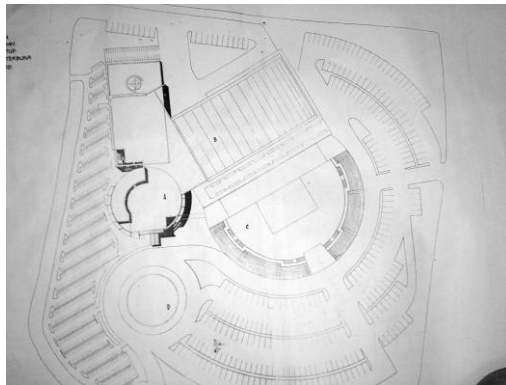


2. TINJAUAN DATA

2.1 Data Lapangan

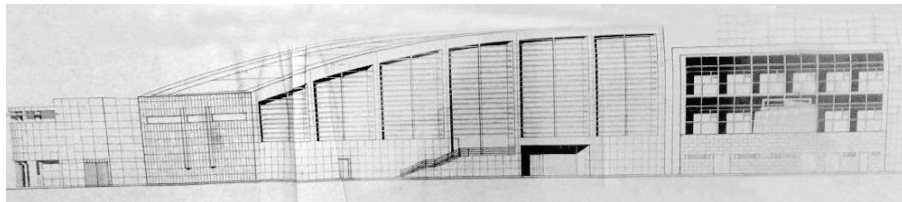
2.1.1 Data Fisik luar Tapak

Bangunan merupakan denah fiktif karya tehnik arsitektur, diambil dari karya Tugas Akhir AR 4500, periode XXXIX, dengan Judul tugas : Gedung Pendidikan dan Pagelaran Musik di Surabaya.



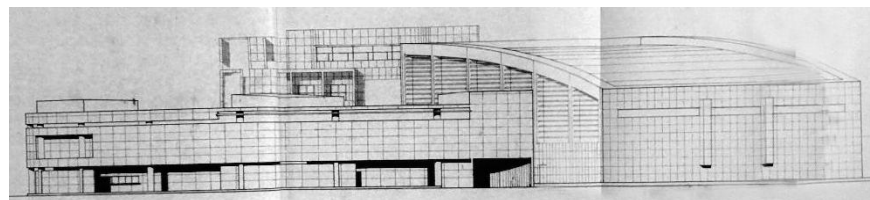
Gambar 2.1 Tampak atas bangunan

Sumber : Tugas Akhir AR 4500, periode XXXIX



Gambar 2.2 Tampak Utara bangunan

Sumber : Tugas Akhir AR 4500, periode XXXIX



Gambar 2.3 Tampak timur bangunan

Sumber : Tugas Akhir AR 4500, periode XXXIX

Batas-batas Luar Tapak:

- Utara : Lahan kosong
- Timur : Jl. Indragiri
- Barat : Jl. Patmo Susanto
- Selatan: Jl. Bodri

Pencapaian Tapak

Untuk sampai ke tempat tujuan dapat dicapai dengan mudah karena terletak di pinggir jalan raya dan dapat dicapai melalui dua jalan, yaitu : Jalan Indragiri dan jalan Bodri. Kondisi Lingkungan Sosial di sekitar tapak sebagai berikut:

- Berada di lingkungan yang cukup strategis, karena terletak di daerah Surabaya pusat.
- Jalan menuju akses lebar dan mudah dijangkau.
- Dekat dengan perumahan penduduk sehingga sesuai digunakan sebagai tempat kursus.
- Daerahnya cukup dikenal karena merupakan renovasi dari Gelora pancasila.

2.1.2 Data Fisik dalam Tapak

Perancangan Interior Pusat Musik Klasik di Surabaya ini menyewa tempat di lantai 3 gedung A. Luas bangunan kurang lebih 1.195 m². Akses masuk melalui eskalator pada *lobby*. Terdapat 1 tangga darurat di dalam gedung yang berada di sisi barat, serta sebuah tangga *service* di bagian timur gedung. Akses lain berupa lift barang pada bagian timur bangunan.



Gambar 2.4 Denah Eksisting

Struktur dan konstruksi bangunan: beton bertulang

- Dinding : Bata bata dan kaca
- Plafond : *Gypsum board*, ketinggian 4,5m
- Kusen : Kayu Kamper
- Lantai : Keramik
- Km/wc : *Closet* duduk
- Air : PDAM
- Listrik : PLN
- Terdapat tangga darurat dan lift

2.1.3 Data Non Fisik

2.1.3.1 Data pemakai :

Pemilik : Perusahaan swasta

Nama obyek perancangan : *Surabaya Classical Music Center*

Jam Operasional : 09.00 s.d 19.00 WIB, Senin s.d Minggu

Pusat musik klasik ini memiliki 2 fasilitas utama, yaitu :

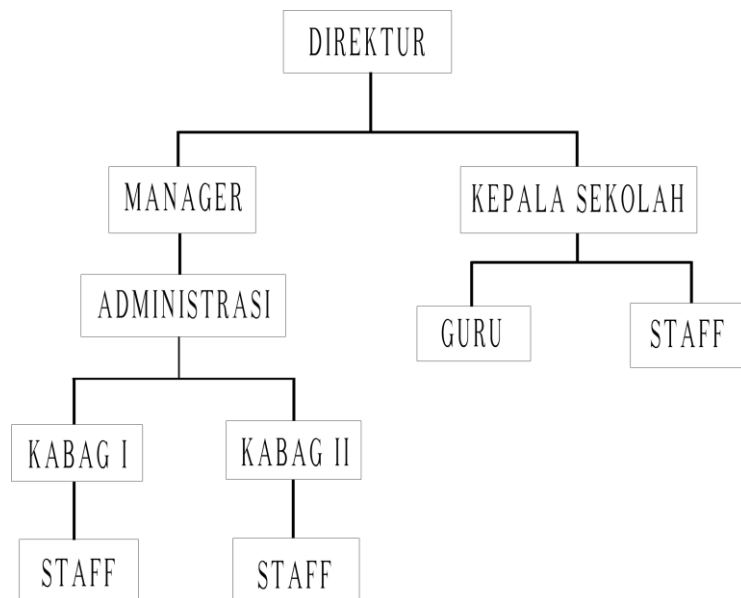
- Galeri dan Pusat Informasi
- Sekolah musik

Fasilitas lain yang disediakan antara lain :

- Kantor pengelola
- *Recital hall*
- *Cafe*
- Perpustakaan mini
- Toko alat musik

Untuk sekolah musik yang tersedia merupakan sekolah musik informal dengan mengadaptasi kurikulum dari *The Associated Board of The Royal School of Music*.

2.1.3.2 Struktur organisasi :



Gambar 2.5 Struktur organisasi

2.1.3.3 Pola Aktivitas Pemakai

- Direktur :
 - Memeriksa laporan dan proposal
 - Mengadakan rapat
- Manager :
 - Menyusun laporan dan proposal
 - Memeriksa laporan dan proposal

- Mengikuti rapat
 - Melakukan peninjauan lapangan
- Administrasi:
 - Menyusun laporan dan proposal
 - Mengikuti rapat
- Kepala Sekolah
 - Memeriksa laporan
 - Membuat laporan
 - Mengikuti rapat
- Kepala Bagian
 - Memeriksa persiapan kerja staff
 - Menyusun laporan
 - Memeriksa laporan
 - Mengikuti rapat
 - Melakukan peninjauan lapangan
- Guru
 - Mengajar
 - Membuat laporan
 - Mengikuti rapat
- Staff
 - Melakukan persiapan kerja
 - Mengerjakan tugas
 - Mengikuti rapat
- Pengunjung
 - Datang
 - Mengikuti kursus
 - Menunggu
 - Menikmati musik
 - Mengikuti ujian kenaikan tingkat
 - Mencari informasi tentang musik klasik

2.1.3.4 Latar Belakang Perilaku

Latar belakang perilaku pengunjung adalah kebutuhan masyarakat Surabaya yang semakin meningkat seiring perkembangan jaman. Dengan banyaknya tuntutan yang harus dipenuhi membuat tingkat stress masyarakat semakin bertambah. Salah satu yang dapat mengurangi stress adalah dengan mendengarkan musik klasik, karena musik klasik dipercaya dapat menguatkan emosi dan memberikan ketenangan jiwa. Oleh karena itu masyarakat memerlukan adanya suatu fasilitas yang dapat memberikan informasi mengenai musik klasik, sejarah musik, teori, alat musik serta pengaruh musik klasik bagi manusia. Terlebih bagi para penikmat musik klasik, diperlukan adanya fasilitas dimana mereka dapat berkumpul dan menikmati serta memperdalam pengetahuan tentang musik klasik bersama-sama, sehingga untuk sementara masyarakat dapat menenangkan diri dan mengurangi stress dengan menikmati musik klasik dengan santai.

2.2 Data Literatur

2.2.1 Data tentang Musik

2.2.1.1 Sejarah musik

Musik dalam kebudayaan barat adalah hasil dari berbagai macam pengaruh, seperti aturan-aturan dan perkembangan-perkembangan sistem nada, teks, pendekatan inovasi terhadap bentuk, penyerapan berbagai kebudayaan dalam membentuk *style*, perkembangan teknologi, pencarian terus menerus.

Tradisi musik memiliki asal usulnya dalam tradisi nyanyian lagu-lagu gereja yang berkembang pada awal era kristen. Perkembangan musik barat sangat berkaitan dengan gereja, karena saat itu gereja merupakan penyokong utama seluruh kesenian barat dan juga merupakan pusat dari peradaban barat.

