

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK DAN PERPUSTAKAAN MUSIK LOKANANTA SOLO

Nur Ayasy
ayasy21@yahoo.com

Drs. A. Hendro Purwoko, M.Sn
hendrosketsa@gmail.com

Abstract

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

Abstrak

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

I. Pendahuluan

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.

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.

II. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan yaitu proses Analisis, Sintesis dan Evaluasi. Dalam proses Analisis proses yang dilakukan yaitu pengumpulan data fisik, non fisik, literature, serta data-data tambahan yang di butuhkan. Tahap selanjutnya yaitu Sintesis dimana pada tahap ini data yang sudah terkumpul akan diolah dan menghasilkan ide konsep desain beserta alternatifnya. Kemudian alternatif tersebut di evaluasi untuk menemukan hasil akhir yang tepat. Berikut penjabaran dari proses desain:

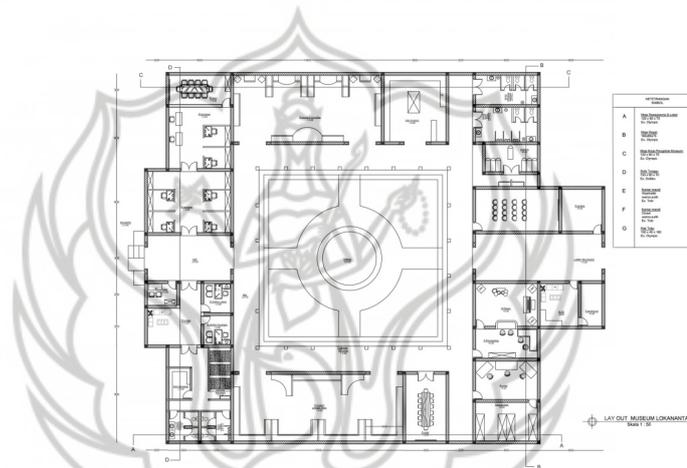
- A. Survei Lokasi
Penulis melakukan survey guna melihat secara langsung lokasi yang akan dirancang
- B. Pengumpulan Data Literatur
Mengumpulkan data hasil survey dan data literature.
- C. Analisis Data
Menyusun kembali data guna melihat aktifitas ruang. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan ruang lingkup perancangan dan keinginan klien.
- D. Menentukan Konsep Desain
Menentukan konsep dalam bentuk skematik desain
Skematik Desain
- E. Gambar Kerja *Final* Desain
Tahap akhir guna membuat gambar kerja dan detail perancangan.

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

A. Data Lapangan

Nama Proyek	: Lokananta
Pemilik	: BUMN
Alamat	: Jl. Ahmad Yani No. 379 Solo
Telp/Fax	: (0271) 718412 / (0271) 718424
Waktu Operasional	: Senin–Jumat Pukul 08.00-16.30

Perancangan interior Lokananta Solo fokus pada area lantai 1 gedung lama. Seperti yang tertera pada pada *Block Plan* (Gambar 1). Data yang dikumpulkan berupa data fisik dan non-fisik dimana data yang didapatkan langsung dari *survey* lokasi dan data yang didapat langsung dari Lokananta Solo.



Gambar 1. Block Plan

Tema yang diangkat dalam proses perancangan museum musik dan perpustakaan musik Lokananta Solo adalah *The Time Tunnel*. Tema ini diterapkan dalam konsep desain interior dan display museum dalam rangka menceritakan kembali dan menampilkan perjalanan industri musik dari masa ke masa. Ruang akan di bagi dua untuk lebih menonjolkan tema *The Time Tunnel*, yaitu ruang Lokananta dulu dan Lokananta kini.

Penggunaan gaya Art Deco dan Retro menjadi alasan dalam perancangan museum musik dan perpustakaan musik Lokananta Solo. Sedangkan untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada dan sifat masyarakat urban yang mengedepankan teknologi dan hal-hal modern

maka gaya pada ruang di padukan dengan unsur-unsur teknologi dan display yang interaktif.



Gambar 2. Mood Ruang

Material yang digunakan dalam perancangan Lokananta Solo banyak menggunakan material buatan, seperti besi, kuningan, plat, tembaga, kaca, *gypsum board* dan tegel semen yang merupakan material bawaan dari bangunan Lokananta Solo untuk tetap mempertahankan keaslian suasana ruangnya. Penggunaan material seperti besi dan kaca akan diterapkan pada furniture dimana besi akan dilapis dengan kuningan. Penggunaan *gypsum board* untuk dinding tambahan guna menciptakan ruang yang atraktif.



