

BAB III METODE KAJIAN

3.1. Metode Kajian

Metode kajian yang digunakan adalah Deskriptif Analitik. Metode ini bertujuan untuk memaparkan fenomena kurangnya informasi tentang peralatan musik dari berbagai segi terhadap masyarakat dikaitkan dengan fenomena minat masyarakat terhadap aliran musik saat ini. Permasalahan yang timbul akan dianalisa dan dijabarkan dikaitkan dengan literatur dan teori yang ada untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Kesimpulan yang ada akan diteruskan menjadi dasar konsep desain untuk kemudian menghasilkan konsep rancangan/ desain interior ruang pameran peralatan musik.

3.2. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam kajian *ruang pameran galeri peralatan musik* ini adalah metode milik William Pena. Adapun tahap-tahap yang dilakukan adalah: identifikasi masalah, tahap pengumpulan data, tahap analisa data, tahap sintesa data, pembahasan/ evaluasi desain.

3.3. Tahap Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan gabungan dari proses mengenali dan mendefinisikan fenomena dan permasalahan tentang beberapa aliran musik dan peran peralatan musik. Identifikasi masalah disini bertujuan untuk mencari tahu permasalahan yang ada pada kajian yang dilakukan. Dengan adanya identifikasi masalah tersebut dapat mendeskripsikan fenomena yang mendasari konsep perancangan ini.

Masalah yang teridentifikasi pada Bab I adalah:

1. Dibutuhkannya suatu tempat yang memadai informasi yang terkandung dalam peralatan musik kepada masyarakat, khususnya Kota Malang;
2. Perlunya pengolahan interior ruang pameran, dimana merupakan elemen penting yang dapat menarik minat para pengunjung;

3.4. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data merupakan proses persiapan dalam metode Whitaker. Tahapan pengumpulan data ini diperoleh melalui survey langsung dengan kata lain data primer maupun melalui literatur dengan kata lain data sekunder. Aspek-aspek yang diamati dalam kajian ini adalah :

1. Kajian tentang prinsip-prinsip dan unsur-unsur interior ruang pameran;
2. Lokasi, dimana memungkinkan atau ketepatan pemilihan lokasi. Dalam hal ini lokasi berada pada kawasan perdagangan Jl Soekarno-Hatta;
3. Dimensi peralatan musik yang dipamerkan;
4. Kajian karakter aliran musik. Karakter Rock, Pop, Jazz, Reggae dan Dangdut.

Adapun detail metode pengumpulan data, dimana data dikelompokkan menjadi dua berdasarkan cara memperolehnya adalah:

3.4.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang benar-benar didapatkan langsung oleh si peneliti, bukan penelitian orang lain. Data primer bisa didapatkan dengan cara :

1. Survey lapangan
 - a. Melihat langsung lokasi yang akan dirancang menjadi tempat galeri peralatan musik. Pemilihan lokasi berdasarkan asumsi bahwa kawasan perdagangan merupakan lokasi yang paling tepat untuk bangunan komersil seperti gedung galeri peralatan musik ini;
 - b. Melihat langsung ruang pameran penjualan peralatan musik di Kota Malang sebagai referensi maupun komparasi.
2. Dokumentasi

Pengumpulan data-data berupa foto-foto maupun rekaman (lokasi dan komparasi ruang pameran) yang dapat menunjang keabsahan kajian.

3.4.2 Data Sekunder

Selain data primer, kajian ini juga mengambil data sekunder, data yang diperoleh dari penelitian orang lain. Data sekunder dapat berupa:

1. Referensi buku.

Buku yang dijadikan referensi adalah tentang prinsip pengolahan interior, hasil-hasil skripsi yang telah disahkan, standard ukuran dimensi manusia;

2. Browsing dari internet.

Data yang dicari adalah tentang musik. Data tersebut mencakup aliran musik, karakter musik, data foto-foto tentang musik. Selain itu jurnal-jurnal on-line yang berhubungan dengan tema penjualan peralatan musik yang sedang dikaji.