Musik *monophonic* mendominasi abad pertengahan, pada akhir abad ini mulai muncul sebagai bentuk *polyphonic* ke dalam musik puji-pujian (liturgi). Pada akhir abad 16, musik masuk ke dalam drama-drama Yunani.

Musik drama ini kemudian berkembang menjadi opera yang mendominasi masa-masa awal era Baroque pada abad 17. Pada abad ini musik-musik instrumental berkembang. Karya-karya instrumental, termasuk keyboard tumbuh

subur, antara lain sonata musik organ, trio sonata dan berbagai kombinasi lainnya. Musik orkestra mulai muncul, diantaranya simfoni dan *concerto*.

Pada akhir abad 18, gaya klasik dari Hadyn dan Mozart mendominasi Eropa dengan simfoni sonata dan kuartet string. *Style* klasik mencapai puncak keemasannya melalui musik-musik karya Beethoven, yang menjadi penghubung antara era klasik dan romantik. Sebagai penghubung antara kedua era karya Beethoven menjadi sebuah titik tolak bagi masa berikutnya, yaitu masa romantik.

Periode gaya-gaya musik :

- *Middle Ages* : 400 – 1475
- *Renaissance* : 1475 – 1600
- *Early Baroque* : 1600 – 1710
- *Late Baroque* : 1710 – 1750
- *Classical* : 1750 – 1820
- *Romantic* : 1820 – 1900
- *Impresionist* : 1880 – 1920
- *Twentieth Century* : 1990 – *present*

Berikut adalah daftar aliran/genre utama dalam musik. Masing-masing genre terbagi lagi menjadi beberapa sub-genre. Pengkategorian musik seperti ini, meskipun terkadang merupakan hal yang subjektif, namun merupakan salah satu ilmu yang dipelajari dan ditetapkan oleh para ahli musik dunia.

- Musik klasik
- Musik rakyat/tradisional
- Musik keagamaan
- *Blues*
- *Jazz*
- *Country*
- *Rock*
- Musik populer
- Musik dunia

2.2.1.2 Musik Klasik

Istilah klasik seringkali membingungkan karena memiliki berbagai macam arti, ada yang mengacu pada masa Yunani dan Roma kuno, adapula yang mengartikan klasik sebagai sesuatu yang telah ada sejak lama. Musik klasik merupakan istilah luas yang biasanya mengacu pada musik yang dibuat atau berakar dari tradisi kesenian barat, musik kristiani dan musik orkestra, mencakup periode sekitar abad ke-9 hingga abad ke-21.

Menurut Friedrich Blume musik klasik adalah suatu karya seni musik yang sempat mengintikan daya ekspresi dan bentuk bersejarah sedemikian sehingga terciptalah suatu ekspresi yang meyakinkan dan dapat bertahan terus. Pembagian waktu zaman klasik :

- Pra klasik (1730 – 1770)
Merupakan masa transisi dari Baroque menuju masa klasik. Masa ini ditandai dengan kemunculan beberapa maestro musik, seperti Bach dan Handel.
- Klasik awal (1770 – 1780)
- Klasik tinggi (1780 – 1820)

Beberapa karakteristik gaya Klasik :

- Perbedaan *mood*, dalam musik klasik terdapat banya variasi dan *mood* yang bertolak belakang. Mood dalam musik klasik ini berganti dengan cepat dan tiba-tiba, mengekspresikan konflik, kegembiraan dan depresi.
- *Rhythm* (ritme), fleksibilitas ritme sangat bervariasi dalam musik klasik, setiap komposer musik memiliki pola ritme yang berbeda-beda. Gaya klasik juga memperlihatkan pemberhentian yang tiba-tiba, perubahan frekuensi dari nada panjang ke nada pendek dan perubahan dari suatu pola ke pola yang lain.
- *Texture*, pada dasarnya musik klasik merupakan musik homophonic. Namun sama seperti ritme, *texture* pada musik klasik sangat bervariasi. Musik dimulai dengan melody dan nada sederhana, kemudian berkembang lebih kompleks dengan nada polyphonic yang terdiri dari dua melodi atau lebih.

- *Melody*, melodi klasik sangat mudah untuk diingat. Melodi klasik terkadang terdengar seimbang dan simetris, karena biasanya dibuat dari dua frase dengan panjang yang sama.
- *Dynamics* dan piano, para komposer musik klasik mengekspresikan emosi dalam lagu menggunakan perubahan dynamic, yaitu *crescendo* dan *decresendo*. Perubahan *dynamic* tersebut banyak diterapkan dalam permainan piano, dengan variasi penekanan pada tuts, seorang pianis dapat memainkan suara lebih keras ataupun lembut.

2.2.1.3 Sonata

Sebagian besar karya musik klasik hingga musik abad ke-20 dibuat dalam bentuk sonata. Sonata ini juga diartikan sebagai sebuah pergerakan tunggal. Pergerakan Sonata terdiri dari 3 bagian utama:

- *The exposition*, dimana tema dipresentasikan.
- *The development*, dimana tema ditampilkan dengan cara berbeda, merupakan puncak sonata.
- *The recapitulation*, dimana tema kembali ke awal.

2.2.1.4 Orkestra klasik

Orkestra klasik ini berbeda dari orkestra dari zaman baroque, dimana orkestra terdiri dari bagian bagian, pada masa klasik orkestra merupakan grup yang terdiri dari 4 bagian :

- *Strings*, antara lain : *violins, viola, cellos, double basses*.
- *Woodwinds*, seperti : *flutes, oboes, clarinets, bassons*.
- *Brass*, terdiri dari : *french horns, trumpets*.
- *Percussions* : *timpani, cymbal*

Selain keempat alat musik tersebut terkadang digunakan pula piano sebagai tambahan.

2.2.1.5 Pengaruh musik pada manusia

Penelitian membuktikan bahwa musik, terutama musik klasik sangat mempengaruhi perkembangan IQ dan EQ. Dalam zaman klasik aspek harmoni

dikembangkan dengan banyak perubahan warna nada atau *timbre*. Musik zaman klasik ditandai oleh kesinambungan yang mengalir, kejernihan dan keseimbangan.

Oleh karena itu musik klasik sangat efektif untuk merangsang keterkaitanya di dalam otak, memicu ingatan dan kreatifitas. Grace Sudargo, seorang musisi dan pendidik mengatakan “dasar-dasar musik klasik secara umum berasal dari ritme denyut nadi manusia, sehingga ia berperan besar dalam perkembangan otak, pembentukan jiwa, karakter, bahkan raga manusia.”

Penelitian menunjukkan, musik klasik yang mengandung komposisi nada berfluktuasi antara nada tinggi dan nada rendah akan merangsang kuadran C pada otak. Sampai usia 4 tahun, kuadran B dan C pada otak anak-anak akan berkembang hingga 80% dengan musik.

Menurut Ec. Andreas Christandy seorang penceramah musik, “musik sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Musik memiliki 3 bagian penting, yaitu Beat, Ritme, Harmony. Beat mempengaruhi tubuh, Ritme mempengaruhi jiwa, sedangkan Harmony memepengaruhi roh.”

Musik bisa menenangkan, menentramkan, dan menyembuhkan. Oleh karena itu musik dapat digunakan sebagai sarana terapi.

Manfaat pencitraan musik :

- Menurunkan stress mendukung proses penyembuhan.
- Membantu menemukan aspek-aspek kepribadian yang tersembunyi.
- Memberi sudut pandang berbeda dalam meninjau kehidupan.
- Meningkatkan pembelajaran dan daya ingat.
- Merangsang kreatifitas dan imajinasi
- Membuat suasana santai, menyegarkan, dan menenangkan.

2.2.2 Data Ruang secara umum

2.2.2.1 Warna

Warna merupakan aspek yang dapat mempengaruhi penampilan visual suatu ruang. Sebuah warna dapat memberi pengaruh yang dalam bagi emosi manusia.

a. Kuning

Memberi rasa percaya diri, optimis, aktif, menumbuhkan rasa percaya diri

- b. Oranye
Hangat, melambangkan kegembiraan, kebersamaan, menumbuhkan rasa ceria, tenang dan santai.
- c. Merah
Melambangkan cinta, hasrat, dan energi. Warna merah meningkatkan tekanan, membuat kita terjaga, lebih agresif, dan bergairah.
- d. Pink
Melambangkan sifat feminim, tenang. Kadang warna ini membuat kita merasa tenang dan sempurna.
- e. Biru
Memiliki karakter tenang, sejuk, melegakan. Warna ini membantu menurunkan emosi dan membangun komunikasi.
- f. Hijau
Melambangkan keseimbangan, menenangkan, netral. Selain itu juga menggambarkan pertumbuhan, kebijaksanaan.
- g. Coklat
Memberikan kenyamanan, membuat kita merasa terlindungi, memberi kesan hangat, dekat dengan alam.
- h. Hitam
Melambangkan kegelapan (ketidakhadiran cahaya), misteri, warna mati yang merupakan kebalikan putih. Namun hitam bersifat tegas, kukuh, formal, dan berkesan berstruktur kuat.

2.2.2.2 Pencahayaan

Pencahayaan di dalam sebuah ruang memungkinkan orang yang menempatnya dapat melihat benda dan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu perlu ada cahaya yang cukup dalam sebuah ruang agar penghuni dapat melihat dengan baik. Namun, cahaya yang terlalu terang juga dapat mengganggu penglihatan.

