PERANCANGAN PUSAT PUSTAKA SINEMA DAN AUDIO-VISUAL TERPADU BERBASIS PENDEKATAN ARCHITECTURE OF HAPPINESS DI PALEMBANG

LAPORAN TUGAS AKHIR
TA PERIODE 66

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)
Pada
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik UM Palembang

Oleh :

ACHMAD FARIZ NUZULUL IMAM

NRP. 142024018P

PEMBIMBING :

Dr. Ir. ZUBER ANGKASA, M.T.

NIDN : 0205106302



FAKULTAS TEKNIK
UM PALEMBANG
2026

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Jl. Jendral A. Yani 13 Ulu Palembang 30623, Telp. (0711) 518764, Fax (0711) 519408
Terakrediasi B dengan SK Nomor: 483/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2014

بِسْمِ اللهِالرَّحْمَنِ االرَّحِيم

Nama : ACHMAD FARIZ NUZULUL IMAM

NRP : 142024018.P

Judul Tugas : **PERANCANGAN PUSAT PUSTAKA SINEMA DAN AUDIO-VISUAL TERPADU BERBASIS PENDEKATAN ARCHITECTURE OF HAPPINESS DI PALEMBANG**

Tema : ARCHITECTURE OF HAPPINESS

Telah Mengikuti Ujian Sidang Komprehensif TA AKHIR Periode – 66 Prodi Arsitektur,
Pada Tanggal Delapan Agustus Tahun Dua Ribu Dua Puluh Enam.
Dinyatakan Lulus Dengan Nilai : **A**

Palembang, 27 Agustus 2026

Dewan Penguji
Ketua,

Ramadisu Mafra, S.T, M.T
NBM/NIDN : 3632318/0015087701

Panitia TA Prodi Arsitektur
Koordinator,

Zulfikri, S.T, M.T
NBM/NIDN: 985562/0209027402

Menyetujui,
Pembimbing

Dr. Ir. Zuber Angkasa, M.T
NBM/NIDN : 741574/0205106302

Mengetahui,
Dekan
Fakultas Teknik

Ir. A. Junaidi, M.T.
NBM/NIDN : 763050/0202026502

Ketua Prodi
Teknik Arsitektur

Rony Kartika Sary , S.T, M.T
NBM/NIDN : 1126749/0228038302

Dipindai dengan CamScanner

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PUSAT PUSTAKA SINEMA DAN AUDIO-VISUAL TERPADU BERBASIS PENDEKATAN ARCHITECTURE OF HAPPINESS DI PALEMBANG

Dipersiapkan dan disusun oleh :

ACHMAD FARIZ NUZULUL IMAM
NRP. 142024018P

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Sidang Komprehensif pada 10 Agustus 2026
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Pembimbing,

Dr. Ir. Zuber Angkasa, M.T.
NIDN. 0205106302

Dewan Penguji:

1. Sisca Novia Angrini, S.T., M.T.
NIDN. 0215118202

2. Anson Ferdiant Diem, S.T., M.T.
NIDN. 0203107301

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars)
Palembang, 10 Agustus 2026
Program Studi Arsitektur
Ketua,

Reny Kartika Sary, S.T., M.T.
NIDN. 0228038302

Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Fariz Nuzulul Imam

NRP : 142024018P

Judul : Perancangan Pusat Pustaka Sinema dan Audio-Visual Terpadu Berbasis Pendekatan Architecture of Happiness di Palembang

Program Studi : Arsitektur

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan dalam pembahasan, dan gambar desain yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengelolaan, serta pengarahan dari pada pembimbing yang ditetapkan, bukan hasil plagiasi baik narasi, sketsa dan atau gambar desain,
2. Sepanjang sepengetahuan saya karya tulis ini asli bukan hasil plagiasi dan tidak terdapat karya tulis lain secara identik, dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Muhammadiyah Palembang maupun di Universitas /Perguruan Tinggi lainnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti ketidakbenaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang, 30 Agustus 2026



Achmad Fariz Nuzulul Imam

NRP. 142024018P

Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Achmad Fariz Nuzulul Imam

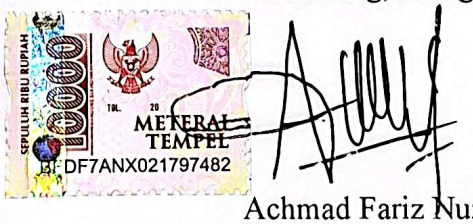
NRP : 142024018P

Judul : "Perancangan Pusat Pustaka Sinema dan Audio-Visual Terpadu Berbasis Pendekatan Architecture of Happiness di Palembang"

Memberikan izin kepada Pembimbing dari Program Studi Arsitektur UM Palembang untuk mempublikasikan Produk Tugas Akhir saya untuk kepentingan akademik apabila diperlukan. Dalam kasus ini saya setuju untuk menempatkan Pembimbing sebagai penulis korespondensi (*corresponding author*).

