

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara berkembang yang memiliki banyak potensi yang dapat dikembangkan untuk mendukung kemajuan bangsa, salah satunya adalah bidang industri musik. Industri musik tanah air telah mengalami perkembangan yang signifikan dari masa peradaban hindu-budha, era kolonialisasi, hingga era digital yang mempermudah segala bentuk interaksi dan komunikasi. Dari proses tersebut muncul berbagai macam (elemen) musik, mulai dari ilmu dan teori, alat musik, artis, hasil karya, hingga cara penyajian dan interaksi musik dengan manusia, hal tersebut menjadi sebuah potensi sangat bernilai untuk membantu upaya mencerdaskan bangsa dan sebagai modal pengembangan ilmu pengetahuan.

Tidak adanya suatu wadah khusus yang dapat menampung berbagai bentuk ilmu dan materi mengenai perkembangan seni musik dan menampilkan bukti keberadaannya di indonesia menjadi faktor penghambat dalam upaya memajukan bangsa, sehingga masyarakat susah mendapat informasi dan pengetahuan tentang nilai sejarah dan perkembangan seni musik di indonesia yang mengakibatkan terjadinya banyak kasus seperti diakuisisinya lagu “Rasa Sayange” oleh negara tetangga, serta aksi pembajakan mengenai hak cipta karya.

Tahun 2016 pemerintah melalui Dirjen Kemendikbud berupaya membuat sebuah Museum Musik Nasional yang bekerjasama dengan salah satu instansi yang bergerak dalam bidang musik yang berlokasi di surakarta yaitu Lokananta yang notabennya sebagai studio rekaman pertama di Indonesia, dan sempat menjadi pusat peradaban industri musik tanah air yang melahirkan berbagai karya dari musik tradisional nusantara dari berbagai daerah, musik pop moderen, hingga musik legenda keroncong gesang dengan mahakaryanya “Bengawan Solo” hal tersebut menjadi angin segar untuk industri musik tanah air dalam mendukung upaya kemajuan bangsa

Dengan melimpahnya kekayaan warisan budaya nusantara dalam bidang seni musik, serta pengalaman dan materi yang dimiliki oleh industri musik tanah air, serta dukungan pemerintah untuk mengolah semua potensi tersebut yang dikemas menjadi suatu wadah yang diharapkan dapat menampung kegiatan yang mendukung kelestarian warisan budaya

dan kemajuan industri musik tanah air, serta sebagai media informasi untuk mencerdaskan bangsa patut diapresiasi dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut beberapa masalah yang dapat diidentifikasi pada perancangan ini

1. Permasalahan Umum

Rencana pemerintah awalnya ingin diterapkan pada bangunan lama Lokananta, namun terdapat berbagai faktor seperti kapasitas ruang yang tidak mencukupi dengan kebutuhan, serta terdapat peraturan daerah mengenai bangunan cagar budaya yang dikhawatirkan menghambat proses perencanaannya, sehingga diputuskan untuk membuat bangunan baru yang masih berada di satu kawasan, namun dari segi interior belum terdesain secara detil, yang diuraikan seperti berikut;

2. Ruang Eksibisi

- a. Alur cerita (*timeline*) yang belum diterapkan pada area eksibisi
- b. Belum tersusunnya materi dan fasilitas apa sajakah yang akan di tampilkan terhadap pengunjung untuk menangkap alur cerita yang ditampilkan pada museum tersebut
- c. Belum teraplikasikannya tema yang sesuai untuk memperkuat alur ceritanya
- d. Konsep penyajian terhadap pengunjung yang belum direncanakan dengan detail, serta interaksi antara pengunjung dengan fasilitas yang disajikan belum terpikirkan dengan baik.
- e. Pola layout yg belum disesuaikan dengan alur cerita yang akan diterapkan.
- f. Pola pencahayaan yang belum terdesain secara baik dan disesuaikan dengan kebutuhan dan tema.
- g. Sistem keamanan dan penyajian yang terdesain dengan baik.