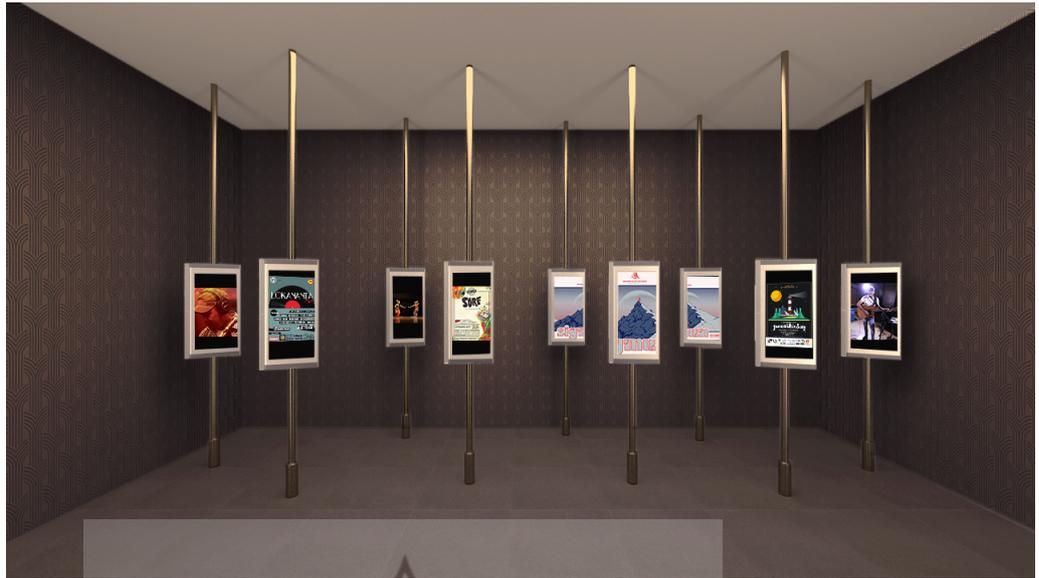
Gambar 3. Skema Material

Di area bangunan utama terdapat 14 ruang yang akan dirancang. 14 ruang tersebut terbagi atas *lobby area*, mini museum, ruang arsip I, ruang gamelan, ruang arsip II, ruang transisi, ruang arsip III, *ex*-ruang teknis (gudang), ruang pengadaan barang, ruang produksi, ruang kantor kepala, ruang marketing, ruang re-mastering dan *store*. Penerapan konsep *The Time Tunnel* pada seluruh ruang dengan 2 pemisah gaya. Gaya Art Deco akan diterapkan pada 8 ruang guna menciptakan suasana elegan dengan menerapkan warna gold yang berarti masa keemasan atau kejayaan Lokananta Dulu. Dimana Lokananta Dulu merupakan satu perusahaan label rekaman yang banyak merekam karya-karya *masterpieces* dari berbagai musisi-musisi ternama dan *legend* di Indonesia, seperti Gesang, Waldjinah, Bing Slamet, Idris Sardi, dan lainnya. Tidak hanya mengurus rekaman musik, Lokananta dulu juga menjadi pusat pemberitaan kenegaraan, yang harus diketahui oleh masyarakat adalah pidato Proklamasi disiarkan langsung dari RRI Surakarta (Lokananta Solo).