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Palembang, 30 Agustus 2026



Achmad Fariz Nuzulul Imam

NRP. 14 2024 018.P

Dipindai dengan CamScanner

RINGKASAN

PERANCANGAN PUSAT PUSTAKA SINEMA DAN AUDIO-VISUAL TERPADU BERBASIS PENDEKATAN ARCHITECTURE OF HAPPINESS DI PALEMBANG

Achmad Fariz Nuzulul Imam : Dr. Ir. Zuber Angkasa, M.T.

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UM Palembang

119 halaman, 4 tabel, 78 gambar, 27 lampiran

RINGKASAN :

Kota Palembang sebagai salah satu pusat budaya dan pendidikan di Sumatera Selatan belum memiliki fasilitas publik yang secara khusus mewadahi kegiatan apresiasi sinema, dokumentasi audio-visual, dan pembelajaran perfilman secara terpadu. Selama ini, kegiatan menonton, mengarsipkan, dan mempelajari karya sinema serta audio-visual masih tersebar di berbagai tempat yang tidak representatif, seperti bioskop komersial yang berorientasi hiburan semata, ruang kelas kampus yang terbatas, atau komunitas film yang tidak memiliki ruang tetap. Kondisi ini menyebabkan minimnya ruang publik yang dapat mendukung pertumbuhan literasi audio-visual masyarakat, sekaligus menjadi wadah pelestarian arsip sinema lokal Sumatera Selatan. Di sisi lain, bangunan-bangunan publik yang ada umumnya dirancang tanpa mempertimbangkan aspek kenyamanan psikologis dan emosional penggunanya, sehingga pengalaman berkunjung terasa monoton dan kurang mampu memberikan rasa senang, betah, maupun keterikatan emosional antara pengguna dengan ruang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan sebuah pusat pustaka sinema dan audio-visual terpadu di Kota Palembang yang mampu mewadahi kegiatan menonton, mengarsipkan, mempelajari, serta memproduksi karya audio-visual dalam satu kesatuan fasilitas.

Selain itu, perancangan ini juga bertujuan untuk menerapkan pendekatan *Architecture of Happiness* ke dalam elemen-elemen arsitektural bangunan, sehingga tercipta ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memberikan pengalaman emosional positif, rasa nyaman, dan kebahagiaan bagi penggunanya

Kata Kunci : Pustaka Sinema, Audio-Visual Terpadu

SUMMARY

PERANCANGAN PUSAT PUSTAKA SINEMA DAN AUDIO-VISUAL TERPADU BERBASIS PENDEKATAN ARCHITECTURE OF HAPPINESS DI PALEMBANG

Achmad Fariz Nuzulul Imam : Dr. Ir. Zuber Angkasa, M.T.

Architectural Studies Program of Engineering Faculty UM Palembang

119 pages, 4 tables, 78 pictures, 27 attachments

SUMMARY :

Palembang, as one of the cultural and educational centers of South Sumatra, does not yet have a public facility specifically dedicated to housing integrated activities for cinema appreciation, audio-visual documentation, and film studies. Until now, activities related to watching, archiving, and studying cinematic and audio-visual works have remained scattered across various unrepresentative venues, such as commercial cinemas oriented purely toward entertainment, limited university classrooms, or film communities without a permanent space. This condition has resulted in a lack of public spaces capable of supporting the growth of audio-visual literacy among the community, while also serving as a repository for the preservation of South Sumatra's local cinematic archives. Furthermore, existing public buildings are generally designed without considering the psychological and emotional comfort of their users, making the visiting experience feel monotonous and failing to evoke feelings of pleasure, comfort, or emotional attachment between users and the space.

Based on these issues, this design aims to present an integrated cinema and audio-visual library center in the city of Palembang capable of accommodating activities such as viewing, archiving, studying, and producing audio-visual works within a single unified facility. In addition, this design also aims to apply the Architecture of Happiness approach to the building's architectural elements, thereby creating a space that is not only functional

but also capable of providing a positive emotional experience, comfort, and happiness for its users.

Keywords : Cinema Library, Integrated Audio-Visual

Motto :

"Berusaha dengan sungguh-sungguh, berdoa dengan penuh keyakinan, dan menerima hasil dengan penuh keikhlasan."