Kita mengenal 2 macam pencahayaan, yaitu:

- a. Cahaya Alami
Cahaya alam adalah pencahayaan yang berasal dari:

- Sinar matahari.
- Sinar bulan.
- Sinar api dan sumber- sumber lain dari alam

b. Cahaya Buatan

Yang dimaksud dengan cahaya buatan adalah pencahayaan yang berasal dari cahaya buatan manusia, misalnya cahaya lilin, sinar lampu, dll. Lampu atau pencahayaan bisa mempunyai 2 fungsi:

- Sebagai sumber cahaya untuk kegiatan sehari- hari.
- Untuk memberi keindahan dalam desain suatu ruang. untuk menciptakan kondisi- kondisi tertentu, sesuai dengan kehendak dan fungsi ruang.

Tujuan pencahayaan buatan:

- Memberikan penerangan ruang di malam hari.
- Menciptakan efek- efek cahaya tertentu baik siang atau malam hari, khususnya pada bagian ruangan yang mempunyai *point of interest*.

Keuntungan pencahayaan buatan:

- Tidak tergantung waktu dan cuaca.
- Mampu meningkatkan nilai obyek yang dipamerkan.
- Intensitas cahaya dapat diatur.
- Dasar perimbangan pemanfaatan cahaya buatan:
- Jumlah dan kekuatan cahaya dapat diatur sesuai dengan keinginan.
- Dapat diletakkan di mana saja sesuai dengan kondisi ruang
- Jenis warna dan lampu beraneka ragam.

Ada lima posisi dasar untuk lampu:

- *Front lighting*
- *Side lighting*
- *Back lighting*
- *Down lights*
- *Background lighting*

Terang cahaya suatu penerangan ditentukan oleh faktor- faktor :

- a. Kondisi ruang.
- b. Letak penempatan lampu.
- c. Warna- warna dinding (gelap atau terang)
- d. Udara dalam ruang (asap rokok, dapur, dsb)

Dalam perancangan suatu interior hubungan antara unsur dinding dan unsur cahaya mempunyai peranan yang cukup dominan, karena akan menimbulkan kesan- kesan gembira, seram, formal, dsb.

2.2.2.3 Penghawaan

Secara umum sistem penghawaan ada 2, yaitu : penghawaan alami dan buatan. Untuk penghawaan alami digunakan bukaan-bukaan dengan sistem ventilasi silang. Namun melihat cuaca di kota Surabaya, sistem penghawaan alami ini tidak akan memberi pengaruh besar, oleh karena itu diperlukan tambahan penghawaan buatan dengan menggunakan *Air Conditioner* (AC).

2.2.2.4 Akustik

Hal yang paling berperan dalam akustik ruang ialah bunyi. Bunyi ialah gelombang getaran-getaran mekanis dalam udara atau benda padat yang masih bisa ditangkap oleh telinga manusia pada umumnya, pada frekuensi 16-20.000 Hertz. Secara umum ada beberapa hal yang mempengaruhi kualitas akustik dalam sebuah ruang, yaitu :

○ Penyerapan bunyi

Dalam penyerapan bunyi jenis material yang digunakan memberi pengaruh yang cukup besar. Ada beberapa hal yang mempengaruhi kualitas material penyerap bunyi, antara lain:

- Kelembutan (*elastisitas modulus*)

Bahan yang lembut seperti katun, felt, mineral wool lebih menyerap bunyi dibandingkan keramik.

- Ketebalan

Semakin tebal material, daya serapnya semakin besar pula.

- *Porosity*

Perbandingan ruang dengan volume material.

- *Flow resistance*

Melambatkan volume udara yang dapat dilalui material per detik untuk memberikan tekanan dari kedua sisi.

- *Reverberation* atau gema

Gema adalah bunyi pantul yang terjadi setelah bunyi asli berhenti. Terlalu banyak gema dapat mengurangi kejelasan bunyi asli dengan menciptakan penumpukan bunyi selain itu akan menghasilkan bunyi baru yang tidak ingin terdengar yang dapat mengganggu. Gema pada suatu ruang dapat dikurangi dengan penggunaan “material akustik” atau material penyerap bunyi.

2.2.2.5 Sirkulasi

Sirkulasi mengarahkan dan membimbing perjalanan/ tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda- tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri. Pengarahan atau pembimbing jalan dapat diperkuat dengan perletakan pintu- pintu, permainan lantai, permainan plafond, permainan dinding, lampu-lampu, gambar- gambar/ lukisan- lukisan warna dan benda- benda di dalam ruang (Suptandar, 114, 115)

Pola sirkulasi terutama ditentukan oleh jalan masuk utama atau main entrance. Kelancaran sirkulasi ditentukan oleh pengelompokkan atau organisasi ruang yang benar secara struktural. Fungsi sirkulasi memberikan kelancaran bagi arus karyawan maupun barang.

2.2.2.6 Proteksi kebakaran

Menurut tingkat ketahanan struktur utama terhadap api gedung musik dapat digolongkan dalam klasifikasi bangunan kelas A (hotel, Pertokoan, pasar raya, perkantoran, rumah sakit, bangunan industri, tempat hiburan, museum, bangunan dengan penggunaan ganda/campuran) dengan ketahanan api sedikitnya selama 3 jam. Sedangkan menurut jenis kebakarannya, digolongkan sebagai jenis kebakaran tingkat A. Karena itu perlu adanya sistem proteksi yang memadai

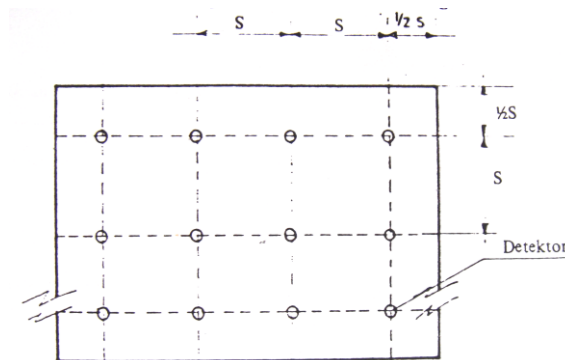
seperti adanya detektor asap, sprinkel dan *hydrant*. Berikut contoh pemasangan sistem deteksi dan alarm kebakaran :

A. Detektor Kebakaran

Detektor Kebakaran adalah detektor yang berfungsi mendeteksi awal adanya suatu kebakaran.

Detektor Kebakaran terdiri dari:

- Detektor Panas, detektor yang bekerja berdasarkan pengaruh panas
- Detektor Asap, detektor yang bekerja berdasarkan batas konsentrasi asap tertentu.
- Detektor Nyala Api, detektor yang bekerja berdasarkan radiasi nyala api.
- Detektor Gas, detektor yang bekerja berdasarkan gas yang timbul akibat kebakaran atau gas lainnya yang mudah terbakar.



Gambar 2.6 Jarak Antara Detektor (Departemen Pekerjaan Umum, 11)

B. Sprinkler

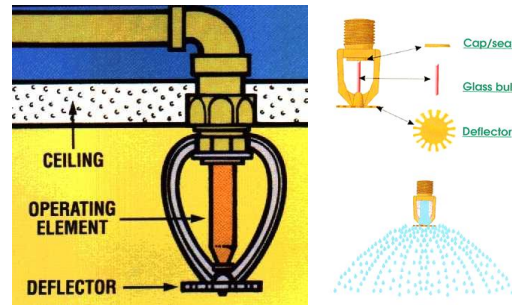
Peralatan yang dipergunakan khusus dalam gedung, yang akan memancarkan air secara otomatis apabila terjadi pemanasan pada suatu suhu tertentu pada daerah di mana ada sprinkler tersebut.

Sistem sprinkler terbagi 2 yaitu :

- *Wet Riser System* : Seluruh instalasi pipa sprinkler berisikan air bertekanan dengan tekanan air selalu dijaga pada tekanan yang relatif tetap.

- *Dry Riser System* : Seluruh instalasi pipa sprinkler tidak berisikan air bertekanan, peralatan penyedia air akan mengalirkan air secara otomatis jika instalasi fire alarm memerintahkannya.

Pada umumnya gedung bertingkat menggunakan sistim *Wet Riser*.



Gambar 2.7 Detail Sprinkler
(Sumber : “Fire Sprinkler FAQ”)

C. APAR

Alat Pemadam Api Ringan atau yang biasa disebut dengan APAR merupakan pertahanan pertama bila terjadi kebakaran. Sedangkan menurut NFPA (*National Fire Protection Association*) definisi dari APAR itu sendiri adalah peralatan portabel yang dapat dibawa dengan tangan atau beroda dan dioperasikan dengan tangan, berisi bahan pemadam yang dapat disemprotkan oleh tekanan dengan tujuan memadamkan api kebakaran.

Media pemadam dalam APAR itu sendiri dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan kelas kebakaran, yaitu:

- Kimia kering / *Dry Chemical*

Media yang digunakan dalam APAR ini adalah partikel-partikel kimia yang mencakup sodium bikarbonat, potassium bikarbonat, potassium bikarbonat berbasis urea, potassium klorida atau mono kromonium fosfat yang dicampur secara khusus sehingga dapat menyerap panas. Cara kerja dari pemadam ini adalah dengan merusak reaksi kimia pembakaran dengan membentuk lapisan tipis pada permukaan bahan yang terbakar. Untuk jenis dapat digunakan untuk kelas kebakaran A, B maupun C.

