

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri musik tiap masanya kian mengalami perkembangan dari segala aspek, dari segi profitabilitas, popularitas, dan juga selera pasar yang beragam. Pernyataan tersebut diakui oleh Managing Director Spotify Sunita Kaur, kepada ANTARA News ia mengatakan bahwa, “Indonesia adalah pasar dengan pertumbuhan tercepat di Asia yang juga merupakan pasar terbesar kedua kami setelah Filipina, dan hanya soal waktu Indonesia akan menduduki peringkat pertama.” (whiteboardjournal.com). Sehingga Masa ke masa perkembangan musik di Indonesia dapat menjadi satu kesatuan cerita yang dinamis.

Industri musik sangatlah 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 (Tirto.id) menjadi faktor bahwa kalangan remaja adalah salah satu target terbesar yang disasar oleh industri musik. Merujuk dari data BPS Kota Bandung (Proyeksi Sensus Penduduk 2011) jumlah penduduk Kota Bandung di kelompok usia 15-19 tahun dan 20-24 tahun menempati peringkat pertama dan ketiga terbanyak diantara kelompok usia lainnya. Hal ini menandakan bahwa dari sekian banyak penduduk Kota Bandung, jumlah remajanya memang cukup banyak. Remaja pada usia tersebut cenderung berkarakter tidak fokus, multitasking, lebih individual, berfikiran lebih terbuka, tertarik untuk berinteraksi, lebih reliabilitas, dan memiliki cara yang lebih efisien (non-tradisional atau caranya sendiri). (Anwar, 2019) Sehingga, di banggunya museum musik di Bandung yang interaktif ini sangat berpotensi khususnya dengan menargetkan para remaja. Selain itu, Bandung juga berpotensi menjadi barometer perkembangan musik yang menonjol karena faktor geografisnya yang sangat mendukung karena atmosfernya yang tenang. Maka dari itu, Bandung terbentuk sangat berkesan sebagai tempat berkarya bagi masyarakat dan komunitas-komunitas musik. Sehingga, di banggunya museum musik di Bandung ini sangat berpotensi khususnya dengan menargetkan para remaja.

Data ini merupakan bukti bahwa Kota Bandung memiliki kelebihan dalam dunia seni khususnya musik karena memiliki peminat musik yang cukup banyak. Namun permasalahannya adalah, edukasi kepada masyarakat mengenai sejarah perkembangan musik di Indonesia masih kurang. Di Indonesia museum musik jumlahnya juga masih belum banyak dan fasilitasnya belum terpenuhi untuk masyarakat dan para penggemar.

Museum Musik Indonesia di Malang dan Museum Musik Dunia di Jatim Park merupakan salah satu contoh museum musik yang Indonesia miliki. Akan tetapi dari hasil studi banding terdapat beberapa masalah mengenai fasilitas dan interiornya. Pada kedua museum ditemukan masalah seperti kurangnya media fasilitas yang dapat berinteraksi kepada para pengunjung sehingga penyampaian informasi kepada pengunjung tidak maksimal, alur cerita museum yang masih mengacak, ruang gerak pengunjung yang belum maksimal karena banyaknya penempatan benda museum yang tidak sesuai dengan kaidah interior yang semestinya, dan sistem pencahayaan di beberapa area yang masih belum maksimal padahal pencahayaan merupakan salah satu hal yang utama dalam perancangan museum karena berkaitan dengan aktivitas pengunjung dan objek yang ingin dipamerkan.

Dari fenomena tersebut maka Indonesia memerlukan solusi museum musik dengan penataan alur sirkulasi yang sistematis berdasarkan *storyline*, ruang gerak yang maksimal dengan penempatan objek yang tepat, dan penerapan pencahayaan yang dapat menunjang penyampaian informasi penggemar musik dan masyarakat umum lebih maksimal. Maka dari itu pendekatan *Narrative* merupakan salah satu solusi yang cocok untuk diaplikasikan kedalam perancangan Museum Musik Indonesia dalam memberi pengalaman yang baru namun tetap sistematis dan estetis bagi pengunjung dalam menerima informasi terkait barang koleksi museum.

