

Implementasi Konsep Idiom Surabaya “Karepe Dewe” pada Interior Pusat Komunitas Musik Indie di Surabaya

Edwin, Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak dan Jean Francois Poillot
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: edwinlj0@gmail.com; ronald_his@petra.ac.id

Abstrak—Musik merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Di negara Indonesia sendiri, industri musik merupakan salah satu sektor ekonomi kreatif dengan pendapatan terbesar. Industri musik di Indonesia terbagi menjadi dua, yaitu major label dan salah satunya adalah indie label yang musisinya mengutamakan produksi dan pemasaran musiknya secara mandiri. Dengan prinsip mandiri ini, maka banyak pula terbentuk komunitas musik indie di kota Surabaya dengan tujuan saling membantu satu sama lain. Banyak musisi indie di Indonesia yang berpotensi namun terkendala fasilitas dan teknis. Oleh karena itu, Pusat komunitas musik indie di Surabaya yang memiliki nilai apresiasi, edukasi, entertainment dan komersil adalah solusi agar dapat menjadi wadah bagi komunitas musik indie yang ingin berkarya dan mengembangkan kemampuan mereka dalam bermusik ke tingkat yang lebih baik lagi dengan konsep KAWE. Konsep KAWE yang berarti “karepe dewe”, maka perancangan interior ini berusaha menciptakan fasilitas yang memadai bagi komunitas musik indie sekaligus mengenalkannya kepada publik secara lebih jelas dan terarah.

Kata Kunci—Musik, Indie, Komunitas, Surabaya.

Abstract— Music is a part that can't be separated from everyday human life. In Indonesia itself, the music industry is one of the sectors of the creative economy with the greatest revenue. The music industry in Indonesia is divided into two, namely the major label and one of them is indie label whose musicians strive for the production and marketing of music independently. With this self-supporting principle, then there are many indie music community in Surabaya city with the purpose of helping each other. Many indie musicians in Indonesia are potential but constrained facilities and technical. Therefore, the indie music community center in Surabaya with appreciation, education, entertainment and commercial value is a solution to be a place for indie music community who want to work and develop their ability in music to a better level with KAWE concept. The concept of KAWE which means "karepe dewe", then the interior design is trying to create facilities that fulfill the indie music community as well as introduce it to the public more clearly and directed.

Keyword— Music, Indie, Community, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

Musik merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Di negara Indonesia sendiri, industri musik merupakan salah satu sektor ekonomi kreatif dengan pendapatan terbesar. Hanya saja masih banyak yang belum digali dan terekspos secara luas, karena dinilai kurang menjual secara industri.

Dunia industri musik di Indonesia sendiri dibedakan menjadi dua, yaitu *major* label dan *indie* label. *Major* label adalah perusahaan label yang mengempalai perusahaan rekaman untuk musisi-musisi besar. Sedangkan orang-orang yang memproduksi musik secara independen (mandiri) atau tidak berada di label komersial ternama, yang biasa disebut musisi *indie* (*indie* label). Dengan prinsip ini, maka banyak pula terbentuk komunitas musik indie agar dapat saling membantu satu sama lain untuk berkembang.

Kebanyakan dari musisi indie adalah sekumpulan orang dengan latar belakang hobi dalam bidang musik yang kemudian membentuk sebuah kelompok atau *band* untuk menyalurkan hobi bermusik mereka. Eksistensi musisi *indie* sendiri sampai saat ini sudah mulai meningkat di Indonesia khususnya kota Surabaya. Kehadirannya cukup diminati dan teramat sangat di kagumi oleh kaum muda terutama di kota surabaya ini. Meskipun berawal dari hanya dipandang sebelah mata sampai memiliki *imej* buruk, tetapi seiring berjalannya waktu komunitas-komunitas musik indie seperti KISMIS66 dan Jazz ITS mulai membuktikan karya mereka. Buktinya saja mulai bermunculan band *indie* yang cukup sukses dan populer di kota Surabaya seperti Power Metal, Blangsatan, dan Devadata.

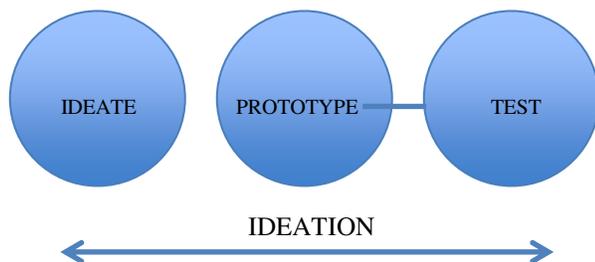
Hal ini menunjukkan komunitas musik seperti komunitas indie sebenarnya adalah sebuah potensi yang besar bagi musik Indonesia. Namun sangat disayangkan dibalik kesuksesan, banyak pula yang menyerah pada mimpi mereka karena kendala teknis seperti dana yang terbatas, tidak ada tujuan yang jelas dan fasilitas yang memadai.. Namun, meski dibawah kendala fasilitas yang ada, komunitas musik *indie* sering berkumpul secara rutin untuk menjalin kedekatan dan saling berbagi mengenai musik indie satu sama lain. Mereka biasa memilih kafe sebagai tempat yang sedang trend bagi anak muda sebagai berkumpul. Namun karena kafe yang digunakan merupakan fasilitas publik, maka akan kurang

terasa bebas bagi komunitas musik indie ini untuk saling *sharing*.

