

TUGAS AKHIR - DA 184801

SERENE MUSEUM: INTERPRETASI ARSITEKTUR, MUSIK, DAN RUANG

BAIQ NADHIRA KAMILIA 08111640000098

Dosen Pembimbing Collinthia Erwindi, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian Institut Teknologi Sepuluh Nopember 2020



TUGAS AKHIR - DA 184801

SERENE MUSEUM: INTERPRETASI ARSITEKTUR, MUSIK, DAN RUANG

BAIQ NADHIRA KAMILIA 08111640000098

Dosen Pembimbing Collinthia Erwindi, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian Institut Teknologi Sepuluh Nopember 2020

LEMBAR PENGESAHAN

SERENE MUSEUM: INTERPRETASI ARSITEKTUR, MUSIK, DAN RUANG



Disusun oleh:

BAIQ NADHIRA KAMILIA

NRP: 08111640000098

Telah dipertahankan dan diterima

oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)

Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 07 Juli 2020

Dengan nilai: AB

Mengetahui

Pembimbing

Collinthia Erwindi, S.T., M.T.

NIP. 19810924 200812 2 001

Koordinator Tugas Akhir

FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D.

NIP. 19800406 200801 1 008

epala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS

Dew Septanti, S.Pd., S.T., M.T. DEPARTEMENT 19690907 199702 2 001

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Baiq Nadhira Kamilia

NRP : 08111640000098

Judul Tugas Akhir : Serene Museum: Interpretasi Arsitektur, Musik, dan Ruang

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan <u>benar-benar dikerjakan sendiri</u> (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FT-SPK ITS.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 07 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

BAIQ NADHIRA KAMILIA

NRP. 08111640000098

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena

hanya dengan rahmat-Nyalah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang

berjudul "Serene Museum: Interpretasi Arsitektur, Musik, dan Ruang" ini

dengan baik dan tepat waktu.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak

sekali bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu,

penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan anggota keluarga lain yang selalu memberikan dukungan

moral dan selalu mendoakan penulis dalam menyelesaikan berbagai

tanggung jawab.

2. Ibu Collinthia Erwindi, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing.

3. Divya, Tami, Asha, Chika, Thea, Afi, Gem, dan teman-teman lain yang

selalu membantu menjaga kesehatan mental penulis saat menyelesaikan

tugas akhir dalam masa pandemi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proses

penyusunan tugas akhir ini, oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca akan

sangat membantu untuk mejadikan karya rancang ini semakin baik kedepannya.

Akhir kata, penulis berharap agar tugas akhir ini dapat memberikan banyak manfaat

bagi pembaca.

Surabaya, 29 Juni 2020

Penulis

Baiq Nadhira Kamilia

V

(halaman ini sengaja dikosongkan)

SERENE MUSEUM: INTERPRETASI ARSITEKTUR, MUSIK, **DAN RUANG**

Nama

NRP : 08111640000098

Dosen Pembimbing: Collinthia Erwindi, S.T., M.T.

: Baiq Nadhira Kamilia

ABSTRAK

Di masa sekarang ini, gangguan emosional pada kesehatan mental masih

kurang dipandang sebagai hal yang serius oleh beberapa kalangan masyarakat.

Orang-orang yang merasakan gangguan tersebut cenderung memilih untuk tidak

berbicara dan hanya diam, dimana jika hal tersebut terus berlanjut, dapat berakibat

fatal. Sementara itu, Indonesia merupakan salah satu negara berkembang di dunia

yang tidak asing dengan keberadaan musik. Musik merupakan sebuah Bahasa yang

universal yang dapat dinikmati oleh seluruh manusia di dunia. Sayangnya,

masyarakat Indonesia hanya melihat musik sebatas hiburan dan tidak lebih dari itu.

Maka dari itu, dengan menggunakan pendekatan musik melalui metode

arsitektur perilaku dan psikologi musik, rancangan tugas akhir ini diharapkan dapat

membantu mencegah dan mengurangi gangguan emosional kesehatan mental

berupa stres, yang dapat dirasakan oleh seluruh kalangan masyarakat, baik sadar

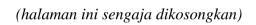
maupun tidak sadar. Sehingga, masyarakat dapat lebih menyadari akan pentingnya

kesehatan mental masing-masing dan juga dapat membuka wawasan mengenai

arsitektur, melalui musik.

Kata kunci: serene museum, musik, ruang, stres, arsitektur perilaku

vii



SERENE MUSEUM: THE INTERPRETATION OF ARCHITECTURE, MUSIC, AND SPACE

Name : Baig Nadhira Kamilia

Student ID : 08111640000098

Supervisor : Collinthia Erwindi, S.T., M.T.

ABSTRACT

At present days, emotional disturbance in mental health is still not seen as a serious matter by the general public. People who experience the disorder tend to choose to not to talk regarding the matter, in which if it continues, could be fatal. Meanwhile, Indonesia is one of the developing countries in the world that is no stranger to the existence of music. Music is a universal language that can be enjoyed

by all the people in the world. Unfortunately, Indonesian society only sees music

as limited to entertainment and nothing more than that.

Therefore, by using a music approach through behavioral architectural method and music psychology method, this design is expected to help prevent and reduce emotional health mental disorders in the form of stress, which can be felt by all members of the society, both conscious and unconscious. So, people can be more aware of the importance of their mental health and can also open up insights on

architecture, through music.

Keywords: serene museum, music, space, stress, behavioral architecture

ix

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN iii
KATA PENGANTAR v
ABSTRAKvii
ABSTRACTix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBARxv
DAFTAR TABEL xix
DAFTAR LAMPIRAN xxi
BAB 1
1.1 Kajian Isu
1.1.1 Musik dan Psikologis Manusia
1.1.2 Stress Dalam Kesehatan Mental
1.1.3 Keterkaitan Arsitektur, Musik, dan Ruang
1.2 Permasalahan Desain
1.2.1 Kesehatan Mental di Indonesia
1.2.2 Kemampuan Musik Sebagai Media Pembantu Untuk Merawat Kesehatan Mental
1.3 Penentuan Aktivitas & User
1.4 Kriteria Tapak
1.3 Data Pendukung
1.3.1 Data Penduduk
BAB 2
2.1 Definisi Bangunan Rancang

2.1.1 Fungsi Bangunan	13
2.1.2 Tujuan Bangunan	13
2.1.3 Standar Pameran Bangunan	13
2.2 Aktivitas dan Program	14
2.2.1 Aktivitas Utama	15
2.2.2 Aktivitas Komersial	16
2.2.3 Aktivitas Penunjang	16
2.2.4 Kebutuhan Jumlah & Besaran Ruang	16
2.2.5 Persyaratan Aktivitas & Ruang	18
2.3 Deskripsi Lahan	20
2.3.1 Analisa Lahan	23
2.3.2 Kajian dan Peraturan Data Terkait	27
BAB 3	29
3.1 Pendekatan Desain	29
3.2 Metode Desain	29
3.2.1 Metode Arsitektur Perilaku	29
3.3.2 Metode Psikologi Musik	31
3.3 Kerangka Berpikir	32
3.3.1 Concept-Based Framework	32
3.4 Kriteria Desain	34
BAB 4	35
4.1 Ide Konsep	35
4.2 Eksplorasi Formal	35
4.3 Eksplorasi Teknis	38
4.3.1 Struktur	38
4.3.2 Lantai	38

	4.3.3 Atap	39
	4.3.4 Dinding	39
	4.3.5 Utilitas	39
BA	В 5	41
5	5.1 Aspek Formal	41
5	5.2 Aspek Teknis	63
BA	В 6	66
6	5.1 Kesimpulan	66
DA	FTAR PUSTAKA	67
LA	MPIRAN	71

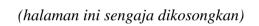
(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Musik Berpengaruh pada Emosi Manusia	1
Gambar 1.2 Permasalahan Mental pada Manusia	2
Gambar 1.3 The House of Pieve di Cento Musica	3
Gambar 1.4 Macam Gangguan Mental pada Manusia	4
Gambar 1.5 Lokasi Lahan Kabupaten Tangerang	6
Gambar 1.6 Pengaruh Musik terhadap Otak	7
Gambar 1.7 Cakupan User	9
Gambar 1.8 Data Penduduk dengan Gangguan Mental emosional	11
Gambar 2.9 Preseden Museum	14
Gambar 2.10 Sightseeing oleh David Hockney	15
Gambar 2.11 Lokasi Lahan	21
Gambar 2.12 Hasil Survey Lahan	21
Gambar 2.13 Tampak Sisi Barat Lahan	22
Gambar 2.14 Tampak Sisi Selatan Lahan	22
Gambar 2.15 Tampak Sisi Timur Lahan	23
Gambar 2.16 Tampak Jalan Depan Lahan	23
Gambar 2.17 Cahaya	23
Gambar 2.18 Sumber Bising	24
Gambar 2.19 Arah Angin	25
Gambar 2.20 Bangunan Sekitar	25
Gambar 2.21 Trotoar di depan lahan	26
Gambar 2.22 Zona Daerah	27
Gambar 2.23 Peta Kabupaten Tangerang	27
Gambar 3.24 Diagram Concept-based Framework	32
Gambar 3.25 Pengaplikasian Concept-based Framework	33
Gambar 3.26 Domain-to-domain Transfer	33
Gambar 4.27 Diagram Pengaplikasian Arrange Elements	36
Gambar 4.28 Bubble Diagram dan Alur Sirkulasi	36
Gambar 4.29 Pengaplikasian Kriteria pada Konsep Desain	37

Gambar 4.30 Konsep Sketsa Elevasi Ruang	37
Gambar 4.31 Konsep Sketsa Ruang Luar	38
Gambar 4.32 Konsep Sketsa Massing & Sirkulasi	38
Gambar 4.33 Konsep Utilitas	40
Gambar 5.34 Perspektif Eksterior (1)	41
Gambar 5.35 Perspektif Eksterior (2)	41
Gambar 5.36 Perspektif Eksterior (3)	42
Gambar 5.37 Perspektif Eksterior (4)	42
Gambar 5.38 Perspektif Eksterior (5)	43
Gambar 5.39 Perspektif Eksterior (6)	44
Gambar 5.40 Tampak Barat (Kanan)	45
Gambar 5.41 Tampak Utara (Depan)	45
Gambar 5.42 Tampak Selatan (Belakang)	45
Gambar 5.43 Tampak Timur (Kiri)	45
Gambar 5.44 Site Plan	46
Gambar 5.45 Layout Plan	47
Gambar 5.46 Denah Lt. 1	48
Gambar 5.47 Denah Lt. 2	49
Gambar 5.48 Potongan AA	50
Gambar 5.49 Potongan BB	50
Gambar 5.50 Potongan CC	50
Gambar 5.51 Interior Pameran Utama (1)	51
Gambar 5.52 Interior Pameran Utama (2)	51
Gambar 5.53 Interior Pameran Utama (3)	52
Gambar 5.54 Interior Pameran Utama (4)	52
Gambar 5.55 Interior Pameran Utama (5)	53
Gambar 5.56 Interior Pameran Utama (6)	53
Gambar 5.57 Interior R. Pameran Sewa	54
Gambar 5.58 Interior Lobby	54
Gambar 5.59 Interior Cafeteria	55
Gambar 5.60 Interior Area Komersil	55
Gambar 5.61 Interior R. Relaksasi Musik I t. 2 (1)	56

Gambar 5.62 Interior R. Relaksasi Musik Lt. 2 (2)	56
Gambar 5.63 Interior R. Relaksasi Musik Lt. 2 (3)	57
Gambar 5.64 Interior Ramp	57
Gambar 5.65 Interior R. Pameran Instrumen Musik	58
Gambar 5.66 Interior R. Pameran Musik Anak	58
Gambar 5.67 Interior Kantor Pengelola 1	59
Gambar 5.68 Interior R. Relaksasi Musik Lt. 1	59
Gambar 5.69 Suasana Eksterior (1)	60
Gambar 5.70 Suasana Eksterior (2)	60
Gambar 5.71 Suasana Eksterior (3)	61
Gambar 5.72 Suasana Eksterior (4)	61
Gambar 5.73 Suasana Eksterior (5)	62
Gambar 5.74 Suasana Eksterior (6)	62
Gambar 5.75 Aksonometri Struktur dan Material	63
Gambar 5.76 Aksonometri Utilitas Air	64
Gambar 5.77 Aksonometri Alur	64



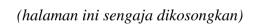
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kebutuhan Ruang	16
Tabel 2.2 Besaran Ruang	18
Tabel 2.3 Persyaratan Ruang	18
Tabel 2.4 Kriteria Ruang	19

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Asistensi	. 7	1
-----------------------------	-----	---



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Kajian Isu

1.1.1 Musik dan Psikologis Manusia



Gambar 1.1 Musik Berpengaruh pada Emosi Manusia (Sumber: https://parenting.orami.co.id/magazine/ketahui-5-manfaat-musik-klasik-untuk-tumbuh-kembang-bayi/)

Salah satu alasan utama seseorang mendengarkan musik adalah untuk mengatur emosi dan suasana hati. Tanpa disadari, dengan cara ini musik dapat dianggap sebagai jenis terapi pengobatan mandiri kesehatan mental yang bersifat informal. Musik secara unik sangatlah cocok untuk mengelola atau mengatur emosi dan stres dalam kehidupan sehari-hari karena musik memiliki kapasitas untuk mengalihkan perhatian dan melibatkan pendengar dalam berbagai cara kognitif dan emosional. Oleh karena itu, mendengarkan musik merupakan aktivitas yang bersifat *psychological self-help*, yang sangat berkaitan dalam pengaturan emosi. Efek menguntungkan dari mendengarkan musik sebagai cara untuk memperhatikan kesehatan fisik di luar konteks klinis telah terbukti dilaporkan oleh sejumlah peneliti.

