

2. TINJAUAN DATA

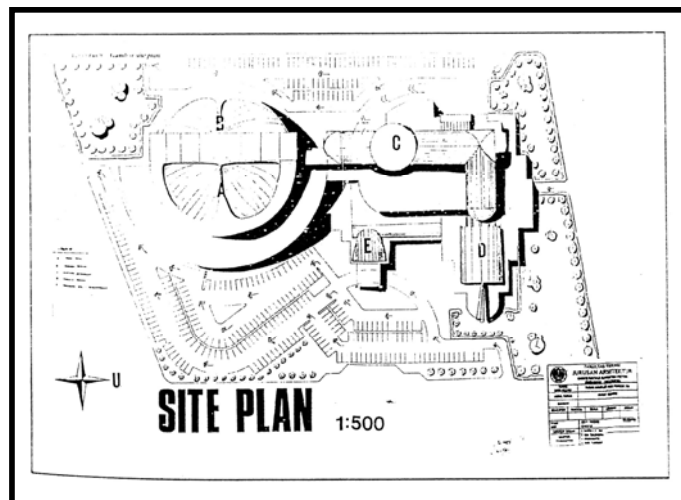
2.1. Data Fisik Tapak dan Bangunan

2.1.1. Data Fisik Luar Tapak

Denah dari Perancangan Interior *House Of Ibanez Electric Guitar* ini hanyalah bangunan fiktif yang terambil dari hasil karya Tugas Akhir Mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Kristen Petra. Bangunan aslinya yaitu Sarana dan Fasilitas Musik di Surabaya yang terletak di Jalan Kertajaya Indah Timur Surabaya. Bangunan ini terletak di Surabaya Timur yang merupakan lahan biasanya digunakan untuk fasilitas umum dan fasilitas komersial. Selain itu adanya kemudahan aksesibilitas dari segala arah, lokasi bangunan juga mudah dikenali oleh masyarakat luar Surabaya. Letak lokasi juga berdekatan dengan fasilitas-fasilitas lain seperti Mall Galaxy dan Hotel serta terdapat sarana dan prasarana infrastruktur yang sangat mendukung keberadaan *House Of Ibanez Electric Guitar* di Surabaya.

Adapun batas-batas yang dari lokasi proyek perancangan yaitu:

- Batas Utara : Jalan Dharma Husada Indah Timur II.
- Batas Selatan : Gedung KONI.
- Batas Timur : Mall Galaxy.
- Batas Barat : Jalan Dharma Husada Indah Timur XVI.



Gambar 2.1. Tapak Luar
(Sumber: Purnomo 88)

2.1.2. Data Fisik Dalam Tapak

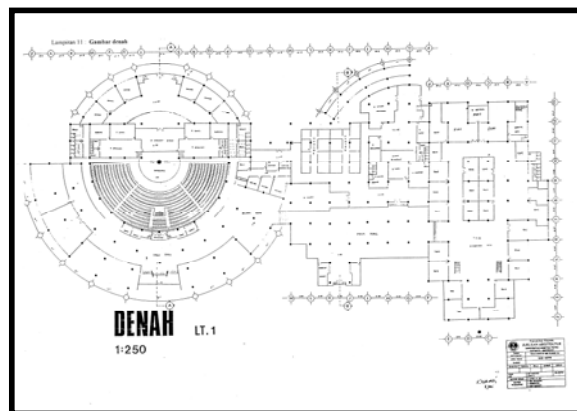
Bangunan terdiri dari 3 lantai, pembagiannya sebagai berikut:

Lantai 1: Ruang konser, Galeri musik, Toko dan Kantor pengelola.

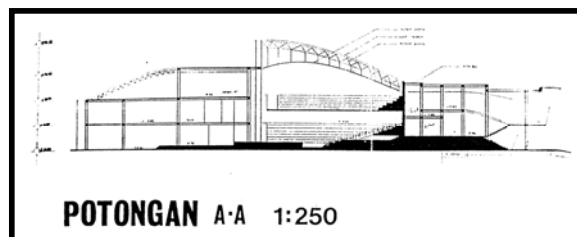
Lantai 2: Ruang konser, Toko dan sekolah musik.

Lantai 3: Sekolah musik dan perpustakaan.

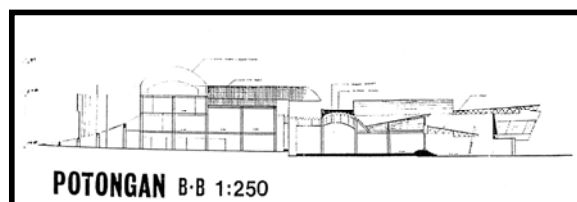
House Of Ibanez Electric Guitar ini terletak pada lantai pertama dari keseluruhan gedung ini.



Gambar 2.2. Denah Bangunan
(Sumber: Purnomo 89)



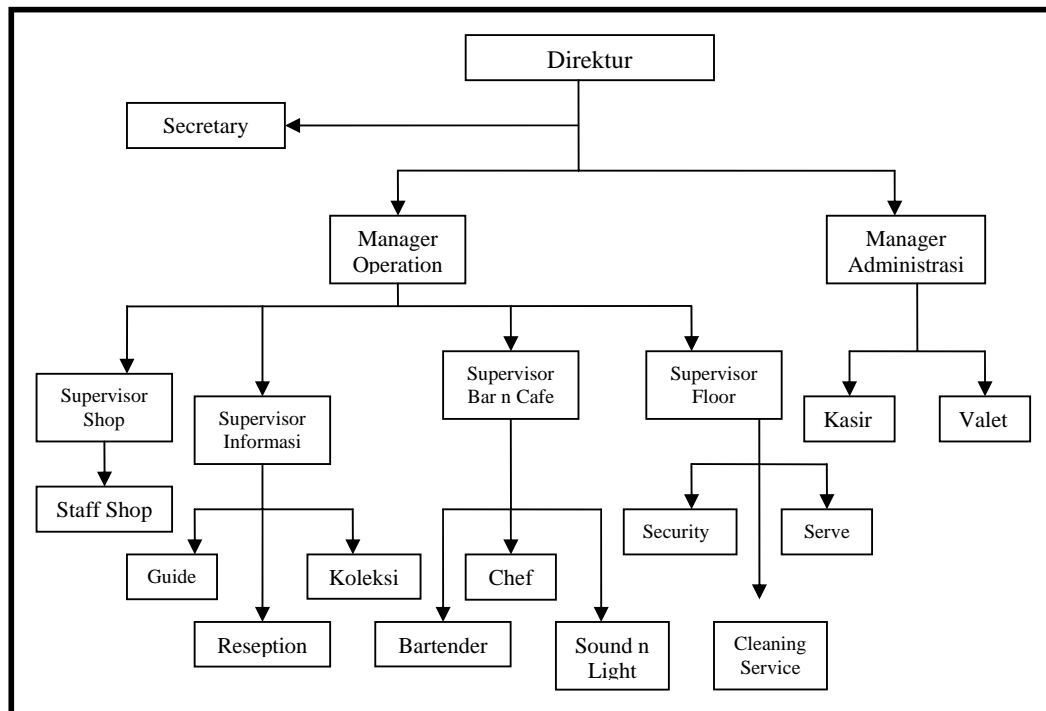
Gambar 2.3. Potongan A-A
(Sumber: Purnomo 90)



Gambar 2.4. Potongan B-B
(Sumber: Purnomo 91)

2.2. Data Pengguna

2.2.1. Struktur Organisasi Pengelola



Gambar 2.5. Stuktur Organisasi

(Sumber: Tugas Akhir Perancangan Interior Jazz Pub & Resto Di Surabaya, oleh: Cindy Novianti, NRP: 41400014, no: 00050238/DIN/05)

2.2.2. Latar Belakang Perilaku Pengguna

Pengguna *House Of Ibanez Electric Guitar* di Surabaya ini berasal dari latar belakang dan karakter yang berbeda-beda. Pengunjung kebanyakan berusia muda karena masih dalam tahap pembelajaran, rasa ingin tahu yang besar, mencari hiburan dan memiliki keinginan yang tinggi. Selain itu kelompok penggemar Ibanez maupun gitar listrik itu sendiri. Kelompok ini memiliki dua golongan yaitu golongan yang menyukai dan ingin menghibur dirinya dengan permainan gitar listrik sedangkan golongan kedua yaitu golongan yang antusias terhadap gitar listrik sehingga akan melakukan permainan gitar listrik sekaligus membantu kesuksesan dari *House Of Ibanez* tersebut. Terakhir dari kelompok masyarakat awam sendiri yang ingin menambah informasi tentang Ibanez gitar listrik sekaligus menikmati hiburan yang tersedia.

2.3. Data Literatur

2.3.1. Sejarah Perkembangan Ibanez *Electric Guitar*

Apabila kita ingin mengetahui sejarah secara keseluruhan dari Ibanez, kita harus kembali ke tahun 1908 saat dimana sebuah perusahaan yang bernama Hoshino memulai bisnisnya sebagai sebuah toko musik *retail* yang kemudian berkembang menjadi *supplier* alat-alat musik di Nagoya, Japan.

Apabila kita ingin mengetahui sejarah yang lebih singkat dari Ibanez, maka kita harus kembali ke masa dimana kira-kira tahun 1945 ketika Hoshino mulai mendistribusikan sebuah gitar Spanyol yang bernama Ibanez atau mungkin kita bisa kembali ke masa kira-kira pertengahan tahun 1960 ketika Hoshino, yang pada saat itu telah membeli *patent* dari merk “Ibanez”, mulai memasarkan bentuk gitar yang modern dan *trendy* ke daerah Amerika, yang kemudian pada kenyataannya laku keras di toko-toko musik di Amerika.

Namun bagi kebanyakan dari kita, sejarah Ibanez kira-kira dimulai sekitar 30 tahun yang lalu, ketika Hoshino membuka sebuah kantor di daerah Philadelphia, PA dengan maksud untuk pendistribusian gitar Ibanez secara lebih efisien didaerah Amerika Serikat. Kebanyakan gitar-gitar Ibanez terkenal karena memiliki kualitas yang tinggi (tapi harganya tidak mahal) dan mampu meng*copy* bentuk apapun sesuai dengan selera pasar yang ada untuk diproduksi. Pada waktu itu banyak instrumen produksi Amerika yang sedang mengalami masa-masa sulit disebabkan adanya kenaikan harga dengan penurunan kualitas. Kondisi seperti itulah yang membuat Ibanez mampu bersaing dari produk-produk Amerika dan menjadi semakin terkenal.

Tidak hanya sekedar meng*copy* bentuk-bentuk yang sudah ada saja, namun Ibanez juga mulai memiliki *design* khas mereka sendiri: Gitar dengan tipe “*solid body Artists*” (yang digunakan oleh Bob Weir dari grup band “*the Dead*”), “*the Iceman*” (yang pertama kali dipopulerkan oleh Paul Stanley dari grup band “*KISS*” dan gitar “George Benson”, yang merupakan gitar jazz pertama yang didesain untuk volume lebih besar ketika sedang bermain diatas panggung. Banyak dari gitar Ibanez mula-mula ini yang terus berlanjut produksinya dalam jumlah dan kualitas yang semakin baik sampai dengan saat ini sehingga menjadi gitar yang layak untuk dijadikan koleksi.

Sejak tahun 1976, gitar-gitar Ibanez yang *mengcopy* bentuk gitar-gitar Amerika pada saat itu sudah tidak diproduksi lagi karena salah satu perusahaan besar gitar produksi Amerika menuntut Ibanez. Namun hal itu bukanlah masalah karena Ibanez telah meninggalkan bentuk-bentuk tersebut dan dengan cepat berkembang menjadi sebuah perusahaan gitar yang inovatif dengan bentuk-bentuk *patent* ciri khas mereka.

Pada pertengahan era 80'an dimana minat terhadap gitar-gitar instrumen musik rock sedang meningkat secara pesat, Ibanez berkolaborasi dengan pemain-pemain gitar top dunia seperti Steve Vai, Joe Satriani dan Paul Gilbert dan menghasilkan gitar-gitar dengan tipe seri JEM, JS, RG dan S yang fenomenal. Sampai saat ini pun versi dari gitar-gitar tipe tersebut masih terkenal dan telah menjadi standar untuk jenis musik "*hard rock*" dan "*instrumental rock*".