Dengan adanya pusat komunitas musik *indie* di Surabaya yang memiliki nilai apresiasi, edukasi, entertainment dan komersil, dapat menjadi wadah bagi komunitas musik indie yang ingin berkarya dan mengembangkan kemampuan mereka dalam bermusik ke tingkat yang lebih baik lagi. Dengan adanya fasilitas ini, mereka tidak hanya sekedar berkumpul untuk *sharing* di tempat tertentu seperti *cafe*, namun bisa menyalurkan kemampuan dan ilmu mereka secara langsung. Dengan adanya fasilitas ini, komunitas-komunitas ini memiliki tempat yang khusus bagi mereka untuk berkarya lebih lagi dan juga dapat dikenal dan dilihat oleh masyarakat umum.

Oleh karena itu, rumusan masalah yang ada adalah bagaimana merancang interior pusat komunitas musik Indie yang dapat mewadahi dan memfasilitasi komunitas musik indie yang memiliki nilai apresiasi bagi para musisi indie agar lebih dikenal oleh publik, nilai edukasi agar meningkatkan ilmu musik pada musisi indie maupun publik serta nilai komersil dan *entertainment* bagi komunitas musik indie dan masyarakat yang datang agar kebutuhan komunitas indie sebagai prioritas disini dapat terpenuhi ?

II. METODE PERANCANGAN



Gambar. 1. Skema *Design Thinking*

1. Metode Desain

Metode yang digunakan pada Implementasi Konsep Idiomi Surabaya “KAWE” Pusat Komunitas Musik *Indie* di Surabaya dalam mengkaji permasalahan desain adalah sebagai berikut :

a. Konsep Perancangan

Pada tahap ini, mulai mencari permasalahan desain yang berkaitan dengan subjek. Proses yang dilakukan adalah dengan mencari karakter dari musisi indie yang lebih dalam untuk kemudian dianalisa apa yang menjadi keresahan dan masalah yang mereka alami. Konsep perancangan dirumuskan dari hasil analisa masalah dan ciri khas Surabaya sebagai solusi yang menjawab serta tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan.

b. Skematik Desain

Tahap skematik desain mencakup penataan denah dan sirkulasi ruang yang dibuat berdasarkan pertimbangan dan analisa, rencana pola lantai dan plafon, serta sketsa persepektif ruang untuk menunjukkan suasana yang ingin diciptakan. Tahap ini sebagai solusi untuk menjawab permasalahan desain yang

ada. Hasil skematik desain kemudian diperbaiki dan dikembangkan berdasarkan evaluasi dan kritik desain yang didapatkan untuk kemudian disempurnakan dalam gambar kerja.

c. Desain Akhir

Hasil desain yang sudah disempurnakan siap diwujudkan dan diolah kedalam gambar kerja. Produk yang dihasilkan berupa dokumen gambar teknik dan presentasi yang dikerjakan secara rinci, lengkap dengan keterangan ukuran dan material.

III. KAJIAN PUSTAKA

1. Musik *Indie*

Menurut editor majalah *Rolling Stone Indonesia*, Wenz Rawk menulis, [1]“ Musik Indie itu adalah untuk membedakan antara yang profesional dan amatir. Indie atau independen adalah gerakan bermusik yang berbasis dari apa yang kita punya, *Do It Yourself* ; etika yang kita punya mulai dari merekam, mendistribusikan, dan mempromosikan dengan uang sendiri.

2. Studio Musik

[2] Studio musik adalah ruang di mana musisi bermain musik, suara direkam dan diedit. Secara umum, studio musik memiliki dua bagian, yaitu *take room* di mana suara musisi dan vokalis dimainkan dan ditangkap oleh mikrofon. Kemudian, ruang kontrol adalah tempat di mana seorang *sound engineer* merekam permainan musisi dan vokalis yang kemudian disimpan, diedit, dipoles, di-mix, diputar ulang, dan diproses mastering.

a) Jenis Studio Musik

[2] Ada beragam jenis ukuran studio musik, mulai dari studio musik rumah dengan kapasitas tidak lebih dari delapan orang sampai dengan scoring stage yang dapat menampung seluruh musisi orkestra simfoni besar. Dalam studio musik rumah, mungkin hanya ada mix board dan perangkat elektronik lainnya dalam satu ruangan bersama musisi dan sound engineer. Dalam fasilitas studio yang sedang dan dengan fungsi ruangan terpisah, pada gilirannya akan terbagi antara studio musik dan ruang kontrol.

b) Peralatan Studio Musik

[3] Peralatan dan perlengkapan standar yang harus didapati pada studio musik antara lain :

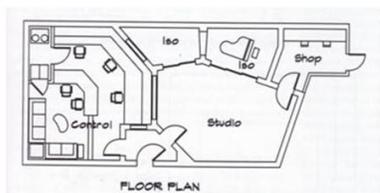
- Mikrofon, sebagai alat penangkap suara yang nantinya diproses dan diteruskan ke dalam perekam/ recorder.
- *Audio Mixer*, untuk mengatur semua input sound serta rute output ke komputer dan audio.
- Komputer, untuk memantau seluruh proses rekaman.
- *Audio Interface*, sebagai alat pengganti dari *sound audio card* komputer *Dawn software*
- *Headphone* dan Studio Monitor, untuk memantau si penyanyi ketika suaranya sedang direkam dari balik ruangan kaca
- Instrumen musik, dapat berupa gitar;drum; dan piano.

c) Elemen Interior Studio Musik

[2] Studio musik yang formal terdiri dalam satu ruangan atau lebih, di mana musik dimainkan dan direkam. Semua musisi dapat berada pada waktu yang sama atau mereka mungkin tidak saling bertatapapan satu sama lain. Dengan kemampuan untuk mengirim rekaman musik dari satu tempat ke tempat lain secara elektronik, musisi dapat tampil di ruangan berbeda dengan jarak yang jauh dan dalam waktu yang berbeda.