1.1.2 Stress Dalam Kesehatan Mental



Gambar 1.2 Permasalahan Mental pada Manusia (Sumber: https://www.brilio.net/creator/pentingnya-pemahaman-kesadaran-soal-kesehatan-mental-di-indonesia-b60ca5.html)

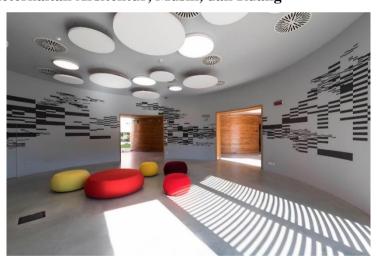
Kesehatan mental merupakan sebuah kondisi dimana individu terbebas dari segala bentuk gejala-gejala gangguan mental. Individu yang sehat secara mental dapat berfungsi secara normal dalam menjalankan hidupnya khususnya saat menyesuaikan diri untuk menghadapi masalah-masalah yang akan ditemui sepanjang hidupnya. Seseorang yang bermental sehat juga dapat menggunakan kemampuan atau potensi dirinya secara maksimal dalam menghadapi tantangan hidup, serta menjalin hubungan positif dengan orang lain. Sebaliknya, orang yang kesehatan mentalnya terganggu akan mengalami gangguan suasana hati, kemampuan berpikir, serta kendali emosi yang pada akhirnya bisa mengarah pada perilaku buruk.

Salah satu gangguan kesehatan mental yang sangat terlihat pada seseorang ialah stres. Stres merupakan sebuah kondisi gangguan mental dimana individu mengalami tekanan berat, yang berasal dari dalam maupun luar diri, baik secara emosi maupun mental. Tekanan ini muncul dari kegagalan individu dalam memenuhi kebutuhan atau keinginannya. Menurut Atwater (1983), stres merupakan suatu tuntutan penyesuaian, yang menghendaki individu untuk meresponnya secara adaptif. Stres

adalah suatu proses dalam rangka menilai suatu peristiwa sebagai suatu yang mengancam, menantang, ataupun membahayakan; serta individu merespon peristiwa itu baik pada level fisiologis, emosional, kognitif dan tingkah laku (Feldman, 1989).

Stress merupakan salah satu isu dalam lingkungan kesehatan. Stres adalah reaksi biologis terhadap setiap rangsangan buruk, baik fisik, mental, atau emosional, internal atau eksternal, yang dapat memengaruhi keadaan normal seseorang. Stres juga mengurangi efisiensi sistem kekebalan tubuh manusia. Sebagian besar individu merasakan stres yang berawal dari perasaan yang ditimbulkan oleh pengalaman negatif. Tingkat stres yang tinggi terutama ketika berkelanjutan dari waktu ke waktu, dapat berdampak menghancurkan pada psikologis dan fisik individu.

1.1.3 Keterkaitan Arsitektur, Musik, dan Ruang



Gambar 1.3 *The House of Pieve di Cento Musica* (Sumber: https://www.caandesign.com/house-music-architecture-blends-music-creates-9-circular-music-workshops-wrapped-oak-wood/)

Arsitek Renaissance Leon Battista Alberti mengatakan bahwa karakteristik-karakteristik yang menyenangkan mata juga merupakan karakteristik yang menyenangkan bagi telinga. Istilah-istilah musik seperti ritme, tekstur, harmoni, proporsi, dinamika, dan artikulasi samasama mengacu pada arsitektur, musik, dan ruang. Arsitektur dan musik
berbagi aspek organisasi elemen-elemen yang berbeda. Dari perspektif
arsitektur, sangatlah menarik melihat suara diterjemahkan ke dalam
bentuk organisasi spasial atau ruang berbasis notasi musik.
Instrumentasi, misalnya, dapat diparalelkan ke dalam domain arsitektur
sebagai pemilihan material. Hubungan antara arsitektur dan musik
merupakan hal yang saling menguntungkan. Musik dapat dilihat, secara
metaforis, sebagai arsitektur. Arsitektur, di sisi lain, juga dapat
melibatkan konsep mengenai musik. Oleh karena itu, kedua bidang seni
tersebut dianggap memiliki kaitan yang erat.

1.2 Permasalahan Desain

Permasalahan utama dalam isu ini ialah bagaimana arsitektur dapat mencegah dan menghilangkan stress pada mental manusia. Kesehatan mental merupakan hal vital bagi manusia sama halnya seperti kesehatan fisik atau tubuh pada umumnya. Dengan sehatnya mental seseorang maka aspek kehidupan yang lain dalam dirinya akan bekerja secara lebih maksimal.

1.2.1 Kesehatan Mental di Indonesia



Gambar 1.4 Macam Gangguan Mental pada Manusia (Sumber: https://www.brilio.net/creator/pentingnya-pemahaman-kesadaran-soal-kesehatan-mental-di-indonesia-b60ca5.html)

Sebagai sebuah negara yang makin berkembang seiring berjalannya waktu, kesehatan mental di Indonesia tergolong masih sangat kurang diperhatikan. Masyarakat Indonesia masih banyak yang tidak sadar bahwa mereka memiliki permasalahan mental atau masih menyangkal memiliki permasalahan karena kurangnya edukasi dan rasa peduli terhadap diri sendiri.

Jika melihat melalui kacamata pengetahuan psikologi, terdapat banyak sekali jenis-jenis permasalahan mental di dunia. Berdasarkan hasil riset pada tahun 2007, penderita penyakit mental di Indonesia mencapai 1 juta orang dari total keseluruhan penduduk. Bahkan dalam kurun waktu 10 tahun hingga tahun 2017 lalu, menurut data Kementerian Kesehatan, jumlah penderita penyakit mental melonjak drastic hingga 14 juta penderita. Studi membuktikan, beberapa permasalahan mental yang sering terjadi yaitu: stress disorder, anxiety disorder, mood disorder, psychotic disorder, addictive disorder, dan OCD.

Di Indonesia, berdasarkan Data Riskesdas tahun 2007, diketahui bahwa prevalensi gangguan mental emosional seperti gangguan stress, kecemasan dan depresi sebesar 11,6% dari populasi orang dewasa (Depkes, 2007). Ketidakmampuan dalam menempuh tekanan mental sehingga menimbulkan stress yang berlebih menjadikan kesehatan mental individu menjadi lebih rentan dan akhirnya dinyatakan terkena sebuah gangguan kesehatan mental.

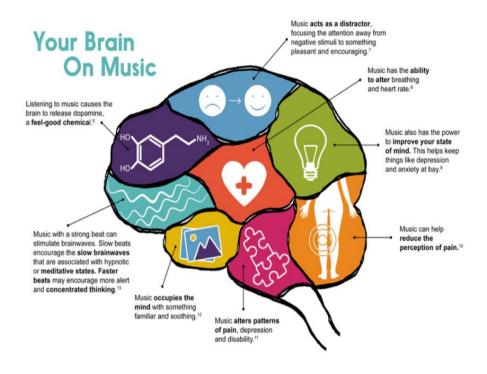
Gangguan mental merupakan salah satu tantangan kesehatan, tidak hanya di Indonesia namun juga dalam skala global, yang memiliki dampak signifikan dikarenakan prevalensi yang tinggi dan penderitaan berat yang ditanggung oleh individu, keluarga, komunitas, dan negara (Kohn, Saxena, Levav, & Saraceno, 2004). Gangguan mental, khususnya stress, dapat mengakibatkan gejala-gejala seperti gejala fisiologis, gejala psikologis, dan gejala perilaku.



Gambar 1.5 Lokasi Lahan Kabupaten Tangerang (Sumber: googlemaps.com)

Lokasi yang dipilih terletak di daerah Kabupaten Tangerang. Lokasi tersebut terpilih dikarenakan Kabupaten Tangerang yang merupakan sebuah daerah yang mayoritas terpakai sebagai permukiman dan juga distrik komersil dan bisnis, juga beberapa fasilitas edukasi yang unggul. Maka dengan dipilihnya lokasi tersebut, seluruh kalangan masyarakat dapat sadar akan pentingnya kesehatan mental.

1.2.2 Kemampuan Musik Sebagai Media Pembantu Untuk Merawat Kesehatan Mental



Gambar 1.6 Pengaruh Musik terhadap Otak (Sumber: http://www.therabeat.com/news-and-events/2019/8/8/mental-health-amp-community-music-therapy)

Sebagai makhluk hidup yang hidup dengan kemampuan untuk merasakan emosi, sangatlah wajar bila musik memiliki peranan yang besar terhadap kehidupan manusia, terutama terhadap mental seseorang. Musik merupakan suatu cabang seni berbentuk suara yang di dalamnya terkandung unsur ritme, melodi, harmoni, serta timbre (Reed dan Sidnell, 1978: 9-10).

Ada banyak penelitian yang melaporkan hubungan positif antara keterlibatan musik dan kesehatan mental, yaitu bahwa keterlibatan dalam musik bisa menjadi pelindung terhadap masalah kejiwaan. Meskipun studi epidemiologis yang menyelidiki hubungan antara musik dan risiko masalah kesehatan mental jarang terjadi, beberapa studi yang ada cenderung menunjukkan efek positif dari musik. Misalnya, menyanyi

atau memainkan musik telah dilaporkan memiliki pengaruh positif pada kesehatan manusia baik secara fisik maupun mental.

Musik sebagai Bahasa universal untuk seni dan sains merupakan salah satu solusi yang ampuh berperan guna menghilangkan stress. Musik tentu bukan Bahasa yang semena dapat dimengerti secara mudah oleh semua manusia di dunia, namun musik memiliki kekuatan untuk membuat manusia merasakan perasaan dan menenangkan pikiran, jiwa, dan tubuh. Beberapa fungsi musik dalam kehidupan yakni: (1) memberikan kenikmatan estetis; (2) memberikan relaksasi atau hiburan; (3) sebagai media ekspresi diri; (4) representasi simbolis; (5) respon fisik; (6) media terapeutik (penyembuhan); (7) memelihara kontinyuitas dan stabilitas budaya; (8) sebagai media pendidikan serta pembelajaran (Budhisantoso, 1994; Merriam, 1968; dan Merrit, 2003).

