

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Museum, sebagai sebuah institusi, memiliki peran sentral dalam presentasi, pelestarian, dan penafsiran warisan budaya dan pengetahuan manusia. Konsep oleh ahli museum George E. Hein menyoroti bahwa museum tidak sekadar tempat penyimpanan artefak, melainkan menjadi fokus belajar yang merangsang audiens untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan. Eileen Hooper-Greenhill dalam karyanya, "The Educational Role of the Museum", menekankan bahwa museum berperan penting dalam pendidikan, baik formal maupun non-formal, dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang komprehensif melalui pameran, program pendidikan, dan interaksi dengan koleksi mereka. Museum musik, sebagai contoh, tidak hanya merupakan tempat untuk menampilkan instrumen musik dan artefak terkait, tetapi juga merupakan sebuah wadah yang memperkenalkan dimensi budaya, sosial, dan ekonomi terkait dengan industri musik. Melalui pendekatan pameran dan edukatif, museum musik mengajak pengunjung untuk mendalami nilai-nilai sejarah, dan keberagaman yang tercermin dalam sejarah musik. Dalam era digital yang terus berkembang, museum musik juga mengadopsi peran baru sebagai penghubung antara masa lalu dan masa kini dengan memanfaatkan teknologi dan media interaktif, sehingga memperluas pengaruh dan dampaknya ke seluruh dunia. Musik dan museum berperan penting dalam memperkaya kehidupan kota dari segi budaya, sosial, dan ekonomi. Museum bertanggung jawab sebagai penjaga warisan budaya dan ilmiah, serta sebagai pusat pembelajaran dan apresiasi terhadap sejarah, seni, dan pengetahuan manusia. Dengan berbagai koleksinya, museum memberikan peluang bagi masyarakat untuk mengeksplorasi, memahami, dan menghargai keragaman budaya serta pencapaian manusia. Sementara itu, musik menjadi wujud ekspresi seni yang mempererat hubungan antarindividu dari berbagai latar belakang, melalui acara seperti konser, festival, dan pertunjukan yang juga memperkuat keterikatan sosial dan membentuk komunitas inklusif.

Bersama-sama, museum dan musik membentuk lingkungan budaya yang dinamis, memberikan identitas unik bagi kota, serta menjadi daya tarik penting dalam sektor pariwisata yang mendukung pertumbuhan ekonomi lokal melalui kunjungan wisatawan dan kegiatan ekonomi terkait lainnya. Dengan demikian, keduanya bukan hanya aset budaya, tetapi juga pendorong utama dalam perkembangan holistik kota tersebut. Bandung memiliki sejarah yang panjang di bidang musik tersebut dalam melahirkan musisi-musisi besar di Indonesia. Kota ini banyak menciptakan inovasi dan musikus hebat untuk menghibur para pendengar hingga sempat ada isu tentang Bandung sebagai salah satu kiblat musik di Indonesia selain Jakarta, Yogyakarta dan Surabaya. Hingga hari ini kota Bandung tidak pernah berhenti untuk memproduksi talenta hebat di industri. Menurut Luthfi Zulkifli pada artikelnya yang berjudul “*This is Bandung: Sebuah Cerita Tentang Skena Musik*” tahun 2018 menuturkan bahwa Masa keemasan musik Bandung terjadi antara tahun 1967-2007, di mana kota ini menjadi barometer bagi perkembangan musik di Indonesia. Adapun beberapa faktor pengokoh Bandung sebagai salah satu kiblat musik di Indonesia yang berpengaruh terhadap kreativitas dunia musik di Bandung antara lain infrastruktur penunjang, subkultur musik populer, ruang pertunjukan, dan identitas. Maka dari itu, Pemerintah Kota (Pemkot) Bandung berupaya menggandeng para pelaku musik kreatif agar mendorong Bandung menjadi "Kota Musisi". Dengan terkenalnya Bandung akan nama tersebut, alangkah baiknya Bandung memiliki Museum Musik yang dapat mengunci klaim sebagai “Kota Musisi”. Belum terdapatnya sarana infrastruktur penunjang sebagai salah satu faktor pengokoh Bandung sebagai salah satu kiblat musik di Indonesia, yaitu museum yang membahas tentang perjalanan dan industri musik di Bandung menjadikan dirancangnya sebuah sarana infrastruktur penunjang ekosistem musik sangatlah relevan untuk digodok dan dibahas lebih lanjut bukan hanya angan-angan belaka, Dimana, potensi Bandung di bidang musik sangatlah besar, begitu banyak musisi yang berasal dari wilayah tersebut menjadikan daya tarik tersendiri yang mengikat kota tersebut dengan musik (Jay Djaelani, 2024). Salah satu faktor pendukung lainnya untuk pengadaan museum musik adapun Bandung termasuk kota yang terkenal di Indonesia yang sering dijadikan destinasi untuk berpariwisata serta juga memiliki banyak kawasan pendidikan. Hal ini bisa menarik pengunjung dari golongan pelajar, mahasiswa, keluarga dari dalam maupun luar kota, bahkan hingga luar negeri serta para komunitas pecinta musik yang ada di Bandung untuk datang ke museum musik di Bandung. (Idhar Resmadi, 2024)