3. Ruang Auditorium

- a. Sistem akustik yang belum terdesain dengan baik, seperti penerapan dinding dan panel akustik yang berperan dalam memantulkan suara
- b. pola pencahayaan yang belum terdesain dengan baik, seperti penerapan jenis, warna, dan intensitas cahaya yang mempengaruhi tampilan suasana.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut perumusan terhadap masalah pada perancangan ini.

1. Bagaimana merancang interior pada bangunan baru yang sesuai dengan kebutuhan museum sehingga kegiatan didalamnya dapat berjalan efektif, efisien, dan menciptakan desain yang mampu bertahan lama dalam cara penyajian yang berkaitan dengan interaksi pengunjung di dalam museum.
2. Bagaimana menerapkan desain interior pada ruang pameran yang dapat mendukung kegiatan didalamnya sehingga dapat berjalan efektif serta menjaga desain yang bertahan lama (*longlasting design*) sehingga pengunjung tidak cepat bosan untuk berinteraksi dengan fasilitas yang disajikan melalui beberapa aspek berikut.
 - a. Bagaimana membuat alur cerita (*timeline*) yang diterapkan pada desain interior dengan baik sehingga pengunjung dapat memahami gambaran perjalanan perkembangan industri musik tanah air.
 - b. Materi dan fasilitas apa sajakah yang dibutuhkan agar dapat menyampaikan alur cerita terhadap pengunjung?
 - c. Dengan penerapan tema seperti apa dan suasana seperti apa yang harus ditampilkan agar dapat memperkuat alur ceritanya.?
 - d. Dengan penerapan konsep seperti apakah agar kegiatan didalamnya berjalan dengan efektif, dan pengunjung dapat berinteraksi dengan baik dan tidak cepat jenuh.?
 - e. Penerapan pola layout dan sirkulasi seperti apakah agar dapat merepresentasikan dengan runtut alur cerita yang ada terhadap pengunjung, dan dapat memenuhi kebutuhan dan fasilitas yang disajikan, serta tidak mengganggu laju sirkulasi pengunjung satu dengan yang lain.
 - f. Dengan penerapan pola pencahayaan seperti apakah agar pengunjung dapat menikmati koleksi dengan jelas, mengerti maksud pesan yang ada pada alur cerita tersebut, serta memperkuat suasana dan tema yang ditampilkan.
 - g. Sistem penyajian seperti apakah yang harus diterapkan sehingga koleksi dapat dinikmati dengan jelas, tidak mengganggu sirkulasi, dan terjamin keamanannya.

3. Bagaimana menciptakan desain pada ruang auditorium yang dapat mendukung kegiatan pertunjukan musik yang disajikan terhadap pengunjung, sehingga pengunjung dapat menghayati pertunjukan dengan nyaman melalui aspek berikut.
 - a. Bagaimana menerapkan desain akustik yang baik sehingga suara yang dihasilkan oleh pemain di panggung dapat didengar dengan jelas oleh penonton dan tidak menimbulkan noise, gema, serta gaung.
 - b. Bagaimana mengatur pola pencahayaan yang baik, sehingga dapat menampilkan suasana pertunjukan yang menarik.?

1.4 Ruang Lingkup

Berikut ruang lingkup dan batasan masalah pada perancangan ini

1. Lokasi : Kawasan Lokananta Surakarta
2. Jenis Bangunan : Bangunan bertingkat 3 lantai
3. Fungsi Bangunan : Museum
4. Luas Bangunan : 7.749 m²
5. Fokus desain : area eksibisi dan auditorium

1.5 Batasan Masalah

Berikut beberapa hal yang menjadi batasan dalam perancangan ini.

1. Perancangan dilakukan pada bangunan baru Lokananta yang difokuskan pada area eksibisi, Auditorium.
2. Ruang Eksibisi
 - a. Alur cerita (*timeline*) yang disajikan berkiblat terhadap 3 era besar yang terjadi di Indonesia yaitu era tradisional nusantara, era modernisasi kolonial, serta era digital dengan menjadikan unsur atau elemen musik sebagai materi yang disajikan dan urutan penyajiannya.
 - b. Materi dan kebutuhan yang disajikan berdasarkan elemen atau unsur teori dan materi yang berkaitan dengan proses terjadinya sebuah musik.
 - c. Penerapan tema berdasarkan jenis area tersebut apakah area musik tradisional, modern, atau digital, dengan menginspirasi dari sebuah kejadian pada proses perkembangan musik yang terjadi.