Kupersembahkan untuk :

1. *Kedua Orang Tuaku yang aku cintai dan kusayangi*
2. *Keluarga dan teman yang selalu mendukungku*
3. *Almamater yang ku hormati*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal pengajuan judul skripsi ini. Proposal ini diajukan sebagai langkah awal untuk memulai penelitian dan penulisan skripsi yang merupakan syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Arsitektur di Universitas Muhammadiyah Palembang.

Judul skripsi "PERANCANGAN PUSAT PUSTAKA SINEMA DAN AUDIO-VISUAL TERPADU BERBASIS PENDEKATAN ARCHITECTURE OF HAPPINESS DI PALEMBANG" dipilih berdasarkan pengamatan penulis terkait minimnya opsi destinasi sarana rekreasi di kota palembang menjadi fokus utama dalam perancangan Pusat Pustaka Sinema dan Audio-Visual Terpadu. dilihat dari maraknya fenomena nongkrong yang dinilai memberikan dampak terhadap berkurangnya produktifitas generasi milenial di Kota Palembang.

Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan laporan skripsi ini. Namun, skripsi ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta yang selalu mendukung dan membantu. Terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan serta kelancaran dalam mengerjakan laporan Tugas Akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan baik secara moral maupun materi sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

3. Yth. Bapak Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Yth. Bapak Ir. Junaidi, M.T. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Yth. Ibu Reny Kartika Sary, S.T., M.T. Selaku Ketua Prodi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Palembang.
6. Yth. Ibu Sisca Novia Angrini, S.T., M.T. Selaku Dosen Pembimbing Akademik saya.
7. Yth. Bapak Dr. Ir. Zuber Angkasa, M.T. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir saya.
8. Segenap Dosen Program Studi Arsitektur yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama masa perkuliahan dan seluruh staff yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
9. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir Periode 66, terima kasih atas canda tawa, dukungan, dan kebersamaan yang begitu berharga dalam perkuliahan hingga penyusunan laporan ini.

Dapat disadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis memohon maaf sebesar-besarnya atas segala kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Kebenaran datangnya dari Allah dan kesalahan datangnya dari manusia. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya kepada kita semua.

Wassalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, 6 Maret 2026

Perencana,

Achmad Fariz Nuzulul Imam

NRP. 14 2024 018.P

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS ..... **iv**

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **v**

RINGKASAN ..... **vi**

SUMMARY ..... **viii**

KATA PENGANTAR ..... **xi**

DAFTAR ISI ..... **xiv**

DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**

DAFTAR TABEL ..... **xx**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Perumusan Masalah Perancangan 3

1.3. Tujuan Perancangan 4

1.4. Batasan Perancangan 5

1.5. Metoda Perancangan 5

1.6. Sistematika Pembahasan 6

1.7. Alur Perancangan 8

BAB II TINJAUAN PROYEK **9**

2.1. Perkembangan Musik di Indonesia 9

2.2. Perkembangan Film di Indonesia 10

2.3. Pengertian Perpustakaan 11

2.4. Tipologi Perpustakaan 14

2.5. Pengguna Bangunan 15

2.6. Persyaratan Teknis Mendirikan Perpustakaan Umum 16
2.7. Fungsi dan Fasilitas Perpustakaan 18
2.8. Pusat Pustaka Sinema dan Audio-Visual..... 21
2.9. The Architecture of Happiness 23
2.10. Studi Preseden..... 26
BAB III PROGRAM RUANG TAPAK DAN FASAD 38
3.1. Program Ruang 38
3.1.1. Zonasi Ruang 38
3.2. Program Tapak 38
3.2.1. Lokasi Tapak 39
3.2.2. Kondisi Eksisting 40
3.2.3. Tata Guna Lahan 40
3.2.4. Data Klimatologi..... 40
3.2.5. Data Vegetasi..... 41
3.2.6. Data View..... 41
3.2.7. Sirkulasi Tapak..... 41
3.2.8. Sistem Penghawaan..... 41
3.3. Analisa Kebutuhan Ruang..... 42
3.3.1. Pelaku Kegiatan 42
3.4. Kebutuhan Ruang..... 43
3.5. Besaran Ruang 46
3.6. Program Terstruktur 49
3.7. Program Fasad..... 49
3.8. Analisa Tapak..... 50
3.8.1. Analisa Sirkulasi dan Pencapaian 50