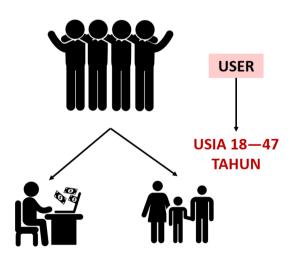
Terdapat bukti yang menunjukkan bahwa faktor lingkungan dapat dimanipulasi untuk memengaruhi emosi seseorang. Penelitian juga memastikan bahwa perilaku dengan emosi baik dapat meningkat pada hari-hari yang cerah seperti hari-hari yang lebih dingin di musim panas, dan hari-hari yang lebih hangat di musim dingin (Cunningham, 1979). Baron (1997) menunjukkan bahwa dengan adanya aroma yang menyenangkan, pelanggan di pusat perbelanjaan lebih mungkin untuk mengambil pulpen atau memberikan uang receh untuk pelanggan lain. Beberapa faktor lingkungan seperti itu telah dipelajari dalam hubungannya untuk meningkatkan emosi dan perilaku, tetapi area yang kurang mendapat perhatian adalah efek musik pada emosi dan perilaku.

Musik memiliki potensi untuk mempengaruhi suasana hati, perasaan, dan pikiran. Dalam satu penelitian yang menilai dampak musik pada suasana hati dan perilaku membantu, orang-orang di dua gedung olahraga universitas yang sama terpapar dengan musik ceria yang dirancang untuk mendorong suasana hati yang positif atau musik yang mengganggu yang dirancang untuk memicu suasana hati yang negatif.

Studi lain menunjukkan efek musik pada pikiran dan perasaan; orangorang yang terkena lagu rock dengan lirik kekerasan menunjukkan tingkat perasaan permusuhan yang lebih tinggi daripada orang yang mendengar lagu rock non-kekerasan (Anderson, Carnagey, & Eubanks, 2003). Juga, orang-orang yang menyelesaikan tugas penyelesaian kata menghasilkan sejumlah besar kata-kata prososial setelah mendengar lagu dengan lirik prososial daripada orang-orang yang mendengarkan lagu dengan lirik netral (Greitmeyer, 2009). Ini menunjukkan kemungkinan tautan antara lirik lagu dan aksesibilitas pemikiran prososial.

1.3 Penentuan Aktivitas & User

Aktivitas ditentukan berdasarkan faktor yang dapat menghilangkan stres yang muncul pada diri seseorang, yaitu dengan melakukan hal-hal yang jarang dilakukan sehari seperti berelaksasi. Relaksasi dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, namun untuk rancangan ini, relaksasi yang diberikan akan berfokus pada musik.



Gambar 1.7 Cakupan User (Sumber: Ilustrasi Penulis)

User yang mengalami efek stres paling besar ialah user dengan usia dari 18 hingga 47 tahun, yang dikenal sebagai millennials (18-33 tahun) dan Gen X (34-47 tahun). Penyebab utama stres yang dirasakan oleh user 18-47 tersebut ialah pekerjaan dan keluarga. User dibawah usia 18 tahun juga dapat merasakan stres, karena stres sendiri ialah sebuah perintah oleh otak. Namun, tingkat stres yang mereka rasakan tidak seburuk user dengan usia 18-47 tahun. Boomers & matures atau user dengan usia diatas 47 tahun juga dapat merasakan stres, hanya saja akan lebih baik jika langsung ditangani dengan terapi di Rumah Sakit karena kebanyakan penyebabnya ialah penyakit faktor umur.

Dengan mempertimbangakan faktor-faktor pada isu dan data pendukung, arsitektur ini nantinya akan menerapkan beberapa kata kunci sebagai fungsi utamanya yaitu musik dan ruang. Hal tersebut dapat dikerucutkan menjadi sebuah arsitektur sarana publik yang berfungsi sebagai ruang yang terbentuk tidak hanya untuk menghilangkan stress, namun juga sebagai sarana edukasi bagi masyarakat akan pentingnya kesehatan mental.

1.4 Kriteria Tapak

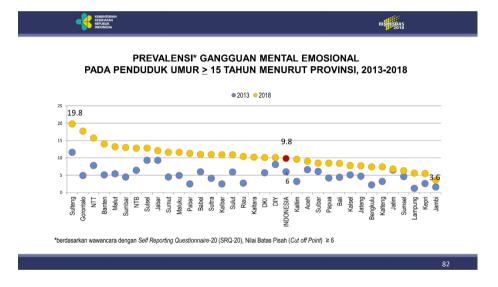
Berdasarkan isu dan respons arsitektur yang telah dijelaskan sebelumnya, muncul kriteria tapak yang akan menjadi pertimbangan untuk memilih lahan dalam menguji objek arsitektur. Kriteria tersebut antara lain:

- 1. Tapak berada di Pulau Jawa.
- 2. Lokasi tapak berada pada kota yang memiliki tingkat prevalensi gangguan mental emosional yang tinggi.
- 3. Lokasi tapak berada pada pusat kota/tempat dengan kepadatan penduduk yang tinggi.
 - 4. Lokasi tapak berada di tengah lingkungan yang terbuka dalam mendapatkan cahaya matahari.

1.3 Data Pendukung

1.3.1 Data Penduduk

Menurut Riskesdas 2018, gangguan mental emosional dipahami sebagai distres psikologik. Gangguan ini mengarahkan pada indikasi mengenai perubahan psikologis pada seseorang. Berbeda dengan gangguan jiwa berat, gangguan mental emosional ini dapat terjadi pada semua orang dan cenderung bisa pulih seperti semula. Namun, dapat juga berdampak secara serius jika tidak berhasil dicegah dan diterapi. Pada gambar berikut, Banten menduduki posisi ke-4 dalam data prevalensi gangguan mental emosional pada penduduk Indonesia menurut provinsi.



Gambar 1.8 Data Penduduk dengan Gangguan Mental emosional (Sumber: Riskesdas 2018)

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Definisi Bangunan Rancang

Pada perancangan kali ini, bangunan yang dirancang adalah bangunan publik berupa museum berbasis seni digital dan kontemporer. Menurut KBBI, museum didefinisikan sebagai gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu.

Sesuai dengan karakteristik museum tersebut, benda atau instalasi yang akan dipamerkan berupa karya seni digital dan kontemporer. Dalam pengertiannya yang paling mendasar, istilah seni kontemporer mengacu pada seni — yaitu seni lukis, seni pahat, fotografi, instalasi, pertunjukan, dan seni video — yang diproduksi hari ini. Meskipun kelihatannya sederhana, detail seputar definisi ini sering sedikit kabur, karena interpretasi individu tentang "hari ini" dapat sangat bervariasi. Sedangkan seni instalasi adalah gerakan modern yang ditandai dengan karya seni imersif, lebih besar dari kehidupan. Biasanya, seniman instalasi membuat karya ini untuk lokasi tertentu, memungkinkan mereka untuk secara ahli mengubah ruang apa pun menjadi lingkungan interaktif yang disesuaikan. Atribut utama seni instalasi adalah kemampuannya untuk berinteraksi secara fisik dengan user. Sementara semua media artistik memiliki kemampuan untuk melibatkan individu, sebagian besar tidak sepenuhnya membenamkan user dalam pengalaman interaktif. Selain memfasilitasi dialog antara pengamat dan karya seni, karakteristik unik ini mengajak individu untuk melihat seni dari perspektif baru dan berbeda.

Beberapa contoh senima kontemporer yang sangat terkenal ialah: Toshiyuki Inoko and Takashi Kudo (TeamLab), Emmanuelle Moureaux, Bruce Munro, Yayoi Kusama, dan Damien Hirst.

2.1.1 Fungsi Bangunan

Objek rancang yang direncanakan merupakan sebuah kesatuan ruang publik berupa museum berbasis *digital art*, yang memiliki fungsi utama sebagai fasilitas umum yang dapat membantu mengoptimalkan kesehatan mental manusia terhadap stress, baik dengan cara mencegah maupun menghilangkan, dan memiliki fungsi pendukung sebagai pusat rekreasi dan edukasi mengenai seni digital dan kontemporer. Fungsi museum dipilih karena ia merupakan wadah belajar yang sangat fleksibel untuk diprogram.

2.1.2 Tujuan Bangunan

Tujuan desain ini merupakan hasil respon terhadap isu mengenai stress dalam kesehatan mental di Kabupaten Tangerang, Banten, yang nantinya akan diinterpretasikan melalui bangunan arsitektural. Dengan rancangan ini diharapkan dapat membuktikan bahwa musik melalui arsitektur merupakan faktor yang memiliki pengaruh positif terhadap kesehatan mental manusia.

2.1.3 Standar Pameran Bangunan

Menurut Exhibition Standards (2002) oleh Smithsonian Institution, semakin banyak museum yang beralih dari kebijakan pameran yang hanya menetapkan penawaran permanen dan sementara, informasi yang akurat, dan perawatan artefak yang tepat. Kebijakan-kebijakan ini pun berkembang untuk mencakup respon kebutuhan dan minat pengunjung dan masyarakat melalui penelitian, desain, dan beragam strategi komunikasi. Titik fokus standar produk memiliki ciri-ciri 3 tema antara lain:

1. Pameran harus dikembangkan dan dilaksanakan dengan fokus pada pengguna/pengunjung dan pengalamannya di dalam (serta sebelum dan sesudah), ekspektasi, akses, dan navigasi pameran. Pengunjung

- harus merasa bahwa pengalaman pameran mereka bersifat merangsang, relevan, dan menyenangkan.
- 2. Informasi dan objek harus disajikan dengan cara yang memberikan pengalaman menarik bagi pengunjung. Dimana pengunjung dapat berdialog dengan pameran yang menyebabkan pengaruh terhadap pameran dan mereka sendiri.
- 3. Informasi harus dikomunikasikan dengan cara yang jelas dan koheren melalui berbagai media. Pameran harus memungkinkan munculnya sudut pandang yang berbeda pada suatu subjek. Keterlibatan pengunjung difasilitasi oleh strategi interpretatif dan komunikasi yang mendukung pesan-pesan pameran dan relevansinya kepada pengunjung.

2.2 Aktivitas dan Program



 $Gambar\ 2.9\ Preseden\ Museum \\ (Sumber:\ https://www.archdaily.com/902692/the-new-glenstone-thomas-phifer-and-partners)$

Program aktivitas dan kebutuhan ruang ditentukan melalui studi preseden dan analisa terhadap isu. Dari studi preseden didapatkan tipologi ruang pada museum, dan dari analisa terhadap isu didapatkan ruang yang disesuakan dengan tipologi, sehingga kebutuhan fungsi utama bangunan terpenuhi.

Dalam layaknya sebuah museum, aktivitas utama yang dilakukan oleh pengguna ialah mengamati pameran seni yang terpajang. Selain itu, terdapat juga aktivitas pendukung seperti makan dan buang air kecil. Para pengguna yang masuk melalui lobby atau pintu masuk utama pun diarahkan menuju area ticketing dan information center, agar dapat masuk ke dalam gallery yang dituju. Terdapat beberapa galeri pameran dengan masing-masing tema yang berbeda. Pada setiap galeri, ruangruang yang dibentuk dalam galeri tersebut memiliki fungsi utama sebagai ruang untuk healing. Selain itu, galeri tersebut juga memiliki ruang interaktif lainnya yang membawa unsur edukasi dan interaksi. Penentuan aktivitas di museum ini kemudian dikelompokkan menjadi 3 kategori utama yang merupakan pengembangan dari pendekatan dan Metode yang telah dipilih. Kategori-kategori tersebut adalah:

2.2.1 Aktivitas Utama



Gambar 2.10 Sightseeing oleh David Hockney (Sumber: David Hockney Website)

Fungsi utama sebuah museum sebagai tipologi dan respon isu menghasilkan kategori dengan 2 aktivitas utama yaitu *sightseeing* dan *healing*. Menurut kamus *Oxford*, *sightseeing* diartikan sebagai "the activity of visiting places of interest in a particular location." Sedangkan

healing diartikan sebagai "the process in which a bad situation or painful emotion ends or improves."

Dari itu, aktivitas yang termasuk dalan *sightseeing* dan *healing* didefinisikan sebagai segala macam aktivitas yang meliputi kegiatan menggunakan penglihatan, pendengaran, dan sentuhan. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat memberi efek relaksasi dan kesenangan terhadap panca indera manusia, sehingga dapat memberi efek terhadap kondisi mental. Kegiatan ini dapat dinikmati oleh semua kalangan, baik di luar maupun di dalam ruangan.