3. Dokumentasi.

Pengumpulan data berupa foto maupun film yang diperlukan untuk memberikan gambaran obyek kasus yang digunakan dalam penelusuran dan pemecahan masalah.

4. Studi Komparasi.

Merupakan upaya untuk mendapatkan data dengan menganalisa kebutuhan perancangan obyek komparasi untuk kemudian diaplikasikan terhadap obyek rancangan.

3.4.3 Instrumen Kajian

Instrumen yang digunakan dalam kajian untuk mempermudah pengumpulan data dan analisa adalah:

1. Kamera

Kamera digunakan mengambil foto lokasi, toko maupun contoh retail shop musik.

2. Lembar catatan

Lembar catatan digunakan untuk mencatat hasil survey lapangan.

3.5. Tahapan Analisa Data

Tahapan Analisis kebutuhan pemrograman disini dimaksudkan bahwa pemilihan analisis pemrograman apa sajakah yang dibutuhkan dalam proses perancangan dalam kajian ini. Adapun analisa yang dilakukan antara lain:

1. *Analisa fungsi*

Menganalisa fungsi Galeri Peralatan Musik agar mendapatkan gambaran untuk merancang Galeri Peralatan Musik. Dalam hal ini fungsi galeri peralatan musik yang akan dirancang, secara garis besar adalah sebagai media pameran atau wadah untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung dan sebagai tempat penjualan peralatan musik (retail shop).

2. *Analisa pelaku aktivitas dan kebutuhan ruang*

Merupakan metode untuk menentukan jenis dan kebutuhan akan ruang berdasarkan pelaku aktivitas yang diwadahi.

3. *Analisa hubungan kapasitas ruang dengan alokasi waktu yang dibutuhkan dalam pengamatan*

Merupakan metode untuk menentukan jenis dan jumlah barang pameran dalam ruang pameran dikaitkan dengan waktu ideal pengunjung dalam melakukan pengamatan.

4. *Analisa besaran ruang*

Suatu metode untuk menentukan besaran ruang dikaitkan dengan besaran dimensi obyek pameran dan pengunjung, kapasitas pengunjung, serta pertimbangan sirkulasi para pengunjung.

5. *Analisa karakter musik sebagai tema interior ruang pameran*

Menganalisa karakter aliran musik yang dijadikan tema, yaitu aliran Rock, Pop, Jazz, Reggae dan Dangdut. Sehingga diperoleh deskripsi dari masing-masing karakter aliran musik tersebut untuk kemudian diaplikasikan pada tema interior ruang pamernya.

3.6. Tahapan Sintesa Data

Tahapan sintesa data merupakan tahap penggabungan hasil analisa sehingga menghasilkan suatu konsep programatik yang akan menjadi standar dan pertimbangan dalam penyusunan suatu konsep perancangan interior ruang pameran peralatan musik.

Konsep dasar desain diperoleh dari pendekatan karakter masing-masing aliran musik. Pendekatan karakter dimaksudkan untuk mencari keselarasan antara obyek yang didisplay dengan desain bangunan Galeri Peralatan Musik terlebih lagi untuk rancangan interiornya. Hal tersebut dikarenakan, rancangan (khususnya interior ruang pameran) sangat berpengaruh terhadap penyampaian informasi kepada pengunjung. Selain itu ruang dapat memberikan pengalaman dan kesan yang dapat mendukung tersambungannya informasi kepada pengunjung.

Sintesa data akan lebih difokuskan tentang perancangan Interior Ruang Pamer Peralatan Musik, sehingga diperoleh konsep-konsep yang akan digunakan dalam perancangan Interior Ruang Pamer Peralatan Musik. Berikut adalah konsep yang akan digunakan dalam perancangan Galeri Peralatan Musik dan interior ruang pamernya:

Konsep Umum

1. Konsep Dasar

Merupakan konsep yang digunakan dalam awal perancangan Galeri Peralatan Musik. Konsep yang berupa susunan kata dijabarkan dan di transformasikan dalam bentuk visual.

