

ABSTRAK

Industri musik kian mengalami perkembangan dari segala aspek. Industri musik juga sangat lekat di kalangan remaja. Fenomena nostalgia musik bahwa musik memiliki pengaruh dalam perkembangan remaja mulai masuk ke dunia sosial, hubungan dengan teman sebaya, dan pembentukan identitas diri menjadi faktor bahwa kalangan remaja adalah salah satu target terbesar yang disasar oleh industri musik. Selain itu, Bandung memiliki barometer perkembangan musik yang menonjol karena faktor atmosfernya yang tenang. Maka dari itu, Bandung terbentuk sangat berkesan sebagai tempat berkarya salah satunya museum musik bagi masyarakat khususnya remaja dan komunitas-komunitas musik. Perancangan Museum Musik Indonesia bertujuan untuk memberikan pengalaman ruang yang informatif dan interaktif tentang perkembangan musik di Indonesia per-fasenya namun tetap memertahankan nilai-nilai edukasi yang terkandung pada cerita yang ingin disampaikan dan estetika yang sesuai dengan target pasar musik terbesar di Bandung yaitu, remaja. Penelitian dilakukan secara kualitatif untuk mengidentifikasi dan memahami pentingnya masalah pengguna untuk menunjang aktivitas dan kebutuhan mereka. Melalui pendefinisian objek, pengumpulan data primer dan sekunder, analisis dan sintesis data. Setelah masalah desain dipecahkan, diterapkan solusi dengan menerapkan pendekatan naratif yang menitikberatkan pada masalah pengalaman ruang dan alur sirkulasi yang sistematis

Kata Kunci: Museum Musik , Remaja , Bandung, Informatif, Interaktif, Naratif.