3.8.2. Analisa Kebisingan Tapak 51
3.8.3. Analisa Klimatologi 52
3.8.4. Analisa Arah Angin 53
3.8.5. Kesimpulan Analisa Tapak 54
BAB IV 56
KONSEP PERANCANGAN 56
4.1. Konsep Tapak 56
4.1.1. Penzoningan Site 56
4.1.2. View 57
4.2. Konsep Bentuk 59
4.3. Konsep Struktur 61
4.3.2. Sistem Atap - Space Frame / Rangka Baja 62
4.3.3. Struktur Bawah (Sub-Structure / Pondasi) 62
4.4. Konsep Lansekap 64
4.5. Gubahan Massa 66
4.6. Konsep Bangunan 67
4.7. Konsep Utilitas 69
4.7.1. Konsep Mekanikal 69
4.7.2. Konsep Elektrikal 74
4.7.3. Konsep Plumbing 79
4.7.4. Konsep Proteksi Kebakaran 81
4.7.5. Konsep Integrasi MEP dengan Desain 82
5.1. Hasil Perancangan 83
5.1.1. Gambar Kerja Perancangan 84
DAFTAR PUSTAKA 97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Museum Musik Indonesia 26
Gambar 2.2 Tampak Interior 27
Gambar 2.3 Tampak Interior 27
Gambar 2.4 Old Cinema Malang 28
Gambar 2.5 Tampak Interior 28
Gambar 2.6 Hyundai Card Music Library 29
Gambar 2.7 Tampak Perspektif 30
Gambar 2.8 Tampak Luar Bangunan 31
Gambar 2.9 Music Library Hyundai Card 32
Gambar 2.10 Tampak Interior 32
Gambar 2.11 Entrance Zone 33
Gambar 2.12 Ruang Koleksi 34
Gambar 2.13 Fasilitas Turntable 34
Gambar 2.14 Tampak Luar 35
Gambar 2.15 Ruang Tunggu 36
Gambar 2.16 Understage Music Library Hyundai 36
Gambar 2.17 Section Music Library Hyundai 37
Gambar 3.1 Lokasi Tapak 39
Gambar 3.2 Analisa Tapak (Sumber: Penulis) 50
Gambar 3.3 Analisa Kebisingan (Sumber : Penulis)……...52
Gambar 3.4 Analisa Matahari (Sumber : Penulis)……..……53
Gambar 3.5 Analisa Angin (Sumber : Penulis)……54
Gambar 4.1 Zoning Tapak (Sumber: Penulis) 57
Gambar 4.2 View Tapak keluar.....58
Gambar 4.3 View Tapak kedalam.....58
Gambar 4.4 Pola Tata Massa Bangunan Sumber: Penulis 610

Gambar 4.5 Pola Tata Massa Bangunan Sumber: Penulis.....61
Gambar 4.6 Sistem Struktur Atas.....62
Gambar 4.7 Sistem Struktur Bawah.....63
Gambar 4.8 Konsep Lansekap (Sumber : Penulis) 65
Gamabr 4.9 Konsep Gubahan Massa.....66
Gambar 4.10 Konsep Bangunan (Sumber : Penulis).....68
Gambar 4.11 Konsep HVAC.....69
Gambar 4.12 Konsep HVAC.....70
Gambar 4.13 Konsep HVAC.....70
Gambar 4.14 Konsep Ventilasi Tumpukan.....71
Gambar 4.15 Konsep Ducting dan Diffuser.....71
Gambar 4.16 Konsep Double Wall.....72
Gambar 4.17 Konsep Panel Akustik.....72
Gambar 4.18 Konsep Isolasi Antar Ruang.....73
Gambar 4.19 Konsep Ramp Difabel.....74
Gambar 4.20 Konsep Sumber Listrik.....75
Gambar 4.21 Konsep Sistem Panel.....75
Gambar 4.22 Konsep Skylight.....76
Gambar 4.23 Konsep Pencahayaan Alami.....77
Gambar 4.24 Konsep Sistem Teknologi.....78
Gambar 4.25 Konsep Sistem CCTV.....78
Gambar 4.26 Konsep Sistem Kebakaran.....79
Gambar 4.27 Konsep Sistem Air Bersih.....79
Gambar 4.28 Konsep Distribusi Air Bersih.....80
Gambar 4.29 Konsep Distribusi Air Kotor.....80
Gambar 4.30 Konsep Sistem Proteksi Kebakaran.....81
Gambar 5.1 Site Plan.....84
Gambar 5.2 Blok Plan.....84
Gambar 5.3 Denah Lantai 1.....85
Gambar 5.4 Denah Lantai 2.....85
Gambar 5.5 Denah Lantai 3.....86