Ketika musisi bermain secara bersamaan di ruang terpisah, yang diinginkan adalah memisahkan instrumen sehingga tidak masuk ke mikrofon lainnya. Bilik isolasi atau penyekat sederhana juga dapat membantu dalam memisahkan studio ke lingkungan akustik yang berbeda.

Studio musik dapat digunakan untuk umum atau pribadi dan berdasarkan kebutuhan pengguna. Gambar 1 menunjukkan denah untuk studio utama dan ruang kontrol. Karenanya, sebagian besar pekerjaan komposisi dilakukan pada keyboard dengan digital mix board. Bahkan, dalam tiga workstation, masing-masing hanya dengan keyboard, mix board, dan komputer yang tersusun di sepanjang bagian depan dan samping dinding ruang kontrol.

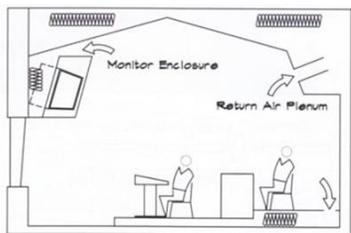


Gambar. 2. Layout studio utama dan ruang control [2].

d) Akustik Interior Studio Musik

[2] Peredam juga memiliki andil dalam kualitas studio musik. Dinding dan langit-langit yang terbuat dari beberapa lapisan drywall dengan penyelesaian panel kayu dapat dipasang di langit-langit sebagai peredam. Peredam berlapis persegi digantung dengan kait di dinding dan dapat dipindahkan atau dilipat untuk memperluas ruang. Juga, berguna untuk mengatasi frekuensi dengung. Pertengahan frekuensi waktu gema adalah sekitar 1.2 detik dan datar dengan frekuensi.

Bass trap dilakukan dengan menggunakan pleno udara yang dibangun pada langit-langit, seperti yang diilustrasikan pada gambar 2. Saluran fleksibel di daerah ini membuat ruang dengan bass penyerap pleno. Daerah ini penuh dengan isolasi fiberglas. Energi frekuensi rendah bisa masuk melalui diffuser dan keluar dari saluran-saluran ke dalam volume yang diperlakukan. Langit-langit tersegmentasi membutuhkan diffuser kayu permukaan yang diterapkan untuk mengontrol gema getaran.



Gambar. 3. Ilustrasi desain akustik ruang bass trap [2].

e) Penggunaan Bahan Penyerap Bunyi

[4] Bahan-bahan penyerap bunyi yang digunakan dalam perancangan akustik yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang-ruang bising dan dapat dipasang pada dinding ruang atau di gantung sebagai penyerap ruang yakni yang berjenis bahan berpori dan panel penyerap (*panel absorber*) serta karpet. Bahan berpori biasa berfungsi sebagai penyerap bunyi yang efektif karena merupakan suatu jaringan selular dengan pori-pori yang saling berhubungan.

[4] Bahan akustik yang termasuk kategori ini adalah papan serat (*fiber board*), plesteran lembut (*soft plasters*), *mineral wools* dan selimut isolasi. Karakteristik dasar dari semua bahan berpori seperti ini adalah mengubah energi bunyi yang datang menjadi energi panas dalam pori-pori dan diserap. Bahan yang dapat sering digunakan antara lain :

- [2] *Glasswool*, adalah bahan peredam suara yang berbahan dasar serat kaca. Ciri-ciri *Glasswool* seperti selimut tebal berwarna kuning.
- [2] *Rockwool*, adalah bahan peredam suara yang terbuat dari bahan dasar bebatuan. Ciri *rockwool* seperti selimut tebal berwarna abu-abu atau kuning.
- [2] *Acourete Fiber*, adalah bahan peredam suara. berbahan dasar serat sintesis (polypropylene). Ciri ciri Acourete Fiber itu berwarna putih dengan lebar 1.5m dan tebal mulai dari 4mm sampai dengan 10mm. Bahan dasar Acourete Fiber adalah serat sintesis, sehingga bahan ini tidak menyimpan uap air.

f) Panel Akustik

[2] Menciptakan panel akustik untuk ruang dengar dapat dilakukan dengan sederhana seperti menggantung permadani di dinding sampai pada panel-panel akustik yang canggih dengan perhitungan dan material khusus. Kitadapat merasakan perubahan kualitas suara hanya dengan menambahkan atau memindahkan bahan-bahan yang umum seperti karpet, permadani, dan gordena.

Beberapa reaksi permukaan terhadap gelombang suara :

- Reaksi pantulan, jika permukaan dinding, lantai dan plafon memantulkan kembali sebagian dari energi suara maka kita akan mendengar suara pantulan. Suara pantulan ini bagai bola ping pong yang mana pantulan suara terdengar walau suara asli telah mati. Mengatasi suara pantulan dengan meletakkan panel akustik yang berfungsi sebagai penyerap suara yang tak diinginkan atau *diffuser* yang menyebarkan energi pantulan ke berbagai arah, akan meniadakan pengulangan pantulan suara.
- Reaksi sebar, salah satu solusi akustik yang terbaik adalah meletakkan panel serap dan sebar (difusi) pada bidang pantul paralel. Pantulan suara dari lantai mudah untuk diatasi dengan meletakkan karpet atau permadani. Frekuensi rendah, biasanya, tidak terserap oleh karpet atau rug, menghasilkan fase negatif pada frekuensi midbass yang saling meniadakan, akibat interfensi suara langsung dan suara pantulan, sering disebut dengan "Allison Affect".