2.2.2 Aktivitas Komersial

Beberapa aktivitas komersial yang dapat difasilitasi oleh rancangan ini adalah jual-beli makanan dan suvenir, baik diisi oleh warga lokal Kabupaten Tangerang ataupun oleh hasil produksi/karya indie.

2.2.3 Aktivitas Penunjang

Berupa kegiatan-kegiatan pendukung seperti penyimpanan arsip, barang, penyampaian informasi mengenai rancangan, kegiatan administratif, kegiatan ibadah, meletakkan kendaraan, toilet, dan kegiatan yang berhubungan dengan perawatan aspek teknis.

2.2.4 Kebutuhan Jumlah & Besaran Ruang

Dari jenis-jenis aktivitas yang dihadirkan pada objek perancangan, maka dapat dikembangkan daftar kebutuhan ruang/fasilitas yang dapat mengakomodasi kegiatan tersebut.

Tabel 2.1 Kebutuhan Ruang

No.	Kategori Aktivitas	Daftar Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Merespon
1.	Utama (Sightseeing & Relaxing)	Mengamati karya pameran	Ruang pameran indoor utama	Pendekatan musik &

		 Menikmati suasana tenang ruangan dan luar ruang Mendengarkan musik Berinteraksi dengan bangunan melalui pameran Bersantai dan relaksasi dengan nature & landscape tapak 	 Ruang pameran anak Ruang pameran instrumen musik Ruang pameran sewa Ruang relaksasi musik Taman Area hijau/outdoor 	arsitektur perilaku
2.	Komersial	 Beristirahat dengan makan Melakukan transaksi jual- beli Mengamati karya pameran 	CaféToko souvenirRuang pameran sewa	Pendekatan arsitektur perilaku
3.	Penunjang	 Melakukan kegiatan administratif Melakukan kegiatan penunjang bagi pengunjung dan pengelola Mekakukan kegiatan perawatan bangunan 	 Kantor pengelola Pusat informasi Musholla Toilet Gudang Area parkir Ruang MEP 	Tipologi penunjang bangunan

Dimensi ruang yang ada pada daftar ini merupakan ukuran minimal dan tidak sama persis dengan ukuran tipikal tipologi bangunan museum dikarenakan faktor fungsi yang berbeda dari isu dan topik yang diangkat. Penentuan kapasitas dan besaran ruang pada rancangan ditentukan dari studi Preseden (P) dan Time Saver Standards for Building Types (TSS).

Tabel 2.2 Besaran Ruang

No.	Nama Ruangan	Jumlah	Luasan Total (m²)	Sumber
1.	R. Pameran Indoor Utama	1	600	P
2.	R. Pameran Anak	1	400	P
3.	R. Pameran Instrumen Musik	1	400	P
4.	R. Relaksasi Musik	2 x 300 m ²	600	P
5.	Café	$3 \times 100 \text{ m}^2$	300	P
6.	Toko Suvenir	$4 \times 10 \text{ m}^2$	40	P
7.	R. Pameran Sewa	1	150	P
8.	Gudang	1	35	TSS
9.	Kantor Pengelola	1	105	TSS
10.	Pusat Informasi	1	140	TSS
11.	Musholla	1	30	P
12.	Toilet	4 x 42 m ²	168	TSS
13.	Ruang MEP	1	190	P
14.	Area Parkir	1	792	TSS

2.2.5 Persyaratan Aktivitas & Ruang

Secara umum, semua kebutuhan ruang yang berada pada objek perancangan harus memenuhi setidaknya satu referensi standar yang berlaku. Di samping itu, terdapat beberapa ruangan yang memiliki persyaratan khusus, diantaranya adalah:

Tabel 2.3 Persyaratan Ruang

No.	Ruangan	Persyaratan
1.	 Ruang pameran indoor utama Ruang pameran anak Ruang pameran instrumen musik Ruang pameran sewa 	 Memberikan kenikmatan audiovisual, Ruangan dapat memberikan respon fisik pengguna (interactive), Memberikan relaksasi atau
	 Ruang relaksasi musik 	hiburan

2.	• Taman	Memberikan relaksasi atau
2.	Area hijau	hiburan
	• Café	Sesuai dengan standar
3.	Toko souvenir	ruangan dan mengikuti
	Galeri sewa	metoda desain
	Kantor pengelola	
	Pusat informasi	
	Musholla	Sesuai dengan standar
4.	• Toilet	ruangan dan mengikuti
	Gudang	metoda desain
	Area parkir	
	• Ruang MEP	

Dari persyaratan tersebut, dilakukan percabangan akan apa yang diperlukan hingga dapat memenuhi syarat-syarat tersebut. Sehingga muncullah kriteria sebagai berikut:

Tabel 2.4 Kriteria Ruang

No.	Ruangan	Kriteria
1.	 Ruang pameran indoor utama Ruang pameran anak Ruang pameran instrumen musik Ruang pameran sewa Ruang relaksasi musik 	 Ruang memiliki macam bernuansa gelap dan terang Ruang bersifat interaktif Ruang harus luas dan memiliki sirkulasi yang bebas Ruang memiliki warna dan hawa yang sesuai dengan genre Ruang harus memberikan kenyamanan dengan cara memberi tempat untuk beristirahat dan mendengarkan lagu
2.	Taman Area hijau	 Ruang berada di luar bangunan Ruang tidak memiliki pembatas Ruang bersifat hijau dan menyatu dengan alam
3.	CaféToko souvenirGaleri sewa	 Ruang terletak dekat dengan akses sirkulasi utama Ruang dapat dilihat dari luar bangunan

 Kantor pengelola Pusat informasi Musholla Toilet Gudang Area parkir 	 Ruang tidak lebih dan tidak kurang dari standar ruangan Desain ruang bersifat universal
--	--

2.3 Deskripsi Lahan

4.

• Ruang MEP

Di Indonesia, pulau dengan penduduk dan lapangan pekerjaan terbanyak merupakan pulau Jawa. Oleh karena itu, ide dalam perancangan pembangunan tersebut disesuaikan dengan data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia dalam Riskesdas 2018 yang menyatakan bahwa prevalensi gangguan mental emosional menurut provinsi, Banten merupakan menduduki peringkat tertinggi dari seluruh provinsi di dalam pulau Jawa.

Lahan terletak pada kawasan dengan tingkat permukiman kepadatan tinggi. Kabupaten Tangerang terletak pada posisi cukup strategis berada dibagian timur Provinsi Banten dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara: Berbatasan dengan Laut Jawa (dengan garis pantai ± 50 km);
- b. Sebelah Timur: Berbatasan dengan DKI Jakarta dan Kota Tangerang;
- c. Sebelah Selatan: Berbatasan dengan Kabupaten Bogor dan Kota Depok;
- d. Sebelah Barat: Berbatasan dengan Kabupaten Serang dan Lebak

Tapak memiliki beberapa potensi antara lain:

- a. Tapak terletak dalam kawasan CBD dan permukiman masyarakat BSD.
- b. Tapak terletak pada kawasan dengan akses yang mudah.
- c. Tapak memiliki luasan yang luas untuk mengaplikasikan unsur dan kriteria desain.

Tapak juga memiliki beberapa permasalahan antara lain:

- a. Tapak berada dalam kawasan CBD dimana CBD memiliki aturan mengenai pembangunan yang harus diikuti.
- b. Lokasi tapak tergolong pada kawasan menengah keatas.



Gambar 2.11 Lokasi Lahan (Sumber: googlemaps.com)



Gambar 2.12 Hasil Survey Lahan (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Lokasi tapak yang dipilih berada di Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Lokasi berada di Central Business District BSD yang dikelilingi oleh perumahan dan berbatasan langsung dengan Kota Tangerang Selatan yang sangat padat. Luas lahan pada tapak sekitar 13.500 m². Batas-batas tapak yaitu:

a. Utara: Perumahan Cluster Fiore Foresta

b. Barat: Danau Taman Umum

c. Selatan: Apartemen Branz

d. Timur: Lahan Kosong



Gambar 2.13 Tampak Sisi Barat Lahan (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 2.14 Tampak Sisi Selatan Lahan (Sumber: Dokumentasi Penulis)



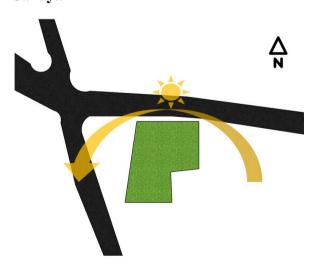
Gambar 2.15 Tampak Sisi Timur Lahan (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 2.16 Tampak Jalan Depan Lahan (Sumber: Dokumentasi Penulis)

2.3.1 Analisa Lahan

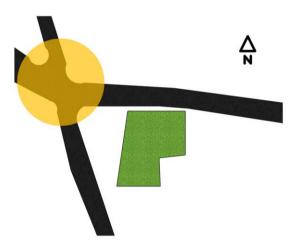
2.3.1.1 Cahaya



Gambar 2.17 Cahaya (Sumber: Ilustrasi Penulis)

Tampak depan bangunan menghadap arah utara, sehingga matahari terbit menyinari sisi kanan bangunan, dan matahari terbenam menyinari sisi kiri bangunan. Dari data analisis tersebut dapat diperoleh sintesa berupa konsep bangunan pada sisi kiri akan diberi secondary skin agar panas matahari tidak mengganggu. Kemudian, ruangan yang berisi karya lukisan akan diletakkan jauh agar tidak rusak. Dapat juga dipernaimkan elevasi agar bangunan sisi kiri dapat menutupi bangunan sisi kanan dari sinar matahari.

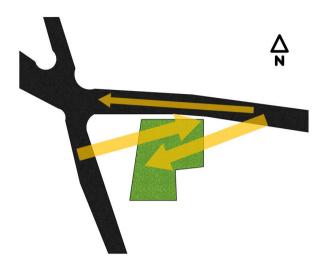
2.3.1.2 Noise



Gambar 2.18 Sumber Bising (Sumber: Ilustrasi Penulis)

Sumber bising pada lahan tidak terlalu mengganggu karena kawasan merupakan kawasan CBD dan permukiman. Kebisingan di depan lahan site adalah 69.4 dB. Situasi jalan raya di depan lahan pun tidak terlalu ramai. Sumber bising yang sekiranya mengganggu hanya berasal dari suara kendaraan yang melewati jalan dengan cepat. Dengan itu, konsep bangunan dapat berupa bangunan yang memiliki banyak lahan terbuka, namun tetap meletakkan lahan tersebut lebih dekat dengan jalan. Hal ini tidak menghambat untuk tetap memanfaatkan banyak vegetasi.

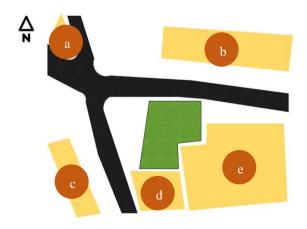
2.3.1.3 Arah Angin



Gambar 2.19 Arah Angin (Sumber: Ilustrasi Penulis)

Arah angin pada lahan bergerak dari arah barat daya. Hal ini bias dimanfaatkan dengan menggunakan secondary skin yang memiliki bukaan kecil, sehingga dapat memberi jalan untuk sirkulasi udara.

2.3.1.4 Bangunan Eksisting



Gambar 2.20 Bangunan Sekitar (Sumber: Ilustrasi Penulis)

Bangunan eksisting yang berada pada sekita site ialah (a) sekolah; (b) permukiman; (c) bangunan komersial; (d) marketing office; (e) apartemen. Karena lahan terletak di tengah area CBD, maka konsep bangunan akan lebih baik jika memiliki focal point yang mencolok, sehingga dapat menarik perhatian pengunjung.

2.3.1.5 Aksesibilitas

Terdapat trotoar yang mengelilingi lahan, lengkap dengan lampu jalan dan bangku taman. Lahan dapat diakses melalui sisi Utara saja, yaitu Jl. BSD Grand Boulevard.



Gambar 2.21 Trotoar di depan lahan (Sumber: Dokumentasi Penulis)

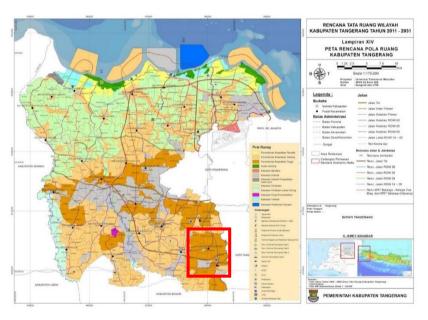
2.3.1.6 Zonasi Kawasan

Lahan terletak dalam kawasan *Central Business District* di BSD, dimana bangunan residensial, komersial dan publik dibangun dalam kawasan tersebut.