Ibanez, yang dikenal juga sebagai gitar untuk jenis musik jazz (disamping untuk jenis musik rock), telah menghasilkan beberapa tipe gitar jazz yang sangat mengesankan. Diantaranya adalah: "*George Benson models*", "*two Pat Metheny models*", dan yang terbaru, "*the new John Scofield signature semi-acoustic*".

Satu catatan akhir, disamping Ibanez telah dikenal sebagai salah satu perusahaan gitar elektrik dan akustik terlaris, mereka juga terkenal sebagai salah satu perusahaan gitar bass terlaris didunia. Ibanez merupakan gitar bass pertama yang menarik perhatian dunia sekitar era 70'an dan 80'an dengan produknya yang menghasilkan gitar bass jenis "*neck-thru*" dengan pickup "*active*". Saat ini, Ibanez kembali menawarkan berbagai macam produk gitar bass dengan senar 4, 5, and 6 dengan jenis "*luthite-bodied Ergodynes*" yang bakal menjadi *trend* dimasa yang akan datang.

2.3.2. Sejarah Gitar Listrik

Gitar adalah alat musik yang sangat umum dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan. Seperti alat musik lainnya, gitar juga mempunyai ciri khas yang tidak dimiliki oleh alat musik lainnya. Namun demikian, gitar juga mempunyai kelemahan. Kelemahan yang dapat diamati secara langsung adalah ketika seseorang ingin memainkan sebuah nada variasi nada-nada yang cukup

banyak, maka dengan permainan gitar akan sangat sulit bagi seseorang untuk mewujudkannya, karena gitar terdiri dari 6 senar yang tersusun dari atas ke bawah, dan jari yang dapat efektif bergerak hanyalah 4 jari. Umumnya, gitar berbahan kayu ringan, sedangkan dawainya dari perunggu, nilon, atau baja. Biasanya gitar memiliki enam dawai, tapi ada yang 4 atau 12.



Gambar 2.6. Patung kecil/arca yang menunjukkan asal-usul gitar. Ditemukan di Susa, Iran sekitar tahun 2000-1500 SM dan disimpan di Meseum Nasional Iran (Wikipedia)

Instrumen sejenis Gitar setidaknya telah dipopulerkan kira-kira selama 5,000 tahun. Instrumen Gitar diduga berasal dari sejenis instrumen terdahulu yang dikenal di daerah Asia Tengah Kuno sebagai *Sitara*. Instrumen yang kelihatannya sangat mirip dengan sebuah Gitar ditemukan kembali dalam bentuk ukir-ukiran dan patung kuno dari orang Iran kuno di wilayah bagian Susa. Sebutan modern bahasa Inggris "*Guitar*", diadopsi dari bahasa Spanyol "*guitarra*", yang berasal dari bahasa Yunani "*kithara*". Berdasarkan asal-usul berbagai macam sebutan untuk instrumen sejenis Gitar, maka asal kata "*Guitar*" didapat dari kombinasi dua sumber, yaitu *Indo-Eropa: guit-*, berasal dari bahasa sansekerta "*sangeet*" yang berarti "*musik*", dan *-tar* berasal dari sebutan secara umum yang berarti "*chord*" or "*senar*".

Gitar dipercaya berasal dari negeri Spanyol karena alat musik gitar mirip dengan alat musik Spanyol yang bernama *Vehuela* yang beredar pada awal abad ke 16. Perkiraannya alat musik ini ditemukan oleh orang yang berasal dari Malaga. Alat bantu ini (gitar) mempunyai cara pembuatan yang sama dengan alat musik okulele. Gitar pertama kali yang dibuat sebenarnya berukuran sangat kecil dan juga hanya memiliki empat dawai. Kehadiran pertama gitar dulunya juga tidak mendapat sambutan yang terlalu baik. Karena dianggap bukan alat musik yang nyata atau hanya sebuah alat permainan. Publikasi gitar pertama dipelopori

oleh Alonso Mudarra. Pada masa klasik banyak terdapat publikasi yang dilakukan oleh para pembuat lagu dan juga para pemusik. Seperti Fernando Sor, Mauro Guiliani, Matteo Carcassi, Fernando Caulli, dan masih banyak para pencipta yang mengembangkan metode atau cara bermain gitar yang akhirnya menjadi permainan yang umum dan dapat diterima.



Gambar 2.7. Sebuah ilustrasi tentang seorang pemusik dari abad ke-9, yang memainkan instrumen sejenis gitar-sebuah instrumen yang cara memainkannya dengan dipetik
(Wikipedia)

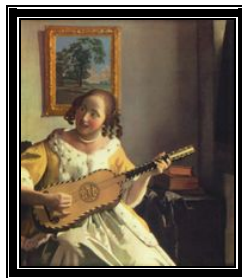
Kata “*guitar*” meminjam bahasa Persia ke bahasa Arab Iberian. Kata “*qitara*” merupakan nama Arab untuk alat musik sejenis kecapi yang menjadi asal-usul dari gitar modern. Nama “*guitarra*” diperkenalkan ke Spanyol ketika instrumen tersebut dibawa masuk ke Iberia oleh para Pelaut setelah abad ke-10. Sesuai Merriam-Webster, Bahasa Inggris “*guitar*” berasal dari bahasa Perancis “*guitare*”, yang mengalami perubahan dari bahasa Spanyol “*guitarra*”. Istilah Spanyol meminjam bahasa Arab “*qītār*” yang diadaptasi dari bahasa Yunani “*kithara*”. Bahasa Yunani tersebut, menurut etymonline.com, berasal dari bahasa Persia “*sitar*”. Sebuah instrumen kecapi kuno di Iran, yang disebut dalam bahasa Persia “*tar*” juga ditemukan dalam kata “*Guitar*”. Instrumen “*tar*” telah berumur ribuan tahun, dan ditemukan pada variasi senar ke-2, 3, 5, and 6.

Sebelum muncul di Spanyol, gitar diduga mulai dikembangkan di Mesir Kuno pada sekitar 5.000 tahun silam. Bangsa Mor, yang tahun 711 menginvasi Spanyol, membawa instrumen ini dari Afrika utara ke Eropa. Menurut versi lain, dari Persia gitar ke Spanyol pada abad XII. Namun, ia sekarang disebut instrumen

tradisional Spanyol, padahal bukan asli Spanyol. Bisa jadi karena kata gitar berasal dari bahasa Spanyol yaitu *guitarra latina*.

Akhir abad XVI di Negeri Matador itu gitar menjadi sangat populer karena kemampuan adaptasinya sebagai musik pengiring. Gitar lalu tersebar ke negeri Eropa lain, di antaranya Italia dan Perancis pada 1620 dan 1626. Perlahan iapun masuk ke Inggris. Di abad XVI-XIX, gitar mengalami beberapa perubahan dari gitar empat dawai, tiga dawai, dan satu dawai atas tunggal, menjadi gitar dengan lima dawai ganda. Pada akhir abad XVIII muncul gitar dengan enam dawai tunggal nada e, a, d, g, b, d'.

Kata Spanyol "*vihuela*" (atau "*viola da mano*"), sebuah instrumen sejenis gitar dari abad ke-16, mengalami transisi perubahan bentuk pada jaman renaissance ke bentuk gitar jaman modern. Instrumen tersebut memiliki bentuk tuning seperti kecapi namun *body* seperti gitar. Konstruksinya juga seperti pada gitar modern umumnya dengan pola gitar renaissance kontemporer empat bagian. Vihuela hanya memiliki jangka waktu popularitas yang sebentar. Terakhir kali publikasi untuk instrumen tersebut muncul pada tahun 1576. Tidak disebutkan jelas apakah hal itu menggambarkan adanya sebuah perubahan bentuk atau hanya sebuah design yang mengkombinasikan tampilan antara instrumen "*Oud*" Arab dan kecapi Eropa. Dalam perubahan bentuk selanjutnya vihuela menjadi gitar dapat dipandang sebagai suatu strategi differensiasi bentuk dari kecapi Eropa. Vihuela Spanyol kebanyakan dimainkan di Pub-pub, Salon, dan pinggir-pinggir jalan. Instrumen vihuela dikenal sebagai sebuah instrumen rakyat pada umumnya dan kemudian dibatasi oleh Nobles and Royalty.



Gambar 2.8. Lukisan seorang pemain gitar (tahun 1672). Karya Johannes Vermeer (Wikipedia)

Keluarga Vinaccia dari luthiers dikenal karena mempopulerkan instrumen mandolin, dan mengembangkan sebuah gitar mula-mula dengan enam senar. Gaetano Vinaccia (th 1759-1831) memiliki *patent merk* gitar dengan enam senar yang diproduksi di Naples, Italy sekitar tahun 1779. Gitar ini telah diuji dan tidak menunjukkan adanya tanda-tanda modifikasi bentuk dari gitar yang berbentuk dobel.

Pada akhir abad ke 19, gitar sudah mulai mengalami masa-masa suramnya. Publikasi gitar pada masa ini kurang dikembangkan. Tetapi, kehidupan gitar kembali oleh seorang Francisco Torrega yang memulai tradisi bermain gitar dengan menggunakan kuku-kuku jari. Seiring dengan berjalannya waktu akhirnya gitar mulai menarik perhatian para pemusik, apalagi antara gitar dan musik telah memperlihatkan kesesuaian dalam pertunjukannya. Gitar yang pada awalnya hanya mempunyai empat dawai, tetapi menjelang abad 18 bertambah menjadi enam dawai. Pada abad ke 17 gitar mulai populer sampai Benua Eropa, Amerika dan Asia dan banyak mengalami perkembangan yang pesat sampai sekarang.

Alat musik berdawai ini pun mencapai puncak kepopulerannya sebagai instrumen pengiring. Di Inggris pemain gitar dan komponis ahli kelahiran Spanyol, Fernando Sor, menyebarkan aliran kuat di awal abad XIX. Malah di abad XIX dan XX para pemain musik Spanyol, seperti Andes Segovia, berhasil membuktikan peran penting gitar sebagai instrumen musik utama.

Komponis abad XIX yang menulis komposisi untuk gitar di antaranya adalah Ferdinando Carulli dan Mauro Giuliani, keduanya berkebangsaan Itali. Sekitar pertengahan abad XIX pembuat gitar dari Spanyol Antonio Torres Juado menyempurnakan, sekaligus menciptakan bentuk dan ukuran standar gitar. Di masa hampir bersamaan Fransisco Tarrega, gitaris dan *composer* Spanyol, menciptakan metode bermain gitar modern. Umumnya, gitar berbahan kayu ringan, sedangkan dawainya dari perunggu, nilon, atau baja. Biasanya gitar memiliki enam dawai, tetapi ada yang 4 atau 12. Dimensi modern dari instrumen klasik pertama kali diperkenalkan oleh Antonio Torres Jurado (tahun 1817-1892), yang bekerja di Seville pada tahun 1850. Setelah berabad-abad para pemusik memainkan gitar akustik, instrumen gitar listrik pertama kali *dipatentkan* oleh George Beauchamp tahun 1936. Beauchamp menemukan Rickenbacher yang

menggunakan pickup magnet sepatu kuda. Namun bagaimanapun juga Danelectro'lah yang pertama kali memproduksi gitar listrik untuk masyarakat umum secara luas. Tipe ini punya perangkat elektromagnetik yang menyalurkan bunyi dawai melalui *amplifier*. Alhasil, ia dapat menghasilkan lebih banyak variasi nada daripada gitar akustik.

Selain gitar listrik, ada banyak jenis gitar dari berbagai daerah dengan kekhasan masing-masing. Di antaranya di Amerika ada yang berbentuk mirip buah pir dengan 6-14 dawai kawat, atau serupa *siter* Jawa. Ada lagi *jarana* dari Meksiko, serta *charango* di Amerika Selatan, keduanya gitar kecil berdawai lima, yang tak kalah terkenal adalah gitar yang sering tampil dominan dalam musik-musik India.

