

**PERANCANGAN MUSEUM MUSIK DAN
PERPUSTAKAAN MUSIK LOKANANTA SOLO**



TUGAS AKHIR KARYA DESAIN

Oleh:

Nur Ayasy

NIM 121 0039 123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

**PERANCANGAN MUSEUM MUSIK DAN
PERPUSTAKAAN MUSIK LOKANANTA SOLO**



TUGAS AKHIR KARYA DESAIN

Oleh:

Nur Ayasy

NIM 121 0039 123

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indoensia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

gelar sarjana dalam bidang Desain Interior

2017

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK DAN PERPUSTAKAAN MUSIK LOKANANTA SOLO. Diajukan oleh Nur Ayasy, NIM 121 0039 123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal **19 JANUARI 2017.**

Pembimbing I/Anggota



Drs. A. Hendro Purwoko, M.Sn
NIP. 19540922 198303 1 002

Pembimbing II/Anggota



Hangga Hardhika, S.Sn, M.Ds
NIP. 19791129 200604 1 003

Cognate/Anggota



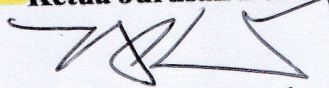
Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP. 19730830 200501 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulyta Kodrat P., M.T.
NIP. 19700727 200003 1 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya
2. Yth. Bapak Drs. S. Hendro Purwoko, M.S.n selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan, kritikan, serta semangat bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Yth. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn, M.Ds selaku Dosen pembimbing II yang telah memberi bimbingan dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des. selaku Dosen Wali atas segala dukungan dan motivasi yang diberikan.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Kepala dan seluruh pengelola Lokananta Solo atas izin penelitian dan data-data yang telah diberikan untuk perancangan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Kedua Orang Tua Tercinta, ayah dan bunda yang tidak pernah berhenti mendoakan, memberikan motivasi, dan juga nasehat serta beasiswa yang tidak terhingga.

9. Kedua adik-adik tersayang, Athir M Fakhhar dan Jihadsyah Faaiz Ahmad atas segala kejahilannya.
10. *My Un-biological Sister*, Salma Nurul F yang telah menjadi kakak ketemu besar dari awal kuliah hingga sekarang ini.
11. YOKERS! Achmad Dicky R, Baiq Rinda Loli, Anggita Kartika S, Annisa Amalia M, Agi S Prabowo, Kukuh Aji, Sri Handariyatul, Fauziah Citra S, Hestrini Putri W, Afifah D, Ganesha Bella, Rosa Dina, atas segala kisah klasik yang tidak akan pernah bisa dilupakan dipenghujung masa perkuliahan.
12. Kepada Muhammad Rizky yang telah memberikan banyak nasehat-nasehatnya dan telah menemani selama 4 tahun lebih.
13. KLBNGSWN, Nrlail (pipit), Riri Febi, Deidra Mesayu karena tingkah kalian yang sering kali menjadi hiburanku.
14. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam menjalankan Tugas Akhir Karya Desain ini, Vincentius D Himawan, Rahmat Hari P, Ayuning K, I Made a.k.a Balon, Penari Ular (Endri, Jati, Boli), Diwanipraba (Diva), Mas Singgih, SP, Galih, Kukuh, Salma, Herku, Dedek (kontjo kandunk14), Adhi (Sakomah15).
15. Perumahan Pelem Sewu Baru, Kost Kukuh, Cak Doi, Kost Citra, Kost Hari, tempat printan, dan segala tempat yang dikunjungi selama menjalankan Tugas Akhir Karya Desain.
16. Teman-teman seperjuangan INDIS 2012.
17. Serta semua pihak yang pernah hadir lalu pergi atau berpapasan atau yang tak sempat dimiliki dan semua yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, masukan berupa kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, Januari 2017

Penulis,



Nur Ayasy

ABSTRAK

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK DAN PERPUSTAKAAN MUSIK LOKANANTA SOLO

Nur Ayasy

Lokananta merupakan perusahaan label rekaman tertua milik pemerintah di Indonesia. Terletak di bangunan peninggalan Belanda yang namanya digagas oleh musisi legendaris R. Maladi dan diresmikan sebagai pabrik piringan hitam secara langsung oleh Menteri Penerangan Republik Indonesia pada tahun 1956. Bangunan yang kini ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya adalah “rumah” untuk musik di Indonesia karena hampir semua musisi legendaris negeri pernah merekam karya-karya *masterpiece* mereka disana, serta kepingan sejarah perjalanan bangsa ini pun tersimpan di Lokananta. Oleh karena itu, perancangan Lokananta Solo mengangkat tema *The Time Tunnel* dengan perpaduan gaya Art Deco dan Retro untuk merepresentasikan dua masa yaitu Lokananta dulu dan Lokananta kini. Tema yang diterapkan pada sirkulasi, layout, tata pameran, dan gaya yang diterjemahkan pada elemen pembentuk ruang dan citra museum diharapkan mampu mengedukasi pengunjung museum dengan media yang interaktif untuk lebih mengenal sejarah permusikan di Indonesia.