Gambar 2.22 Zona Daerah (Sumber: Dokumentasi Penulis)

2.3.2 Kajian dan Peraturan Data Terkait



Gambar 2.23 Peta Kabupaten Tangerang (Sumber: Pemerintah Kabupaten Tangerang)

Lahan terletak pada kawasan dengan tingkat permukiman kepadatan tinggi (lihat gambar 2.21). Kabupaten Tangerang terletak pada posisi cukup strategis berada dibagian timur Provinsi Banten pada koordinat 106°20'-106°43' Bujur Timur dan 6°00'-6°00-6°20' Lintang Selatan. Luas Wilayah Kabupaten Tangerang 959,61 km² atau 95,961 hektar,

ditambah kawasan reklamasi pantai dengan luas \pm 9.000 hektar, dengan garis pantai sepanjang \pm 51 kilometer.

Jarak antara Kabupaten Tangerang dengan Pusat Pemerintahan Republik Indonesia (DKI Jakarta) sekitar 30 km, yang bisa ditempuh dengan waktu setengah jam. Keduanya dihubungkan dengan lajur lalu lintas darat bebas hambatan (jalan TOL) Jakarta - Merak yang menjadi jalur utama lalu lintas perekonomian antara Pulau Jawa dengan Pulau Sumatera.

Kedudukan geografis Kabupaten Tangerang yang berbatasan dengan DKI Jakarta menjadi salah satu potensi Kabupaten Tangerang untuk berkembang menjadi daerah penyangga Ibukota Negara. Kedekatan dengan Ibukota dan sebagai pintu gerbang antara Banten dan DKI Jakarta, maka akan menimbulkan interaksi yang menumbuhkan fenomena interdepedensi yang kemudian berdampak pada timbulnya pertumbuhan di suatu wilayah.

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

Ketika arsitektur adalah seni mendesain melalui ruang, musik adalah seni mendesain melalui waktu. Sebagaimana Iannis Xenakis menginterpretasikan arsitektur dengan musik melalui ruang, ruang memiliki kemampuan sebagai elemen ketiga yang dapat menghubungkan arsitektur dengan musik. Musik adalah organisasi yang kompleks untuk menyelaraskan suara bersama untuk menghasilkan sebuah komposisi. Demikian pula, arsitektur adalah organisasi ruang yang kompleks namun harmonis (Storr 2). Dari lima indera yang dimiliki manusia, indera penglihatan adalah indera yang paling berkembang, sedangkan pendengaran adalah yang paling sedikit. Karena lingkungan tempat hidup sangat berorientasi visual, manusia secara alami kurang memperhatikan suara.

3.2 Metode Desain

3.2.1 Metode Arsitektur Perilaku

Arsitektur merupakan seni dan ilmu dalam merancang yang senantiasa memperhatikan tiga hal dalam perancangannya yaitu fungsi, estetika, dan teknologi. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan yang semakin kompleks maka perilaku manusia semakin diperhitungkan dalam proses perancangan yang sering disebut sebagai pengkajian lingkungan perilaku dalam arsitektur. Kata perilaku menunjukan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya (Tandal dan Egam, 2011).

Perilaku manusia dan hubungannya dengan suatu setting fisik sebenarnya tedapat keterkaitan yang erat dan pengaruh timbal balik diantara setting tersebut dengan perilaku manusia. Dengan kata lain, apabila terdapat perubahan setting yang disesuaikan dengan suatu kegiatan, maka akan ada imbas atau pengaruh terhadap perilaku manusia. Variabel — variabel yang berpengaruh terhadap perilaku manusia (Setiawan, 1995), antara lain:

- Ruang. Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variable yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya.
- 2. Ukuran dan bentuk. Ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya.
- **3. Perabot dan penataannya.** Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut. Penataan yang simetris memberi kesan kaku, dan resmi. Sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.
- **4. Warna.** Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukuing terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.
- **5. Suara, Temperatur dan Pencahayaan.** Suara diukur dengan decibel, akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Metode arsitektur perilaku mempengaruhi desain yang berhubungan dengan sirkulasi. Oleh karena itu, konsep sirkulasi pada bangunan akan dirancang menyesuaikan dengan Metode ini.

3.3.2 Metode Psikologi Musik

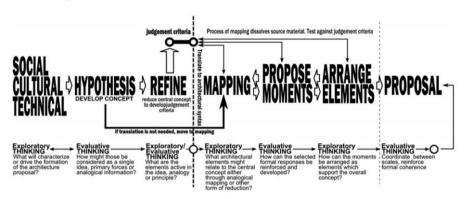
Psikologi musik dapat dianggap sebagai cabang dari psikologi dan musikologi. Ini bertujuan untuk menjelaskan dan memahami perilaku dan pengalaman musik, termasuk proses melalui di mana musik dirasakan, dibuat, ditanggapi, dan dimasukkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Psikologi musik modern bersifat empiris; pengetahuannya cenderung maju berdasarkan interpretasi data yang dikumpulkan oleh pengamatan sistematis dan interaksi dengan peserta manusia. Psikologi musik adalah bidang penelitian dengan relevansi praktis untuk banyak bidang, termasuk kinerja musik, komposisi, pendidikan, kritik, dan terapi, serta penyelidikan bakat manusia, keterampilan, kecerdasan, kreativitas, dan perilaku sosial.

Psikologi musik dapat menjelaskan aspek-aspek non-psikologis dari musikologi dan musik praktikal. Sebagai contoh, psikologi musik berkontribusi pada teori musik melalui investigasi persepsi dan pemodelan komputasi struktur musik seperti melodi, harmoni, nada suara, ritme, meter, dan bentuk. Penelitian dalam sejarah musik dapat mengambil manfaat dari studi sistematis tentang sejarah sintaksis musik, atau dari analisis psikologis komposer dan komposisi dalam kaitannya dengan tanggapan persepsi, afektif, dan sosial terhadap musik mereka.

Metode psikologi musik disini berperan sama dengan metoda arsitektur perilaku, hanya saja konsep yang dikeluarkan dari metode ini akan lebih focus kepada fungsi utama objek rancang dengan topik yang diangkat yaitu musik. Psikologi musik akan menjadi akar dalam peran *healing* dalam objek rancang.

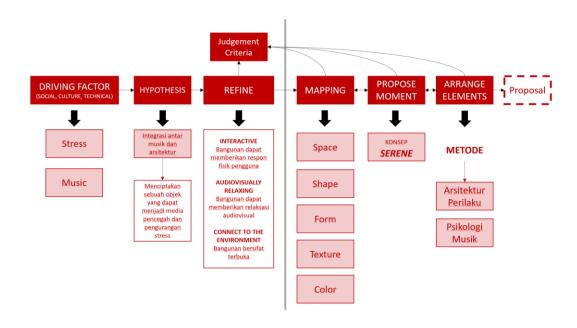
3.3 Kerangka Berpikir

3.3.1 Concept-Based Framework

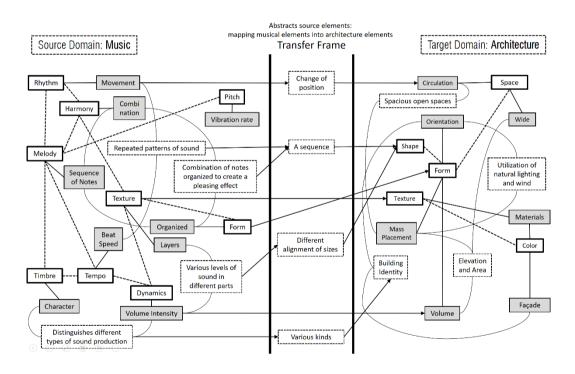


Gambar 3.24 Diagram Concept-based Framework (Sumber: Plowright)

Dalam perancangan ini dapat dilihat dari domain-to-domain transfer dari gambar di atas bahwa digunakannya concept-based framework dikarenakan dalam pengangkatan topik dan melihat konteks yang ada beberapa permasalahan rancang memunculkan yang akhirnya menghasilkan sebuah konsep besar yakni membuat sebuah arsitektur healing yang menggunakan terapi musik untuk mencegah salah satu masalah kesehatan mental, yaitu stres. Dari konsep besar ini dilakukan lah analisa menggunakan concept-based framework yang menurut Plowright dalam bukunya Revealing Architecture, merupakan sebuah kerangka mendesain dimana berawal dari sebuah analogi, metafora, ataupun yang lebih sering disebut sebagai ide/konsep besar, yang nantinya juga akan mempengaruhi kriteria-kriteria desain. Setiap langkah di concept-based framework ini harus dikembalikan ke konsep awal untuk dilihat apakah sesuai atau tidak.



Gambar 3.25 Pengaplikasian Concept-based Framework (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 3.26 Domain-to-domain Transfer (Sumber: Ilustrasi Penulis)

Dikarenakan musik merupakan elemen diluar arsitektural syntax, maka dari itu dilakukan structure mapping berupa domain transfer terhadap elemen-elemen dalam musik. Dari struktur mapping tersebut, diperoleh elemen-elemen arsitektural syntax yaitu: **space, shape, form, texture, dan color**. Elemen-elemen tersebut pun akan menjadi judgement criteria yang berfungsi sebagai tolak ukur bagi desain rancangan.

3.4 Kriteria Desain

Berdasarkan elemen-elemen (*space*, *shape*, *form*, *texture*, *color*) yang diperoleh dari structure mapping dan pertimbangan pendekatan dan metode desain, maka diperoleh kriteria desain sebagai berikut:

- Bangunan harus memiliki elevasi yang berbeda pada setiap kategori massa, sehingga memanfaatkan volume ruang yang dapat berpengaruh dalam pantulan suara dan skala.
- 2. Ruang pameran museum harus dapat dikunjungi dan diamati selama minimal 10 menit sebelum berpindah tempat menuju ruang pameran lain.
- 3. Bangunan harus memiliki ruang yang dibedakan melalui warna, genre musik, dan fungsi sehingga user dapat rileks saat menggunakan elemen panca indera secara maksimal dalam melakukan aktivitas.
- 4. Program ruang pada bangunan harus bersifat interaktif dan terbuka.
- 5. Area publik pada bangunan harus bersifat terbuka agar cahaya alami yang masuk dapat memberi kesan ruang yang terang dan sirkulasi yang luas.

BAB 4

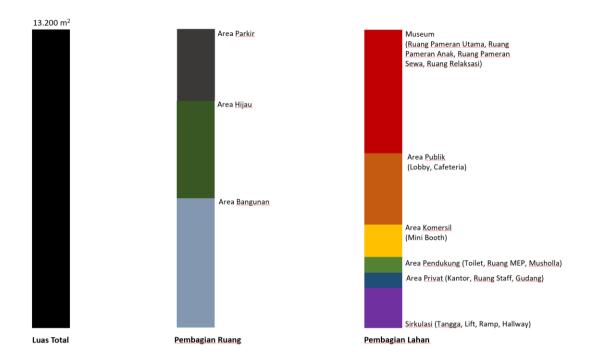
KONSEP DESAIN

4.1 Ide Konsep

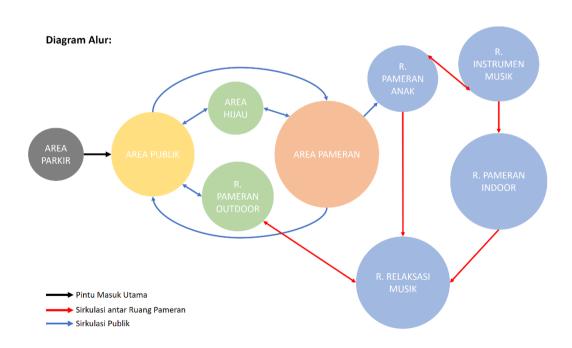
Ide konsep perancangan pada *serene museum* ini sangat berkaitan dengan pendekatan dan metode rancang yang diangkat pada Bab 3. Ide konsep perancangan ini mengedepankan tentang bagaimana manusia dapat mulai memperhatikan kesehatan mentalnya terhadap stres, dan bagaimana musik sebagai pendekatan dapat diaplikasikan ke dalam desain bangunan agar dapat merespon isu dengan cara mencegah maupun mengurangi. Maka dari itu, pameran-pameran dan pengaplikasian musik pada pada museum ini dilakukan secara interaktif. Proses interaktif ini dilakukan melalui penggunaan beberapa Metode pada rancangan yaitu: arsitektur perilaku dan psikologi musik, yang dapat mengoptimalkan panca indera (sensori).