2.3.3. Sejarah Perkembangan Gitar di Indonesia

Berdasarkan catatan sejarah, gitar masuk ke negara Indonesia dibawa oleh bangsa Portugal pada abad ke 17. Pada waktu itu sejumlah tawanan asal Portugis di Malaka dimukimkan oleh Belanda di kawasan berawa-rawa di Jakarta Utara, di sebuah kampung Tugu. Agar tidak bosan, mereka menghibur diri dengan bermain musik. Bermain musik dengan menggunakan alat musik, konon saat itu juga merupakan saat lahirnya aliran musik keroncong. Ada tiga jenis gitar yang dimainkan oleh para tawanan saat itu yaitu:

- a. Gitar Rorengan, yang terdiri dari empat dawai.
- b. Gitar Monica, yang terdiri dari tiga dawai.
- c. Gitar Jitera, yang terdiri dari lima dawai.

Dua abad kemudian gitar dan musik keroncong menjadi populer di kalangan bangsawan dan kemudian menyebar ke pelosok tanah air.

2.3.4. Gitar Listrik

Gitar listrik menggunakan *pick-up* sebagai mikrofon dan *humbucker* yang mengurangi kebisingan pada distorsi. Gitar listrik sendiri dibagi menjadi dua yaitu yang memiliki leher berbahan kayu *rosewood* dan leher berbahan kayu maple. Perbedaan ini juga menciptakan perbedaan karakter suara. Gitar dengan leher berbahan kayu maple memiliki karakter suara yang lebih jelas.



Gambar 2.9. Gitar Listrik
(Wikipedia)

2.3.5. Bagian-bagian Gitar Listrik



Gambar 2.10. Bagian-bagian Gitar Listrik
(Wikipedia)

Keterangan dari gambar:

1. *Headstock*
2. *Nut*
3. *Machine heads atau pegheads, tuning keys, tuning machines, tuner*
4. *Frets*
5. *Truss rod*
6. *Inlays*
7. *Neck*
8. *Neckjoint*
9. *Body*
10. *Pickups*

11. *Electronics*
12. *Bridge*
13. *Pickguard*
14. *Back*
15. *Soundboard (top)*
16. *Body side (ribs)*
17. *Sound hole, dengan Rosette inlay*
18. *Strings*
19. *Saddle*
20. *Fretboard or Fingerboard*

2.3.6. Ukuran Gitar Elektrik dan Alat Pendukung

Tabel 2.1. Ukuran Gitar Elektrik dan Alat Pendukungnya
(Sumber: hasil pengamatan)

Nama	Panjang	Lebar	Tebal
Gitar Elektrik Firespark Blue Ibanez K-7	98 cm	31,5 cm	4 cm
Efek Audio Gitar Elektrik Ibanez DE7 Delay/Echo Pedal	38,5 cm	17,5 cm	5 cm
Amplifier Prince Stringer Pro	56 cm	21 cm	40 cm



Gambar 2.11. Gambar Efek Audio Gitar Elektrik Ibanez DE7 Delay/Echo Pedal
(Wikipedia)



Gambar 2.12. *Amplifier Prince Stringer Pro*
(Wikipedia)

2.3.7. Jenis Kayu untuk Gitar

Jenis kayu yang dipakai untuk membuat gitar berpengaruh sangat besar terhadap karakter suara gitar tersebut. Banyak orang yang beranggapan bahwa untuk membentuk warna suara, cukup dengan melakukan penyetelan pada amplifier dan atau pada efek pedal. Ini tidak sepenuhnya salah, tapi faktor utama yang membentuk warna suara pada gitar adalah bahan dari gitar itu sendiri. Jenis kayu yang berbeda akan menghasilkan suara yang berbeda pula. Berikut adalah contoh-contoh kayu yang umum dipakai untuk *body* gitar:

- Alder
Low bagus, *mid* bagus sekali, *high*-nya cukup baik, dengan *sustain* cukup baik. Corak kayu bagus.
- Basswood
Suara cukup bagus disemua *range* dan bagus sekali di *mid*. *Sustain* cukup baik. Corak kayu tidak terlalu bagus.
- Mahogany
Sangat bagus pada *mid* dan *high range* *sustain* cukup. Corak kayu tidak terlalu bagus.
- Maple
Biasanya dipadukan dengan kayu lain, dan diletakkan di atas. Sangat bagus pada *high*-nya dan *sustain* sangat bagus. Corak kayu bagus sekali.

2.4. Ibanez Custom Shop di USA

2.4.1. Sejarah Ibanez “USA Custom Shop”

Sejarah Ibanez “USA Custom Shop” berawal dari pengenalan gitar listrik Ibanez model RG dan JEM baru pada tahun 1987 yang kemudian menjadi standart untuk gitar-gitar Ibanez lainnya. Selama beberapa tahun selanjutnya Ibanez semakin gencar menambah beberapa model yang baru, sehingga mampu menciptakan *trend* baru didalam perkembangan gitar listrik. Sebagai dampaknya ialah, pabrik gitar Jepang Ibanez semakin terkenal sebagai sebuah merk gitar yang berkelas dan bermutu tinggi, ahli dalam pembuatan *body*, *neck*, *spareparts*, cat dan keseluruhan bagian gitar. Banyak dari kita tidak menyadari ketika Ibanez

menjadi begitu terkenal, sebagian besar dari kerja keras tersebut berawal dari sekelompok kecil para pekerja Ibanez di Amerika.

Pada akhir tahun 1980'an, Jepang mulai mengekspor *body* dan *neck* gitar Ibanez ke pabrik Hoshino di Amerika yang terletak di daerah Bensalem, PA. Pendistribusi'an bagian-bagian gitar tersebut memungkinkan pabrik Hoshino di Amerika untuk mulai mempelajari perintisan bisnis pembuatan gitar Ibanez *custom* (sesuai keinginan *customer*). Tidaklah mengejutkan bila kemudian tim Amerika mampu membuktikan diri mereka sebagai sebuah bagian dari Ibanez yang sungguh-sungguh dibutuhkan peranannya. Sekitar tahun 1988, pabrik Hoshino yang ada di Jepang memutuskan untuk menaruh sumber potensi baru mereka di Amerika. Mereka mulai memproduksi finishing gitar di pabrik yang ada di Bensalem. Dengan demikian mulailah berdiri sebuah divisi baru dari gitar Ibanez di Amerika dan terkenal dengan nama "H&S Guitars" yang merupakan jantung dan jiwa dari "Ibanez *Custom Shop*" yang legendaris itu.

"Konsep didirikannya Ibanez "USA *Custom Shop*" adalah untuk mempopulerkan gitar Ibanez di Amerika dan memberikan kesempatan untuk para pemain gitar secara individual untuk mendesain bentuk gitar sesuai dengan selera dan impian mereka sendiri" ("Ibanez").

2.4.2. Berdirinya H&S *Guitar*

Untuk beberapa bulan pertama, H&S Guitars menerima pasokan *sparepart* gitar dari Jepang. *Sparepart* yang dipasok terdiri dari *neck*, *body*, dan perangkat keras gitar listrik, yang merupakan bagian-bagian penting untuk sebuah pabrik gitar. Fungsi H&S *Guitar* sebenarnya ialah beroperasi sebagai sebuah kesatuan *line* di Pabrik Hoshino Amerika yang terletak di Bensalem. H&S memproduksi gitar elektrik secara utuh dan dijual dengan merk Ibanez. Produksi masa-masa awal gitar Ibanez "*made in USA*" adalah model *Pro Custom 540 Guitars* pada tahun 1988, yang kemudian menyusul model 540S, 540P and 540R, merupakan gitar Ibanez hasil produksi H&S. Model *Pro Custom* selanjutnya berkembang menjadi model "*USA Custom*", Sebuah *lineup* ekstensif dari H&S yang menerima pesanan dan pembuatan gitar *custom*. Model gitar Ibanez tertentu

seperti model RG770, pemasangan *pickup* gitar dilakukan disana sebelum dikirim ke *dealer-dealer* Ibanez di Amerika.

Pada saat yang bersamaan, Ibanez memperkenalkan model "*American Master*" yang didesain khusus sesuai dengan kebutuhan & selera orang Amerika. Secara tertulis, Ibanez menyebut model tersebut sebagai "*American hand made guitar*" yang pertama. Diperkenalkan pada pertengahan tahun 1989, model "*American Master*" merupakan gitar Ibanez yang diproduksi oleh Roger Gresco, seorang gitaris yang berasal dari California. Roger memanfaatkan sebuah *system "topographic"* secara khusus yang menanamkan bagian neck gitar kedalam *body* gitar. Sistem tersebut selanjutnya dikenal dengan sebutan "*neck-thru guitar*" yang mengagumkan, sekalipun dengan sebuah kekurangan kecil. Produksi menjadi lebih lambat dan pengecatan menjadi terlihat kasar (dibandingkan dengan buatan Jepang). Sebagai akibatnya sangat sulit untuk menghasilkan finishing *trademark* gitar Ibanez yang terkenal sangat bagus dan digemari. Akibatnya, model "*American Master*" dihentikan produksinya kira-kira selama 18 bulan. Namun para *customer* kelihatannya bersedia untuk menunggu model "*American Master*" kembali diproduksi. Pada akhirnya, dua model diproduksi menggantikan model tersebut, yaitu model MA2 (*Solid Color*) dan MA3 (*Maple Transparent*). Kita dapat melihat kedua model tersebut di cetakan katalog gitar Ibanez tahun 1990.



2.13. *Ibanez Custom Shop*
(Ibanez)

2.4.3. *Custom Shop* ala Carte

Dengan pengalaman baru yang mereka temukan, Ibanez Amerika mengarahkan diri mereka pada visi yang lebih tinggi. Mereka secepatnya membuka "*Custom Shop*" mereka untuk para *customer* gitar Ibanez yang tersebar

diseluruh dunia. Seperti sebelumnya, *body* dari gitar-gitar Ibanez ini didatangkan dari pabrik Hoshino di Jepang. *Customer* dapat memesan gitar mereka melalui *dealer-dealer* Ibanez, dan Ibanez “USA Custom Shop” akan memproduksinya sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan mereka. Sampai saat inipun *body* gitar Ibanez masih didatangkan dari Jepang beserta *body* gitar untuk desain *bridge* Humbucker. H&S mampu memodifikasi *body* tersebut sesuai pesanan, yang memungkinkan berbagai macam konfigurasi pemasangan *pickup* gitar DiMarzio sesuai pilihan kita. Berbagai macam pilihan *neck* gitar juga tersedia untuk para *customer*, termasuk pilihan jenis kayu pada *fretboard* gitar, *inlays*, pengunci *neck* dan *headstock reversed optional*.

Sebagai tambahan, H&S mampu menyediakan berbagai macam grafik-grafik dan finishing yang spektakuler pada gitar pesanan *customer*. Tiga orang seniman yang bertugas untuk mengecat gitar-gitar Ibanez adalah: Dan Lawrence, Pamelina H, Dan Pedro Cruz, beserta tambahan seorang seniman.



2.14. Alat Pembuat Gitar Listrik
(Ibanez)

Pada awal tahun 1990, H&S memutuskan untuk memindahkan lokasi produksi mereka dari yang semula berada di Bensalem, PA ke California. Selama masa relokasi produksi, akhirnya diputuskan bahwa H&S akan membagi lokasi produksi mereka menjadi dua lokasi. *Custom shop* yang pertama, disebut “*Endorser Shop*” secara eksklusif hanya diperuntukkan para pemusik-pemusik yang disponsori oleh gitar Ibanez (*endorsee*), sedangkan *custom shop* yang satu lagi, disebut “*Customer Shop*” dipergunakan untuk memproduksi gitar Ibanez “USA Custom” bagi para *customer* umum yang memesan gitar sesuai keinginan mereka masing-masing. “*Endorser Shop*” didirikan dikawasan Case Ave, didaerah

utara Hollywood. Sedangkan H&S “*Customer Shop*” didirikan kira-kira 10 blok ke arah utara.