Menurut Detty Fitriany anggota dari *International Councils Of Museum* pada sesi wawancara menuturkan salah satu masalah utama pada museum adalah kurangnya keterlibatan atau interaktifitas pengunjung dalam isi cerita museum tersebut , yang dimana pada era saat ini sudah memasuki Era Museum 4.0 dimana pengunjung dilibatkan dalam isi cerita museum tersebut. Selain itu, perlunya sebuah alur cerita dari nilai historis Kota Bandung di bidang musik dan juga para tokoh Musisi yang berjasa dalam Sejarah itu sendiri perlu dikemukakan untuk mengapresiasi jasa mereka dalam bidang musik itu sendiri. Museum musik, bagaimanapun, memiliki potensi besar yang berfungsi sebagai lokasi pembelajaran dan apresiasi terhadap warisan budaya musik. Museum musik dapat memaksimalkan peran mereka sebagai sumber pengetahuan dan inspirasi sambil menjaga keberlanjutan koleksi untuk generasi mendatang dengan membangun tata letak yang terstruktur dan informatif dan meningkatkan interaksi antara isi dari museum tersebut dengan pengunjung melalui teknologi interaktif.

Dari penjelasan di atas, perancangan baru interior museum musik di Bandung diharapkan dapat menciptakan museum musik yang informatif, edukatif, interaktif, partisipatif, dan *entertaining* yang dapat memperkenalkan, memamerkan, mengapresiasi , kontribusi hasil karya musisi di era tersebut dan menceritakan alur perkembangannya di Bandung. Dari segi interior, hasil yang diharapkan adalah menampilkan suasana yang memperlihatkan penggayaan atau bentuk desain antar ruang berdasarkan sifat dari warna musik yang berjaya pada era itu dengan memperhatikan aspek interaktifitas pengunjung dalam isi cerita museum tersebut. Berdasarkan permasalahan di atas, maka laporan tugas akhir ini mengambil judul, “Perancangan Interior Museum Musik di Bandung Dengan Pendekatan Interaktif Berbasis Teknologi ”.

1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Berdasarkan Analisa dari studi banding dan juga hasil wawancara yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya perancangan baru berupa fasilitas yang dapat mendukung aktivitas yang disesuaikan dengan kebutuhan para pengguna dengan memperhatikan permasalahan berikut:

- a. Diharapkannya perancangan baru sarana museum yang mencerminkan, mewadahi, mengapresiasi kekayaan, dan pencapaian yang mengusung bidang musik khususnya di Bandung yang terkenal sebagai satu dari beberapa pilar penting kota kiblat musik di Indonesia.
- b. Harapan dari narasumber sebagai kolektif penggagas pengadaanya museum musik di Bandung, dimana fasilitas museum tersebut tidak hanya menjadi pameran yang bersifat artefak saja, melainkan bisa mengajak pengunjung untuk mengeksplorasi dan berpartisipasi didalamnya.
- c. Kurangnya pemanfaatan teknologi pada penyajian koleksi seperti pada hal infografis atau konten museum yang terkesan 2 dimensi atau interaksi satu arah saja sehingga mengurangi tingkat ketertarikan dan keterikatan interaksi para pengunjung dengan koleksi, dan menghambat penyampaian informasi yang lengkap dan relevan sehingga berkesan koleksi hanya bersifat artefak saja.