Gambar 5.6 Denah Lantai 4.....86
Gambar 5.7 Tampak Depan dan Belaakang.....87
Gambar 5.8 Tampak Samping Kanan dan Kiri.....87
Gambar 5.9 Tampak Depan dan Belakang Co-Working Space.....88
Gambar 5.10 Tampak Kanan dan Kiri Co-Working Space.....88
Gambar 5.11 Tampak Potongan A-A.....89
Gambar 5.12 Tampak Potongan B-B.....89
Gambar 5.13 Tampak Perspektif Eksterior 1.....90
Gambar 5.14 Tampak Perspektif Eksterior 2.....90
Gambar 5.15 Tampak Perspektif Eksterior 3.....91
Gambar 5.16 Tampak Perspektif Eksterior 4.....91
Gambar 5.17 Tampak Perspektif Eksterior 5.....92
Gambar 5.18 Tampak Perspektif Eksterior 6.....92
Gambar 5.19 Tampak Perspektif Eksterior 7.....93
Gambar 5.20 Tampak Perspektif Eksterior 8.....93
Gambar 5.21 Tampak Perspektif Eksterior 9.....94
Gambar 5.22 Tampak Perspektif Eksterior 10.....94
Gambar 5.23 Tampak Perspektif Interior 1.....95
Gambar 5.24 Tampak Perspektif Interior 2.....95
Gambar 5.25 Tampak Perspektif Interior 3.....96
Gambar 5.26 Tampak Perspektif Interior 4.....96

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alur Perancangan.....17
Tabel 2. Kebutuhan Ruang (Sumber : Penulis)..... 46
Tabel 3. Besaran Ruang (Sumber : Penulis)..... 48
Tabel 4. Konsep Vegetasi 65

BAB I
PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Kebutuhan hidup masyarakat di Indonesia terhadap hiburan dan entertain semakin meningkat khususnya minat masyarakat terhadap musik dan film. Berdasarkan hasil survey IDN Times, dari 411 Responden didapat hasil survey yang dikategorikan berdasarkan usia, penonton film di Indonesia didominasi oleh usia 20-27 tahun yang mencapai angka 52%, usia 10-19 tahun dengan angka 34%, usia 28-35 tahun yang mencapai angka 13% dan yang terakhir usia di atas 35 tahun yang mencapai angka 1%. Berdasarkan hasil survey dan indeks di atas dapat kita pahami bahwa tingginya minat generasi muda di Indonesia terhadap film, ditambah lagi dengan jumlah penonton bioskop yang cukup tinggi, karena menonton film sendiri sudah menjadi bagian kehidupan sehari hari masyarakat Indonesia terutama di akhir pekan, yang dapat dilihat dari ramainya bioskop atau theatre di akhir pekan. Dilansir dari artikel Kompas Jakarta penonton film di Indonesia terus melonjak sejak tahun 2019 yang mencapai 51,9 juta penonton yang terus naik hingga tahun 2022 yang kembali memecahkan rekor pada tahun 2019 yaitu sebanyak 54,07 juta penonton, yang menandakan betapa tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap film yang diyakini akan terus naik untuk beberapa tahun kedepan. Mengingat hal tersebut perkembangan produksi film di Indonesia pun menjadi sorotan, sejak tahun 2020 menurut laporan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan tercatat ada sebanyak 3.423 produksi film di Indonesia yang memberikan tanda pesatnya perkembangan film di Indonesia. Masyarakat memiliki peran terpenting terhadap perkembangan film di Indonesia dikarenakan perkembangan produksi dari film sendiri merupakan sebuah bentuk jawaban dari tingginya minat masyarakat terhadap film ditambah juga dengan mulai membaiknya apresiasi terhadap para penggiat dunia perfilman yang menjadi motivasi tersendiri untuk mereka.

Mendengar kata film tidak dapat dipisahkan dari musik, musik dan film sudah menjadi bagian kehidupan masyarakat di Indonesia sehari hari. Kaitan antara musik sangat erat dengan kehidupan masyarakat di Indonesia mulai dari upacara keagamaan hingga upacara adat. Saat ini musik sudah menjadi hiburan sehari hari masyarakat Indonesia saat beraktivitas maupun di waktu senggang. Kemajuan global yang sangat cepat membuat akulturasi budaya yang cukup signifikan terhadap masyarakat di Indonesia seperti jenis jenis musik yang sangat beragam yang membagi masing masing penikmatnya mulai dari jazz, blues, rock, edm, dangdut, hingga yang sedang viral saat ini yaitu k-pop.