Sekali lagi, H&S “*Customer shop*” merekrut bantuan dari luar untuk mempertahankan *supply sparepart* dan material mereka. Langkah itu dimulai dengan mendapatkan bagian-bagian gitar seperti *body* dan *neck* yang dibuat untuk mereka, namun kali ini berasal dari California, bukan dari Ibanez di Jepang. *Neck and body guitar* dikirim ke H&S dalam kondisi yang belum dicat. Dikabarkan, *body* dan *neck* gitar Ibanez *standard* “USA Custom” berasal dari Hosono, yang merupakan salah seorang pendiri terkemuka dari gitar listrik merk ESP. *Body* gitar yang berasal dari Hosono ditujukan untuk model *bolt-on neck* UCEW (USA Custom Exotic Wood). Gitar-gitar Ibanez model UCEW terbuat dari bahan kayu premium dan mulai dijual sejak tahun 1990-1992.

Ketika di California, H&S menciptakan gitar elektrik dan gitar bass model “*neck-through*“, yang merupakan model “*American Master*” terbaru. Saat ini gitar Ibanez model “*American Master*” dibuat oleh Wildwood Guitar di California. Lagi-lagi model tersebut menggunakan model MA seperti MA1FM atau MA1QM yang dapat kita lihat di *catalog* gitar Ibanez tahun 1991-1992. H&S juga menerima pesanan untuk memproduksi gitar listrik dengan merk “*Starfield*”, yang merupakan sebuah produk dari perusahaan gitar yang kecil diluar Ibanez.

2.4.4. Case Ave Ibanez “*Endorser Shop*”

Ibanez “*custom Shop*” di Case Ave sepenuhnya ditujukan untuk para musisi yang disponsori oleh Ibanez (*endorsee*) dan R&D (pusat penelitian & pengembangan) gitar Ibanez. *Custom shop* tersebut memiliki sebuah tim kecil yang terdiri dari tiga orang utama, yaitu: pendiri senior Michael Lipe dan Mace Bailey bersama dengan seorang Humas dengan para musisi yang bernama Chris Kelly dari Texas. Gitar-gitar Ibanez yang diproduksi disini dibuat secara eksklusif hanya untuk para musisi yang disponsori oleh Ibanez (*endorsee*), tidak ada satupun yang akan dijual atau dibuat untuk para *customer* & dealer. Perlu dicatat bahwa para pekerja Ibanez “*Custom Shop*” di Case Ave langsung digaji dari Jepang.

Pekerjaan di “*Custom Shop*”, Case Ave sangat jelas... memproduksi gitar Ibanez untuk para *endorsee* Ibanez sesuai dengan permintaan dan selera mereka. Mereka mengerjakan seluruhnya mulai dari pembuatan *body*, *necks*, dan pengecatan gitar Ibanez. Ketika gitar tersebut telah selesai, mereka juga bertanggung jawab atas kualitas dari gitar itu, memastikan bahwa para *endorsee* Ibanez benar-benar terpenuhi permintaan dan selernya. Apabila hal tersebut dirasa masih belum cukup, maka mereka juga bertanggung jawab untuk meneliti dan mengembangkan gitar tersebut. Sebagai tambahan, banyak dari sample-sample warna gitar Ibanez yang ada sekarang ini berasal dari “*Custom Shop*”, Case Ave.

Terdapat beberapa laporan tidak substansial yang isinya menyatakan bahwa H&S *Shop* (Ibanez *shop* untuk *customer*) merupakan sebuah hasil kerjasama antara Fender Japan (Hartfield) dan Hoshino (Starfield) untuk merakit dan mengecat gitar-gitar di California. Diperkirakan, H&S memiliki sekitar 12 atau 15 orang pekerja atau kurang.

Seharusnya perlu dicatat bahwa dalam kebanyakan hal, kedua Ibanez “USA *Custom Shop*” (H&S dan Case Ave) tidak bekerja sama, sekalipun memang adakalanya antara kedua *custom shop* tersebut saling menolong antara satu dengan lainnya. Sebagai contohnya, ketika satu “*Custom Shop*” memerlukan kayu atau beberapa *sparepart* gitar. Perlu dicatat bahwa “*Custom Shop*” di Case Ave disewa oleh H&S untuk mengecat beberapa gitar *custom* Ibanez model RG atau Starfields. Hal ini disebabkan karena pendiri senior di Case Ave memiliki pengalaman yang sangat banyak dalam hal pengecatan gitar *customer* Ibanez.



2.15. Rangka Gitar
(Ibanez)

2.4.5. Dibalik Ibanez *Endorser*

Ibanez mencoba merebut pasar dengan menggunakan *endorser*, dan ternyata strategi itu berhasil. Para *endorsee* dipilih oleh Chris Kelly, Yang bertugas sebagai Humas Ibanez dengan para *endorsee* tersebut. Dikabarkan bahwa kadangkala dikasus-kasus tertentu, para pekerja di Case Ave turut memberikan masukan atau saran tentang siapa musisi yang berpotensi untuk dijadikan *endorsee* gitar Ibanez. Seperti yang kita duga, Chris akan pergi untuk mencari para musisi dengan rekor penjualan album yang sukses, populer di majalah-majalah gitar, atau pendatang baru yang memiliki prospek cerah di industri musik. Sejarah membuktikan, bahwa Chris berhasil menggaet banyak para *endorser* dan membawa mereka ke *image* Ibanez yang terkenal itu.

Para Ibanez *endorser* dibagi menjadi kategori A, B atau C. Para *endorser* kategori A akan disediakan 3 atau 4 *custom* gitar setiap tahunnya, sesuai dengan yang mereka inginkan selama tertera merk Ibanez di *headstock* gitar. Para *endorser* B juga akan disediakan 2 *custom* gitar setiap tahunnya, sesuai dengan yang mereka inginkan selama tertera merk Ibanez di *headstock* gitar. Hal ini termasuk juga bentuk dan radius neck gitar, *fretwire*, tipe kayu *body* gitar, *pickups* dan pemilihan warna sesuai selera para *endorser* tersebut. Untuk pemilihan warna yang artistik diserahkan kepada ahlinya, yaitu Pamelina atau Pedro. Sedangkan para *endorser* kategori C akan disediakan 1 *custom guitar* setiap tahunnya. Gitar tersebut diambil dari persediaan yang tersedia di gudang, dengan pickup sesuai selera mereka.

Pada waktu persetujuan dengan seorang *endorser* Ibanez telah mencapai tahap *final*, maka *endorser* tersebut akan ditangani secara intensif oleh seorang ahli gitar di Case Ave. Ahli gitar itu akan mendiskusikan dan mengembangkan sebuah gitar bersama *endorser* sesuai dengan keinginannya, mengerjakan dengan sebaik-baiknya dan memberikan penjelasan tentang hal-hal teknis tentang gitar itu. Dikabarkan bahwa proses tersebut merupakan sebuah pengalaman yang menarik bagi para pekerja Ibanez “*Custom Shop*” disana. Banyak para *endorser* menceritakan terlebih dahulu keinginan mereka pada ahli gitar disana baru kemudian dirancang sebuah *custom* gitar.

Diperkirakan bahwa setiap pekerja di Case Ave *worker* bertanggung jawab untuk mengembangkan sedikitnya 4 atau 5 *custom* gitar setiap bulannya. Seperti yang dapat kita bayangkan, kadang-kadang kewajiban itu dapat menjadi sebuah jadwal yang padat dan stress, sementara para *endorser* gitar Ibanez memiliki jadwal *tour* dan travel yang padat juga. Ketika proses pembuatan *custom* gitar selesai, pekerja di Case Ave memiliki tambahan tanggung jawab untuk pemeliharaan dan perbaikan *custom* gitar bagi para *endorser* itu.

Ibanez USA "*Custom Shop*" saat ini beroperasi hanya memberikan pelayanan kepada para musisi *endorser* mereka mengingat pada saat ini permintaan pasar terhadap *custom guitar* Ibanez sangat sedikit jumlahnya. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, "*Custom Shop*" saat ini hanya bertujuan memproduksi, mendesign, dan memperbaiki gitar para musisi *endorser* Ibanez. Mereka membantu mendesign gitar eksklusif lainnya untuk pasar Jepang, seperti yang dapat kita lihat di *Ishibashi* Kemungkinan suatu hari Ibanez USA "*Custom Shop*" akan kembali dibuka untuk melayani permintaan para *customer* umum sekali lagi.

2.5. Teori-teori yang Berhubungan Dengan Desain

2.5.1. Lobby

Teori-teori yang berhubungan dengan lobby yaitu:

- a. Lobby merupakan ruang teras di dekat pintu masuk hotel (bioskop dan sebagainya) yang dilengkapi dengan beberapa perangkat meja dan kursi, yang berfungsi sebagai ruang duduk atau ruang tunggu (*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua* 781).
- b. Lobby artinya ruang masuk pada suatu bangunan. Kata lobby pada umumnya dipakai sebagai kata ganti ruang tamu. Fungsi dasar lobby hampir sama dengan ruang tamu rumah, hanya saja fungsi lobby menyangkut citra (*image*) yang ingin mempengaruhi tamu yang datang (*Majalah Griya Asri* 20-21).
- c. Lobby adalah bagian dari *public space* yang mempunyai fungsi sebagai ruang tamu, ruang depan, dan kamar tunggu untuk tamu (biasanya merupakan ruang terbuka yang mempunyai hubungan langsung dengan bagian *front office* (*reception, cashier, information*, dan sebagainya) (H. Kodhyat 55).

- d. Kantor depan adalah salah satu departemen di hotel yang secara operasional berhubungan langsung dengan tamu. Kantor depan terletak pada bagian depan hotel. Ini dimaksudkan agar mudah diketahui umum. Umumnya kantor depan disebut lobby (Darsono 9).

Kantor depan merupakan tempat berlangsungnya tempat berlangsungnya penyambutan tamu, pemindahan barang, pembayaran, memberikan informasi kepada tamu dan pengunjung, pelayanan pengiriman surat-surat, dokumen, dan lain-lain, pelayanan jasa kesekretarisan, pelayanan jasa komunikasi telepon (Tormoezi & Manurung 18,27).

- e. Menurut tinjauan dari beberapa pustaka, maka dapat diperoleh bahwa pengertian dan fungsi lobby dewasa ini antara lain:
- Sebagai simbol akan situasi dan pandangan terhadap hotel tersebut (Saito 92).
 - Memberi kesan pertama pada tamu terhadap hotel secara keseluruhan (Hoyt 98).

Lobby difungsikan sebagai tempat bertemunya orang dalam suatu gedung maka letaknya pun mudah diakses, karena didalamnya juga terdapat beberapa ruang, antara lain:

- Resepsionis
Ruang untuk menanyakan informasi, letaknya harus mudah dijangkau orang waktu pertama kali masuk dalam sebuah gedung, terlihat jelas, dan menandakan bahwa ruangan resepsionis ini berbeda dengan ruangan yang lain, sehingga membuat orang pertama kali melihat adalah ingin menuju ruangan tersebut.
- Ruang tunggu
Tempat dimana orang duduk menunggu, bertemu dengan orang lain dalam suatu gedung. Letaknya di dalam lobby agar mudah dilihat orang, berisikan tempat duduk, ataupun sofa. Ruang ini sangat luas, karena harus bisa menampung orang-orang yang menjadi sasaran pengunjung pada konsep perancangan gedung tertentu.
- Ruang penerima tamu.
- Ruang perantara (*foyer*).

- Tempat penyimpanan barang.

Faktor yang harus diperhatikan adalah:

- Mudah dilihat dan dicapai.
- Desain ruang dapat mencerminkan identitas atau citra suatu perusahaan.
- Penentuan desain lobby hendaknya memperhitungkan kenyamanan pengguna yang disesuaikan dengan konsep desain.
- Penerangan harus dapat memberikan kesan luas.

Masalah lobby umumnya masalah sirkulasi pada lantai karena dengan banyaknya aktifitas yang berbeda dari tiap pemakai dan tidak hanya area yang luas, tetapi juga mengutamakan keterbukaan (Gordon 72).

2.5.2. Stage

Stage merupakan area dimana diletakkannya alat-alat musik berupa drum, *keyboard*, gitar, bass dan *sound system*. Pengunjung akan memberikan *focus* pada area *performance* sehingga peletakkan area ini harus strategis sehingga dapat terlihat dari segala arah selain itu desain panggung juga harus dipikirkan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat menarik minat pengunjung (Hardy 41).