- *Foam*

AFFF atau *Aqueous Film Forming Foam* adalah campuran busa yang dilarutkan dalam air, berfungsi sebagai penghalang tercampurnya udara dengan uap bahan bakar dengan cara membentuk lapisan film hidrokarbon pada permukaan bahan bakar untuk menekan timbulnya uap bahan bakar. Biasanya digunakan untuk jenis kelas kebakaran D.

- *Halon*

Media ini merupakan senyawa gas hidrokarbon yang salah satu atau lebih gugus hidrogennya diganti dengan atom halogen atau atom bromine. Sifatnya stabil. Cara kerja dari jenis pemadam ini adalah dengan mengikat oksigen, sehingga memutus rantai reaksi kimia pada proses pembakaran. Biasanya digunakan untuk memadamkan jenis kelas kebakaran C. Namun saat ini sudah jarang digunakan karena mempunyai efek samping terhadap ozon.

- *Karbondioksida (CO₂)*

Media yang digunakan dalam APAR ini adalah gas CO₂. Cara kerja dari pemadam jenis ini adalah dengan menyingkirkan oksigen dari area kebakaran dan memisahkannya dari bahan bakar, karena CO₂ lebih berat dibandingkan dengan oksigen. Karena gas CO₂ tersimpan dalam fasa cair dengan tekanan tinggi, maka suhunya pun sangat rendah (dibawah -78°C), sehingga pemadamannya juga dilakukan dengan metode pendinginan. Media ini biasanya digunakan untuk jenis kebakaran kelas C.

- *Air*

APAR yang berisi air biasanya berwarna perak. Isi apar ini adalah air murni yang disimpan dalam sebuah tabung bertekanan. Untuk jenis pemadam ini biasanya digunakan hanya untuk jenis kebakaran kelas A saja.

- *Powder / Bubuk Kelas D*

Bahan powder ini khusus digunakan untuk kelas kebakaran D atau kebakaran yang melibatkan bahan dasar logam. Bahan dari *powder*

ini adalah campuran antara sodium klorid dan material *thermoplastik*.

- Kimia basah / *Wet Chemical*

Pemadam jenis kimia basah merupakan campuran berbahan dasar potassium asetat yang digunakan untuk memadamkan bahan yang digunakan dalam proses memasak. Cara kerja dari jenis pemadam ini adalah dengan mendinginkan bahan yang terbakar dan membentuk lapisan yang memisahkan antara api dan udara.

2.2.3 Data tentang Sekolah Musik

2.2.3.1 Klasifikasi sekolah musik

Menurut *TIME-SAVER Standart for Building Types* sebuah sekolah musik memiliki beberapa ruang yang dapat digolongkan menjadi dua macam. Penggolongan ini disusun berdasarkan fungsi ruang, yaitu ruang yang bersifat pengajaran dan tambahan.

A. Area yang bersifat pengajaran :

- *Practice rooms* : fasilitas yang digunakan untuk pembelajaran alat musik jumlah ruang disesuaikan dengan kebutuhan, luasan disesuaikan dengan jumlah siswa.
- *Regular classroom* : sebuah ruang kelas untuk mengajar teori, sejarah musik, komposisi, dll.
- *Listening class* : sebuah fasilitas yang digunakan untuk mengasah kepekaan pendengaran terhadap musik.
- *Recital hall* : suatu ruang yang digunakan untuk pertunjukan
- *Combination* : Merupakan suatu ruang yang terbentuk dari penggabungan beberapa fungsi ruang yang ada.

B. Area yang bersifat tambahan :

- *Storages areas* : fasilitas untuk menyimpan barang atau perlengkapan pelajar.
- *Music library* : perpustakaan kecil yang dapat digunakan untuk membaca teori ataupun sejarah musik.
- *Work rooms* : ruang untuk mereparasi alat musik yang rusak.
- *Additional facilities* : seperti toilet, lobby, elevator, tangga, dll.

Dewasa ini sekolah musik lebih banyak menggunakan ruang kombinasi dengan pertimbangan alat musik yang digunakan dan area sekolah yang terbatas.

2.2.3.2 Data Ruang Kelas Kursus musik

Pada ruang kursus musik penataan ruang tergantung pada jenis ruang dan fungsinya. Dalam pendesainan sebuah ruang kelas kursus atau sekolah, perlu memperhatikan aturan-aturan sebagai berikut:

- Pencahayaan yang diperlukan untuk ruang kelas kursus ialah pencahayaan yang sinarnya merata di semua sudut ruangan; dengan kekuatan sinar 75-150 Lux, dengan sinar warna putih netral atau putih hangat.
- Penataan lampu pada ruang kelas sebaiknya tidak berada tepat diatas maupun di belakang pengguna; karena berakibat *glare* atau silau pada mata, juga pengelihatan pengguna akan terhalang bayangannya sendiri.
- Suara yang ditimbulkan dari dalam kelas musik sebaiknya tidak keluar ruang; karena dapat mengganggu aktivitas di luar ruang. Juga sebaliknya, suara dari luar tidak masuk ke dalam ruang kelas.
- Sebaiknya tiap ruang kelas dilengkapi dengan alat bantu presentasi atau multimedia dengan tujuan pemberian materi akan lebih baik
- Akustik yang diperlukan dalam ruang kursus harus disesuaikan dengan fungsi ruang ruang kursus teori secara umum tidak terlalu memerlukan sistem akustik tambahan, namun untuk ruang kursus praktek memerlukan akustik tambahan untuk mencegah bunyi menerobos keluar dan untuk dapat menghasilkan suara yang baik.

Jumlah ruang kelas dan desain yang digunakan oleh sekolah musik tergantung pada sistem pengajaran dan alat musik yang diajarkan.

2.2.3.3 Data Kurikulum *Associated Board of the Royal School of Music*

Ada beberapa tahapan yang dilalui untuk mengikuti kursus, antara lain:

- *Preparation test*, merupakan tes awal untuk menentukan kemampuan calon siswa
- *Graded music exam*, merupakan kursus dengan delapan tingkatan grade, pada program kursus ini jadi siswa bisa memilih waktunya sendiri sesuai jadwal. *Graded music exam* ini terbagi dalam 3 tahapan:
 - *Theory*, kelas teori ini merupakan pembelajaran dasar dalam kursus atau sekolah musik, disini siswa diajar dasar dasar dari teori musik. Kelas teori ini memiliki 8 grade.
 - *Graded Exam*, merupakan kelas yang mengajarkan alat musik, untuk memulai kelas ini minimal siswa sudah harus menguasai dasar - dasat teori musik (lulus grade 1). Kelas ini juga terdiri dari 8 grade.
 - *Practical musicianship*, pada kelas ini kita diajar unuk melatih semua kemampuan musik, termasuk vokal.
- *Diploma*, untuk mengikuti kelas ini siswa harus sudah lulus dari grade 8. Kelas ini terbagi menjadi 3 :
 - *Music Performance*
 - *Music Direction*
 - *Instrumental / Vocal teaching*

Setiap mata pelajaran memiliki 3 tingkatan :

- DipABRSM (*Diploma of The Associated Board of the Royal School Of Music*)
- LRSM (*Licentiate of the Royal School Of Music*)
- FRSM (*Fellowship of the Royal School Of Music*)

Selain tahapan diatas ada beberapa program lain yaitu :

- *Adult Learner*. Program ini diperuntukkan bagi orang dewasa yang ingin belajar musik ataupun orang yang sebelumnya pernah belajar musik kemudian berhenti dan sekarang ingin belajar lagi.
- *Ensemble class*, yang merupakan kelas gabungan berbagai alat musik, seperti bermain musik bersama. Ada tiga tingkatan dalam kelas ini :

- *Primary*, untuk grade 4-5
- *Intermediate*, untuk grade 6-7
- *Advanced*, untuk grade 8 dan 8 keatas

2.2.4 Data tentang Galeri

2.2.4.1 Pengertian galeri

Galeri berarti ruang atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni (Poerwadarmita, 118).

Gallery, a building or hall in which artistic work is displayed (The American Heritage Dictionary of English Language).

2.2.4.2 Tujuan dan fungsi galeri :

Tujuan pendirian sebuah galeri adalah memberikan informasi mengenai benda-benda dan hasil- hasil karya seni, baik yang merupakan hasil karya seniman maupun produk industri terhadap para pengunjung ataupun konsumen, dengan cara memajang atau memamerkan barang-barang tersebut dalam suatu peragaan.

Fungsi galeri menurut kakanwil perdagangan antara lain :

- Sebagai wadah promosi barang-barang seni.
- Sebagai wadah pembinaan bagi para seniman dalam mengembangkan dan memasarkan hasil karya seninya.
- Sebagai sarana komunikasi antara pengelola dan pengunjung di dalam suasana yang rekreatif.
- Sebagai wadah pelestarian karya seni dan budaya.
- Sebagai salah satu obyek pengembangan kepariwisataan nasional.
- Sebagai wadah kontak dagang antara konsumen dan produsen serta antar peserta pameran.

Sebuah galeri harus dapat membawa suasana dan memasukkan image mengenai galeri itu sendiri dan produk-produk yang dipamerkan.

Galeri memiliki tiga fungsi, yaitu :

- Fungsi Komunikatif

Yang merupakan media penyampaian secara langsung kepada konsumen atau pengunjung galeri mengenai produk-produknya.

- Fungsi Apresiatif
Merupakan tempat berapresiasi para seniman dalam meningkatkan ide-ide dan karyanya
- Fungsi Estetis
Adalah tempat untuk mengemas produk-produk seni yang dipamerkan atau dijual.