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

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

- a) Bagaimana cara membuat desain interior khusus untuk sarana yang mencerminkan, mewadahi, dan mengapresiasi kekayaan dan pencapaian bidang musik khususnya di Bandung, yang terkenal sebagai salah satu pilar penting kota musik di Indonesia yang menghasilkan karya-karya musik dan musisi yang membanggakan negara?
- b) Bagaimana cara merancang interior museum agar fasilitas museum tersebut tidak hanya menjadi pameran yang bersifat artefak saja, melainkan bisa mengajak pengunjung untuk mengeksplorasi dan berpartisipasi di dalamnya, serta memadukannya dengan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan keterikatan emosional, ketertarikan, dan keterkaitan interaksi para pengunjung museum sebagai sarana penyajian koleksi dan implementasinya terhadap elemen interior?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1.4.1 TUJUAN

Adapun tujuan perancangan dari proyek Museum Musik di Bandung adalah Perancangan tempat atau wadah untuk mendukung segala aktivitas, upaya dari pemerintah dan komunitas musik dalam menjaga, mengapresiasi dan melestarikan kekayaan, keragaman, industri musik khususnya musik di Bandung kepada generasi penerus dan menghasilkan ruang yang sesuai dengan standar kebutuhan fasilitas guna menjawab kebutuhan pengunjung museum tersebut.

1.4.2 SASARAN

- a) Merancang sebuah ruang disertai fasilitas dan visualisasi untuk memamerkan perjalanan musik di Bandung sesuai dengan alur perkembangannya mulai dari awal berkembang sampai masa kini.
- b) Memberikan kenyamanan ruang gerak bagi pengunjung dengan penempatan objek yang tepat.
- c) Menciptakan interior museum yang interaktif, entertaining, dan partisipatif sehingga mendukung penyampaian informasi benda koleksi yang lebih menghibur.
- d) Menerapkan konsep interaktifitas berbasis teknologi yang sesuai pada tiap objek yang dipamerkan di museum.

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Dalam suatu perancangan diperlukan adanya batasan perancangan agar tidak meluas dan fokus pada hal tertentu. yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Nama Proyek : Museum Musik Bandung
- b. Status Proyek : Fiktif (New Design)
- c. Lokasi : Jl. Suniaraja, Braga, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40111
- d. Luasan : 1.313 m² dari total luasan lantai 1 yaitu 3.674 m², lingkup area perancangan interior yang dirancang yaitu area pameran dan fasilitas penunjang lantai 1.
- e. Pengguna Ruang : 1. Pengelola Museum,

2. Pegiat Musik (musisi, komunitas music, jurnalis musik, pelaku industri musik,)

3. pengunjung dari segala umur (penikmat musik, atau masyarakat yang sekedar ingin mengetahui tentang perjalanan industri musik di Bandung)

f. Area/ruang :berdasarkan hasil Analisa wawancara kebutuhan dari kolektif komunitas musik dan studi banding maka Batasan area atau ruang sebagai berikut :

1. Ruang Pamer utama : 1.220 m²

2. Ruang Workshop Musik/*Coaching-Clinic* Musik : 93 m²

Total Area Fokus Perancangan : 1.313 m²

1.6 METODE PERANCANGAN

Pada perancangan baru Museum Musik Bandung ini langkah awalnya melibatkan pengumpulan data melalui dua metode berbeda. Metode pertama adalah pengumpulan data secara langsung, yang melibatkan observasi langsung terhadap objek desain terkait dan wawancara dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang komprehensif. Sementara itu, metode kedua adalah pengumpulan tidak langsung, yang melibatkan penyelidikan melalui literatur seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan sumber internet.

1.6.1 OBSERVASI

Penulis melihat semua aspek ruangan, termasuk ide penyajian yang dipamerkan dan informasi yang terkait dengan koleksi, saat melakukan observasi. Pengamatan sistematis dan langsung berbagai objek atau fenomena di tempat yang tepat disebut observasi. Observasi lapangan dalam perancangan museum tekstil mencakup melihat ekshibisi, tata letak koleksi, interaksi pengunjung, dan elemen desain lainnya. Perancang dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman pengunjung dan kondisi fisik tempat tersebut melalui observasi lapangan ini.

Observasi ini sangat penting untuk perancangan ulang atau pengembangan museum karena memungkinkan untuk membuat keputusan yang lebih cerdas dan relevan dengan pengunjung dan kebutuhan museum.