Kata kunci: Museum, Perpustakaan, Cagar Budaya, Art Deco, Retro, Lorong Waktu

ABSTRACT

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK DAN PERPUSTAKAAN MUSIK LOKANANTA SOLO

Nur Ayasy

Lokananta is the oldest record label company owned by the government OF Indonesia. Located at the Dutch heritage building whose name was conceived by legendary musician R. Maladi and inaugurated as the vinyl recording factory directly by the Minister of Information of the Republic of Indonesia in 1956. The building that now designated as a heritage building is a "home" for the music in Indonesia because almost all of the legendary country musicians have recorded their masterpieces there, as well as pieces of the history of this nation were stored in Lokananta. Therefore, the theme of the design of Lokananta Solo is The Time Tunnel with a blend of Art Deco and Retro styles to represent two stages, the first is Lokananta now and Lokananta then. The theme is applied to the circulation, layout, layout showrooms, and style that translates the image forming elements and museum space is expected to educate visitors of the museum with interactive media to learn more about the history of music scene in Indonesia.

Keywords : Museums, Libraries, Cultural Heritage, Art Deco, Retro, The Time Tunnel

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
I. JUDUL.....	2
II. LATAR BELAKANG.....	2
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	5
I. DESKRIPSI PROYEK.....	5
1. Tujuan Perancangan.....	5
2. Sasaran Perancangan.....	5
II. DATA LAPANGAN.....	5
1. Data Non Fisik.....	5
a. Data Proyek.....	5
b. Logo.....	6
c. Data Eksisting.....	6
2. Data Fisik.....	
a. Site Plan.....	8
b. Peta Lokasi.....	9
c. Denah Bangunan.....	10
d. Potongan dan Tampak.....	11
e. Kondisi Lapangan.....	11
III. POLA PIKIR PERANCANGAN.....	23
IV. PROGRAM PERANCANGAN.....	25
a. Tinjauan Pustaka.....	25
1. Museum.....	25

1.1 Pengertian Museum.....	25
1.2 Tugas Museum.....	26
1.3 Fungsi Museum.....	26
1.4 Kriteria Perancangan Museum.....	27
1.5 Persyaratan Museum.....	29
1.6 Tipe-tipe Penugunjung Museum dan Kebutuhannya	32
2. Perpustakaan.....	35
2.1 Pengertian Perpustakaan.....	35
2.2 Tujuan Perpustakaan Khusus.....	37
2.3 Fungsi Perpustakaan Khusus.....	38
2.4 Ciri Perpustakaan Khusus Pada Institusi.....	40
b. Data Literatur.....	42
1. Standarisasi Ruang Pamer.....	42
BAB III PERMASALAHAN DESAIN DAN IDE DESAIN.....	47
I. PERMASALAHAN DESAIN.....	47
II. IDENTIFIKASI PERMASALAHAN DESAIN.....	47
BAB IV PENGEMBANGAN IDE DESAIN.....	49
I. KONSEP PROGRAM PERANCANGAN.....	49
1. Tema dan Gaya Perancangan.....	49
2. Tema sebagai Wujud Fungsi Ruang.....	51
3. Gaya sebagai Wujud Fungsi Ruang.....	51
4. Detail Konsep Perancangan.....	52
a. The Time Tunnel.....	52
b. Material.....	52
c. Skema Warna.....	56
d. Referensi Desain.....	56
e. Konsep Perancangan Fisik.....	59
f. Sketsa Ide.....	59
g. Aktifitas Ruang.....	65
BAB V PENUTUP.....	67
I. KESIMPULAN.....	67
II. SARAN.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Lokananta.....	6
Gambar 2.2 Eksisting Lokananta.....	8
Gambar 2.3 Lampiran Rekomendasi Ijin Mendirikan Bangunan	9
Gambar 2.4 Lokasi Lokananta.....	10
Gambar 2.5 Daerah Bangunan Lokananta.....	10
Gambar 2.6 Potongan Bangunan Lokananta.....	11
Gambar 2.7 Fasade Depan Bangunan Lokananta.....	11
Gambar 2.8 Lobby Utama.....	12
Gambar 2.9 Suasana Ruang Tunggu.....	12
Gambar 2.10 Bagian Dalam <i>Museum</i>	13
Gambar 2.11 Bagian Dalam <i>Museum</i>	13
Gambar 2.12 Piringan Hitam yang Di cuci.....	14
Gambar 2.13 Ruang Gamelan.....	14
Gambar 2.14 Ruang Gamelan.....	15
Gambar 2.15 Piringan Hitam yang Belum terdata.....	15
Gambar 2.16 Piringan Hitam yang Belum terdata	16
Gambar 2.17 Ruang Terbuka	17
Gambar 2.18 Piringan Hitam yang Sudah Terdata	17
Gambar 2.19 Piringan Hitam yang Belum Terdata	17
Gambar 2.20 Ruang Sudah Beralih Fungsi Menjadi Gudang.....	18
Gambar 2.21 Ruang Sudah Beralih Fungsi Menjadi Gudang.....	18
Gambar 2.22 Kondisi Ruang	19
Gambar 2.23 Kondisi <i>Ceiling</i>	19
Gambar 2.24 Suasana Ruang Produksi	20
Gambar 2.25 Suasana Ruang Produksi	20
Gambar 2.26 Suasana <i>Store</i>	21
Gambar 2.27 Suasana <i>Store</i>	21
Gambar 2.28 Suasana <i>Store</i>	21
Gambar 2.29 Suasana Ruang <i>Re-mastering</i>	22
Gambar 2.30 Storage di Ruang <i>Re-mastering</i>	22