Diterimanya jenis - jenis musik tersebut menjadi tanda tingginya minat masyarakat terhadap musik di tambah lagi terdapat beberapa fenomena saat ini di Indonesia mulai dari maraknya konser musik hingga *live music* yang sudah menjadi fasilitas wajib pada tempat - tempat komersil mulai dari mall hingga kedai kopi. Mengingat perkembangan gaya hidup generasi milenial di Indonesia yang memiliki kebiasaan baru seperti nongkrong di malam hari sebagai sarana rekreasi di waktu senggang dengan mayoritas tempat yang dilengkapi dengan fasilitas *live music* yang terus berkembang menjadi salah satu faktor naiknya minat masyarakat terhadap musik. Berdasarkan hal tersebut sedikit banyaknya memberikan dampak terhadap wawasan pengetahuan musik masyarakat khusunya generasi milenial yang mulai mencari rujukan - rujukan tentang musik.

Film tidak dapat dipisahkan dari kata Musik, mengingat di era perkembangan global, produk dari keterkaitan antara musik dan film sekarang dapat dilihat mulai dari lagu-lagu yang memiliki MV *(Music Video)* didalamnya serta film dengan OST *(Original Soundtrack).* Keterikatan antara musik dan film dimulai dari sebuah pertunjukkan theatre yang menggunakan *live orchestra* pada pentasnya yang menjadi terobosan baru pada saat itu yang mampu memberikan suasana yang baru dan segar, yang juga mampu menarik minat masyarakat secara masif, seiring berkembangnya teknologi hubungan antara musik dan film mulai menjadi satu kesatuan. Terdapat beberapa bentuk keterikatan antara musik dan film yang menjadi variabel utama salah satunya

adalah musik latar atau lebih sering dikenal dengan backsound. Musik latar pada sebuah film memiliki tugas untuk mengkondisikan suasana dalam film seperti memberi peringatan atau mendukung suasana yang dibangun dalam film itu sendiri yang berupa *sound effects*, dialog, atau potongan lagu. Kemudian original soundtrack atau lebih sering disingkat menjadi Ost, original soundtrack merupakan lagu utama di dalam sebuah film yang digunakan untuk mendukung film itu sendiri atau memberikan potongan isi dari film itu sendiri.

Konsep Perpustakaan diadaptasi mengingat pentingnya nilai edukasi untuk masyarakat yang tidak dibatasi oleh hanya beberapa bidang saja, mengingat masih minimnya fasilitas jangka panjang yang baik untuk sarana rekreasi dan edukasi sekaligus pada bidang musik dan film ini maka pembangunan Pusat Pustaka Sinema dan Audio-Visual Terpadu ini dirasa tepat sebagai upaya mencerdaskan sekaligus memberikan sarana rekreasi untuk masyarakat. Juga berkaitan dengan penerapan kaidah desain ilmu arsitektur dapat dilakukan untuk membangun suatu perpustakaan yang responsif dengan mem-branding ulang image perpustakaan yang membosankan dan kaku, menjadi sebuah tempat yang menyenangkan sebagai sarana edukasi maupun rekreasi yang ramah terhadap lingkungan, dengan mengadaptasi pendekatan *Architecture Happiness* sebagai konsep dasar untuk menarik minat masyarakat terutama generasi milenial dan anak anak muda secara lebih efisien.

1.2. Perumusan Masalah Perancangan

Berdasarkan pemikiran diatas, dapat dipahami bahwa peran musik dan film sudah menjadi bagian kehidupan masyarakat Indonesia. Yang dapat dilihat dari tingginya minat masyarakat hingga saat ini. Penggabungan antara unsur rekreasi dan edukasi ini dirasa tepat untuk memberikan nuansa baru dan segar untuk masyarakat Indonesia. maka perlu adanya perencanaan Pusat Pustaka Sinema dan Audio-Visual Terpadu di kota Palembang, mengingat belum ada sarana edukasi sekaligus rekreasi yang kompleks di kota palembang yang dapat menarik minat masyarakat mengingat tingginya minat masyarakat terhadap musik dan film dan minimnya opsi destinasi rekreasi dan edukasi di kota

Palembang. Konsep dari perpustakaan diadaptasi mengingat pentingnya nilai edukasi untuk masyarakat yang tidak dibatasi oleh hanya beberapa bidang saja, mengingat masih minimnya fasilitas jangka panjang yang baik untuk sarana rekreasi dan edukasi sekaligus terutama pada bidang musik dan film ini. Maka pembangunan Pusat Pustaka Sinema dan Audio-Visual Terpadu ini dirasa tepat sebagai upaya mencerdaskan sekaligus memberikan sarana rekreasi untuk masyarakat. Juga berkaitan dengan penerapan kaidah desain ilmu arsitektur yang dapat dilakukan untuk membangun suatu perpustakaan yang responsif dengan mem-branding ulang image perpustakaan yang membosankan dan kaku, menjadi sebuah tempat yang menyenangkan sebagai sarana edukasi maupun rekreasi yang ramah terhadap lingkungan, dengan mengadaptasi pendekatan *Architecture Happiness* sebagai konsep dasar untuk menarik minat masyarakat terutama generasi milenial dan anak anak muda secara lebih efisien.