1.6.2 DOKUMENTASI

Mengabadikan saat melakukan observasi adalah langkah untuk mencatat, merekam, atau menyimpan hasil pengamatan lapangan secara teratur. Setelah menjalani observasi lapangan, peneliti atau perancang menghimpun data dengan cara membuat catatan tertulis,

mengambil foto atau video, atau menggunakan metode dokumentasi lainnya untuk merekam informasi yang telah diamati. Tujuan dari dokumentasi ini adalah untuk membuat rekaman yang dapat dipelajari, dianalisis, atau disajikan kepada pihak terkait. Dengan adanya dokumentasi observasi, informasi yang terkumpul dapat digunakan sebagai dasar referensi yang konkret dalam proses perancangan ulang atau analisis lebih lanjut

1.6.3 WAWANCARA

Wawancara dengan Ibu Detty Fitriany, selaku Pengamat Museum dan Anggota ICOM (INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS), diselenggarakan secara virtual pada tanggal 30 Maret 2024 melalui platform Zoom karena kesulitan menyesuaikan waktu dan lokasi. Wawancara kedua dilakukan secara langsung dengan Bapak Idhar Resmadi, seorang jurnalis, peneliti lepas, pembicara, moderator, atau pemateri yang berfokus pada musik dan budaya, pada tanggal 17 April 2024. Wawancara ketiga juga dilakukan secara langsung dengan para penggagas pembuatan Museum Musik di Bandung, yang terdiri dari Bapak Jay Djaelani, yang menjabat sebagai Dewan Pengawas Yayasan Jendela Ide dan Komite Kesenian Kota Bandung, Bapak Erlan Effendy, yang menjabat sebagai Ketua Bandung Music Council dan musisi, serta Zaki Peniti, yang merupakan musisi, budayawan, dan pelaku industri musik. Melalui wawancara ini, perancang memperoleh informasi lebih rinci untuk keperluan analisis dengan menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya.

1.6.4 STUDI PRESEDEN DAN STUDI BANDING

Studi preseden dan studi banding dipakai untuk memperluas pemahaman dan pengetahuan terkait dengan objek yang sedang direncanakan. Proses ini mencakup analisis terhadap objek sejenis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Tujuan dari studi preseden dan studi banding adalah untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang dapat dijadikan pembelajaran dalam merancang objek serupa di masa depan.

Objek yang menjadi fokus studi kasus dan studi banding meliputi:

- A. Nama Tempat : Museum Lokananta
Alamat : Jl. A. Yani No.379 A, Kerten, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57143
- B. Nama Tempat : Museum Musik Indonesia
Alamat : Jl. Soekarno - Hatta No.210, Mojolangu, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65117
- C. Nama Tempat : *National Museum of African American Music*
Alamat : 510 Broadway, Nashville, TN 37203, United States
- D. Nama Tempat : *The British Music Experience*
Alamat : Cunard Building, Canada Blvd, Liverpool L3 1DS, United Kingdom

1.6.5 STUDI LITERATUR

Proses pengumpulan data dari studi literatur melibatkan serangkaian langkah pencarian, seleksi, dan analisis informasi yang diperoleh dari berbagai sumber literatur, termasuk buku, jurnal ilmiah, artikel, dan sumber lainnya. Tahap ini tidak melibatkan observasi langsung di lapangan, melainkan menghimpun data dari karya-karya yang sudah ada. Referensi literatur yang menjadi acuan dalam perancangan berasal dari berbagai sumber, seperti buku "Human Dimension & Interior Space" karya Julius dan Martin, "Arsitektur:

Bentuk, Ruang, dan Tatanan" karya D.K. Ching, "The Manual of Exhibitions", serta konsep penyajian museum yang diterbitkan oleh Direktorat Permuseuman. Selain itu, sumber lain termasuk jurnal ilmiah sebelumnya, laporan tugas akhir mahasiswa, peraturan pemerintah, dan artikel lainnya. Melalui studi literatur, perancang dapat memahami standar, teori, dan temuan terbaru yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari, yang pada gilirannya membantu dalam menyediakan informasi dan mendukung langkah-langkah berikutnya dalam penelitian atau perancangan.