Gambar 2.31 Storage di Ruang <i>Re-mastering</i>	23
Gambar 2.32 Bagan Pola Pikir Perancangan	23
Gambar 2.33 Jarak Pandang Manusia	43
Gambar 2.34 Jarak Pandang Manusia	43
Gambar 2.35 Standarisasi Penataan <i>Display</i>	44
Gambar 2.36 Pencahayaan Buatan	46
Gambar 4.1 <i>Mind Mapping</i>	49
Gambar 4.2 Pemecahan Masalah (konsep)	50
Gambar 4.3 Transformasi Desain	52
Gambar 4.4 Material <i>Moodboard</i>	52
Gambar 4.5 Material Tegel	53
Gambar 4.6 Material <i>Vinyl</i>	53
Gambar 4.7 Material Karpét	53
Gambar 4.8 Material Kuningan	54
Gambar 4.9 Material Besi	54
Gambar 4.10 Material <i>Gypsum</i>	54
Gambar 4.11 Material MDF	55
Gambar 4.12 Material Kaca	55
Gambar 4.13 Skema Warna 1	56
Gambar 4.14 Skema Warna 2	56
Gambar 4.15 Refrensi Desain <i>Digital Library</i>	57
Gambar 4.16 Refrensi Desain <i>Interactive Tool</i>	57
Gambar 4.17 Refrensi Desain <i>Mini Theater Room</i>	58
Gambar 4.18 Refrensi Desain <i>Attractive</i>	58
Gambar 4.19 Refrensi Desain <i>Audio Visual Room</i>	59
Gambar 4.20 Sketsa Ide <i>History Room 2</i>	60
Gambar 4.21 Sketsa Ide <i>Library</i>	61
Gambar 4.22 Sketsa Ide <i>Cube Room</i>	62
Gambar 4.23 Sketsa Ide <i>History Room 3</i>	63
Gambar 4.24 Sketsa Ide <i>Collection Room</i>	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Eksisting.....	6
Tabel 4.1 Aktifitas Ruang.....	65