1.2 Identifikasi Masalah

- a) Belum sistematisnya sirkulasi dan organisasi ruang karena objek di sampaikan berdasarkan *storyline*.
- b) Belum maksimalnya ruang gerak pengunjung karena banyaknya penempatan yang tidak sesuai.
- c) Belum adanya media informasi yang interaktif.
- d) Belum diterapkannya sistem pencahayaan yang baik.

1.3 Rumusan Masalah

Menyimpulkan dari identifikasi masalah maka rumusan masalah pada proyek Museum Musik Indonesia di Bandung antara lain:

- a) Bagaimana menerapkan alur sirkulasi yang cocok untuk menciptakan sirkulasi yang sistematis sesuai dengan *storyline*?
- b) Bagaimana penerapan ruang gerak yang nyaman bagi pengunjung ?
- c) Apa media yang sesuai untuk menciptakan interior museum yang interaktif dan entertaining?
- d) Bagaimana saja penerapan pencahayaan yang baik untuk diterapkan di museum?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Adapun tujuan dan sasaran perancangan dari proyek Museum Musik Indonesia di Bandung adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Perancangan

- a) Menciptakan museum yang dapat dinikmati alur ceritanya tak hanya melalui objek yang di pameran namun dapat dirasakan melalui pengalaman ruangnya.
- b) Menciptakan museum dengan penempatan objek yang tidak mengganggu pergerakan pengunjung.
- c) Membuat pengunjung dapat merasakan interaksi dengan media informasi sehingga penyerapan informasi didapat dengan cara yang menghibur.
- d) Menciptakan museum yang memiliki penerapan pencahayaan yang dapat memudahkan pengunjung menyerap informasi dan menikmati tiap objek yang dipamerkan.

1.4.2 Sasaran

- a) Memberikan pengunjung pengalaman ruang dengan sirkulasi yang sistematis sesuai dengan *storyline* yang disampaikan.
- b) Memberikan kenyamanan ruang gerak bagi pengunjung dengan penempatan objek yang tepat.

- c) Menciptakan interior museum yang interaktif dan entertaining sehingga mendukung penyampaian informasi benda koleksi yang lebih menghibur
- d) Menerapkan pencahayaan yang sesuai pada tiap objek yang dipamerkan di museum.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan dijadikan batasan dalam lingkup perancangan agar memfokuskan pada aspek-aspek yang lebih spesifik dan mencegah pembahasan yang terlalu luas. Penentuan batasan perancangan dalam proses perancangan ini yaitu sebagai berikut:

- Perancangan interior Museum Musik Indonesia, Bandung, Jawa Barat. Difokuskan pada, alur sirkulasi museum, penataan barang koleksi yang nyaman untuk ruang gerak pengunjung, media yang interaktif dan *entertaining*, sistem pencahayaan yang sesuai dan elemen-elemen interior lainnya.
- Perancangan Interior Museum Musik Indonesia, Bandung. Terletak di Jl. Aceh, Pasar Besi No.1, Babakan Ciasmis, Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat, dengan luas bangunan 7790 m².
- Perancangan interior difokuskan pada Lantai 1 Museum dengan luasan 2515m², yang meliputi meliputi: ruang pameran (galeri), information center, rest area and souvenir booth, dan *office*.
- Klasifikasi pendekatan menggunakan pendekatan *narrative*.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan dalam mendesain interior Museum Musik Indonesia ini dibagi menjadi dua, yaitu :

a. Bagi pengelola dan karyawan museum :

1. Memudahkan dalam melayani pengunjung museum.
2. Meningkatkan kinerja dan menciptakan suasana ruang museum yang nyaman bagi pengelola/karyawan dan juga pengunjung museum.
3. Mengoptimalkan publikasi, penyajian dan pemberian informasi tentang barang

4. koleksi dari museum tersebut terhadap pengunjung.

b. Bagi Penggemar Musik :