Dari latar belakang diatas masalah yang akan dicari penyelesaiannya dalam perancangan adalah :

a. Berdasarkan kebutuhan dan tingginya minat masyarakat di kota Palembang terhadap fasilitas jangka panjang sebagai sarana belajar dan hiburan sekaligus. maka dibutuhkan sebuah fasilitas yang mampu mewadahi seluruh kegiatan edukasi dan rekreasi yang mampu menarik minat pengunjung dan membranding ulang perpustakaan yang memiliki kesan kaku dan membosankan.
b. Bagaimana mendesain bangunan Pusat Pustaka Sinema dan Audio-Visual Terpadu dengan pendekatan Architecture Happiness di Kota Palembang ?
c. Bagaimana mendesain suatu wadah kompleks yang dapat menjadi sarana edukasi sekaligus rekreasi ?

1.3.Tujuan Perancangan

A. Tujuan

Merancang sebuah bangunan perpustakaan musik dan film dengan pendekatan *Architecture Happiness* yang menerapkan kaidah-kaidah peran

cangan *Architecture Happiness* untuk menjadi sarana fasilitas masyarakat Palembang yang mampu beradaptasi di Kota Palembang.

B. Manfaat

1. Bangunan ini sangat bermanfaat untuk masyarakat, mengingat belum ada sebuah wadah atau fasilitas di palembang yang dapat mewadahi seluruh kegiatan edukasi sekaligus rekreasi.
2. Bangunan ini bermanfaat untuk instansi pemerintah, dikarenakan konsep dari dibangunnya bangunan ini mendukung program pemerintah dan undang undang dasar dalam upaya mencerdaskan masyarakat sebagai sarana pembelajaran berbasis entertain.
3. Bangunan ini bermanfaat untuk industri musik dan film, sebagai bentuk apresiasi sekaligus memajukan perkembangan musik dan film mengingat akan semakin banyak masyarakat yang lebih mengenal dan berwawasan tentang pengetahuan musik dan film.

1.4. Batasan Perancangan

Ruang lingkup atau batasan masalah pada perencanaan Pusat Pustaka Sinema dan Audio-Visual Terpadu dengan pendekatan *Architecture Happiness* di kota Palembang meliputi :

Disesuaikan dengan Maksud dan Tujuan yang ingin dicapai.

Aspek-aspek terkait dengan Arsitektur berkelanjutan dan lingkungan sekitar.

Perencanaan dibatasi pada perancangan fasilitas fisik kegiatan yang di cakup oleh Perpustakaan.

1.5. Metoda Perancangan

Cara pembahasan yang dilakukan dalam pemecahan masalah dalam perencanaan dan perancangan Pusat Pustaka Sinema dan Audio-Visual Terpadu Palembang adalah :

A. Tahap Mengumpulkan Data

Observasi lapangan dimaksudkan untuk :

Mendapatkan data kondisi, potensi dan hal-hal yang mempengaruhi hasil bentukan perencanaan dan perancangan.

B. Macam dan Sumber Data

Data yang dikumpulkan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer yaitu teknik pengumpulan data yang diperoleh langsung ke lokasi penelitian *(field research)* untuk mencari data yang lengkap dan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Pengumpulan data sekunder yaitu data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder untuk mendukung data primer.

C. Tahap Kesimpulan/Konsep

Merupakan tahap penyimpulan dari analisi dan sintesis, antara lain sebagai berikut

1. Konsep penataan kawasan yang berkelanjutan dan menunjang kegiatan didalam Pusat Pustaka Sinema dan Audio-Visual Terpadu.
2. Dimensi ruang, pencapaian, sirkulasi, bentuk, utilitas, struktur dan konstruksi.