2.2.4.3 Syarat pemajangan benda lokasi :

Menurut Martin, ada beberapa syarat pemajangan benda lokasi antara lain:

- *Random Typical Large Gallery*
Penataan secara acak, biasanya terletak pada galeri yang berisi benda non-klasik dan galeri asimetris serta ruang-ruang yang dibentuk mempunyai jarak atau lorong dengan pembatasan oleh pintu.
- *Large Space with an Introductory Gallery*
Disini pengenalan benda seni akan mudah terlihat sejak pertama memasuki ruang, karena terdapat pintu yang membatasi ruang berdasarkan benda seni yang dipajang.

2.2.4.4 Penataan benda seni :

Menurut Tutt Patricia dan Allen David, penataan benda seni ada 3 macam:

- *In Show Case*
Benda yang dipamerkan dalam sebuah wadah atau kotak yang tembus pandang yang terkadang juga memperkuat kesan tema dari benda yang di display.
- *Free Standing on the Floor, Plinth or Support*
Benda yang di display biasanya berukuran cukup besar, dipamerkan dengan cara diletakkan diatas lantai dengan panggung atau perbedaan ketinggian lantai sebagai batas.
- *On Walls or Panel*
Benda atau karya seni diletakkan pada dinding atau partisi yang dibentuk untuk membatasi ruangan.

2.2.4.5 Pola Sirkulasi Galeri

Sirkulasi di dalam galeri sangat penting, dengan sirkulasi yang baik dapat membuat pengunjung merasa senang dan nyaman, sekaligus dapat mengetahui arah sirkulasi yang jelas.

Menurut Sutarga, sirkulasi terbagi menjadi empat bagian :

- *Sequential Circulation (Linear)*

Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni satu per satu menurut ruang pameran baik secara langsung maupun melingkar sampai akhirnya menuju entrance gallery.

- *Random Circulation*

Pola random ini memudahkan pengunjung, karena pengunjung dapat memilih jalannya sendiri. Jalur mana yang akan dilewati untuk melihat – lihat karya seni tanpa adanya batasan dinding pemisah.

- *Radial Circulation*

Pengunjung tidak diarahkan pada suatu ruang tertentu, sehingga pengunjung bebas melihat koleksi yang diinginkan. Pembagian koleksi jelas dan terdapat tanda pengenalan

- *Linear bercabang*

Sirkulasi pengunjung tidak terganggu, pembagian koleksi jelas dan pengunjung bebas melihat koleksi.

2.2.5 Ruang konser (*concert hall*)

Sebuah *concert hall* memiliki akustik yang lebih rumit dibandingkan ruang lain yang ada. Hal ini disebabkan karena dari awal pelatihan kualitas musik dinilai dengan membandingkan kualitas bunyi yang dihasilkan dengan bunyi pengganggu lain yang muncul dalam ruang. Bunyi lain yang muncul akan sangat mengganggu dan mengurangi kualitas konser. Karena hal inilah penambahan dinding akustik pada ruang konser perlu disediakan.

Dalam mendesain sebuah *concert hall* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain :

- Luasan lantai harus sesuai dengan luasan standar yang diperlukan oleh musisi, instrumennya, konduktor, dan penyanyi. Setiap musisi

memerlukan kurang lebih 1,1 s.d 1,4 meter persegi, dan setiap anggota paduan suara memerlukan 0,3 s.d 0,4 meter persegi.

- Frekuensi bunyi yang diperlukan kurang lebih antara 30Hz s.d 12.000Hz.
- Jarak antara musisi dan pendengar harus diperhitungkan dengan mempertimbangkan kemampuan melihat secara vertikal dan horizontal.
- Panggung tidak terlalu dalam atau lebar, kedalaman maksimal adalah 9m dengan panjang maksimum 18m. Ukuran kedalaman dan panjang panggung ini menentukan kualitas bunyi.
- Ruang yang tertutup sebaiknya memiliki pemantul sehingga dapat menyalurkan bunyi pada pendengar dan mengurangi penyerapan bunyi yang tidak diinginkan.
- Tinggi panggung harus cukup tinggi untuk memberikan bunyi langsung kepada pendengar. Lantai memiliki ketinggian minimal 50cm.
- Jarak antara panggung dan instalasi organ harus dekat.
- Panggung orkestra sebaiknya memiliki akses horizontal dan vertikal yang baik untuk pemindahan alat musik dan properti panggung.
- Perlengkapan elektronik, mekanik dan struktural harus disesuaikan dengan kebutuhan akustik ruang.

Dalam sebuah auditorium multifungsi *orchestra shell* merupakan bagian terpenting dari panggung. Antara lain :

- Menyeimbangkan energi akustik dari berbagai bagian orkestra dan menghasilkan nada orkestra yang baik dan utuh.
- Mencegah adanya bunyi yang tidak diperlukan dan mengarahkan bunyi langsung pada area pendengar.
- Menyatukan karakter tiap instrumen menjadi satu keseluruhan.
- Mengurangi atau menyerap bunyi yang berlebih yang dihasilkan oleh instrumen tertentu seperti *tympani* dan *brass* sehingga tidak mengganggu bunyi instrumen lainnya.
- Memungkinkan tiap anggota orkestra untuk mendengar satu sama lain ataupun dirinya sendiri dengan jelas.

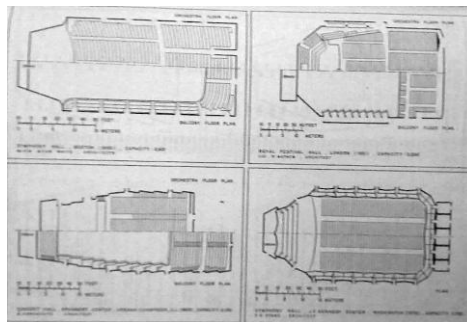
- Mengakomodasi pencahayaan dan menyediakan tempat permanen untuk *microphone*.

2.2.5.1 Bentuk lantai auditorium

Bentuk dari sebuah lantai auditorium sangat mempengaruhi sumber bunyi, tranmisi dan penerimaan. Secara umum ada 5 bentuk lantai auditorium :

- Bentuk persegi (*Rectangular floor shape*)

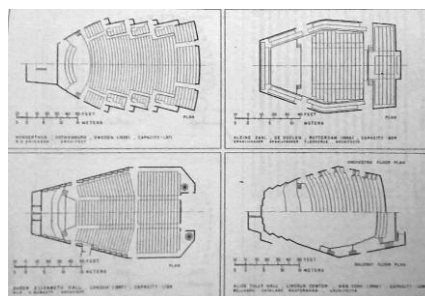
Merupakan bentuk tradisional dan merupakan bentuk yang paling diminati dalam mendesain ruang akustik untuk musik hall.



Gambar 2.8 *Rectangular floor shape*, Sumber : Doelle (1972, p: 87)

- Bentuk kipas (*Fan-shaped floor*)

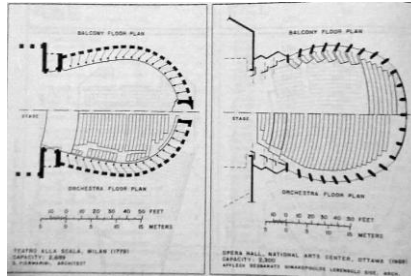
Membuat pendengar lebih dekat dengan sumber bunyi.



Gambar 2.9 *Fan-shaped floor*, Sumber : Doelle (1972, p: 89)

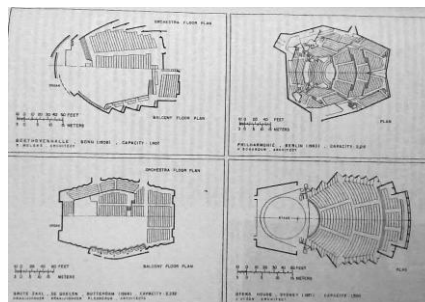
- Bentuk tapal kuda (*Horseshoe-shaped floor*)

Merupakan bentuk tradisional dari opera house, walaupun tanpa penambahan material penyerap bunyi, permukaannya sudah memberikan penyerapan bunyi yang cukup baik.



Gambar 2.10 *Horseshoe-shaped floor*, Sumber : Doelle (1972, p: 90)

- Bentuk kurva (*Curvilinear floor shape*)
Bentuk ini biasanya diasosiasikan dengan bentuk atap kubah.
- Bentuk tidak beraturan (*irregular floor shape*)
Bentuk ini membuat pendengar lebih dekat dengan sumber bunyi, bentuk yang tidak beraturan memberi kesempatan untuk pembagian penyerapan bunyi secara acak.