2. Konsep Tapak

Merupakan konsep perancangan yang didasari oleh karakteristik tapak.

3. Konsep Ruang Pamer Galeri Peralatan Musik

Merupakan konsep untuk membedakan ruang pameran Galeri Peralatan Musik yang didasari oleh perbedaan tema dan karakter masing-masing ruang pameran.

4. Konsep Hirarki Ruang dan Konsep Sirkulasi Galeri Peralatan Musik

Merupakan konsep untuk menentukan hubungan dan susunan antar ruang dikaitkan dengan pertimbangan sirkulasi antar ruang baik untuk pengunjung maupun pengelola.

5. Konsep Bentuk Bangunan Galeri Peralatan Musik

Merupakan konsep bentuk dasar Galeri Peralatan Musik, yang dikaitkan dengan konsep dasar.

6. Konsep Struktur Bangunan Galeri Peralatan Musik

Merupakan konsep struktur yang digunakan pada Galeri Peralatan Musik dikaitkan dengan konsep bentuk.

7. Konsep Ruang Pamer Galeri Peralatan Musik Secara Keseluruhan

Menjelaskan tentang konsep besar atau dapat dikatakan sebagai pengikat perbedaan antar ruang pameran galeri yang memiliki tema dan karakter masing-masing.

8. *Konsep Lobby*

Lobby merupakan elemen pengikat atau penyatu antar beberapa ruang pameran peralatan musik yang memiliki tema dan karakter sendiri-sendiri.

9. *Konsep Sirkulasi Ruang Pamer*

Merupakan konsep untuk menentukan sirkulasi pengunjung pada ruang pameran dan ruang foyer.

10. *Konsep Teknik Pencahayaan Ruang Pamer*

Menjelaskan tentang beberapa teknik pencahayaan yang diaplikasikan pada ruang pameran.

11. *Konsep Penghawaan Ruang Pamer*

Memberikan penjelasan terhadap jenis penghawaan yang digunakan.

12. *Konsep Audio Ruang Pamer*

Memberikan penjelasan terhadap jenis penghawaan yang digunakan.

13. *Konsep Plafond Ruang Pamer*

Memberikan penjelasan terhadap pengolahan plafond.

Konsep Ruang Pamer Peralatan Musik

1. *Konsep Ruang Pamer Peralatan Musik Rock*
2. *Konsep Ruang Pamer Peralatan Musik Pop*
3. *Konsep Ruang Pamer Peralatan Musik Jazz*
4. *Konsep Ruang Pamer Peralatan Musik Reggae*
5. *Konsep Ruang Pamer Peralatan Musik Dangdut*

Hasil Desain dan Pembahasan Ruang Pamer Peralatan Musik

1. *Hasil Desain dan Pembahasan Ruang Pamer Peralatan Musik Rock*
2. *Hasil Desain dan Pembahasan Ruang Pamer Peralatan Musik Pop*
3. *Hasil Desain dan Pembahasan Ruang Pamer Peralatan Musik Jazz*
4. *Hasil Desain dan Pembahasan Ruang Pamer Peralatan Musik Reggae*
5. *Hasil Desain dan Pembahasan Ruang Pamer Peralatan Musik Dangdut*

3.7. Pembahasan/ Evaluasi Desain

Tahap evaluasi dilakukan untuk lebih memantapkan analisa dan sintesa. Tahap ini dilakukan dengan mengkaji ulang kesesuaian, sebagai mana yang telah ditetapkan pada awal pemilihan tema yang terdapat pada latar belakang, penetapan rumusan masalah, tujuan dan manfaat serta tinjauan teori. Evaluasi ini dilakukan sebelum menentukan kesimpulan akhir yang nantinya akan digunakan sebagai acuan pada penyusunan konsep perencanaan dan perancangan.

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



3.8. Kerangka Metode Perancangan