- d. Konsep yang diterapkan mengacu pada jenis kegiatan utama pada museum ini yaitu mengedepankan interaksi antara pengunjung terhadap fasilitas dan materi yang disajikan.
 - e. Penerapan pola layout mengutamakan pola sirkulasi yang jelas dan lancar, serta tersampainya pesan dan alur cerita yang ada.
 - f. Aspek yang ditekankan pada Lighting area eksibisi antara lain aspek performa aktivitas (Task Performance), Penilaian Estetika (Aesthetic Judgement), serta yang terpenting adalah aspek perasaan dan suasana (mood and atmosphere).
 - g. Sistem keamanan yang diutamakan pada ruang eksibisi ini adalah menjaga barang koleksi terhindar dari jangkauan tangan pengunjung secara langsung, cahaya langsung dari matahari, serta kelembaban udara.
3. Ruang Auditorium
- a. Penerapan settingan sistem akustik tidak di khususkan untuk satu atau dua jenis kegiatan musik, namun dapat menampung berbagai jenis konser musik yang mayoritas dapat diterima oleh khalayak umum seperti jazz, pop, keroncong, dan elektronik.
 - b. Pengolahan pencahayaan pada ruang auditorium ini mengutamakan aspek Perasaan dan suasana (mood and atmosphere), karena kegiatan pada ruang tersebut sangat menekankan kepada perasaan pengunjung dalam menikmati dan menghayati pertunjukan.

1.6 Tujuan Perancangan

Berikut tujuan diadakannya perancangan ini adalah.

1. Membantu pemerintah dalam upaya memajukan bangsa melalui perancangan museum musik nasional yang belum ada di indonesia.
2. Upaya penyelamatan dan proteksi terhadap karya bangsa.
3. Upaya penyajian ilmu dan materi mengenai bidang musik terhadap masyarakat sebagai media informasi dan edukasi
4. Memberi suasana dan pengalaman baru terhadap masyarakat dalam proses pembelajaran dan interaksi terhadap musik.

1.7 Manfaat

Berikut manfaat yang didapatkan bagi industri musik tanah air dan Lokananta dari perancangan ini

1. Membantu
2. Mengantisipasi terjadinya kejahatan mengenai hakcipta atas karya
3. Membantu penyampaian informasi dan ilmu mengenai industri musik tanah air terhadap masyarakat sehingga dapat membantu mencerdaskan bangsa.
4. Membantu proses pembelajaran pengunjung melalui fasilitas yang interaktif.

1.8 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini melalui beberapa tahapan yaitu diantaranya adalah.

1. Observasi dan Survey Lapangan
2. Wawancara terhadap pihak yang berurusan dan memahami seluk beluk Lingkungan Perancangan tersebut
3. Mengidentifikasi Permasalahan dari berbagai data yang didapat dari hasil survey dan wawancara
4. Merumuskan Permasalahan
5. Proses mind mapping
6. Studi Banding
7. Mencari data refrensi yang membantu dan memperkuat data dan kebutuhan perancangan.
8. Penyesuaian antara hasil mind mapping dengan kebutuhan dan site
9. Membuat konsep perancangan dan menentukan tema yang sesuai dengan kebutuhan.
10. Proses desain