Gambar 2.11 *Irregular floor shape*, Sumber : Doelle (1972, p: 91)

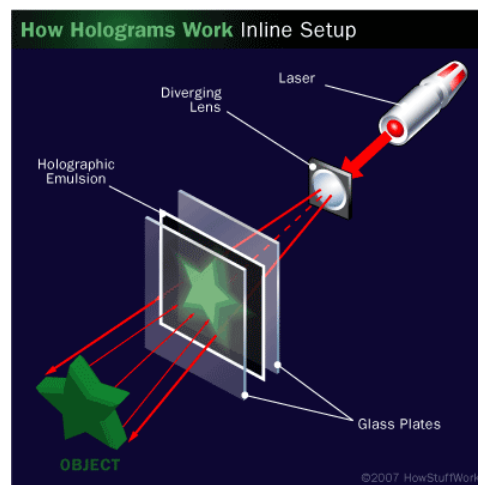
2.2.6 Data tentang Teknologi

2.2.6.1 Hologram

Hologram adalah sebuah gambar yang dapat berubah jika dilihat dari arah yang berbeda. dewasa ini sudah dikenal hologram dalam bentuk 3dimensi. Hologram ini menggunakan tehnik cahaya yang menyebar dari suatu obyek, direkam dan kemudian disusun ulang sehingga terlihat bentuk obyek semula. Prinsipnya adalah dengan merekam apa yang ingin kita sampaikan, lalu diolah dengan menggunakan teknologi hologram ini. Setelah pengolahan data terjadi, benda atau apapun yang kita rekam itu mampu kita hadirkan tanpa harus dihadiri langsung oleh benda atau manusia yang bersangkutan.

Obyek yang baru akan dapat dilihat dari berbagai sisi, perubahan sudut pandang dengan tampilan yang sama inilah yang membuat gambar hologram tampak 3dimensi. Selain itu untuk membuat hologram lebih tampak 3dimensi biasanya digunakan *volumetric display*.

Volumetric display adalah suatu alat display grafik yang membentuk gambaran visual sebuah obyek dalam bentuk 3 dimensi dengan memberi kedalaman pada gambar



Gambar 2.12 Cara kerja Hologram

Sumber : “is the Universe a Giant Hologram” (2009, par.5)

Tersedia juga *holographic screen*. Cara kerja *holographic screen* ini hampir sama dengan hologram 3d, yang membedakan adalah pada *holographic screen* cahaya dipantulkan pada permukaan bidang, seperti pada kaca.



Gambar 2.13 Aplikasi holographic screen

Sumber : “Holographic Screens” (2009, par.1)

2.2.6.2 Touchscreen

Touchscreen adalah sebuah display yang dapat mendeteksi adanya sentuhan pada area display. Touchscreen juga dapat diartikan sebagai sentuhan atau kontak pada area display menggunakan tangan ataupun jari.

Touchscreen memiliki 2 keuntungan :

- Memungkinkan kita untuk berinteraksi langsung dengan obyek pada display tanpa menggunakan alat bantu seperti *mouse* atau *keyboard*.
- Mempermudah kita dalam berinteraksi karena tidak perlu memegang *stylus* atau *light pen* untuk berinteraksi dengan layar display.

Ada beberapa macam teknologi yang digunakan pada touchscreen, antara lain:

- *Resistive*

Resistive touchscreen terdiri dari beberapa layer. Bagian yang terpenting adalah dua buah plat penghasil listrik metalik dan layer penahan yang terhubung melalui ruang tipis. Saat obyek menyentuh layar (layer penahan), *resistive* layer akan menyentuh plat tipis yang akan mengaktifkan aliran listrik yang langsung mengarah pada *processor* utama. Kelemahan utama *resistive touchscreen* ini adalah layarnya yang mudah tergores dengan benda tajam. Namun ini merupakan teknologi *touchscreen* yang paling banyak digunakan.

- *Surface Acoustic wave*

Surface Acoustic Wave (SAW) adalah teknologi touchscreen yang menggunakan gelombang ultrasonik yang tersebar pada panel atau layar *touchscreen*. Saat panel disentuh sebagian gelombang akan terserap, hal ini yang menyebabkan pergerakan pada layar.

- *Capacitive*

Capacitive touchscreen dilapisi oleh material sejenis *indium tin oxide* yang mengandung arus listrik terus menerus langsung melalui sensor. Dimana

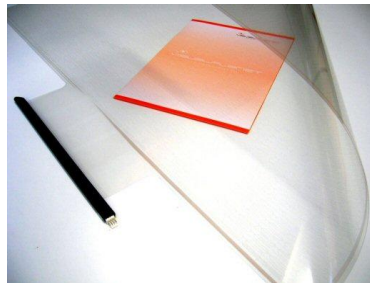
sensor menunjukkan dengan bidang kontrol dari kumpulan elektron dengan tepat dalam posisi vertikal dan horizontal.

Capacitive sensor bekerja berdasarkan kedekatan dan tidak boleh ditekan. Teknologi ini lebih tinggi dari *resistive*, namun hanya merespon pada kontak langsung, tanpa menggunakan sarung tangan ataupun *stylus*, kecuali jika *stylus* memang sudah terprogram di dalamnya. Teknologi ini digunakan dalam *multitouch* seperti pada *iPhone*, *iPod touch* dan *HTC*

- *Projected capacitance*

Merupakan tipe lain dari *capacitive* teknologi yang meliputi hubungan antara susunan XY dari kabel sensor yang melekat pada dua material non metalic dan obyek ketiga. Oyek ketiga ini bisa berupa jari manusia.

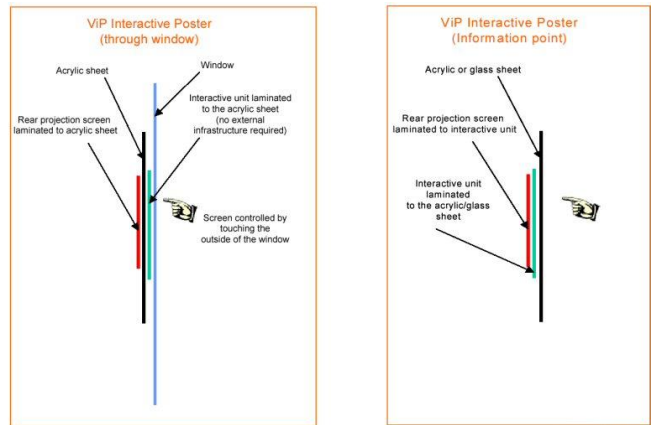
Projected capacitance membuat medan elektrostatis diatas permukaan sensor untuk menentukan tenaga yang masuk. *Projected capacitive touchscreen* ini memiliki keuntungan dapat merespon jari dan *stylus* dengan tepat. Juga dapat diaplikasikan dalam *multitouch*. Teknologi ini dipakai dalam *ViP interactive foil*, yaitu sebuah *touchscreen foil* yang fleksibel dan transparan.



Gambar 2.14 ViP Interactive Foil

Sumber : “Touch Screen Gallery” (2009, par.1)

ViP interactive foil ini dapat diaplikasikan pada berbagai permukaan, seperti pada kaca, LCD, permukaan meja, dll.



Gambar 2.15 Pemasangan Interactive Foil

Sumber : “Interactive Screen” (2009, par.3)



Gambar 2.16 Aplikasi Interactive Foil pada kaca

Sumber : “Touch Screen Gallery” (2009, par.3)

- *Infrared*

Menggunakan sistem sentuh konvensional, dengan susunan inframerah LED pada kedua sisi bezel yang berdekatan pada display. Dengan sensor fotografi yang diletakkan pada kedua sisi bezel untuk menganalisa kejadian dan sentuhan. LED dan sensor fotografi ini menghasilkan jaring cahaya melintasi display, sehingga saat display disentuh akan mengganggu jaring dan mengakibatkan kurangnya cahaya yang mengidentifikasi letak bidang yang disentuh. Teknologi ini juga dapat digunakan dalam sistem *multitouch*. Salah satu contohnya adalah : GLIMM yaitu produk yang dibuat oleh 24/7 media



Gambar 2.17 GLIMM MINI

Sumber : “ GLIMM MINI 24” (2009, par.1)

- *Optical imaging*

Merupakan perkembangan moderen dari teknologi touchscreen. Lebih dari 2 sensor gambar diletakkan di sekeliling layar, biasanya berada di ujung layar. Sinar infra merah diletakkan pada sudut pandang kamera pada sisi lain layar. Setiap sentuhan akan memberikan bayangan dan kamera akan mengarah pada lokasi sentuhan, bahkan mengukur luas bidang sentuh. Teknologi ini menjadi salah satu teknologi *touchscreen* favorit karena ukuran,kecanggihan dan ketahanannya, terutama untuk ukuran besar.

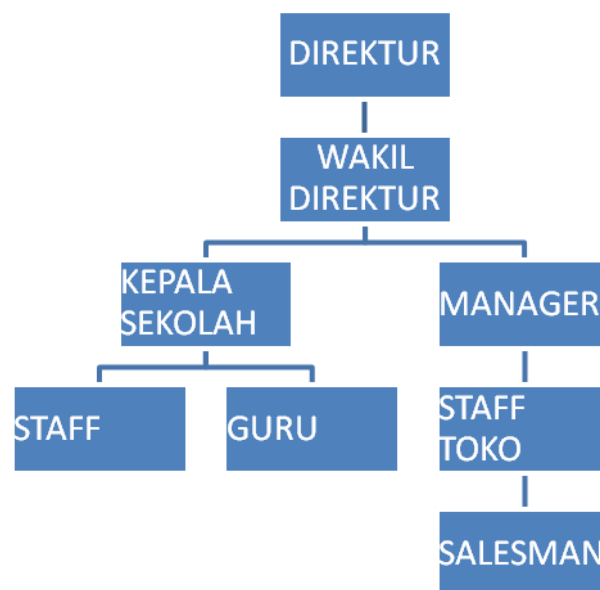
2.3 Data Tipologi

2.3.1 Wisma Musik Melodia

Perusahaan ini pertama kalinya menjalankan usaha di Surabaya pada tanggal 26 Agustus 1980 di Jalan Ngagel Jaya 12-14, hingga saat ini. Pertama kali Wisma Musik ini hanya menjual instrumen musik yang berupa piano dan organ saja. Dan produk yang dijual hanya terbatas pada merk Yamaha saja. Kemudian berkembang dengan mulai menjual instrumen gitar akustik, dan akhirnya pada saat ini sudah menjual berbagai macam instrumen musik termasuk aksesorisnya.