1. Memberikan informasi tentang sejarah perkembangan musik di Indonesia.
2. Meningkatkan referensi dan pengetahuan baru tentang Musik.
3. Menjadikan museum sebagai salah satu tempat yang dapat memwadah para penggemar musik dalam bentuk pameran temporer atau tetap.

c. Bagi bidang ilmu interior :

1. Memberikan inspirasi dalam mendesain ruang pameran.
2. Meningkatkan ilmu pengetahuan tentang interior museum itu sendiri.
3. Menjadikan acuan dalam pengembangan interior museum.

d. Bagi masyarakat umum :

1. Menjadikan museum sebagai daya Tarik dan juga pilihan objek wisata yang lebih menarik bagi masyarakat.
2. Mengubah pemikiran masyarakat mengenai museum bahwa museum bukan hanya sebagai tempat penyimpanan benda-benda bersejarah, Namun juga
3. sebagai tempat yang menyenangkan untuk mendapatkan pengetahuan baru tentang barang koleksi dari museum itu sendiri.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam redesain Museum Musik Indonesia ini dibagi menjadi lima,

yaitu :

a. Menentukan Objek Perancangan

Penentuan objek perancangan didasari berdasarkan fenomena yang terkait objek perancangan dan seberapa penting permasalahan yang ada pada objek perancangan.

b. Pengumpulan data .

Pengumpulan data terdiri dari data primer dan sekunder, Data primer berupa survey lapangan dan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan museum seperti aktivitas pengguna, struktur organisasi, dan fasilitas museum. Sedangkan untuk

data sekunder berupa literature yang terkait dengan objek perancangan itu sendiri yang bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa standarisasi, jenis-jenis, defenisi, fungsi, peraturan pemerintah, dan panduan perancangan, Pengumpulan data tersebut dilakukan agar memudahkan dalam menganalisa dan dan menjadi landasan untuk mendapatkan solusi dalam proses perancangan.

c. Analisa dan sintesis.

Melakukan analisa data yang telah di dapatkan dari fenomena, permasalahan, hasil wawancara, studi kepustakaan, dan survey lapangan yang telah dilakukan. Setelah itu semua data itu dianalisa dan disintesis kembali hingga menjadi solusi yang dapat dijadikan konsep dan tema yang sesuai untuk perancangan.