3. Cafe

[5] *Cafe* berasal dari bahasa Perancis yang merujuk kepada kopi atau *coffee*. Di beberapa negara *cafe* diartikan sebagai tempat yang menjadikan kopi sebagai sajian utamanya di samping makanan kecil lainnya seperti kue tart, roti, pie dan lain-lain. Di Amerika Serikat, *cafe* dianggap sebagai restoran non formil karena rata-rata memang tidak menyuguhkan makanan berat. Orang Amerika lebih akrab dengan istilah *coffeehouse*. Biasanya *cafe* menyediakan menu yang lebih sedikit dibandingkan dengan restoran. Tetapi *cafe* menawarkan suasana relaksasi bagi para konsumennya yang merasa lelah dan jenuh dengan kegiatan keseharian mereka yang penuh dengan ketegangan.

a) Sistem Pelayanan

- *Self service*, dimana pengunjung datang di *counter* makanan dan pelayan yang mengambilkan, atau pengunjung memproses makanan setengah jadi menjadi hidangan yang siap santap [6].
- *Waiter and waitress service to table*, dimana pelayan melayani dari pengunjung datang sampai pulang. Pelayan menyambut kedatangan pengunjung, menawarkan menu, mengantarkan masakan, mengantarkan tagihan dan merapikan meja [6].
- *Counter service*, dimana pengunjung yang datang duduk disekitar *counter*, memesan pada pelayan, kemudian koki memasak di *counter* sambil disaksikan pengunjung [6].
- *Automatic vending*, berupa mesin yang menyimpan bermacam-macam minuman dan makanan, baik dingin maupun panas (6).
- *Drive thru*, sistem pelayanan modern, dimana pengunjung tidak perlu keluar/ turun dari kendaraannya. Sistem ini biasanya digunakan oleh pengunjung yang tidak memiliki waktu untuk makan ditempat dan dapat disebut juga *take away* (6).

b) Suasana dan Atmosfer

[6] Mood dan atmosfer dalam sebuah *cafe*, suasana, mood dan atmosfer memiliki peranan besar bagi kepuasan pengunjung. Mood diartikan sebagai emosi jiwa sesaat yang dipengaruhi oleh faktor psikologi maupun fisiologi yang dikaitkan dengan desain interior *cafe*. Atmosfer merupakan efek yang dirasakan pengunjung terhadap kondisi sekitarnya yang dapat berubah ketika kondisi dan situasinya berubah. Penataan dan pemilihan dekorasi serta perabot mampu menciptakan kesan tertentu, baik kesan eksklusif maupun kesan lainnya. Atmosfer dalam ruang juga dapat diciptakan dengan ketertarikan pada segi tertentu baik internal maupun secara eksternal, musik, efek pencahayaan, maupun adanya ciri khas tertentu seperti point of interest pada suatu desain.

c) Sistem Sirkulasi

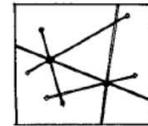
[7] Sebuah tujuan penting dari proses desain adalah untuk mengoptimalkan sirkulasi yang meliputi jarak, kapasitas, kecepatan, dan arah. Pola sirkulasi dihasilkan oleh pelanggan atau konsumen, karyawan, makanan, meja -kursi makan dan pelayanan.

- *Sequential Circulation*, yaitu sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan pengunjung diarahkan ke satu tujuan dengan satu jalan, pengunjung diharuskan melewati jalan tersebut.



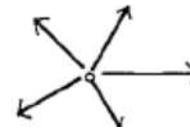
Gambar. 4. *Sequential circulation* [7].

- *Random Circulation*, yaitu pengunjung dapat memilih jalan yang mereka inginkan. Pengunjung bergerak bebas untuk menuju tempat yang diinginkan tanpa ada batasan-batasan dinding pemisah.



Gambar. 5. *Random circulation* [7].

- *Radial Circulation*, yaitu pengunjung tidak diarahkan untuk menuju ke suatu tempat.



Gambar. 6. *Radial circulation* [7].

- Linier bercabang, yakni sirkulasi tidak terganggu, terdapat adanya pembagian ruang yang jelas.

d) Sistem Penataan

[7] Selain memperhatikan jarak antar ruang, dalam desain interior restoran juga harus memperhatikan jarak yang akan terjadi antar individu. Distance zone, dimana merupakan petunjuk yang jauh untuk rencana perancangan lingkungan, adalah sebagai berikut :

- *Public Distance* : 12 feet dan seterusnya (>365,8cm)
- *Social Distance* : 4- 12 feet (121,9cm– 365,8cm)
- *Personal Distance* : 18inch– 4 feet (45,72– 121,9cm)
- *Intimate Distance* : Kontak fisik (<45,72)

[8] Dalam perancangan *cafe*, desain mebel juga memiliki peranan penting karena dapat mempengaruhi kenyamanan pengunjung untuk berlama-lama duduk maupun datang, atau makan lalu segera pergi. Standar kursi yang disarankan untuk kursi kafe ialah 40x40 cm untuk dudukannya, namun jika ingin membuat pengunjung lebih tahan lama maka dudukan kursi dapat dibuat 45x45 cm. Untuk memberi kenyamanan pada pengunjung sebaiknya layout kafe diatur sedemikian rupa sehingga dapat diketahui dimana harus meletakkan mebel agar sirkulasi tetap nyaman dan tidak terganggu.