Pada perancangan *stage*, penataan tempat duduk penonton sangatlah penting, kemiringan sudut 20° dan tidak lebih dari 25 baris sangat dianjurkan. Di atas 20 m, ekspresi muka artis sulit untuk dilihat (Lord, Peter & Ducan 10). Jarak penonton terjauh dari tepi luar panggung direkomendasikan tidak lebih dari 37,5 m (Ingerslev 92).

Menurut anatomi manusia, gerakan kepala yang wajar dalam batas menyenangkan adalah 30° gerakan ke atas dan 40° ke bawah maupun gerakan ke samping. Hal ini dapat dijadikan acuan pada perancangan fasilitas tempat duduk maupun berdiri di dalam gedung *concert hall* (Panero, Julius & Zelnik 16)

Pada area *performance* memerlukan adanya peralatan *lighting* dan *sound system* yang dapat mendukung berjalannya pertunjukan. Peralatan itu contohnya:

- *Microphone* berjumlah minimum 3 beserta kabel permanen yang disambungkan pada sound mixer dengan alternatif *tape* atau *disc*.
- Pencahayaan area *performance* yang baik maka memerlukan adanya *lighting track* dengan *spotlight* (lampu sorot) yang dapat diatur (*adjustable*).

- Lampu-lampu yang ada terhubung dengan sistem pengontrol lampu pada *room dimmer control* dan fasilitas pemrograman untuk *presetting* lampu panggung.

Menurut Fred Lawson (69), perbandingan luas lantai dansa dengan jumlah kursi adalah 40 m² untuk 100 kursi. Area ini dapat bersifat permanen dan sementara. Bila lantai dansa tidak digunakan, bisa ditutup dengan penutup lantai (karpet) di atas lantai aslinya. Lantai dansa juga dapat digunakan untuk aktivitas yang lain.

2.5.3. *Cafe* dan Bar

2.5.3.1. *Cafe*

Teori-teori yang berhubungan dengan *cafe* secara umum:

- *Cafe* merupakan tempat yang mirip dengan restoran tetapi *cafe* lebih memiliki batasan khusus daripada restoran itu sendiri dilihat dari cara menyajikan dan juga minuman.
- Restoran murah yang menyediakan makanan yang mudah dimasak/dihidangkan kembali (William 18).
- Restoran kecil yang melayani/menjual makanan ringan dan minuman, *cafe* biasanya digunakan untuk rileks (Longman 20).
- Jam buka *cafe* biasanya dimulai pagi hingga malam hari (10.00-22.00) atau ada pula *cafe* yang dibuka mulai sore hingga malam hari (18.00-02.00).
- Tempat minum kopi yang pengunjungnya dihibur dengan musik atau tempat yang menyajikan makanan dan minuman ringan (Lawson 73).
- Tempat yang biasanya dipakai untuk membuka *cafe* adalah sebuah rumah yang didekorasi dan ditata dengan baik, dan terkadang *shopping* mall juga cocok untuk sebuah *cafe*. Tempat seperti ini biasanya lebih ramai dibandingkan dengan restoran, karena banyak tamu yang keluar masuk. Harganya pun juga terjangkau (Eugene 56).

Dengan adanya perkembangan jaman, *cafe* ini semakin luas. Artinya tidak hanya menjadi tempat menikmati makanan dan minuman tetapi juga menjadi tempat bersosialisasi dan mencari teman baru (Barban 85).

Sebuah *cafe* juga memiliki beberapa persyaratan ruang yang dilihat dari segi keamanan, keselamatan, kenikmatan, dan kesehatan. Suatu hal yang prinsip pada ruang *cafe* yang menyangkut persyaratannya adalah persyaratan tentang kenikmatan manusia yang dititik beratkan pada kebutuhan ruang gerak atau individu. Kebutuhan ruang gerak bagi manusia atau individu adalah 1,4-1,7 m² (Neufert 206).

Dalam perancangan interior desain mebel juga harus dipikirkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dimensi mebel juga bisa mempengaruhi pengunjung untuk berlama-lama duduk (Neufert 113).

Menurut Fred Lawson (89) berdasarkan cara menyajikan makanan dan minuman restoran dibagi dalam beberapa jenis yaitu:

- Restoran dengan sistem *snack bar*
Restoran ini biasanya menjual makanan yang sudah jadi (tinggal menghangatkan kembali) dan makanan tersebut dapat dimakan pada meja *counter* ataupun pada meja makan yang disediakan. Titik berat restoran ini adalah ruang yang ekonomis, jumlah karyawan yang terbatas dan jumlah makanan yang terbatas pula.
- Restoran dengan sistem *cafe*
Biasanya hanya menjual 2 atau 3 jenis makanan saja, namun juga menyediakan kue. Modal dan tenaga yang dipergunakan biasanya dalam jumlah kecil.
- Restoran dengan sistem *coffe shop*
Restoran ini menyediakan makanan ringan atau yang sudah jadi serta kue-kue, selain itu restoran jenis ini biasanya menyediakan banyak pelayan.
- *Coffe shop* merupakan salah satu jenis restoran dimana yang ditawarkan adalah makanan dan minuman ringan, termasuk kopi. Dalam pelayanannya, para pelayan *coffe shop* datang ke meja dan memberi menu. Pemesanan sangat cepat sehingga tidak perlu menunggu lama.
- Dalam perancangan *coffe shop* perlu diperhatikan suasana yang tenang, tidak formal, juga harus menyediakan tempat display makanan jadi untuk menarik perhatian.

Dilihat dari sistem pelayanan restoran dapat dibagi dalam beberapa jenis sistem yaitu:

- Sistem papan menu
Sering juga disebut swalayan, pada sistem ini pengunjung dapat memilih jenis makanan dan daftar makanan yang terdapat pada papan menu dan langsung membayar.
- Sistem kartu menu
Pengunjung duduk, melihat menu, memesan makanan yang ditawarkan pelayan dan pembayaran dilakukan melalui pelayan atau dapat langsung dilakukan di kasir.

Beberapa teori menurut *Successful Restaurant Planning* tentang sirkulasi dalam *cafe* antara lain:

- Sirkulasi antara pengunjung dan karyawan tidak boleh terjadi bersilangan. Bersilangan ialah jika sirkulasi antara pelayan dan pengunjung saling bertemu tanpa adanya sirkulasi alternatif yang lain. Sehingga bisa terjadi peristiwa saling menunggu atau bertabrakan antara pengguna. *Waitres* sebaiknya mempunyai sirkulasi sendiri sehingga ketika sekali melayani suatu tempat dapat sekaligus melayani tempat-tempat lain.
- Sirkulasi dalam *cafe* dapat dilewati pengunjung, kereta makanan, dan wates ketika melayani. Kebutuhan akan meja dan tempat duduk yang ideal untuk aktivitas makanan dan minuman di area makan.

Beberapa teori menurut buku *Successful Restaurant Planning* dan John F. Pile (36) dalam bukunya *Interior Design 3rd Edition* tentang pencahayaan dalam *cafe* antara lain:

- Pencahayaan yang terlalu terang/kurang terang dapat mengakibatkan mata menjadi sakit. Hal tersebut berkaitan dengan waktu penggunaan yang cukup lama, misalnya pengunjung yang sedang bersantai sambil berbincang-bincang dan pelayan yang kurang lebih bertugas selama enam jam.
- Pencahayaan yang seragam menyebabkan atmosfer terasa membosankan.
- Pencahayaan yang terlalu tajam menyebabkan makanan kelihatan tidak nikmat untuk dimakan. Pencahayaan yang tidak tepat dapat mengubah warna makanan menjadi kurang memancing selera pengunjung untuk memakannya.

- Untuk tingkat aktifitas tinggi seperti dapur, gudang dan kasir pembayaran harus menggunakan pencahayaan yang terang.
- Pencahayaan mencerminkan tingkat harga, kualitas dan kecepatan pelayanan.

Pencahayaan di daerah layanan makanan memerlukan cahaya yang cukup, khususnya sekitar meja kasir. Dalam layanan penyajian memerlukan 400 lux, *counter* dan meja kasir memerlukan 600 lux.

Pencahayaan yang bagus juga perlu disediakan pada area sirkulasi dan terutama di atas anak tangga. Ada beberapa tingkat penerangan berdasarkan kode penerangan sebagai berikut:

- Meja reception memerlukan 400 lux.
- Kantor hall memerlukan 200 lux.
- Anak tangga memerlukan 200 lux.
- Bar memerlukan 100 lux.

(Lawson 89).

Beberapa teori mengenai buku *Successful Restaurant Planning* tentang penghawaan dalam *cafe* antara lain:

- Menggunakan *air control unit*.
- Pemakaian *heating and cooling* dan untuk daerah panas seperti Surabaya cenderung menggunakan *cooling*.
- *Exhaust fan* yang lebih banyak digunakan pada area dapur.
- *Smoke control*.

2.5.3.2. Bar

Bar merupakan suatu tempat untuk minum. Biasanya menjual minuman-minuman yang mengandung alkohol.

Menurut Fred Lawson (34) dalam bukunya *Restaurant, Club and Bars Planning Design*. Bar adalah:

- a. Tempat mencari hiburan, sehingga suasana yang diciptakan adalah suasana yang dapat meningkatkan sosialisasi.
- b. Tempat yang didirikan dengan kepentingan komersil, sehingga lokasi harus strategis dan akses yang mudah dicapai. Seperti di pusat kota, jalan-jalan utama dan di daerah sub urban.

Persyaratan bar berdasarkan Direktur Jendral Pariwisata no 14/U/1988, 25 Februari 1988:

- a. Jumlah tempat duduk sebanding dengan luas bar dengan ketentuan 1,1 m²/tempat duduk.
- b. Lebar ruang kerja bartender minimal 1 m.
- c. Untuk ruang bar yang tertutup harus dilengkapi AC dan ventilasi dengan tempratur ruangan 24°C dan kelembapan relatif 60%.
- d. Perlengkapan dan perabotan minimal:
 - Tersedia *bar counter* dan *bar stool* (kursi bar).
 - Meja untuk para pengunjung.
 - Sofa untuk bersantai sambil bercakap-cakap.
 - Rak penyimpanan minuman dan makanan.
 - Lemari es dan perlengkapan membuat minuman.
 - Berbagai jenis gelas dengan jumlah dua kali kapasitas bar minimal (*cocktail glass, tumber glass, gelas bir, cognac glass, brandy glass*).

Menurut Gail Bellamy (57) kriteria yang harus dimiliki dalam perancangan bar adalah:

- Seorang desainer harus mampu menangkap dan menarik perhatian pengunjung dengan merangsang indra penglihatan sama kuatnya dengan makanan yang disajikan.
- Bar harus lebih lagi dari segi *entertainment* dengan mengangkat tema-tema tertentu, misalnya olah raga, televisi, musik, memorabilia, *games* dan lain-lain.
- Interior bar harus lebih *welcome* bagi wanita dan membuat mereka nyaman masuk di dalamnya.
- Selain *dance floor*, bar biasanya dilengkapi dengan ruangan kecil untuk percakapan yang lebih intim dan area aktivitas-aktivitas lainnya (seperti *billiard*).
- Cara yang sukses menarik pengunjung adalah melalui permainan *lighting* yang menarik.
- *Lighting* dan *sound system* membantu mengubah suasana dengan memasukkan kesan dramatis, misteri, dan mengundang rasa ingin tahu.

- Penggunaan material alami dan tidak mahal merupakan salah satu cara yang cukup penting untuk dapat mengakomodasikan klien dengan *budget* terbatas.
- Agar dapat bersaing, para pemilik mengizinkan para desainernya untuk lebih berani dalam memberikan sentuhan pribadi pada tiap ruangnya.

Sistem pelayanan yang digunakan pada sebuah bar menurut Fred Lawson (49) adalah:

- *Self Service*
Pengunjung memesan makanan dan minuman tanpa dilayani pelayan kemudian menuju kasir untuk melakukan transaksi pembayaran. Setelah itu pengunjung dapat menikmati makanan dan minuman yang mereka pesan.
- *Waiter Waitress to Table*
Pengunjung hanya duduk dan menikmati makanan yang dipesan. Karena semua pemesanan makanan dilayani sepenuhnya oleh pelayan.
- *Counter Service*
Pengunjung bebas memilih makanan yang tersedia. Karena makanan dan minuman terdapat di area khusus. Biasanya sistem ini digunakan untuk pelayanan cepat dan servis yang tidak formal.