1.6. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang perkembangan musik dan film di indonesia yang menjadi pilihan utama sarana hiburan sehari – hari masyarakat Indonesia, namun minimnya opsi saran rekreasi sekaligus edukasi untuk musik dan film, dan juga beberapa masalah pada bangunan bangunan terdahulu yang diangkat menjadi latar belakang pemilihan Judul Tugas Akhir, Perumusan Permasalahan, Maksud dan Tujuan, Lingkup Pembahasan, Metodologi Pembahasan, Kerangka Pemikiran dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PROYEK

Menguraikan kajian teori tentang Perpustakaan musik dan film. Merupakan deskripsi pengenalan tentang definisi dan pengertian, peran dan fungsi, fasilitas dan aktivitas bangunan, tinjauan terhadap perencanaan. Juga

menjelaskan tentang klasifikasi, fasilitas, program kegiatan, program ruang, persyaratan ruang dan studi banding bangunan sejenis.

BAB III PROGRAM RUANG DAN TAPAK

Menjelaskan tentang metode dan sistematika penelitian dan perancangan mulai dari kerangka berpikir, metode pengumpulan data ,dan jadwal penelitian perancangan bangunan.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN

Merupakan analisa dari perancangan yang akan menjadi catatan dalam perancangan konsep bangunan yang terdiri dari, analisa tapak, analisa pola tata massa bangunan, dan analisa kebutuhan ruang.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Merupakan konsep perancangan yang menjadi konsep dasar dalam perancangan bangunan yang berisi, konsep perancangan tapak, konsep pola tata massa bangunan, konsep lansekap, gubahan massa dan konsep bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

Bacaini.id. *Metamorfosis Museum Musik Indonesia Malang Lebih Modern dan Adaptif*. Diakses pada 4 Maret 2026, dari https://bacaini.id/metamorfosis-museum-musik-indonesia-malang-lebih-modern-dan-adaptif/

Badan Standardisasi Nasional. (2009). *SNI 7495:2009 tentang Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota*. Jakarta: BSN.

De Botton, Alain. (2006). *The Architecture of Happiness*. New York: Pantheon Books.

De Chiara, Joseph & Callender, John Hancock. (1990). *Time-Saver Standards for Building Types* (Edisi ke-3). New York: McGraw-Hill.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Ewen, David. (1963). *The Complete Book of Classical Music*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.

IDN Times. *[INFOGRAFIS] Minat Penonton Terhadap Film Indonesia, Banyak Gak Sih?* Diakses dari https://www.idntimes.com/hype/entertainment/stella/infografis-minat-penonton-terhadap-film-indonesia

International Encyclopedia of Information and Library Science (Edisi ke-2). (2003). Disunting oleh J. Feather & P. Sturges. London & New York: Routledge.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Statistik Kebudayaan 2021*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemendikbud. Diakses dari http://repositori.kemdikbud.go.id/22872/1/Statistik Kebudayaan 2021.pdf

Kompas. (2023, 4 Januari). *Tahun 2023, Penonton Film Indonesia Ditargetkan Pecahkan Rekor Baru*. Diakses dari https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/01/04/tahun-2023-penonton-film-indonesia-ditargetkan-pecahkan-rekor-baru

Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek* (Jilid 1 & 2, Edisi Kedua). (Sunarto Tjahjadi, Penerjemah). Jakarta: Erlangga.

Palapah, M. O. & Syamsuddin, Atang. (1986). *Studi Ilmu Komunikasi*. Bandung: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran.

Pemerintah Kota Palembang. (2012). *Peraturan Daerah Kota Palembang Nomor 15 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Palembang Tahun 2012–2032*. Palembang.

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (1992). *Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Umum*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Nomor 10 Tahun 2016 tentang Pedoman Nomenklatur Dinas Perpustakaan Daerah*. Jakarta.

Rabiger, Michael. (2009). *Directing: Film Techniques and Aesthetics*. Oxford: Focal Press.

Republik Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945* (Pasal 28F, Pasal 31 ayat (2), dan Pasal 32).

Republik Indonesia. (2007). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan*. Jakarta.

Rolfe, Randy. (2002). *The Four Temperaments: A Rediscovery of the Ancient Way of Understanding Health and Character*. New York: Marlowe & Company.

Sulistyo-Basuki. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Time Out Seoul. *Hyundai Card Music Library*. Diakses pada 4 Maret 2026, dari https://www.timeout.com/seoul/music/hyundai-card-music-library

Times Indonesia. *Banyak yang Tak Tahu, Museum Film di Kota Malang Ini Menyimpan Banyak Kisah Unik*. Diakses pada 4 Maret 2026, dari https://timesindonesia.co.id/gaya-hidup/334263/banyak-yang-tak-tahu-museum-film-di-kota-malang-ini-menyimpan-banyak-kisah-unik

Webster. (2003). *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary* (Edisi ke-11). Springfield, Massachusetts: Merriam-Webster, Inc.