BAB I

PENDAHULUAN

I. JUDUL

**PERANCANGAN MUSEUM MUSIK DAN PERPUSTAKAAN
MUSIK LOKANANTA SOLO**

II. LATAR BELAKANG

Musik adalah media yang dapat menyatukan berbagai kalangan di masyarakat karena dengan musik mereka bisa mengekspresikan diri mereka sendiri. Seperti halnya pada zaman dahulu, dimana orang-orang berkumpul bersama untuk menikmati pertunjukan musik. Dipertunjukkan musik itulah terjadi kontak antara musisi dan penikmat musik sehingga membentuk sebuah keterbatasan ruang dan waktu. Kemudian munculah sebuah gagasan untuk menerbitkan partitur karya-karya musik dari beberapa komposer yang pada saat itu menguasai peta musik klasik di Eropa seperti, Beethoven, Copin, Brahms dan lainnya. Pada tahun 1882 ditemukanlah alat yang dapat memutar sebuah rekaman suara dengan menggunakan sistem *flatdisc* (piringan datar) yang bernama *Gramophone*. Sekitar tahun 1963, audio kaset sudah ditemukan namun kaset baru mulai dilirik oleh banyak orang dan industri rekaman 10 tahun kemudian. Hadir pada awal tahun 1980an, primadona alat perekam musik yang masih sering dipakai hingga saat ini adalah CD (Cakram Padat) dan berhasil menggeser kedudukan pendahulunya, piringan hitam dan kaset. Melalui proses panjang penelitian ditemukanlah sebuah media baru yang file audionya menjadi lebih ringan dan mudah dibawa-bawa, yang biasa disebut dengan mp3.

Lokananta juga sudah lama terlibat dalam perindustrian musik (label rekaman). Namun, pada awal mulanya Lokananta hanya memproduksi piringan hitam karena tujuan awalnya adalah perusahaan

pabrik piringan hitam. Lokananta bertempat di sebuah bangunan peninggalan Belanda di Surakarta. Nama Lokananta digagas oleh musisi legendary R. Maladi yang merupakan pencipta lagu. Lokananta terus meningkat hingga memasuki tahun 1970an dan mengalami kejayaannya. Lokananta berhenti memproduksi piringan hitam (*vinyl*) dan beralih pada rekaman pita *magnetic* dalam bentuk *audio cassette* pada tahun 1971. Lokananta tidak hanya berfungsi sebagai tempat produksi piringan hitam tetapi juga sebagai tempat menyimpan arsip-arsip penting dari seniman hingga arsip negara.

Melihat perkembangan musik yang semakin bervariasi, Lokananta yang awalnya hanya berfungsi sebagai *media converter* harus mengalami perubahan mengikut perkembangan zaman. Maka dari itu Lokananta bisa memenuhi fungsi tambahan yaitu sebagai perpustakaan musik dan juga menjadi tempat yang menyediakan sarana untuk edukasi tentang musik dalam bentuk museum interaktif.

Perpustakaan merupakan penyedia bahan informasi dan sarana pembelajaran bagi seluruh kalangan masyarakat namun tujuan perpustakaan tersebut seringkali mengalami penyempitan makna. Perpustakaan diartikan suatu tempat yang berisikan kumpulan buku-buku, sedangkan fungsi dan pengertian lainnya sangat kurang di pahami oleh sebagian masyarakat. Kata perpustakaan berasal dari kata dasar pustaka yang memiliki arti buku atau kitab, sehingga tidak mengherankan apabila perpustakaan selalu dikaitkan dengan buku atau kumpulan buku. Namun pengertian tersebut sudah tidak mampu menjawab pengertian perpustakaan sesuai dengan masa dan tuntutan fungsi dari perpustakaan sendiri. Pengertian perpustakaan kini lebih difokuskan pada fungsi perpustakaan sebagai pusat dan wahana penyebaran informasi, sedangkan koleksi buku-buku merupakan salah satu sarana. Selain itu tidak hanya perpustakaan saja yang mempunyai peran penting dalam wahana

informasi, kearsipan juga mempunyai peranan yang sangat menunjang dan sangat dibutuhkan sekali oleh setiap lembaga, hal ini yang membuat hubungan arsip dan dunia perpustakaan sangat erat sekali.

Museum merupakan suatu badan tetap, tidak tergantung kepada siapa pemiliknya melainkan harus tetap ada. Museum bukan hanya tempat kesenangan, tetapi juga untuk kepentingan studi dan penelitian. Sama halnya dengan perpustakaan, museum memiliki peranan penting sebagai wahana penyaluran informasi mengenai kekayaan warisan sejarah alam dan sejarah budaya dengan pameran tetap, maupun pameran temporer. Namun hal itu tidak menjamin akan ramainya pengunjung yang datang ke museum. KRT Thomas Haryonagoro mengatakan, kesan museum di masyarakat selama ini adalah tidak atraktif, tidak aspiratif, tidak menghibur, dan pengelolaan seadanya. Tidak hanya dilihat dari ketidakmampuan museum menunjukkan nilai-nilai koleksi yang tersimpan, namun edukatif (programmer) kurang profesional, *public relations* lemah, kurang aktif dan pemasaran yang stagnan. Melihat perkembangan teknologi yang semakin kuat dapat membantu menaikkan pengunjung ke museum dengan menjadikan museum interaktif seperti penggunaan VR (*Virtual Reality*), *Trick Art* 3D dan lainnya.