Sistem kerja Wisma Melodia ialah dengan pembagian *shift*. *Shift* pertama buka pada jam 08.00 pagi dan selesai pada pukul 16.00 sore. Kemudian dilanjutkan *shift* kedua pada pukul 12.00 hingga 20.00 setiap harinya; kecuali pada hari Minggu- libur. Rata-rata pengunjung setiap harinya ialah 20 orang, termasuk yang melakukan transaksi membeli instrumen maupun aksesoris musik. Pengunjung yang datang pada umumnya remaja dan anak-anak (kursus musik).

Struktur organisasi :



Gambar 2.18 Struktur organisasi

Elemen interior musik center:

- Pencahayaan menggunakan lampu TL 20 watt 2 buah dalam satu armaturnya.
- Plafon menggunakan triplek dilapisi cat warna putih.
- Penataan berdasarkan jenis instrumen musik, kurang mementingkan segi interior karena hambatan terbatasnya ruang display.
- Sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami dan buatan (ceiling fan). Perawatan produk dilakukan setiap hari dengan sistem pembersihan biasa (kain lap).
- Perpustakaan musik hanya berupa rak-rak yang berisikan buku-buku pelajaran musik tingkat pemula, buku lagu- lagu penyanyi terkenal.
- Buku yang tersedia hanya untuk dijual.

- Warna dinding putih, plafond putih, lantai memakai keramik putih berglazur ukuran 30 x 30 cm.
- Sepanjang dinding ruang diberi etalase untuk memajang produk, terdapat pilar di tengah ruang yang dibungkus kayu.
- Tidak ada penyekat ruang, pembagian ruang terjadi dari penataan instrumen musik yang berukuran besar (piano, drum, organ).
- Ruangan kursus musik terletak di lantai dua, daerah penjualan dan display di lantai satu.
- Kursus terbagi dua macam; privat (1-2 orang) dan grup (5-6 orang).
Jenis
kursus: piano (½ jam; ada 6 kelas), biola (½ jam); organ, gitar, gitar elektrik, drum (1 jam).
- 1. Ruang kelas piano dan organ grup. Plafond gypsum akustik, dinding merupakan dinding bata dan ada juga yang berupa gypsum warna putih, lantai berupa keramik putih berukuran 30x30 cm. Ukuran ruang 6 x 3,5 meter; tinggi plafond ± 3 meter. Gambar 2.5. Ruang Kursus Grup Elektone
- Untuk kelas piano privat; ruangan berukuran 3 x 3 meter, tinggi plafond ± 3 meter, penghawaan menggunakan AC window. Pencahayaan menggunakan lampu TL 20 watt 1 buah. Lantai keramik 30x30 cm warna putih. Gambar 2.6. Sistem Penghawaan Buatan Ruang Kursus
- Kelas gitar elektrik: ruang persegi empat dengan ukuran 4 m x 3 m, lantai menggunakan keramik putih ukuran 30 x 30 cm. Ketinggian plafond ± 3 meter.

2.3.2 Nada Musika Recording Center



Gambar 2.19 Tampak depan bangunan

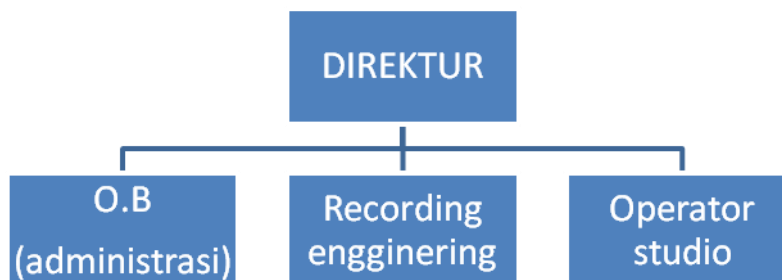
Jl. Jemursari 236 Kav. 11 Surabaya

Jam operasional : 09.00 s.d 19.00 WIB

Senin s.d Minggu 10.00-24.00WIB

Nada musika merupakan studio musik yang terletak pada sebuah ruko dengan 3 lantai, lantai 1 merupakan studio latihan, lantai 2 *adalah studio rekaman dan lantai 3* merupakan tempat tinggal pemilik.

Struktur organisasi :



Gambar 2.20 Struktur organisasi

Fasilitas :

- Studio musik lt.1:

Pada lantai 1 terdapat studio latihan untuk grup band. Dalam 1 studio latihan terdapat berbagai macam alat musik, seperti : gitar, drum, electone. Studio latihan ini dilengkapi dengan akustik ruang yang cukup baik. Pada studio ini juga terdapat “*sound lock*” yaitu sebuah ruang kosong yang

menghubungkan studio dengan ruang luar, ruang ini berfungsi sebagai ruang transisi sehingga jika keluar/masuk ke dalam ruangan suara tidak keluar ke area lain.



Gambar 2.21, Gambar 2.22 dan Gambar 2.23 Studio latihan lantai 1

Elemen interior :

- Lantai : menggunakan lantai kayu (parket)
 - Dinding : material pembentuk dinding terdiri dari beberapa macam, ada yang berupa batu bata, karpet, yumen board
 - Plafon : menggunakan gipsium board dengan rangka kayu, dan ada bagian yang dilapisi karpet.
 - Pencahayaan : buatan dengan lampu TL
pada sebagian ruang terdapat jendela kecil sebagai sumber pencahayaan alami
 - Penghawaan : pada tiap ruang terdapat AC split.
- Studio Rekaman lt.2
Lantai 2 terdiri dari ruang take dan ruang kontrol. Kedua ruang ini harus ada dalam sebuah studio rekaman. Ruangan sebenarnya menjadi satu, namun disekat dengan dinding kaca, ruang pertama adalah ruang kontrol dan ruang dibelakangnya adalah ruang take.
 - Ruang Kontrol :



Gambar 2.24 Ruang kontrol

- a. Ruangan berukuran 5 x 4 meter, ketinggian plafon dibuat miring dengan tujuan pengontrolan pantulan suara agar lebih baik.
 - b. Terdapat jendela pengamat/kontrol untuk berhubungan dengan ruang musik.
 - c. Pencahayaan yang menggunakan lampu spot pada plafond untuk mendukung suasana. Juga ditambahkan lampu TL 40 watt dengan armatur bambu/tabung.
 - d. Penghawaan: buatan (AC split 2 buah).
 - e. Lantai: kayu/parket.
- Ruang take/musik:
 - Lantai ruangan memakai kayu/parket.
 - Dinding ruangan menggunakan gypsum yang diisi yumen *board*, rangka kayu, dilapisi karpet warna biru kehijauan.
 - Plafond menggunakan gypsum akustik dan diberi gabus 2 cm untuk meredam suara.
 - Ruangan berukuran 4 x 4 meter dengan tinggi plafon $\pm$ 3 meter.

2.3.3 Purwacaraka Music Studio Galaxy



Gambar 2.25 Tampak depan bangunan

Letak : Kertajaya Indah Timur 14B/1

Jam operasional : Senin s.d Jumat, 09.00-20.00 WIB

Sabtu, 09.00-17.00 WIB

Purwacaraka merupakan tempat kursus musik, terletak di ruko dengan 3 lantai, purwacaraka ini memberikan berbagai macam kursus, mulai dari : organ, vokal, biola, drum, keyboard, gitar, dll.

Fasilitas :

- Lantai 1, terdiri dari ruang tunggu dan resepsionis, serta kantor manager.

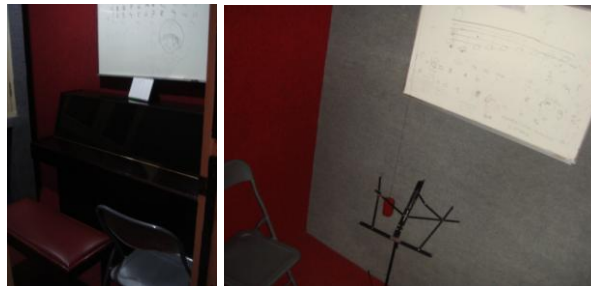


Gambar 2.26 dan 2.27 Area Resepsionis dan Ruang tunggu

- Lantai 2 terdiri dari ruang kursus, setiap alat musik memiliki ruang tersendiri yang dilengkapi dengan elemen akustik pada interiornya. Ada 8 ruang pada lantai 2 yang terdiri dari : ruang kursus gitar akustik, gitar electric, piano, biola, keyboard, bass, dan vokal.



Gambar 2.28 Tampak depan kelas



Gambar 2.29 dan Gambar 2.30 Ruang kelas

- Lantai 3 terdiri dari 2 ruang kelas, ruang kelas Lt.3 ini merupakan ruang untuk latihan drum, karena ruang untuk drum memiliki noise yang lebih besar dibanding ruang lain, sehingga memerlukan isolasi bunyi yang lebih baik.



Gambar 2.31 dan Gambar 2.32 Ruang kelas drum

- Sistem pengajaran :
 Staf pengajar datang hanya bila ada jam untuk mengajar, diluar itu para pengajar kebanyakan tidak ada di tempat.
 Setiap alat musik memiliki beberapa tingkatan tertentu, kenaikan tingkat ditentukan melalui ujian akhir. Untuk alat musik umum seperti gitar,

electone dan organ kenaikan tingkat ujian dilakukan oleh tempat kursus, namun untuk alat musik klasik, seperti piano dan biola ujian juga melibatkan dinas P dan K.