4.2 Eksplorasi Formal

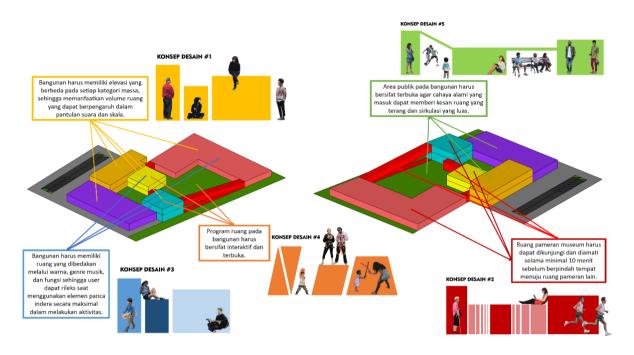
Konsep ruang dan programatik memerhatikan beberapa unsur seperti: material, luas, volume, elevasi, dan sensory play (visually (seeing), audibly (hearing), tactile (touching)). Konsep ini merupakan hasil dari penataan ruang berdasarkan alur layaknya melodi dalam musik, sehingga focus kepada sirkulasi manusia dan elevasi serta luas ruangan.



Gambar 4.27 Diagram Pengaplikasian Arrange Elements (Sumber: Ilustrasi Penulis)

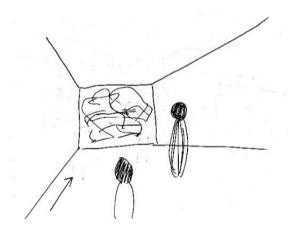


Gambar 4.28 Bubble Diagram dan Alur Sirkulasi (Sumber: Ilustrasi Penulis)

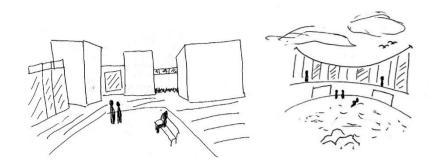


Gambar 4.29 Pengaplikasian Kriteria pada Konsep Desain (Sumber: Ilustrasi Penulis)

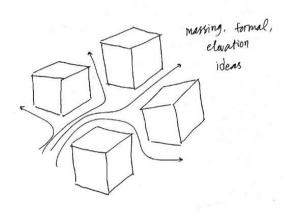
Konsep eksplorasi formal merupakan respon dari kriteria yang telah dirancang sebelumnya. Aspek formal memperhatikan beberapa unsur seperti: material, orientasi, penataan massa, elevasi, bukaan, dan warna. Berdasarkan metode arsitektur perilaku, sirkulasi menjadi hal yang krusial dalam desain konsep rancangan.



Gambar 4.30 Konsep Sketsa Elevasi Ruang (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 4.31 Konsep Sketsa Ruang Luar (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 4.32 Konsep Sketsa Massing & Sirkulasi (Sumber: Ilustrasi Penulis)

4.3 Eksplorasi Teknis

4.3.1 Struktur

Struktur utama yang digunakan ialah struktur kerangka yang terdiri dari kolom dan balok dengan material utama beton. Penggunaan beton ialah untuk menyesuaikan desain bangunan yang tepat sebagai museum, yakni dengan memperhatikan penggunaan material yang sesuai dengan konsep pameran.

4.3.2 Lantai

Waffle/Grid slab merupakan plat lantai beton yang terbuat dari beton bertulang dengan rusuk beton yang berjalan dua arah di bagian bawahnya. Nama wafel berasal dari pola kotak yang dibuat oleh tulang rusuk penguat.

4.3.3 Atap

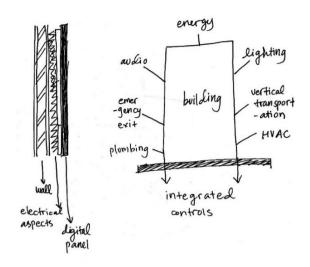
Atap parapet (tembok pembatas) adalah atap datar dengan dinding bangunan yang memanjang ke atas melewati atap di sekitar tepinya. Penambahan tembok membuat atap datar jauh lebih aman dan menciptakan penghalang kecil yang memberikan keamanan tambahan untuk mengurangi kejadian berbahaya.

4.3.4 Dinding

Terdapat 2 jenis dinding pada bangunan yaitu: dinding partisi yang tidak membawa beban bangunan, dan dinding pembawa beban yang terletak dibawah balok untuk membantu menyalurkan beban. Material utama dinding ialah bata ringan.

4.3.5 Utilitas

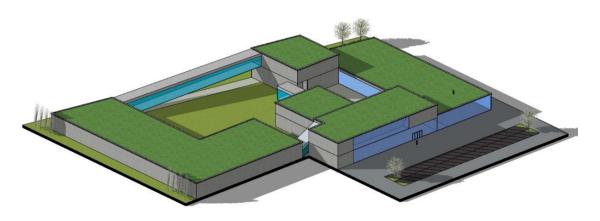
Pada aspek utilitas, karena bangunan museum merupakan museum *digital art*, maka konsep utilitas yang digunakan ialah *semart building*, dimana semua aspek dalam utilitas terintegrasi bersama.



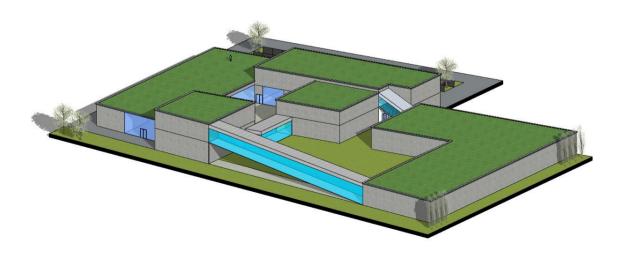
Gambar 4.33 Konsep Utilitas (Sumber: Ilustrasi Penulis)

BAB 5 DESAIN

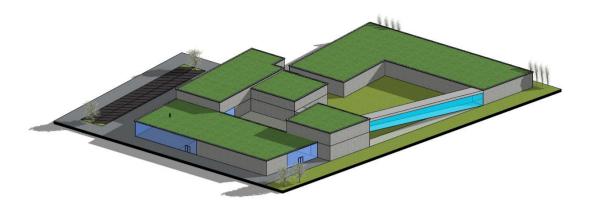
5.1 Aspek Formal



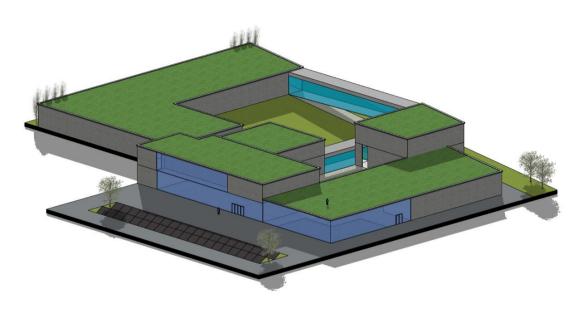
Gambar 5.34 Perspektif Eksterior (1) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



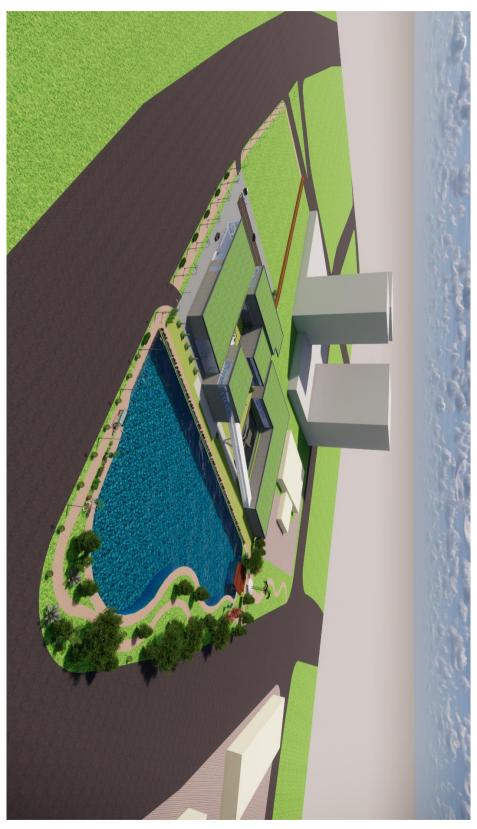
Gambar 5.35 Perspektif Eksterior (2) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



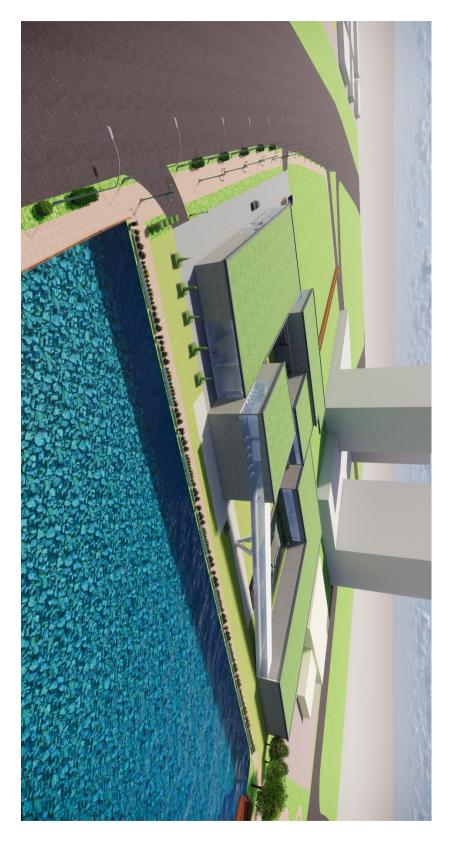
Gambar 5.36 Perspektif Eksterior (3) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.37 Perspektif Eksterior (4) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



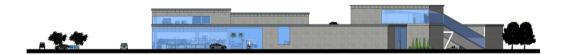
Gambar 5.38 Perspektif Eksterior (5) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.39 Perspektif Eksterior (6) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.40 Tampak Barat (Kanan) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



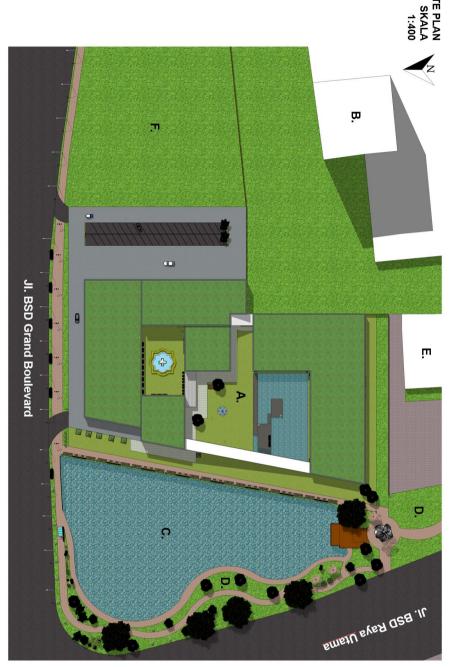
Gambar 5.41 Tampak Utara (Depan) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.42 Tampak Selatan (Belakang) (Sumber: Ilustrasi Penulis)