4. Retail

[9] 6 *Basic plan* yang biasa digunakan pada reatil : *Straight Plan* adalah bentuk layout konvensional yang memanfaatkan dinding dan proyeksi untuk menciptakan ruang yang lebih kecil.

- *Pathway Plan*, bentuk ini cocok untuk toko pakaian karena dapat meminimalkan gangguan bagi serta lebih fokus terhadap barang di kanan kirinya.
- *Diagonal Plan*, untuk self-service store, diagonal *plan* sangat berfungsi optimal. Secara visual, *plan* ini memiliki kualitas yang menarik dan dinamis karena tidak hanya statis, namun memberikan kesan gerakan.
- *Curved Plan*, untuk butik, salon, atau toko lain yang memiliki imej megah, pola ini dapat menciptakan kesan mewah dengan adanya lengkungan pada bagian dinding, plafon, dan furnitur.
- *Varied Plan*, untuk produk yang membutuhkan barang dagangan *back up*, *Varied Plan* memiliki efek *bellow*, yang berfokus pada area khusus di belakang.
- *Geometric Plan*, memungkinkan untuk digunakan pada kamar pas tanpa membuang ruang persegi.

Oleh karena itu, melalui konsep perancangan ini berusaha menciptakan fasilitas untuk mawadahi serta memperbaiki imej mereka di mata masyarakat. Konsep dari perancangan ini tetap menciptakan fasilitas yang nyaman bagi komunitas musik indie untuk berkarya secara bebas dan mandiri sesuai diri mereka masing-masing, namun juga menjadi daya tarik bagi masyarakat umum untuk melihat dengan jelas bagaimana musik indie yang sebenarnya. Konsep perancangan ini lebih mengarah “memamerkan” musisi indie dalam berkarya, membuat lagu, rekaman, tampil di panggung dan saling sharing.



Gambar. 8. Konsep

IV. KONSEP “ IDIOM SURABAYA KAREPE DEWE”

1. Konsep Perancangan

Pemilihan konsep desain diambil berdasarkan pendekatan analisis permasalahan dan solusi yang ada. Latar belakang masalah menjadi dasar pembuatan konsep perancangan. Ada 2 faktor yang menjadi masalah utama yaitu masih belum adanya fasilitas yang dapat mawadahi para musisi indie untuk saling *sharing* dan menerapkan secara langsung ide-ide dan bakat yang mereka miliki di kota Surabaya. Masalah yang kedua adalah imej dari musisi indie yang sudah terlanjur buruk di mata masyarakat umum, dan hal ini yang menyebabkan sulit berkembangnya musik Indie di Indonesia khususnya Surabaya. Solusi yang dapat memecahkan masalah tersebut adalah menciptakan interior yang mengacu pada komunitas musisi indie itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, konsep desain yang diangkat dalam perancangan ini adalah “ *Karepe Dewe* ”. Kata “ *Karepe Dewe* ” yang berarti “ Semaunya sendiri ” berasal dari bahasa Jawa yang sangat kental dan khas di telinga masyarakat Surabaya. Alasan pemilihan kata ini sebagai konsep karena merasa dapat mewakili prinsip dari musisi indie itu sendiri yang bebas dan mandiri dalam berekspresi. Bebas disini maksudnya adalah musisi indie lebih memilih karya musik yang sesuai dengan hati dan keresahan mereka daripada harus mengikuti selera pasar. Oleh karena itu musisi indie cenderung lebih tertutup sehingga terimbas pula pada solidnya hubungan dalam komunitas. Alur dari pemilihan konsep dapat dilihat dari bagan berikut.



Gambar. 7. Alur Pemikiran Konsep

2. Karakter, Gaya dan Suasana Ruang

Karakter yang ingin dibawa dalam perancangan interior Pusat Komunitas Musik Indie di Surabaya ini adalah adalah nyaman dan sesuatu yang menarik dan sedang *tren*. Gaya desain industrial dirasa paling cocok untuk perancangan mengingat gaya desain tersebut sedang populer di kalangan anak muda karena banyak diterapkan di *cafe-cafe* di kota Surabaya. Gaya desain industrial yang menonjolkan aspek natural dari material yang digunakan, dapat memberikan suasana yang baru dan unik sehingga menjadi solusi bagi gaya desain modern yang sudah beberapa tahun kebelakang sangat populer. Ditambahkan dengan filosofi Surabaya yang diterjemahkan dalam bentuk dan warna dapat memberikan keunikan tersendiri pada desain yang dibuat. Suasana ruang sendiri berusaha agar memberikan kenyamanan baik kepada komunitas musik indie sebagai pengguna prioritas, maupun masyarakat umum sebagai “tamu” di fasilitas ini.

3. Implementasi pada Interior

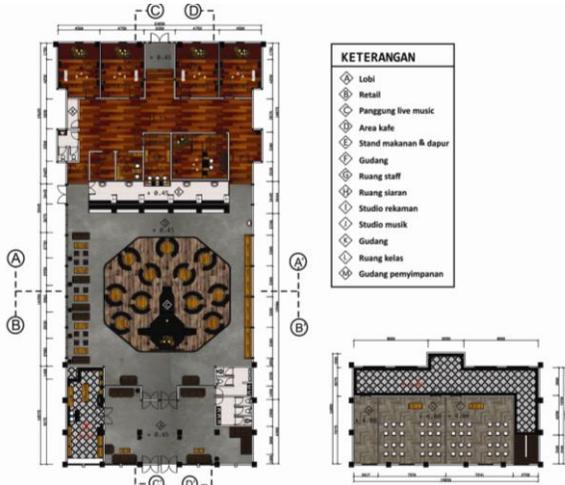
a. Organisasi Ruang

Pembagian area pada perancangan pusat komunitas musik indie ini dibagi menjadi 2 area utama, yaitu area publik dan area privat. Area publik sendiri terdiri dari lobi, retail, ruang kelas dan *cafe*. Semua fasilitas yang termasuk area publik terletak di dekat *main entrance* agar mudah diakses oleh publik.