Dalam mendesain *display* untuk sebuah bar, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

- Obyek yang dipertunjukkan.
- Fungsi dan maksud yang ingin disampaikan kepada pengunjung.
- Besaran area yang tersedia.
- Efek yang timbul.
- Cara perawatannya.

2.5.4. Galeri

Galeri merupakan ruang yang biasanya digunakan untuk memamerkan barang-barang seni, sebagian besar memiliki skala ruang yang lebih kecil dari museum dan tidak disiapkan untuk menerima pengunjung dalam jumlah yang besar (John F. Pile 95).

Sebuah atau serangkaian ruangan atau bangunan yang disediakan untuk pameran dan menjual karya-karya seni (Stein 66).

Ada beberapa jenis galeri:

- **Galeri seni**
Berupa ruangan yang memiliki finishing yang bagus dimana benda dipamerkan sebagai keindahan dengan bahan sederhana yang sesuai. Koleksi seni termasuk lukisan, pahatan *furniture*, seni dekorasi, mural, miniatur arsitek, rekonstruksi, cetakan, gambar, dan foto.
- **Galeri interpretif**
Arsitektur yang sederhana, tetapi lingkungannya didominasi oleh bahan interpretatif (rekonstruksi bersejarah, foto mural, grafik, teks, dll). Pameran interpretatif menampilkan benda-benda seperti sejarah dan sejarah nasional dan menggunakan teknik seperti diorama, ruang periodik dan bayangan gelap.
- **Galeri pusat sains**
Tidak memiliki barang yang dipamerkan sama sekali, tetapi mungkin menampilkan peralatan edukasi interaktif yang menggambarkan konsep-konsep sains. Ruangan ini dapat berupa ruang kelas atau bahkan tempat bermain daripada galeri yang tradisional.
- **Galeri tempat penyimpanan**
Terdiri dari banyak sekali benda museum dari koleksi dengan sedikit interpretasi tetapi dengan bahan referensi yang tersedia untuk dipelajari.
- **Galeri pameran**
Galeri yang fleksibel dimana dapat digunakan untuk berbagai macam pameran, masing-masing dipasang untuk periode terbatas.
- **Galeri gabungan**
Menggabungkan beberapa jenis galeri. Kebanyakan galeri mampu diubah dan digunakan untuk pameran spesial dari waktu ke waktu.

Adapun beberapa fungsi dari galeri yaitu:

- **Fungsi Komunikatif:** merupakan media penyampaian secara tidak langsung kepada komitmen atau pengunjung galeri mengenai produk-produknya.
- **Fungsi Apresiasi:** merupakan tempat berapresiasi para seniman dalam menuangkan ide-idenya dan karyanya.
- **Fungsi Estetis:** sebagai tempat untuk mengemas produk-produk yang akan dijual.

Di bawah ini beberapa fasilitas yang didapatkan dari sebuah galeri:

- Memajang dan memamerkan benda-benda.
- *Display* (sementara atau pameran).
- Mengatur dan mencatat keluar masuk barang.
- Administrasi dan dokumentasi.
- Menerima pengunjung galeri dan berupa pelayanan informasi.
- *Visitor guide service* atau *information*.

2.5.5. *Retail and Gift Shop*

Area untuk berjualan ini berperan penting sebagai sumber pendapatan. Area ini seharusnya terletak di daerah ruang tunggu atau setidaknya dapat terlihat dari ruang tunggu sehingga menarik pembeli.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam sebuah *retail* dan *gift shop* adalah:

- Peletakan bagian depan *retail* dan perencanaan desain *retail* harus menarik, sehingga menarik minat pembeli serta terlihat dari area lainnya.
- Penggunaan warna-warna yang menarik, lampu-lampu dan logo-logo yang sesuai.
- *Display* mendapat perhatian pertama sehingga penataan *display* harus memberikan sugesti kepada pembeli.
- Sirkulasi untuk membeli dan menjual harus diperhatikan.

Pencahayaan pada *retail* bersifat mengekspos pencahayaan interior dan juga barang-barang sebagai elemen dekoratif yang dominan:

- Daerah sirkulasi yang tanpa adanya *display* hanya membutuhkan intensitas cahaya yang rendah.
- Daerah *merchandise* (termasuk lemari *display* dan *wall display*) membutuhkan pencahayaan lebih.
- Daerah *feature display* (*display* khusus) dibutuhkan intensitas pencahayaan yang lebih dari yang lainnya agar menjadi pusat visual dari ruang.

(Barr, Vilma & Broudy 62).

2.5.6. Tempat Informasi

Tujuan dari tempat informasi sendiri yaitu:

- Tersedianya sarana dan prasarana informasi serta koleksi dalam subjek tertentu untuk memenuhi kebutuhan kalangan atau komunitas tertentu baik itu ilmu pengetahuan, teknologi maupun kebudayaan.
- Menciptakan kondisi dan mendorong masyarakat komunitas tertentu untuk mengembangkan dan memanfaatkan jasa layanan informasi dalam rangka untuk memajukan komunitas itu sendiri.

Peletakan perabotan dan perlengkapan pada ruang informasi:

- Rak buku
Penempatan rak buku harus memperhatikan keadaan cahaya dan pertukaran udara. Rak buku sebaiknya tidak diletakkan di daerah yang berudara lembab.
- Meja baca
Meja baca harus ditempatkan di tempat yang terang dan berudara sejuk dan segar. Masing-masing meja baca dilengkapi dengan kursi baca.
- Meja sirkulasi
Meja sirkulasi diletakkan di tempat yang dapat mengawasi secara menyeluruh orang-orang yang keluar masuk perpustakaan.
- Lemari loker/titipan barang
Lemari loker/titipan barang diletakkan di dekat pintu masuk atau keluar sebelum meja sirkulasi.
- Lemari *catalog*
Penempatan lemari *catalog* di daerah jalur masuk ke area koleksi.
- Papan pengumuman
Papan pengumuman harus dapat dipindah-pindahkan dan dapat diletakkan di ruang manapun khususnya di dekat pintu masuk sehingga mudah untuk dilihat oleh pengunjung.

2.5.7. Kantor Staff

Kantor adalah wadah guna menampung segala kegiatan atau pekerjaan administrasi (tata usaha) yang berlokasi/bertempat di bangunan tempat manusia bernaung/bertempat atau di daerah tempat tinggal manusia.

Pekerjaan dalam perkantoran yang utama adalah kegiatan penanganan informasi dan kegiatan pembuatan maupun pengambilan keputusan berdasarkan bidang pekerjaannya.

Umumnya ruang kerja gedung perkantoran tidak berpindah-pindah, karena gedung perkantoran tersebut dilengkapi dengan ruang-ruang untuk mesin-mesin, ruang rapat, lemari data, arsip dan aktifitas penunjang lainnya yang menyita 1/3 luas ruang yang dibutuhkan oleh suatu organisasi.

Karena organisasi perkantoran cenderung berubah-ubah dan dalam berbagai situasi, maka perlu perhatian yang tanggap guna menghindari kemungkinan ketinggalan jaman dari gedung-gedung yang baru dibangun.

Untuk itu faktor yang harus diperhatikan antara lain:

- Bidang penutup
Diharapkan setidaknya dapat bertahan untuk kurun waktu 50 tahun karenanya harus dirancang untuk memenuhi berbagai variasi kebutuhan organisasi kantor.
- Pengaturan instalansi pelayanan dan utilitas
Diharapkan pengaturan pelayanan dan utilitas dapat mengikuti perubahan teknologi sehingga harus diganti sekurang-kurangnya menurut kurun waktu 15 tahun.
- Pelengkap ruang dalam
Berupa alat-alat penunjang ruang dalam yang sedapatnya disesuaikan dengan kebutuhan organisasi yang bersangkutan. Peralatan penunjang ini hanya digunakan selama masa sewa, biasanya 5-7 tahun.
- Pola pengaturan tata letak
Dalam hal ini dimaksudkan untuk penempatan dan pengaturan kembali letak elemen-elemen ruang dalam, seperti kursi, meja, lemari, partisi untuk dapat memenuhi kebutuhan suatu organisasi dalam kurun waktu 3-4 bulan.

Beberapa faktor yang diperlukan dalam mendirikan sebuah kantor dalam perancangan sebuah kantor adalah:

- Jumlah pegawai.
- Jenis kegiatan.
- Sifat hubungan antar pekerjaan.

- Jenis dan sifat ruang.
- Peralatan terkait dengan mebel yang sesuai.
- Kondisi fisik ruang akibat tuntutan tertentu

Penataan ruang kantor merupakan salah satu faktor terpenting dalam perancangan sebuah kantor, dimana terbagi menjadi 4 macam, yaitu:

a. *Cellular*

- Merupakan bentuk tradisional.
- Menempati gedung yang sempit.
- Ditandai dengan adanya koridor.
- Ruang-ruang berukuran kecil.
- Lampu *artificial* yang permanen.

b. *Group Spaces* (pengelompokan ruang)

- Kantor berukuran sedang.
- Menampung 5-15 orang yang bekerja secara bersama-sama.

c. *Open plan*

- Cara tradisional pada lay out yang lebih luas.
- Terdiri dari beberapa bentuk sub divisi yang lebih lengkap.
- Tempat bekerja disusun beraturan secara geometris.

d. *Office Landscaping*

- Konsep ini banyak dipakai pada dekade 15 tahun terakhir.
- Mempunyai karakter lay out tertentu yang terkontrol oleh pengolahan suasana yang *artificial*.
- Lay out area kerja memperlihatkan struktur dan metode dari organisasi kerja.
- Tirai, tanaman dan perabot penyimpanan dipergunakan menandai rute sirkulasi dan memberikan batas wilayah dan identitas pengelompokan kerja.

Ukuran-ukuran ruang ditentukan oleh standar ruang yang mengalokasikan bidang dan ruang tertutup menurut tingkatan staff. Beberapa perusahaan menggunakan standar semacam itu, tetapi sangat bervariasi dalam:

- Jumlah tingkatan staff.
- Pada tingkatan mana ruang tertutup tapi diperlukan.

- Alokasi ruang menurut tingkatan staff.
Ada beberapa tipe Aktivitas di dalam kantor:
- Aktivitas Solo
Banyak aktivitas solo mengambil tempat bersama, dalam ruang yang berbagi, tetapi kontak kerja antar individu terbatas. Aktivitas ini biasanya dilakukan seorang diri atau dapat juga termasuk aktivitas yang berbagi dengan orang lain, seperti membahas penulisan dalam sebuah laporan atau bertukar informasi dengan tetangga. Contohnya adalah operator telepon, pekerja sales. Ketika mereka berkomunikasi satu dengan yang lain bukan tentang pekerjaan tapi untuk membuat hidup menjadi lebih menyenangkan.
- Aktivitas Kelompok
Kelompok dapat permanen atau sementara. Dalam aktivitas kelompok seperti presentasi, pusat perhatian mungkin terletak pada satu atau beberapa orang. Dalam hal lainnya seperti rapat dan seminar, tiap orang akan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Sebuah tim adalah kelompok yang berpotensi dimana interaksi antara anggotanya sangatlah diperlukan.
- Aktivitas yang menyenangkan
Menggambarkan aktivitas pekerjaan yang erat berhubungan dengan masyarakat dimana masih mungkin melakukan pekerjaan tersebut sambil bersosialisasi. Tugasnya sendiri dapat berupa aktivitas pribadi seperti fotokopi atau aktivitas kelompok seperti makan siang bersama-sama, atau dapat pula berupa aktivitas individu rutin selama jam kerja seperti pergi ke toilet, membuat kopi atau hanya bergerak (khususnya untuk menunggu lift).
- Aktivitas Kekeluargaan
Kita menggunakan kata kekeluargaan untuk mendeskripsikan aktivitas ini yang memiliki unsur sosial tersendiri, dimana hal itu memungkinkan untuk bersosialisasi waktu menyelesaikan tugas.
- Aktivitas Sosial
Sosialisasi adalah unsur utama dalam kerja modern, dan merencanakan hal itu menjadi penting untuk mencapai kemajuan bisnis. Aktivitas sosial tidak hanya menjaga pelanggan dan karyawan agar tetap senang tetapi mendukung pertukaran ide yang mungkin kurang berbobot.