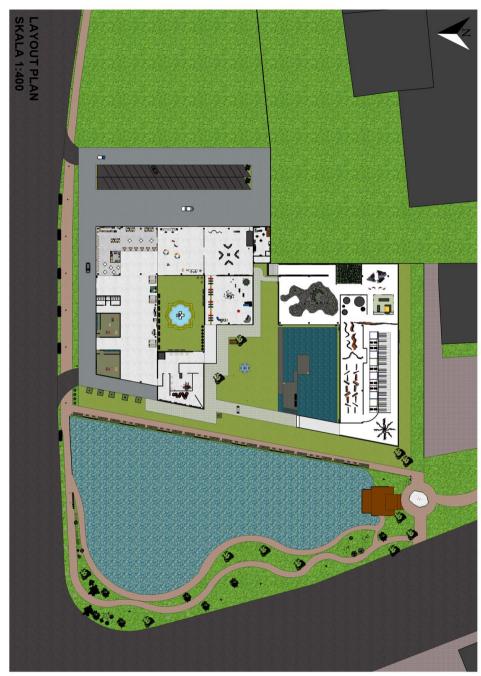


Gambar 5.43 Tampak Timur (Kiri) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



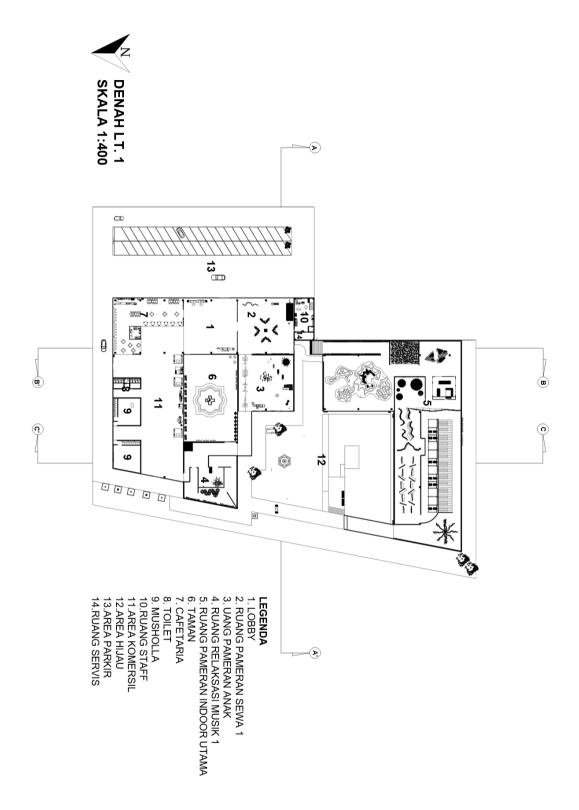
A. SITE
B. Apartemen
Branz
C. Danau
D. Taman
E. Area Komersil
F. Lahan Kosong

Gambar 5.44 Site Plan (Sumber: Ilustrasi Penulis)

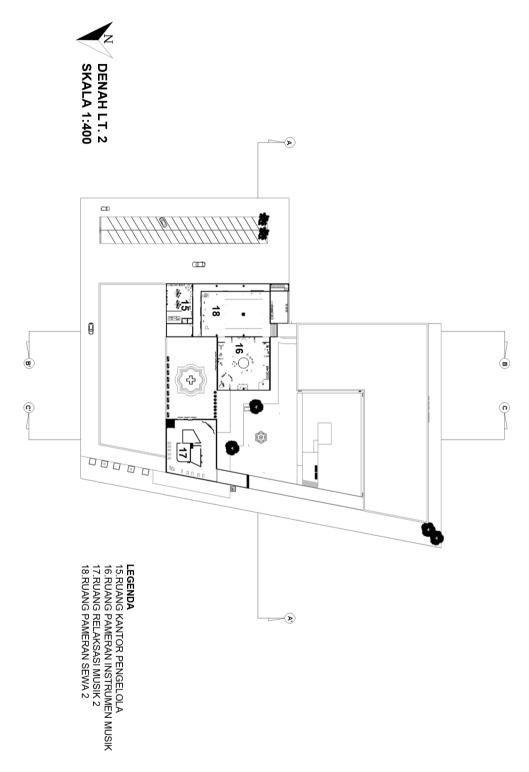


1. LOBBY
2. RUANG PAMERAN SEWA 1
2. RUANG PAMERAN ANAK
4. RUANG BELAKSASI MUSIK 1
5. RUANG PAMERAN INDOOR UTAM
6. TAMAN
7. CAFETARA
10. RUANG STAFF
11. AREA KOMERSIL
12. AREA HJAN
13. AREA PARKIR
14. RUANG STRAF

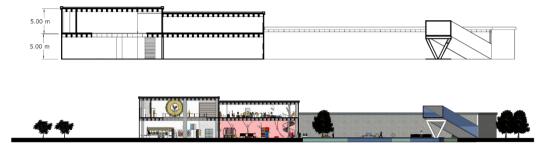
Gambar 5.45 Layout Plan (Sumber: Ilustrasi Penulis)



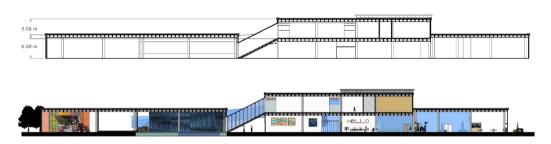
Gambar 5.46 Denah Lt. 1 (Sumber: Ilustrasi Penulis)



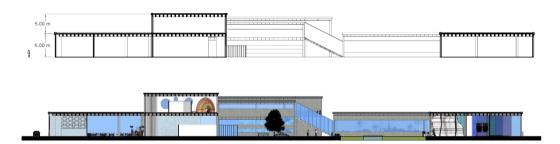
Gambar 5.47 Denah Lt. 2 (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.48 Potongan AA (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.49 Potongan BB (Sumber: Ilustrasi Penulis)



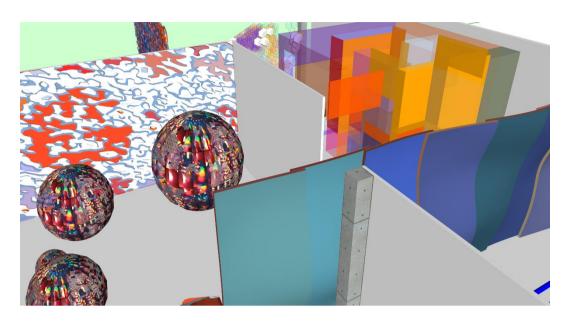
Gambar 5.50 Potongan CC (Sumber: Ilustrasi Penulis)



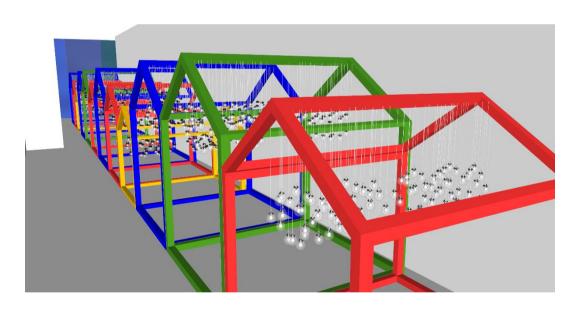
Gambar 5.51 Interior Pameran Utama (1) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



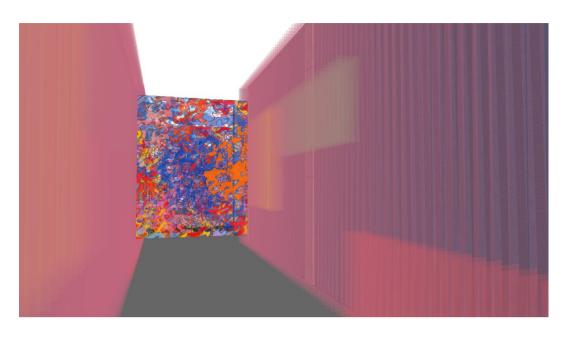
Gambar 5.52 Interior Pameran Utama (2) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



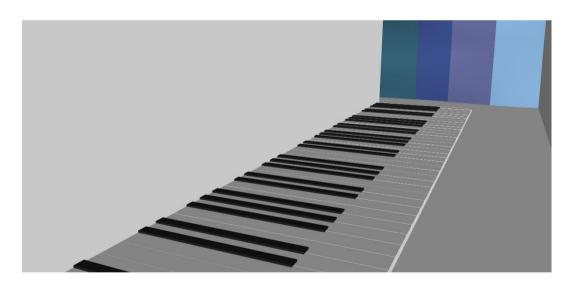
Gambar 5.53 Interior Pameran Utama (3) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.54 Interior Pameran Utama (4) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.55 Interior Pameran Utama (5) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.56 Interior Pameran Utama (6) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.57 Interior R. Pameran Sewa (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.58 Interior Lobby (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.59 Interior Cafeteria (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.60 Interior Area Komersil (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.61 Interior R. Relaksasi Musik Lt. 2 (1) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.62 Interior R. Relaksasi Musik Lt. 2 (2) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.63 Interior R. Relaksasi Musik Lt. 2 (3) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.64 Interior Ramp (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.65 Interior R. Pameran Instrumen Musik (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.66 Interior R. Pameran Musik Anak (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.67 Interior Kantor Pengelola 1 (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.68 Interior R. Relaksasi Musik Lt. 1 (Sumber: Ilustrasi Penulis)



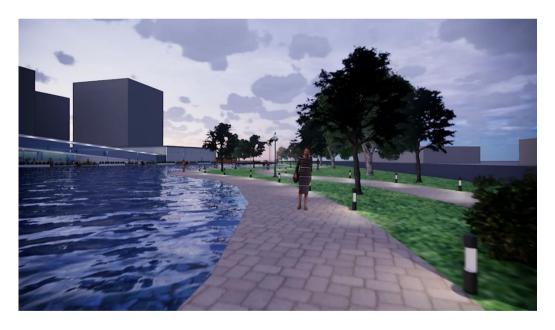
Gambar 5.69 Suasana Eksterior (1) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.70 Suasana Eksterior (2) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



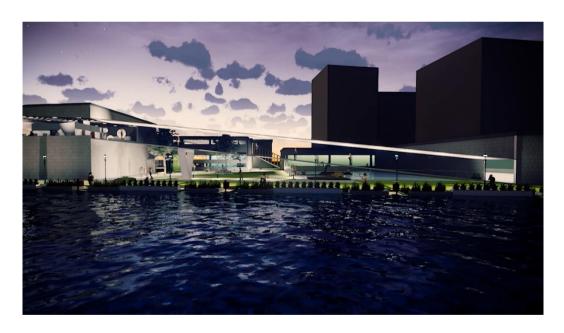
Gambar 5.71 Suasana Eksterior (3) (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.72 Suasana Eksterior (4) (Sumber: Ilustrasi Penulis)

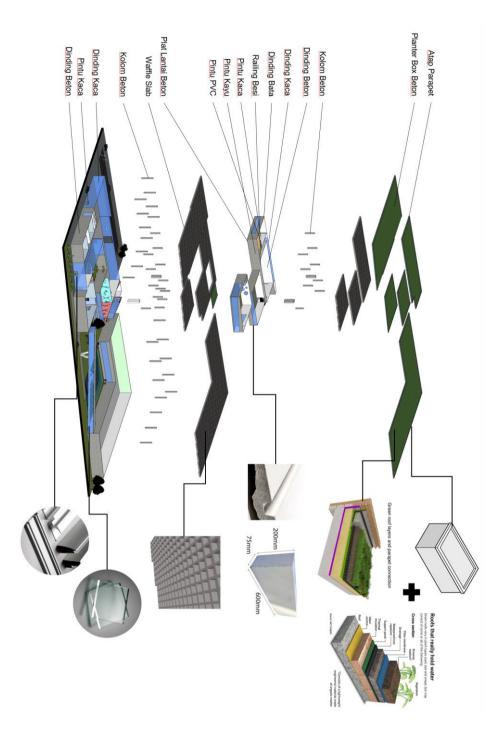


Gambar 5.73 Suasana Eksterior (5) (Sumber: Ilustrasi Penulis)

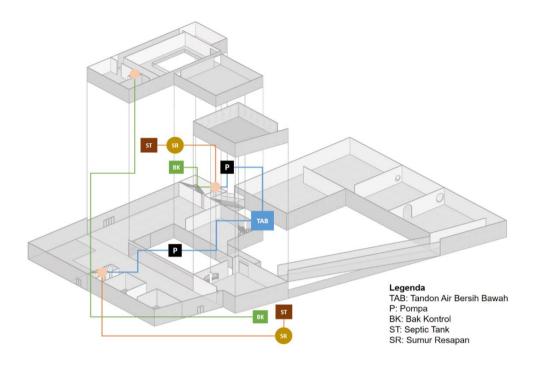


Gambar 5.74 Suasana Eksterior (6) (Sumber: Ilustrasi Penulis)

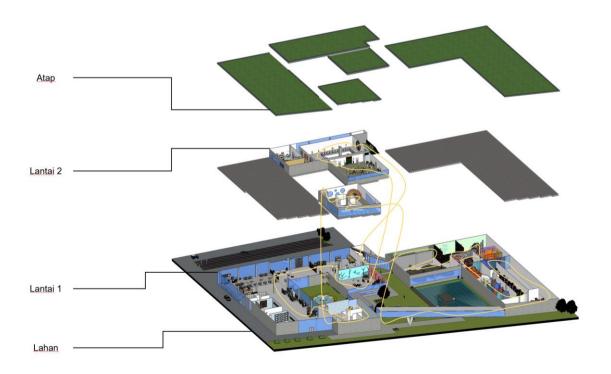
5.2 Aspek Teknis



Gambar 5.75 Aksonometri Struktur dan Material (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.76 Aksonometri Utilitas Air (Sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.77 Aksonometri Alur (Sumber: Ilustrasi Penulis)

Perletakan ruang dipengaruhi oleh kondisi tapak dan aktivitas pada ruang. Museum ini dirancang memiliki sirkulasi yang bersifat 'looping' atau berputar. Disini Lobby adalah titik kumpul utama.