Sedangkan area privat terbagi menjadi studio musik, studio rekaman, ruang siaran, ruang staff dan gudang. Fasilitas-fasilitas yang berada di area ini berada pada posisi paling dalam dari bangunan, sehingga hanya dapat diakses oleh pengguna khusus yaitu komunitas musik Indie sendiri. Penerapan konsep “*karepe dewe*” pada sirkulasi ruang dapat menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada, dan bahkan memiliki area privat mereka sendiri.

Area *cafe* sebagai fasilitas utama dari perancangan ini, menggunakan sirkulasi radial memusat dengan panggung

musik sebagai pusatnya. Panggung musik sebagai *focal point* di area *cafe* ini merupakan fasilitas utama yang sangat kental dengan konsep “karepe dewe” ini. Letak panggung ini berada dekat pintu masuk dan tepat di tengah-tengah *cafe* dengan tujuan agar komunitas musik indie dapat mengekspresikan karya mereka dengan bebas dan sesuai gaya mereka namun dapat disaksikan oleh sesama komunitas dan pengunjung dengan mudah.

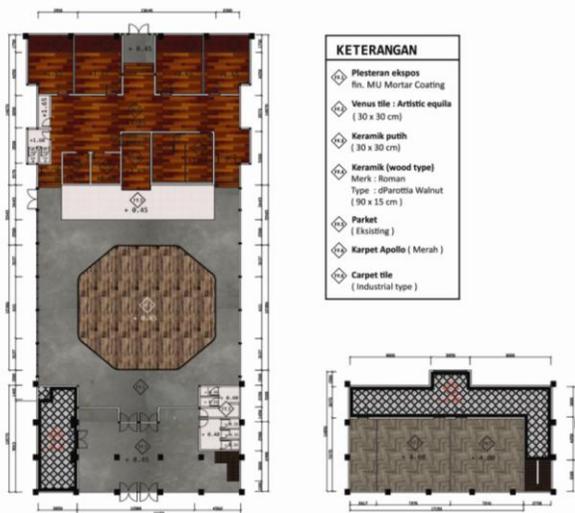


Gambar. 9. Layout

b. Elemen Pembentuk Ruang

• Lantai

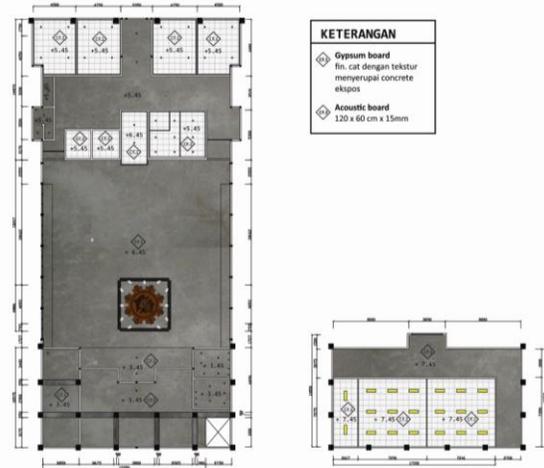
Pemilihan penutup lantai disesuaikan dengan fungsi dan suasana tiap ruang dan area yang ada. Untuk area *cafe* menggunakan material dengan karakteristik *unfinished* untuk mendukung suasana *cafe*. Sedangkan untuk area studio menggunakan parket yang merupakan penutup lantai eksisting area panggung. Penggunaan parket sendiri dinilai sesuai dengan kebutuhan peredam bunyi dan estetika yang dibutuhkan area studio. Untuk area komersil, keramik dengan motif menjadi pilihan yang cocok karena dapat memberikan kesan menarik dari pengunjung terhadap area tersebut.



Gambar. 10. Rencana Lantai

• Plafon

Pada area *cafe* sendiri menggunakan *gypsum board* yang di-*finishing* cat dengan tekstur dan motif semen ekspos sehingga kesan industrial semakin terasa. Tepat di atas panggung, terdapat dekorasi plafon berupa simbol musik indie Surabaya yang dapat menjadi ikon dan *focal point* dalam ruang. Dengan adanya simbol ini, diharapkan dapat memberikan rasa solidaritas yang lebih dalam bagi komunitas musik indie dengan harapan bahwa mereka sadar banyak musisi indie di Surabaya yang memiliki kesamaan prinsip dengan mereka.



Gambar. 11. Rencana Plafon

• Main Entrance

Untuk *main entrance* sendiri tidak banyak perubahan yang dilakukan pada eksisting bangunan, karena memang ingin mempertahankan nilai bangunan budaya yang bersejarah ini. Namun terdapat beberapa panel dekoratif yang diletakan di tampak depan bangunan dengan tujuan untuk memberi kesan yang menarik bagi pengunjung sehingga tertarik masuk ke dalam. Pada bagian dinding bagian depan baik pada lantai 1 dan lantai 2 diberi banyak bukaan berupa jendela dengan tujuan agar pencahayaan alami dapat masuk, dan juga sebagai *window display* untuk memamerkan produk yang dijual pada retail. Penerapan konsep pada bagian *main entrance* gedung ini yaitu berusaha menguatkan identitas dari komunitas musik indie sendiri dengan adanya simbol indie Surabaya tepat di bagian depan gedung.