1.7 MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat perancangan dalam mendesain interior Museum Perkembangan 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 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 mewadahi 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 :

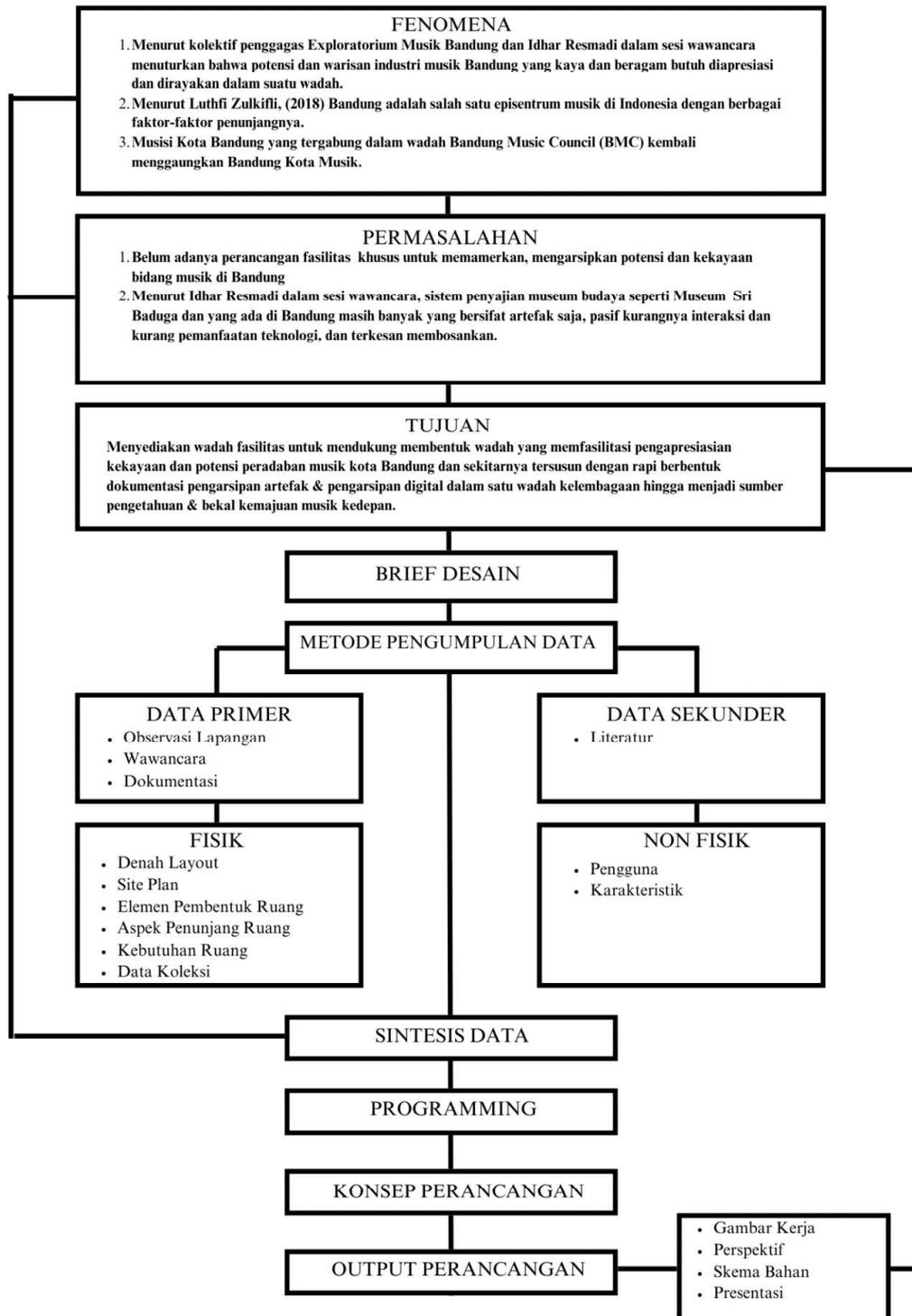
1. Menjadikan museum sebagai daya Tarik dan juga pilihan objek wisata yang lebih menarik bagi masyarakat.

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.

e. Bagi Pelaku Industri Musik :

1. Menjadikan museum sebagai sarana pengapresiasian karya nya.
2. Museum musik berperan sebagai pusat edukasi dan apresiasi, memperkaya pemahaman publik tentang sejarah dan pengaruh musik, serta merayakan kontribusi musisi terhadap budaya.

1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN



Bagan 1. 1 Bagan Kerangka Pikir

1.9 PEMBABAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Sistematika penulisan pada laporan perancangan Museum Musik di Bandung dengan pendekatan Teknologi dilampirkan dalam beberapa poin sebagai berikut :

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.

BAB 2 : KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN

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

BAB 3 : DESKRIPSI PROYEK DAN DATA ANALISIS

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.

BAB 4 : TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI 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.

BAB 5 : KESIMPULAN

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