2.3.4 Surabaya Simfoni Orchestra



Gambar 2.33 Papan nama SSO

Surabaya Symphony Orchestra

Letak : Jl. Genteng Kali 15

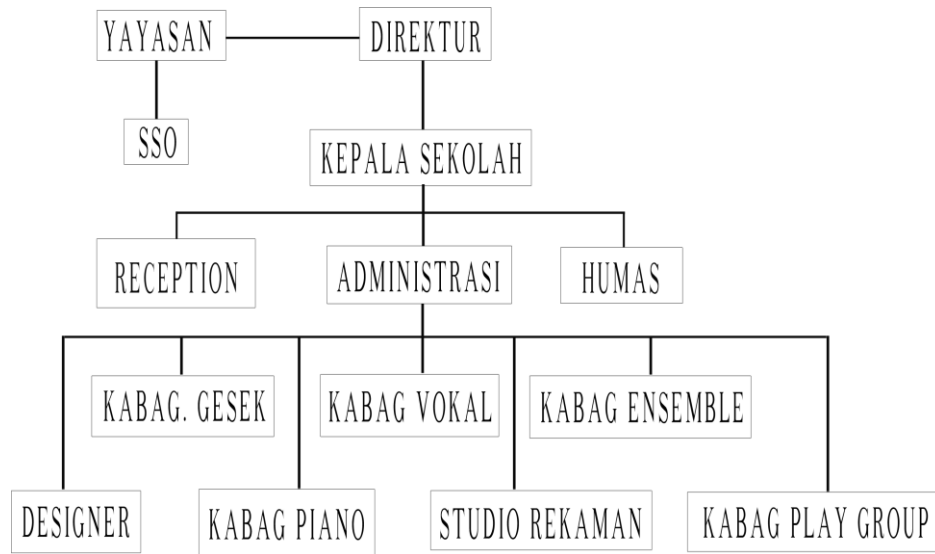
Jam Operasional : 09.00 s.d 19.00 WIB, Senin s.d Sabtu

Secara umum Surabaya Simfoni Orchestra (SSO) merupakan milik Yayasan, namun didalam SSO terdapat sekolah musik yang merupakan milik pribadi Bpk. Solomon Tong, beliau adalah konduktor tetap SSO.



Gambar 2.34 Bpk. Solomon Tong

Struktur Organisasi :



Gambar 2.35 Struktur organisasi

Visi misi :

- Mengumpulkan musisi kedalam suatu wadah, berlatih bersama, memainkan musik yang baik serta mengembangkan bakat musiknya.
- Membawa musik klasik serta memperkenalkannya kepada masyarakat kota Surabaya pada khususnya, dan Indonesia pada umumnya.
- Mengemban tugas pendidikan dan kebudayaan di Indonesia melalui pengajaran musik kepada generasi muda.
- Menggelar konser - konser yang berkualitas yang dipersembahkan kepada penggemar musik klasik sebagai wujud misi budaya.

Program studi :

- *String Instruments : Violin, Viola, Cello* (semua tingkatan)
- *Woodwind Instruments : Flute, Oboe, Clarinet, Basson* (semua tingkatan)
- *Brass Instrument : Trumpet, Trombone, Horn*
- Piano (semua tingkatan)
- Vocal (semua tingkatan)
- Teori Musik

- *Ensemble* : Ensemble gesek, Ensemble tiup.
- Penulisan Not Balok pada Komputer
- *Playgroup Music* : "*Da Capo*" *Children music* : Program kelompok bermain anak-anak menggunakan metode pengajaran Musik, Bahasa Inggris, dan Komputer secara interaktif dan terpadu.

(Tingkatan pelajaran dari semua alat musik di sekolah ini disesuaikan dengan grade-grade ujian *The Associated Board of The Royal School of Music London* dan *Australian Music Examination Board*)

Surabaya Simfoni Orchestra (SSO) ini terletak di Ruko lantai 3 ini merupakan tempat kursus musik serta merupakan tempat latihan orchestra. Sekolah musik ini mengajarkan alat musik orchestra.

- Lantai 1 dan 2 adalah tangga yang menuju SSO



Gambar 2.36 Tangga menuju SSO

- Lantai 3 merupakan kantor pengelola dan ruang kursus. Area ini terdiri dari :
 - Ruang Direktur
Ruang direktur ini terletak di belakang area penerimaan dan merupakan ruang privat khusus untuk direktur dan kepala sekolah.
 - Ruang penerimaan



Gambar 2.37 Area penerimaan

Ruang penerimaan ini terletak tepat disebelah pintu masuk. Ruangan ini tidak memiliki batas spasial yang tegas karena secara keseluruhan area ini tergabung dengan area tunggu. Ruang hanya dibatasi dengan adanya perabot.

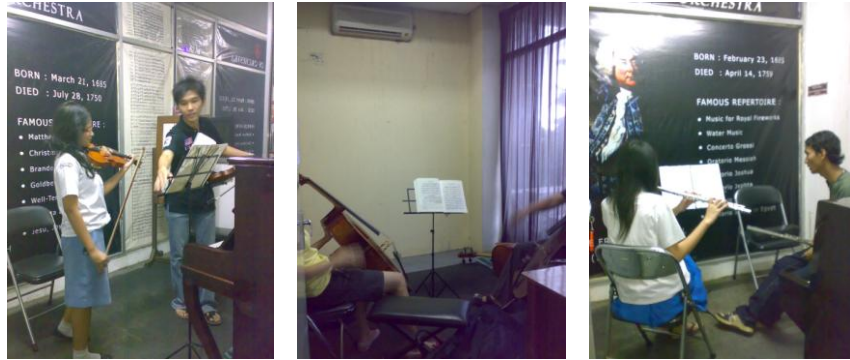
- Ruang tunggu



Gambar 2.38 dan Gambar 2.39 Ruang tunggu

Area tunggu disini terhubung langsung dengan ruang penerimaan dan ruang kelas terbuka. Area tunggu ini dilengkapi dengan fasilitas duduk dengan kapasitas 7-8 orang. Pada area ini juga terlihat beberapa display alat musik. Area tunggu ini terkadang juga berfungsi sebagai area untuk menerima tamu.

- 7 ruang kursus privat yang dilengkapi dengan piano.



Gambar 2.40, Gambar 2.41 dan Gambar 2.42 Ruang kelas

Ruang kelas dilengkapi dengan piano dan 2 buah kursi. Sehingga setiap ruangan dapat digunakan untuk belajar piano. Serta *music stand* sebagai tempat partitur. Ruang kelas berukuran 3m x 3m, dengan kapasitas 2-3 orang, dengan waktu pemakaian ruangan 1,5 s.d 2 jam.

Elemen interior :

- Dinding : sebagian ada yang dilapisi dengan karpet sehingga suara dari dalam tidak mengganggu keluar.
- Lantai : karpet
- Plafon : gipsium board, warna putih

Setiap ruang dilapisi dengan AC split. Akustik ruang kursus ini sekitar 70%. Pada beberapa ruang kursus ini juga dilengkapi dengan cermin sebagai sarana untuk membantu saat berlatih vokal.

- 2 ruang kursus terbuka yang digunakan untuk belajar teori dan untuk makan siang staff. Ruangan ini tergabung dengan ruang tunggu.



Gambar 2.43 dan Gambar 2.44 Ruang kelas gabungan 1



Gambar 2.45 dan Gambar 2.46 Ruang kelas gabungan 2

- Ruang kursus anak anak, merupakan 1 kelas besar yang digunakan untuk pembelajaran teori dan praktek. Serta area bermain anak.



Gambar 2.47 dan Gambar 2.48 Ruang kelas anak – anak

Ruangan ini dilengkapi dengan computer dan piano mini sebagai sarana latihan bermain musik, juga dilengkapi dengan *whiteboard* untuk belajar teori.



Gambar 2.49 Ruang kelas anak – anak

Elemen interior :

- Dinding : dinding bata dengan cat warna biru muda
- Plafon : gipsum board, warna putih
- Lantai : dilapisi karpet dan papan kayu.

Pada ruang kursus anak warna yang digunakan merupakan warna-warna cerah yang dapat menarik minat anak-anak. Serta elemen dekoratif berupa not-not balok serta tulisan yang ditempelkan di dinding. Seperti pada ruangan lain, ruangan ini juga dilengkapi dengan AC split.

- Ruang rekaman, ruang rekaman ini terdiri dari 2 bagian yaitu ruang kontrol dan ruang take.



Gambar 2.50 dan Gambar 2.51 Studio rekaman

Lantai, dinding dan plafon pada ruangan ini dilengkapi dengan karpet sehingga suara dari dalam tidak keluar dan suara dari luar tidak mengganggu ruangan yang diluar. Akustik di dalam ruangan ini sekitar 90%.

- Lantai 4 merupakan hall, yang biasa digunakan untuk latihan *orchestra* dan alat musik gabungan (*ensemble*) serta untuk pertunjukan siswa sendiri.



Gambar 2.52 dan 2.53 Hall dan suasana saat latihan *orchestra*

Elemen interior :

- Lantai : terbuat dari semen
- Dinding : dinding bata, warna putih
Sebagian dinding berupa kaca, ditutup dengan *vitrage*
- Plafon : gipsum board, warna putih