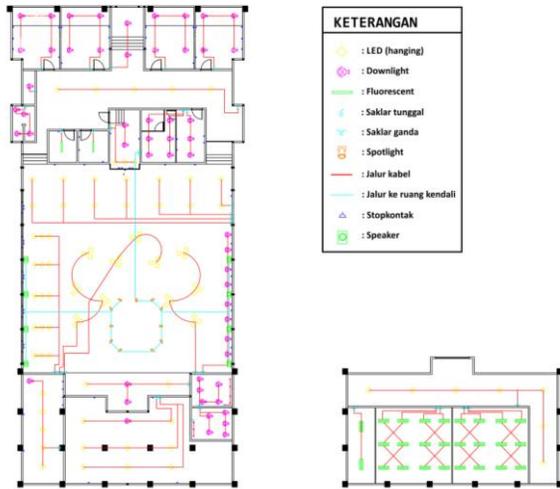


Gambar. 12. Tampak Main Entrance

c. Tata Kondisional Ruang

• Sistem Mekanikal Elektrikal

Pemilihan lampu disesuaikan dengan fungsi ruangan yang ada. Jenis lampu yang digunakan adalah lampu LED gantung untuk area *cafe* dengan tujuan untuk mendukung suasana menjadi menarik, *downlight* untuk area studio musik, lampu TL untuk ruang kelas dan *staff dan spotlight* untuk menyinari panggung. Panggung sebagai fasilitas utama pada fasilitas ini mendapat perhatian paling banyak karena ingin menekankan bahwa komunitas musik Indie sebagai subjek utama pada fasilitas ini.



Gambar. 13. Sistem Mekanikal Elektrikal

d. Fungsi dan Suasana

• Lobi

Suasana di lobi tidak terlalu mencolok, agar tidak mengalihkan daya tarik pengunjung terhadap retail maupun *cafe* sebagai fasilitas utama. Lantai dan plafon cenderung polos menggunakan bahan plesteran ekspos dan aksesoris sebagian besar ada pada dinding bata.

Pada lobi, terdapat pilar yang difungsikan sekaligus sebagai papan pengumuman yang berguna bagi komunitas musik indie apabila ada informasi penting atau acara tertentu yang diadakan oleh komunitas musik indie di Surabaya. Pada area lobi ini pula, sengaja diberi jendela besar yang menghadap langsung ke area luar, selain agar mendapatkan cahaya alami yang cukup, bukannya ini berpotensi memberikan suasana yang nyaman di lobi.



Gambar. 14. Area Lobi

• Retail

Retail ini memiliki nama “WARUNG MUSIK” yang berarti warung musik. Selain menjual peralatan musik, retail ini menjual pula *merchandise* dalam bentuk kaos yang dapat menjadi ajang promosi bagi komunitas indie. Band indie yang telah melakukan rekaman, dapat pula menjual CD mereka di dalam retail ini. Suasana yang berusaha dihadirkan pada retail adalah toko musik kuno yang identik dengan musik indie tahun 80 an sehingga identitas indie dapat dirasakan oleh pengunjung yang datang. Konsep untuk penjualan CD musik cukup unik, karena menghadirkan alat pemutar yang dapat digunakan langsung oleh pengguna sambil memilih CD yang mereka sukai, sehingga dapat mengembalikan filosofi dan suasana toko musik yang sesungguhnya.



Gambar. 15. Area Retail

• Ruang Kelas

Pada lantai 2 terdapat dua ruang kelas yang selain dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar musik baik secara praktek maupun teori, juga nantinya akan digunakan untuk kegiatan seminar. Ruang kelas ini dapat digunakan oleh pengunjung yang ingin belajar musik bersama komunitas musik Indie.

Pada bagian luar ruang kelas, terdapat dinding dengan *frame* kaca yang langsung berbatasan dengan *cafe* di lantai bawah. Tujuan penggunaan kaca adalah agar pengunjung dapat melihat secara visual keadaan pada saat menjelang dan sesudah kelas musik. Konsep ini diterapkan dengan harapan pengunjung dapat mengetahui bahwa komunitas musik indie juga memiliki fasilitas edukasi yang terorganisir, sehingga dapat meningkatkan imej di mata publik.



Gambar. 16. Area Ruang Kelas



Gambar. 17. Tampak Potongan B-B'

• *Cafe*

Sebagai fasilitas utama di gedung ini, meskipun *cafe* ini memang lebih diprioritaskan bagi komunitas musik indie, baik pada perabot maupun elemen interiornya, desain yang digunakan tetap berusaha memberikan kenyamanan yang sama bagi pengunjung umum. *Cafe* ini sendiri terbagi menjadi 4 area umum, yaitu area panggung dan meja makan, area santai dan privat, area merokok dan juga *stand* makanan. Komunitas musik indie yang biasanya hanya dapat berkumpul di suatu *cafe* dan berbincang-bincang saja, kali ini dapat mengeluarkan ekspresi dan karya mereka dengan adanya fasilitas panggung untuk *live music* ini. Pengunjung umum juga dapat melihat bagaimana kehidupan musik *indie* secara langsung.