Aktivitas dimulai dari area lobby menuju ruang pameran sewa, lalu mulai berputar dari ruang pameran anak, naik menuju ruang pameran instrumen musik, menuju ruang pameran utama melalui sirkulasi berupa tangga. Untuk user yang tergolong difabel, dapat menuju ruang pameran utama melalui pintu di lantai dasar, lalu keluar melewati jalur yang sama seperti tangga, dari lantai 2, menuju ke ruang pameran utama. Setelah mengelilingi ruang pameran utama, user berjalan melewati sirkulasi berupa ramp yang naik ke lantai 2, menuju ruang relaksasi musik. User pun bias turun ke lantai 1 menuju ruang relaksasi musik lantai bawah menggunakan lift. Setelah itu, user bias pilih untuk kembali ke area lobby dengan melewati taman atau juga dengan melewati area komersil. Perletakan ruang tersebut menciptakan ruang tengah yang terbuka yang akan dimanfaatkan sebagai area hijau yang berisi pameran interaktif outdoor. Ruang museum utama diletakkan dibelakang ruang publik karena faktor kebisingan dari analisa lahan dan dibutuhkannya suasana yang tidak mengganggu pemutaran musik, sifat ruang yang bertujuan untuk relaksasi, dan sifat ruang yang semi-publik karena terlalu banyak orang dapat mengganggu relaksasi. Pentingnya area publik diletakkan pada pintu masuk utama ialah guna menarik user untuk datang dan berkunjung.

BAB 6

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Musik merupakan suatu fenomena yang mampu mengeksplorasi penanganan akan sebuah isu melalui media arsitektur. Stres salah satunya, merupakan gangguan kesehatan mental yang dapat ditangani secara mandiri melalui musik. Persepsi terhadap genre musik yang cocok untuk didengarkan merupakan sesuatu yang subjektif, dimana ia bersifat bergantung kepada selera individu. Namun berdasarkan literatur yang telah ditemukan, genre musik *jazz, classical, dan easy-listen* merupakan 3 genre yang paling ampuh dalam menangani stres. Interpretasi arsitektur, musik, dan ruang pada Serene Museum ini dapat dirasakan melalui alat sensori manusia yang secara langsung membuat fisik dan emosional user ikut berpartisipasi dalam berinteraksi dengan pameran. Melalui pendekatan musik, metode arsitektur perilaku, dan metode psikologi musik, rancangan ini diharapkan untuk dapat mewujudkan musik dibentuk menjadi sebuah ruang yang kemudian ditata hingga membentuk sebuah arsitektur yang dapat memiliki pengaruh positif pada kesehatan mental manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, Edward P. (Edward Porter) (1907). *Museum in Motion: An Introduction to the history and function of museums*. AltaMira Press. Plymouth.
- Bupati Tangerang (2011). Peraturan Daerah Kabupaten Tangerang Nomor 13 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Tangerang Tahun 2011-2031. Pemkot Tangerang. Kabupaten Tangerang.
- Capanna, Alessandra. (2009), "Music and Architecture: A Cross Between Inspiration and Method", Nexus Network Journal, Vol. 11, No. 2, pg. 257-268.
- Cervellin, Gianfranco. and Lippi, Giuseppe. (2011), "From music-beat to heart-beat: A journey in the complex interactions between music, brain and heart", European Journal of Internal Medicine, Vol. 22, pg. 371-374.
- Chanda, M. L., & Levitin, D. J. (2013), "The neurochemistry of music", Trends in Cognitive Sciences, Vol. 17, No. 4, pg. 179-193.
- Davis, Ann. (2016), "Two Humanistic Communication Theories for Museums, Libraries and Archives", ICOFOM Study Series, Vol. 44, pg. 5-15.
- De Caro, Laura. (2015), "Moulding the Museum Medium: Explorations on Embodies and Multisensory Experience in Contemporary Museum Environments", ICOFOM Study Series, Vol. 43B, pg. 55-70.
- Dewi, Kartika Sari. 2012. *Buku Ajar Kesehatan Mental*. Semarang: UPT UNDIP Press.
- Falakian, N., & Falakian, A. (2013), "Study on The Relationship Between Architecture and Music", Journal of Applied Environmental and Biological Sciences, Vol. 3, No. 9, pg. 94-98.
- Ganser, J. Huda, F. (2010), "Music's Effects on Mood and Helping Behavior", Journal of Undergraduate Research XIII, Department of Psychology.
- Gomes, S., Tender, L. and Martins, A.M.T. "Architecture and Music: General Literature-based Considerations with Reference to Particular Cases of Mutual Influence Between the Two Arts", University of Beira Interior, Portugal.
- Harris, Jennifer. (2015), "Embodiment in the Museum: What is a Museum?", ICOFOM Study Series, Vol. 43B, pg. 101-115.

- Hartini, N., Fardana, N.A., Ariana, A.D. dan Wardana, N.D. (2018), "Stigma Toward People with Mental Health Problems in Indonesia", Psychology Research and Behavior Management, No. 11, pg. 535-541.
- Jormakka, Kari. (2014). Design Methods. Switzerland: Birkhauser.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2018). *Hasil Utama Riskesdas 2018*. Kementerian Kesehatan Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan.
- Kloos, M., Bennett, J., & Erens, C. (2012). *Music, Space and Architecture*. Amsterdam: Amsterdam Academy of Architecture.
- Kopec, Dak. (2006). *Environmental Psychology for Design*. New York: Fairchild Publications, Inc.
- Malloch, S. and Trevarthen, C. (2018), "The Human Nature of Music", University of Sydney, Sydney, Vol. 9, Article 1680.
- Musradinur, (2016), "Stres Dan Cara Mengatasinya Dalam Perspektif Psikologi", *Edukasi*, Vol. 2, No. 2, hal. 183-200.
- Neves, Carole. (2002). *Exhibition Standards*. Washington DC: Smithsonian Institution.
- Novianty, A. dan Hadjam, M.N.R. (2017), "Literasi Kesehatan Mental Dan Sikap Komunitas Sebagai Prediktor Pencarian Pertolongan Formal", *Psikologi*, Vol. 44, No. 1, hal. 50-65.
- Plowright, P. D. (2014). Revealing Architectural Design. Routledge. New York
- Putri, A.W., Wibhawa, B. dan Gutama, A.S. (2014), "Kesehatan Mental Masyarakat Indonesia (Pengetahuan, Dan Keterbukaan Masyarakat Terhadap Gangguan Kesehatan Mental)", Prosiding KS: Riset & PKM, Vol. 2, No. 2, hal. 252-258.
- Raharjo, Eko. "Musik Sebagai Media Terapi"
- Raymond, A.R. (2013), "Music, Health, And Well-being: A Review", University of Edinburgh, Edinburgh, pg. 1-13.
- Reading, Suzy. 2017. *The Self-Care Solution*. London: Aster (Octopus Publishing Group Ltd)
- Savant, R.G., Jadhav, I. S., & Dudgikar, C. S. (2017), "Comparing And Evoking Architecture With Music", International Journal of Engineering Research and Technology, Vol. 10, No. 1, pg. 159-161.

- Shahsavarani, A.M., Abadi, E.A.M. and Kalkhoran, M.H. (2015), "Stress: Facts and Theories through Literature Review", *International Journal of Medical Reviews*, Vol. 2, Issue 2, pg. 230-241.
- Sitzia, Dr. Emilie. (2016), "Narrative Theories and Learning in Contemporary Art Museums: A Theoretical Exploration", Stedelijk Studies, Vol. 4, pg. 1-15.
- Soebiantoro, J. (2017), "Pengaruh Edukasi Kesehatan Mental Intensif Terhadap Stigma Pada Pengguna Layanan Kesehatan Mental", *Psikologi dan Kesehatan Mental*, Vol. 2(1), 1-21, hal. 1-14.
- Tandal, Anthonius N. Egam, I Pingkan P. (2011), "Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme)". Media Matrasani, Vol. 8, No. 1. Hal. 53-67.
- Tzortzi, Kali. 2007. Museum Building Design and Exhibition Layout: Patterns of Interaction. *Proceeding from 6th International Space Syntax Symposium, Istanbul*: 2007. Pg. (072) 1-16.
- Wigram, Tony. Pedersen, Inge N. Bonde, Lars Ole. 2002. A Comprehensive Guide to Music Therapy. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Zabalueva, Olga. (2018), "Museology and Museum Making: Cultural Policies and Cultural Demands", ICOFOM Study Series, Vol. 46, pg. 231-247.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Asistensi



DEPARTEMEN ARSITEKTUR, FTSPK-ITS TUGAS AKHIR (8 sks), DA.184801, Semester Genap 2019/2020

LEMBAR BIMBINGAN

Nama/NRP	BAIQ MADHIRA KAMILIA / 08111640000098
Pembimbing	Collinthia Grwindi, S.T., M.T.

Evaluasi	Produk	Tanggal	Materi	TTD
1	Acuan Desain & Konsep	Kamis, 13/02/20	Pembahasan program k des tripsi tapak. Pembahasan friteria desain. Hembuat Mindmap utk pendekatan k me	bet.
		Selasa, 18/02/20	Pembahasan Concept-based framework pada desain.	M-
		Persetujuan	Review-1 (min. 2 x bimbingan)	
2	Desain Skematik-1	Senin, 9/03/2020	· Pembahasan Preview 1 · Pembahasan umur User, Teori lanskap pada context · Essploiasi formal dan akar terhentuknya.	N-
		Minggu, 5/04/2020	· Progres Review 2 · Penerapan konsep desain pd bentuk · Pembahasan alternatif judul	Online via WA
		Senin, 6/04/2020	·Progres Review 2 ·Pembahasan tatanan massa & pendekatan	Online Via WA
		selasa, 1/04/2020	• Progres Review 2 • Pembahasan denah k gambar rancang • Pembahasan judul	Online via WA
		Persetujuan	• Prog res Review 2 Review-2 (min. 4 x bimbingan)	
3	Desain	12/05/2020 Selasa	· Pembahasan hasil Review 2 · Desain pragmatis vs inavatif (diskusi)	Online via WA
		13/05/2020 Rabu	· Pembahasan Review 3 (progres) · struktur, Material, Alur	Online Via WA
		14/05/2020 Kamis	· Pembahasan progres Review 3 · Struktur, Utilitas, Diagram alur, Atas	Online via WA
	Skematik-2	15/05/2020 Jumiat	· Fembahasan progres Review 3 · Struktur atap, Material bevoubah · Perletalean landon	Online via WA
		Persetujuan		
4		Rabu 24/06/2020		Oneine via WA
	Dokumen Akhir		· — " — kelengkapan Utilitæs	
		Pengumpulan Akhir (min.1 x bimbingan)		

(halaman ini sengaja dikosongkan)