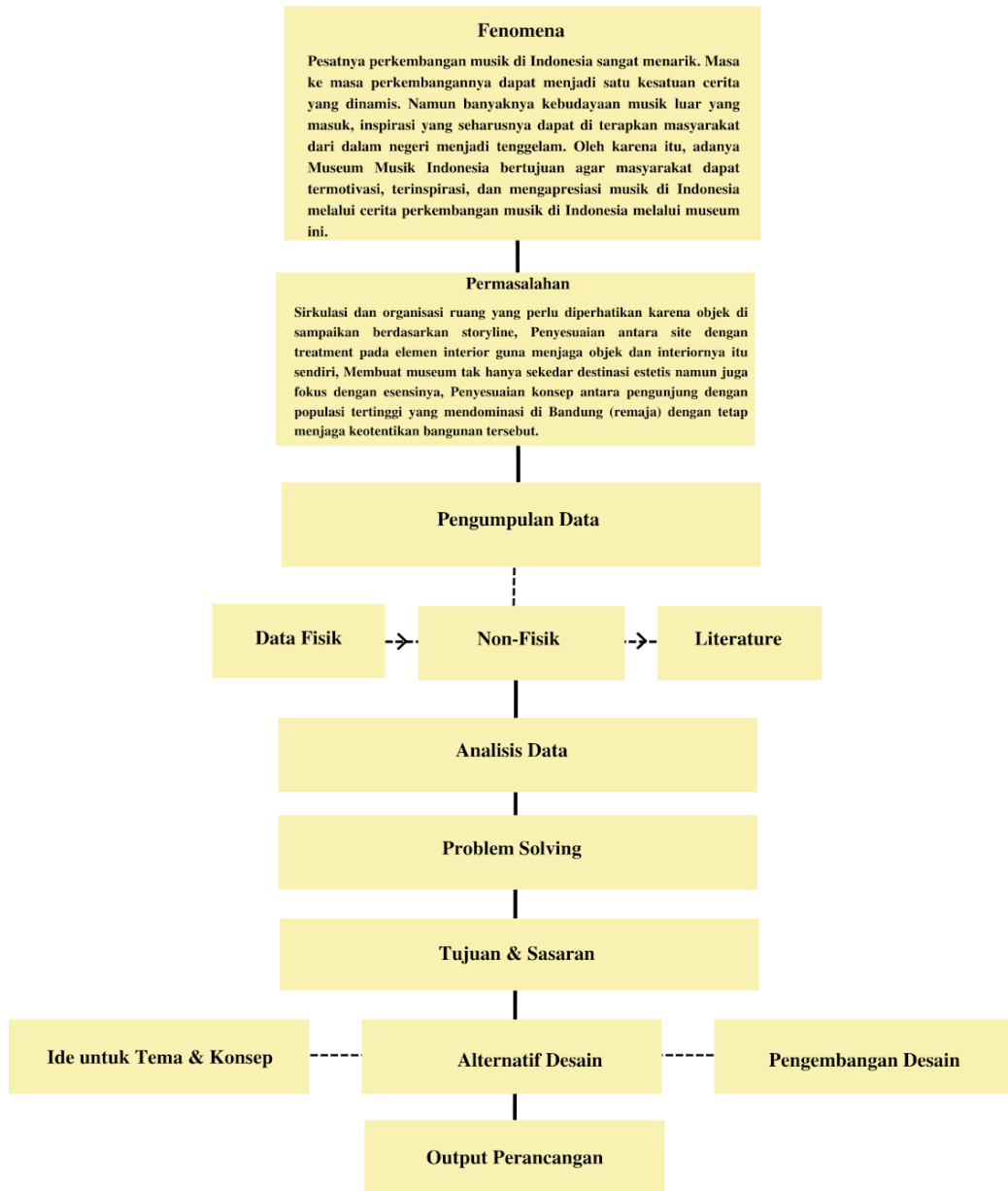
d. Konsep dan tema.

Konsep dan tema perancangan didasari oleh solusi dari permasalahan yang di dapatkan, Selanjutnya dibuat beberapa alternative desain yang akan dikembangkan kembali untuk mendapatkan desain akhir dari perancangan tersebut.

e. Hasil akhir perancangan.

Setelah sesuai dengan landasan perancangan awal dan melewati proses penelitian yang matang. Maka dihasilkan desain yang berasal dari pengembangan beberapa alternatif desain yang telah dibuat.

1.8 Kerangka Berpikir



Tabel 1 Kerangka Berpikir

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan perancangan Museum Sejarah Musik di Indonesia dengan pendekatan Narrative dilampirkan dalam beberapa poin sebagai berikut :

a) BAB I – PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.

b) BAB 2 – KAJIAN LITERATUR & STANDARISASI

Menjelaskan mengenai proyek dan klasifikasi proyek, serta menjelaskan definisi dari semua yang akan dibahas terkait proyek Hotel Butik, standarisasi, fasilitas, kebutuhan ruang, dan pengguna ruang.

c) BAB 3 – ANALISIS STUDI BANDING DAN DESKRIPSI PROYEK

Menguraikan hasil analisis dan studi banding yang telah dilakukan untuk memperoleh permasalahan dan solusi mendesain, mulai dari analisis site, data eksisting, alur aktivitas pengguna, kebutuhan dan luasan ruang, hubungan antar ruang, bubble diagram, zoning, blocking, dan batasan perancangan.

d) BAB 4 – TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

Membahas tentang solusi desain yang ada dan akan diterapkan pada desain mulai dari pendekatan, tema perancangan, konsep pada elemen interior dan implementasinya. Pada bab ini akan dilampirkan juga layout ruangan beserta hasil desainnya.

e) BAB 5 – KESIMPULAN

Bagian akhir berisi kesimpulan dan saran terkait seluruh proses perancangan yang telah dilaksanakan.