Gambar. 18. Area *Cafe*



Gambar. 19. Tampak Potongan C-C'

Selain area panggung, *cafe* ini memiliki dua daya tarik lain yaitu adanya ruang siaran yang berada tepat di atas area *stand* makanan foodcourt dan juga jendela yang langsung menuju ke ruang kelas di lantai 2. Ruang siaran pada *cafe* ini merupakan sebuah fasilitas yang sangat sesuai dengan filosofi musik indie Indonesia maupun kota Surabaya yang kental akan membicarakan dan mengangkat isu-isu yang sedang berkembang di masyarakat. Sementara dari *cafe* kita juga dapat melihat secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang mengikuti kelas musik, dan merekapun juga dapat merasakan keadaan *cafe* walaupun berbeda area.



Gambar. 20. Area *Cafe*



Gambar. 21. Tampak Potongan D-D'

• Ruang Siaran

Fasilitas ruang siaran ini berfungsi sebagai “kepala” dari *cafe* ini, karena selain berfungsi sebagai moderator dari perbincangan yang dilakukan; seluruh komando suara dan pencahayaan dari panggung berada di ruang ini. Ruang memiliki kapasitas 3 orang maksimal untuk dapat melihat secara langsung keadaan di *cafe*. Ruang siaran ini berfungsi sebagai salah satu fasilitas yang sesuai dengan karakter dan kebiasaan musisi indie. Musisi indie dikenal sering membawakan karya lagu yang bertemakan politik, sosial maupun lingkungan sekitar mereka. Dalam pembentukan karya tersebut, tentu saja dibutuhkan proses diskusi antar komunitas musisi indie. Dengan adanya ruang siaran ini, diharapkan musisi indie dapat saling bertukar pikiran dan membawa serta masyarakat dalam proses diskusi mereka tersebut.



Gambar. 22. Ruang Siaran



Gambar. 23. Tampak Potongan A-A'

• Studio Rekaman

Musisi maupun band *indie* yang ingin merekam suara ataupun hasil lagu mereka dapat menggunakan fasilitas ini. Ruang ini terbagi menjadi 2 area yaitu ruang rekaman yang kedap suara karena dilapisi *foam* yang menyerap bunyi sehingga suara tidak keluar, dan juga ruang kontrol yang digunakan untuk *me-mixing* lagu dan suara. Karena digunakan untuk kegiatan rekaman, maka ruang ini didesain menggunakan material yang kedap dan menyebarkan suara dengan baik. Material yang digunakan adalah lagu dan suara. Karena digunakan untuk kegiatan rekaman, maka ruang ini didesain menggunakan material yang kedap dan menyebarkan suara dengan baik.



Gambar. 24. Studio Rekaman

- Studio Musik

Apabila studio rekaman digunakan untuk merekam suara ataupun lagu, maka di studio ini musisi indie dapat menggunakannya untuk sekedar *jamming* ataupun berlatih dalam menciptakan lagu. Pada studio ini tersedia instrumen musik standart yang biasa digunakan oleh *band* pada umumnya.

Karena fasilitas ini hanya dapat digunakan oleh komunitas musik indie saja, dekorasi yang digunakan juga identik dengan suasana indie yaitu adanya *frame* foto di beberapa penjuru ruangan, serta penggunaan karpet bermotif untuk menghadirkan suasana musik indie dalam studio musik.



Gambar. 24. Studio Musik

V. KESIMPULAN

Dengan adanya Pusat Komunitas Musik *Indie* di Surabaya yang memiliki nilai apresiasi berupa area panggung, nilai edukasi berupa ruang kelas musik, dan ruang komersil berupa retail, diharapkan dapat memfasilitasi para komunitas musik *indie* untuk semakin berkarya, berkembang dan solid dalam memajukan musik di Surabaya tanpa terkendala masalah teknis secara lebih prioritas lagi sehingga musisi indie dapat bebas berkarya sesuai ekspresi mereka. Dengan semua hal yang dilakukan ini, diharapkan dapat membantu menarik dan membuka mata publik agar semakin banyak yang mengenal musik *indie* di Surabaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Edwin mengucapkan terima kasih kepada pengurus Gedung Cak Durasim Surabaya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menggunakan gedungnya sebagai *layout* perancangan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak dan Bapak Jean Francois Poillot selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam jurnal ini.

REFERENSI

- [1] Adhi, W. Pengambilan keputusan para musisi indie labels dalam pemilihan studio rekaman di Surabaya . Diss. Surabaya : Fakultas Psikologi Universitas Surabaya., 2007.
- [2] Desain Akustik pada Studio Musik Rumah. 2013. 2 Desember 2016 < <http://www.vokuz.com/desain-akustik-studio-musik-rumah> >
- [3] Fayte, Buster. *Home Music Recording*. United States : Library of Congress Cataloging, 2009.
- [4] Leslie L. Doelle ,*Environmental Accoustic* , McGraw-Hill Companies Inc 1990.
- [5] Chick, Arthur. *Virgins Guide to Opening a Cafe*. New York : Liberty Drive, 2016.
- [6] John Wiley Lawson, Fred. *Restaurant Planning and Design*. New York: Prentice Hall Time, 1973.
- [7] Ching, Francis D. K. *Ilustrasi Desain Interior*. Trans. Paul Hanoto Adjie. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [8] Neufert, Ernest. *Data arsitek* (edisi 2). Jakarta: Erlangga, 1987.
- [9] Madan, KVS. *Fundamental of Retailing*. New delhi : Tata McGraw Hill, 2009.