2.6. Elemen-elemen Interior

2.6.1. Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagian bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot kita, lantai harus terstruktur sehingga mampu mamikul beban tersebut dengan aman dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan dan aus yang terus menerus (Ching 96)

Lantai harus tahan terhadap kelembapan, terhadap beberapa keadaan, dan tahan terhadap perembesan air terutama pada lapisan atas (permukaan) misalnya kamar mandi, WC atau dapur dimana sering terjadi tumpahan air (Suptandar 45).

Lantai harus fungsional, pemilihan mempengaruhi pembersihan dan dekoratif (Lawson 87).

Agar lantai dapat menyerap suara pada frekuensi tinggi maka penggunaan material lunak sangat dianjurkan. Bahan lunak itu antara lain karpet dengan koefisien yang tepat pada penggunaannya. Beberapa jenis karpet *contract loop-cut pile* yang berkesan elegan karena ketebalan dan kelembutannya.

Finishing lantai harus tahan lama dan membutuhkan perawatan secara terus menerus. Selain itu material yang digunakan harus tahan lama terhadap gesekan sehingga tidak membuat orang terpeleset.

2.6.2. Dinding

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Menjadi muka bangunan, memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya (Ching 63).

Dinding juga berfungsi sebagai media pemantul, pengarah dan penyerap suara, tetapi dengan cara pemilihan bahan tertentu untuk dinding dengan bentuk yang khusus serta penetapan yang tepat (Pamudji 83).

Pada ruang yang luas sebaiknya dihindarkan dari bentuk dinding yang rata atau datar karena bunyi yang dipantulkan tidak akan maksimal menjangkau sudut-sudut ruangan terdalam.

2.6.3. Plafon

Plafon adalah salah satu unsur terpenting dalam interior sebagai pembentuk *space*. Pada ruang-ruang yang membutuhkan konsentrasi, diusahakan agar plafonnya berbentuk sederhana, tidak menyolok karena akan mengganggu konsentrasi. Plafon merupakan unsur pelindung dari cuaca dan pemberi efek bentuk bangunan seutuhnya, plafon juga mencerminkan karakter dari suatu bangunan atau ruang. Fungsi lainnya adalah sebagai penutup perlengkapan “*engineering*” dan sistem utilitas lainnya (Pamudji 62).

Bentuk plafon terbaik adalah bentuk *clamp shell*, yang menyerupakan bentuk kerang yang mengarah ke bagian penonton. Bentuk ini dapat membantu memantulkan suara lebih jauh dari pada bentuk plafon yang rata. Dengan demikian penonton yang berada dibelakang dapat lebih jelas mendengar suara yang dihasilkan, meskipun tanpa alat *sound* pembantu. Untuk material plafon, digunakan material yang keras, seperti kayu, dsb. Lebih baik memakai material keras yang berpori (*perforated panel*), yang di atas panel tersebut terdapat panel akustik yang sifatnya lebih keras, dengan cara kerja seperti pada analisis dinding ruang konser.

Plafon dapat diolah dengan suatu dimensi perancangan. Plafon adalah permukaan dimana atasnya terdapat sistem pencahayaan dan sistem suara. Perancang dapat mengaplikasikan berbagai material, tekstur dan perbedaan ketinggian untuk menciptakan efek-efek tertentu. Plafon tidak perlu berwarna putih tetapi yang penting permukaannya dapat memantulkan cahaya lebih dari 50%. Dianjurkan pula diberi peralatan dengan sistem akustik agar pengunjung dapat mendengar semua informasi dari ruang audio visual sehingga pengunjung tidak merasa jenuh (Sleeper H.R 55).

2.6.4. Warna

Menurut John F. Pile (52) warna memiliki kekuatan untuk mengubah sesuatu menjadi daya tarik karena warna sebagai aspek pendukung dalam hal penampilan visual suatu ruangan. Warna juga mempunyai kekuatan untuk memiliki keindahan. Hal ini berhubungan dengan harmonisasi dimana kita menjumpai efek yang menyenangkan oleh paduan dua warna atau lebih. Pengaruh

warna pada rasa keindahan ini tersebut sebagai fungsi estetis dari warna. Ruangan yang sempit dapat terlihat lebih lebar, benda yang kurang baik dapat terlihat lebih baik. Warna juga dapat digunakan sebagai media komunikasi, memberikan efek psikologis bagi pengguna. Warna digunakan untuk menambah semarak tata letak barang. Warna-warna cerah dapat menimbulkan daya tarik tertentu, warna ringan/pastel dapat menimbulkan daya tarik yang lebih baik. Sedangkan warna gelap tidak baik jika digunakan pada area *display* karena akan memperkecil daya tarik dari benda.

Menurut John Omsbe Simonds (76) warna membantu segi visualitas dan kesan psikologi untuk penampilan karakteristik suatu ruang, sehingga menimbulkan respon emosi yang diinginkan, antara lain:

- istirahat → lembut, putih, abu-abu, biru, ungu
- keriangn → tenang, hangat, riang, ringan
- gerakan → warna berpindah seperti krem-oranye
- kemesraan → lunak
- kesenangan → tenang, hangat

Menurut John Wiley (87) efek-efek yang diciptakan oleh warna yaitu:

- Merah: merupakan daya tarik perhatian yang sempurna, warna yang terkuat dan menarik perhatian, bersifat agresif, dan *lambing primitive*. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah, berani, seks, berbahaya, kekuatan, kejantanan dan kebahagiaan.
- Ungu: Merupakan campuran warna merah dan biru yang merupakan warna yang paling kontradiktif. Tetapi dalam variasinya ungu dapat membangkitkan kesan senang dan kaya atau tidak tenang atau mengalami penurunan atau degenarisasi. Berkarakter sejuk, hampir sama dengan biru, tapi lebih tenggelam dan khidmad. Melambangkan duka cita, kontemplatif, suci dan agamis.
- Biru: Merupakan antithesis dari merah. Berkarakter sejuk, pasif, tenang, damai, dan anggun. Warna yang mempesona, spiritual, monotheis, kesepian. Biru melambangkan kesucian, harapan, dan kedamaian.
- Hijau: Merupakan warna yang menyejukkan dan mengistirahatkan mata. Lebih bersifat netral dan pengaruh terhadap emosi hampir mendekati pasif,

lebih bersifat istirahat. Warna hijau sering terjadi kontradiksi, secara simbolis atau *image*, warna hijau melambangkan kekuatan alam, hidup, kesegaran, sesuatu yang muda, belum dewasa, pertumbuhan kehidupan, kesuburan dan harapan, kelahiran kembali.

- Oranye: Oranye lebih lembut dan tidak primitif jika dibandingkan dengan warna merah. Tidak ada asosiasi emosional maupun *cultural* yang negatif. Secara estetis, oranye yang murni tampak murah dan tidak bertenaga.
- Coklat: Menimbulkan perasaan kesejukan dan kehangatan pada waktu bersamaan. Sebagai fungsi *fabrics* (kain penutup perabot) warna coklat cocok dipadu dengan warna mewah seperti ungu dan emas.
- Kuning: Secara murni, kuning merupakan warna yang paling riang. Kumpulan dua fenomena yaitu matahari sebagai sumber kehidupan dan emas sebagai kekayaan alam mulia. Kuning melambangkan kesenangan, dan kelincahan juga intelektual. Sering kali disamakan dengan warna yang cerah, kecerahannya akan hilang ketika dimodifikasi dan berhenti menjadi warna kuning.
- Putih: Berkarakter positif, merangsang, cemerlang, ringan dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni.
- Hitam: Melambangkan kegelapan, misteri, warna mati yang merupakan kebalikan dari putih. Namun, hitam bersifat tegas, kukuh, formal dan berkesan berstruktur kuat.

2.6.5. Pencahayaan

Pencahayaan dibagi menjadi dua, pencahayaan alami dan pencahayaan buatan atau keduanya sekaligus. Pencahayaan alami pada umumnya digunakan cahaya matahari. Pencahayaan buatan memiliki arti yang sangat penting dalam interior sebuah ruangan, karena semua bahan yang digunakan dalam interior mempunyai hubungan yang sangat erat dengan pencahayaan.

Metode-metode penerangan yang dapat digunakan sendiri atau digabungkan:

- *General Lighting*: menyediakan keseragaman dan seringnya penerangan menyebar ke seluruh ruangan.

- *Local or Functional Lighting*: penerangan yang memiliki intensitas yang lebih besar pada area yang kecil yang digunakan untuk suatu aktivitas, misalnya membaca buku, menulis atau menjalankan sebuah alat.
- *Accent Lighting*: suatu bentuk dari penerangan setempat, tapi memiliki tujuan untuk menciptakan suatu aksen bagi yang melihat dan untuk memberikan penekanan pada suatu *display*. Sesuai digunakan untuk area galeri.
- *Decorative Lighting*: memiliki warna dan pola pada lampu dan bayangan untuk menarik perhatian, menimbulkan ketertarikan, menghasilkan kenikmatan visual atau suasana yang nyaman atau untuk menciptakan sebuah efek estetis. Dapat digunakan pada semua ruang yang perlu atau membutuhkan suatu dekorasi.

Ada beberapa hal yang berhubungan dengan *control* pencahayaan (*Lighting Control*) antara lain:

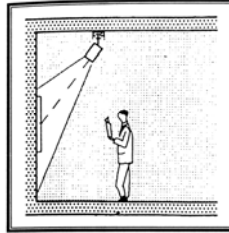
- *Ultraviolet*.
- *Infrared (panas)*.
- *Intensitas*.
- *Iliminance/contrast*.
- *Glare/veiling reflection*.
- *Color rendering*.

Menurut Ir. Nugroho (18) pencahayaan yang diberikan pada gambar membutuhkan suatu jarak. Makin dekat jarak pencahayaan terhadap benda berakibat pengunjung yang melihat benda pameran akan silau. Karena itu sudut pandang mata perlu diperhatikan dengan baik.

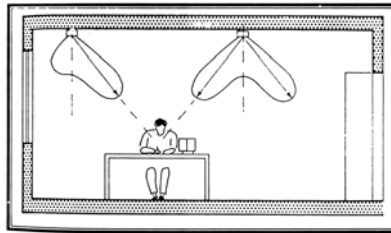
Terdapat 3 hal penting yang perlu diperhatikan menyangkut pencahayaan ruang pameran, antara lain:

- *Pleasing, comfort* (pengunjung merasa nyaman dalam melihat benda pameran).
- *Free from distraction*.
- *Easy viewing and well illuminated* (pengunjung mudah untuk melihat ukuran benda pameran karena diberi penyinaran yang cukup).

Lampu sorot rel aliran mempunyai sudut penyinaran yaitu 10° (bintik), 30° (banjir), 90° (lampu sorot). Perubahan *spectrum* oleh *filter* pelindung IR dan UV maka digunakan untuk daerah ruang pameran.



Gambar 2.16. Lampu sorot pada rel aliran listrik (Neufert 63)



Gambar 2.17. Susunan lampu dari arah dua sisi (Neufert 64)

2.6.6. Penghawaan

Dalam mengatur kesejukan udara ada dua sistem yang dikenal yaitu sistem alami (*cross ventilation*) dan mekanis (kapas angin dan AC). Untuk mendapatkan sistem pengkondisian udara yang sejuk, bersih dan nyaman ada beberapa parameter yang dapat digunakan sebagai acuan:

- Temperatur radiasi rata-rata konstan.
- Kecepatan aliran udara yang diinginkan.
- Kebersihan udara dari polusi.
- Partikel udara yang menimbulkan bau.
- Kualitas ventilasi.
- Tingkat kebisingan yang ditimbulkan oleh suara dari luar.
- Temperatur bola kering dan basah dari udara.
- Segi-segi ekonomi dalam harga dan perawatan.
- Pertimbangan estetis dari bentuk AC itu sendiri.

Sebagai penghawaan yang baik ventilasi harus cukup memadai dan harus diperhatikan dengan baik. Sirkulasi penghawaan dipengaruhi oleh beberapa faktor:

- Pemanasan baik eksternal maupun internal.
- Pengontrolan temperatur atau kelembapan.
- Perbedaan temperatur antara ruang dan pengadaan ruang.