1.9 Kerangka Berpikir

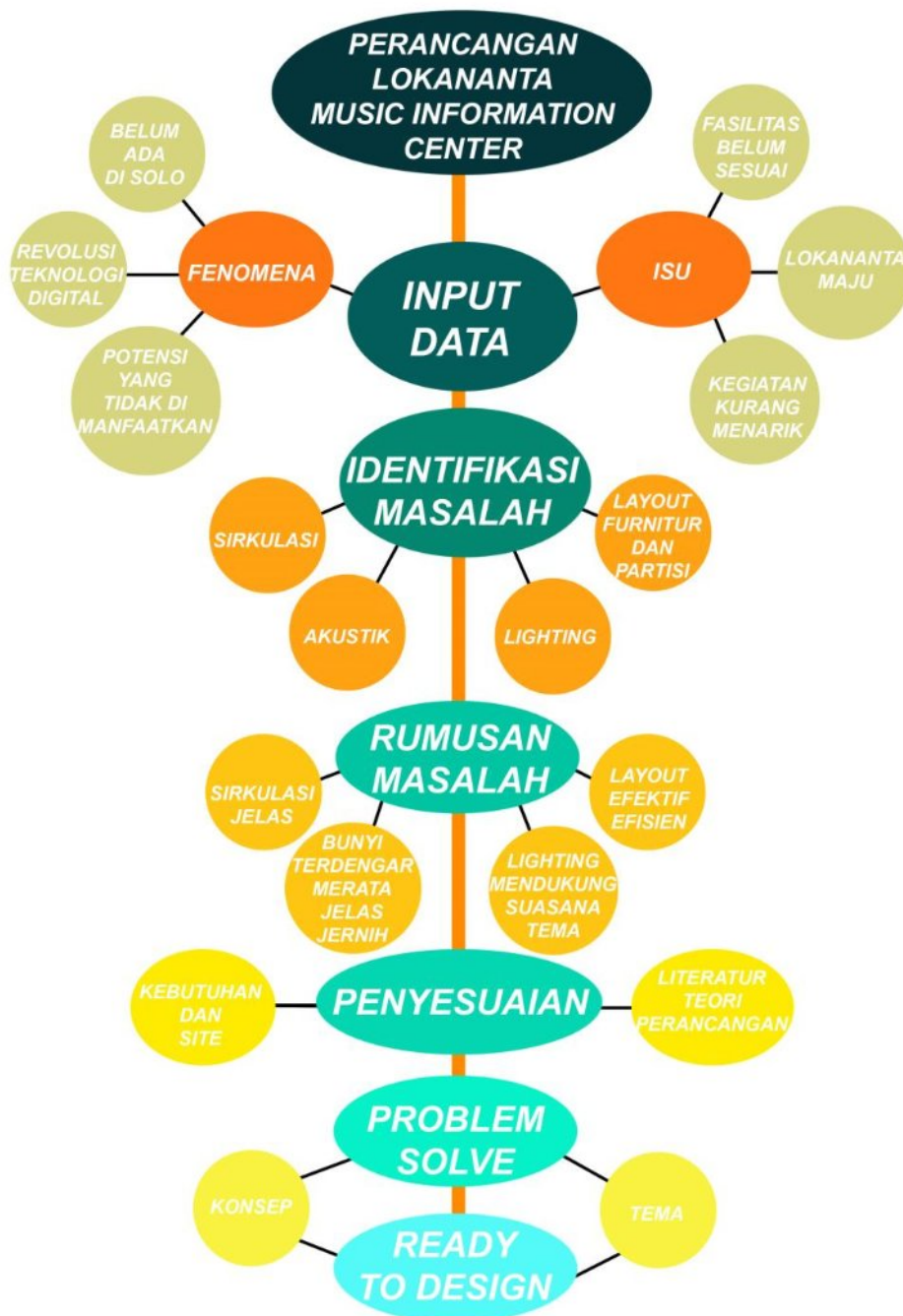


Diagram 1.1 Kerangka Berpikir

(Sumber : Penulis)

1.10 Sistematika Penulisan

Metode penulisan yang dipakai adalah metode analisis deskriptif dimulai dengan;

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan penjabaran masalah yang isinya berupa latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, teknik pengumpulan, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Memuat tentang penguraian yang menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori atau literatur yang dapat menjadi acuan untuk perancangan dan mengumpulkan data survey melalui pengamatan langsung dan wawancara serta menganalisis data yang terkumpul untuk dijadikan sebagai analisa konsep perancangan interior.

BAB III KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Merupakan tahap kegiatan pekerjaan perancangan desain interior perpustakaan ITENAS Bandung, yang berisikan konsep perancangan, organisasi ruang, gambar kerja, konsep visual (konsep bentuk, konsep material dan konsep warna), utilitas dan perspektif 3D ruang.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Membahas tentang denah khusus dimulai dari pemilihan denah khusus, konsep ruang, gambar kerja denah khusus, utilitas denah khusus dan visual denah khusus.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan dan saran.