Untuk pendistribusian udara yang baik, sebaiknya membuat lubang di langit-langit. Untuk area penyimpanan harus mendistribusikan udara dengan baik. Dengan tingkat kelembapan yang rendah untuk mencegah dari kelapukan (David Mun 40).

2.6.7. Akustik

Dalam merancang ruang yang sangat peka secara akustik, seperti ruang konser atau studio rekaman, harus memperhatikan frekuensi satu oktaf di bawah (63 atau 64 Hz) dan satu oktaf di atas (8000 atau 8192 Hz) jangkauan frekuensi standar. Panjang gelombang dengan jangkauan frekuensi antara 20-10.000 Hz adalah 56 ft (17 m) sampai sekitar 1 in (25 mm). Ruang yang menyerap bunyi atau memantulkan bunyi atau membaurkan (difusi) harus dirancang sedemikian rupa sehingga ukuran-ukuran cukup besar dibanding masing-masing panjang gelombang bunyi yang harus diserap, dipantulkan atau didifusikan.

Daya akustik yang harus dihasilkan pengeras suara dalam ruang agar dapat didengar dengan baik bervariasi antara 10 dan 50 mikrowatt, tergantung pada ukuran ruang, karena itu tekanan bunyi yang dihasilkan sangat kecil. Suara nyanyian atau *instrument* musik memancarkan beberapa ratus atau bahkan ribuan microwatt daya tenaga akustik. Hal ini menjelaskan bagaimana mudahnya seorang penyanyi atau pemusik mengisi volume suatu auditorium yang terlampau besar untuk pembicaraan yang tidak diperkuat. Pemakaian tembok pemantul dan langit-langit pemantul sangat penting untuk mengimbangi hilangnya komponen-komponen frekuensi tinggi. Namun pengalaman menunjukkan bahwa dalam pola pemancaran suara manusia perbedaan frekuensi sepanjang sudut total 90° dalam arah depan dapat diabaikan.

Ada beberapa prinsip dasar perancangan akustik dalam ruang yang perlu diperhatikan antara lain adalah isolasi bunyi dan gangguan bising seperti:

- Transmisi bising dari dan keluar ruangan. Pemilihan material dan struktur konstruksi kuli ruangan menjadi penting, dengan memperhatikan *mass-law* dalam kaitan dengan tingkat isolasi bahan.
- *Making noise/noise perfume* dari kebisingan/pengganggu yang hadir dengan memperhatikan prinsip-prinsip penjumlahan bunyi untuk menilai tingkat dominasinya (Nugroho 23).

Teori desain tentang pengendalian rambatan bunyi:

- Bantuk dinding ruang dibuat tidak teratur, dipasang penyerap, pemantul suara dan dikomposisikan sedemikian rupa secara silih berganti.
- Dinding bagian belakang sebagai penghasil gema potensial, diberi lapisan yang berfungsi sebagai penyerap, bisa berupa permukaan yang difusir atau dengan memiringkan bagian atasnya.
- Hendaknya dihindari efek pemusatan bunyi pada permukaan cekung dengan jalan meletakkan elemen penyerap bukan pemantul (Pamudji 86).

Sistem akustik berdasarkan susunan speaker yang sesuai untuk pegelaran konser gitar listrik:

- Sistem *stereophonic*
Sistem ini menggunakan lebih dari satu *microphone* yang ditempatkan di depan penyaji pagelaran musik dan dengan speaker yang susunannya sesuai dengan penempatan *microphone* tadi, sehingga akan diperoleh kesan suara datang dari komposisi susunan penyajian musik seperti aslinya. *Channel speaker* yang jamak lebih memberi kesan wajar.
- Sistem *surround*
Sistem ini menciptakan *sound effect* yang menyebabkan orang bisa menjiwai suatu sajian musik sehingga dia merasa seolah-olah terlibat atau sedang berada di tengah-tengah suasana yang tercipta (Nugroho 5).

Kesalahan akusti ruang:

- Gema → yaitu pengulangan bunyi asli yang datang dengan keras, dalam selang waktu lama, yaitu jika waktu/jarak bunyi langsung dengan bunyi

pantulan pertama terlambat $1/30$ detik/34 m (untuk musik) dan $1/25$ detik/14 m (untuk pidato).

- *Flutter echo* → yaitu gema yang terjadi berulang-ulang, hingga bunyi yang asli telah padam, bunyi banyangan masih dapat didengarkan/bunyi yang mendengar.
- *Whisper gallery* → bunyi-bunyi pada frekuensi yang tinggi, sering merambat pada bidang cekung yang besar, akibatnya bunyi-bunyi yang tidak dikehendaki akan terdengar penonton.
- *Resonansi bunyi* → terjadi bila bunyi tertentu cenderung lebih keras, setiap benda mempunyai titik resonansi tertentu.

2.6.8. Pola Sirkulasi

Ada beberapa pola sirkulasi ruang yang ditentukan berdasarkan tuntutan program bangunan dengan memperhatikan pengelompokan fungsi, hierarki ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandang. Faktor-faktor yang harus diperhatikan antara lain:

- Kejelasan dan kelancaran.
- Keamanan terutama dalam keadaan darurat.
- Besaran jalur sirkulasi dalam bangunan.

Menurut Suptandar (73), pengarahan atau pembimbingan jalan dapat diperkuat dengan peletakan pintu-pintu, permainan plafon, lantai, dinding, lampu-lampu, gambar-gambar dan benda-benda di dalam ruang. Kelancaran sirkulasi ditentukan oleh pengelompokan atau organisasi ruang yang benar secara struktural.

Kebutuhan ruang gerak bagi manusia/individu minimum $1,5 \text{ m}^2$. Pada area sirkulasi publik yang dibutuhkan minimal 1.676 m^2 . Karakteristik aliran sirkulasi interior berdasarkan segi psikologi para pengunjung bergerak dalam ruangan dan alur jalan yang mereka ikuti ke berbagai bagian ruangan. Pola yang diaplikasikan adalah *enterance to exit* (Barr Vilma & Broudy 34). Sirkulasi berdasarkan arahnya dibagi menjadi:

- Sirkulasi langsung

Suatu pendekatan yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk, melalui sebuah jalan lurus segaris dengan alur sumbu bangunan. Tujuan visual yang mengakhiri pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasad muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau suatu perluasan tempat masuk di dalam bidang.

- Sirkulasi tersamar

Pendekatan yang samar-samar meningkatkan efek perspektif pada fasad depan dan bentuk suatu bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian. Jika sebuah bangunan didekati pada sudut yang ekstrim, jalan masuknya dapat memproyeksikan apa yang ada di luar fasad sehingga dapat terlihat lebih jelas.

- Sirkulasi berputar

Sebuah jalur berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan. Jalan masuk bangunan mungkin dapat dilihat terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat tersembunyi sampai di tempat kedatangan (Francis D.K. Ching 63).

2.6.9. *Main Entrance*

Main entrance dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- Rata

Pintu masuk yang rata mempertahankan kontinuitas permukaannya dan jika diinginkan dapat juga sengaja dibuat tersamar.

- Menjorok keluar

Menunjukkan fungsinya sebagai dibuat tersamar.

- Menjorok ke dalam

Memberikan pernaungan dan menerima sebagian ruang luar menjadi bagian dari bangunan.

Bentuk jalan masuk dapat serupa dengan ruang yang sedang dimasuki dan berfungsi sebagai awalan atau dapat juga berbeda dengan bentuk ruangan untuk memperkuat batas-batas dan menekan karakternya sebagai suatu tempat.

Dalam hal lokasi, sebuah pintu masuk dapat dipusatkan di dalam bidang depan sebuah bangunan atau dapat ditempatkan di luar pusat bangunan dan

menciptakan keadaan simetrisnya sendiri di sekitar bukaan. Letak sebuah pintu masuk, erat hubungannya dengan bentuk ruang yang dimasuki, akan menemukan konfigurasi jalur dan pola aktivitas di dalam ruang.

Faktor penunjang yang terdapat pada *main entrance* yaitu:

- Dibuat lebih rendah, lebih lebar atau lebih sempit daripada yang seharusnya.
- Dibuat sangat curam atau berliku-liku.
- Bukaan diperindah dengan ornament atau tambahan-tambahan dekoratif.

2.6.10. Sistem Proteksi Kebakaran

Menurut Ir. Nugroho (2) syarat-syarat dari proteksi kebakaran yaitu:

- Benda pameran yang disimpan nilainya tinggi dan langka maka proteksi kebakaran harus baik, tergantung kemungkinan bakar benda pamernya.
- Perlu ruang yang kokoh dan tidak mudah terbakar.
- Pendeteksi kebakaran (panas, asap).
- Sistem pemadam yang baik (*hidran*, dll).
- Untuk benda pameran yang mudah rusak oleh air (kertas, kain, dll) maka jangan diatasi dengan springkler otomatis. Tapi sebaiknya dengan menggunakan pemadam jenis gas (bisa *portable/central*).

2.6.11. Sistem Keamanan

Menurut Ir. Nugroho (18) sistem keamanan yang baik yaitu:

- Lokasi pengawas/penjaga dan benda pameran (penataan ruang) terdiri dari penyekat ruang, panel pameran, tempat duduk pengawas.
- Dengan perlengkapan CCTV (*Closed Circuit Television*) di tempat/sudut yang strategis.
- Dilengkapi dengan *emergency paging system* untuk pengumuman bahaya/peringatan.

Menurut Vilma Barr (16) dalam bukunya *Designing to Sell*, sistem keamanan dalam ruang komersial sangatlah penting. Karena hal ini akan mempengaruhi ketenangan dan kenyamanan para pengunjung terhadap para pencuri. Perlengkapan sistem keamanan dapat berupa kamera CCTV, alarm di pintu masuk dan pintu keluar.

2.7. Data Tipologi

2.7.1. Melodia

Lokasi : Jl. Ngagel Jaya no. 12-14.

Ruangan : Studio Gitar.

Keadaan Sekitar Ruangan

Lantai : Keramik warna putih berukuran 40x40 cm.

Dinding : Menggunakan bata di finishing cat warna putih.

Plafon : Gypsum board di finishing cat warna putih.

Pencahayaan : Lampu general light dan sinar matahari.

Penghawaan : Kipas angin dan udara sekitar.

2.7.2. MG Music & Audio

Lokasi : Tunjungan Palaza III Lt. IV no. 22-23A.

Ruangan : Toko Gitar.

Keadaan Sekitar Ruangan

Lantai : Keramik warna abu-abu berukuran 40x40 cm.

Area pajang menggunakan *display* bordes.

Dinding : Kayu difinishing cat warna abu-abu.

Plafon : Terbuka dan mengekspos saluran AC dan Sprinkler.

Pencahayaan : Lampu downlight dan spotlight.

Penghawaan : AC sentral.

2.7.3. Red Boxx

Lokasi : Pakuwon Trade Center lt dasar.

Ruangan : Pub.

Keadaan Sekitar Ruangan

Lantai : Menggunakan plesteran semen.

Dinding : Menggunakan bata difinishing spon.

Plafon : Terbuka mengekspos saluran AC dan sprinkler.

Pencahayaan : Lampu downlight, spotlight dan lampu panggung.

Penghawaan : AC sentral dan AC split.

2.7.4. Drago La Brasserie

Lokasi : Jl. Pregolan no. 1-5.

Ruangan : *Cafe*.

Keadaan Sekitar Ruangan

Lantai : Keramik berwarna krem berukuran 30x30 cm.

Dinding : Menggunakan bata di finishing wallpaper.

Plafon : Keramik berwarna hitam berukuran 60x60 cm.

Pencahayaan : Lampu downlight, spotlight dan sinar matahari.

Penghawaan : AC sentral dan AC split.

2.7.5. House Of Sampoerna

Lokasi : Jl. Taman Sampoerna no. 06.

Ruangan : Ruang Galeri.

Keadaan Sekitar Ruangan

Lantai : Marmer berwarna krem berukuran 60x60 cm.

Dinding : Menggunakan bata difinishing cat warna krem.

Plafon : Gypsum board difinishing cat warna krem.

Pencahayaan : Lampu downlight dan spotlight.

Penghawaan : AC sentral