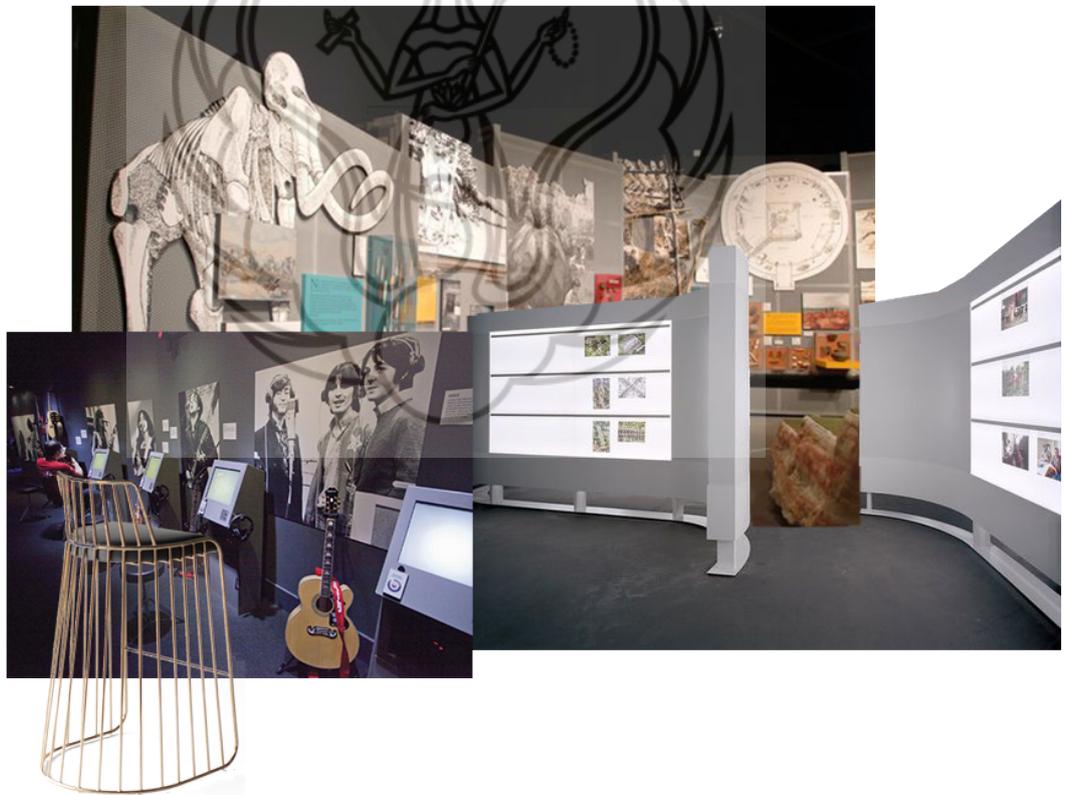
Alur Museum ini akan menggiring pengunjung masuk dari ruang per ruang mengikuti alur perjalanan dan perkembangan musik di Indonesia. Penerapan gaya Art deco akan terasa pada *ambiance* ruang yang diciptakan terkesan elegan dan decorative. Dinding dengan pattern Art Deco dengan *edging* emas pada lantai yang menggunakan tegel semen menjadi sign system juga untuk alur. Plafon menggunakan *gypsum board* dengan pattern berbeda pada setiap ruang. Pencahayaan menggunakan hidden lamp pada skirting lantai dilapis akrilik serta downlight pada beberapa raung guna fokus pada *interactive tool* dan koleksi yang dipajang. Penghawaan menggunakan penghawaan buatan berupa AC *central*.



Gambar 3. Mood Ruang 1



Gambar 4. Ruang Digital Information



Gambar 5. Moodboard Ruang Lokananta Kini

Penerapan gaya Retro pada 5 ruang guna menciptakan citra Lokananta kini yang berarti mengembalikan kejayaan yang lalu. Dimana pada Lokananta Kini banyak musisi muda yang berlomba-lomba untuk mengajak masyarakat untuk mengingat kembali Lokananta yang pernah menjadi satu label rekamna terkemuka di Indonesia. Setelah puas dengan kesan elegan pengunjung terus mengikuti alur hingga masuk keruang baru dengan suasana atraktif dan cenderung *colorful*. Penggunaan material *gypsum board* untuk membuat dinding tambahan dengan bentuk yang atraktif serta penggunaan warna-warna yang *eye-catching*. Material lantai ada yang dilapis vinyl dan sebagian tetap menggunakan tegel semen. Untuk ruang *Merchandise* akan diaplikasikan neon *light* yang akan menjadikannya *point of interest* pada ruang tersebut. Pencahayaan menggunakan *down light* serta penghawaan menggunakan penghawaan buatan yaitu AC central.



Gambar 6. Moodboard Ruang Merchandise

Penerapan gaya Retro juga akan diterapkan pada ruang perpustakaan dimana ruang tersebut akan dirancang seperti area belajar sambil bermain. Penggunaan furniture kustom untuk kursi yang leveling seperti tangga dengan terdapatnya rak-rak buku diantaranya. Tersedia *library digital* dimana pengunjung yang belum puas untuk mengakses lebih banyak tentang arsip-arsip di ruang museum bisa mengakses diruang perpustakaan. Lantai menggunakan vinyl untuk memudahkan perawatan.



Gambar 7. Moodboard Ruang Perpustakaan



Gambar 8. Moodboard Ruang Interactive Tool

IV. Kesimpulan

Dari perencanaan interior museum musik dan perpustakaan musik Lokananta Solo, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peran museum musik dan perpustakaan musik Lokananta Solo untuk mengedukasi dan meningkatkan keinginan masyarakat untuk lebih mengetahui sejarah perkembangan musik di Indonesia dan juga mengetahui kepingan sejarah perjalanan bangsa Indonesia dengan menerapkan desain yang interaktif dan inovatif.
2. Perancangan menggunakan tema “*The Time Tunnel*” dengan perpaduan gaya Art Deco dengan Retro untuk merepresentasikan dua masa pada interior ruangan Lokananta Solo. Tema diterapkan pada sirkulasi, layout, tata pameran, dan gaya diterjemahkan pada elemen pembentuk ruang dan citra ruang museum.

V. Daftar Pustaka

Lefaan, A. Y. 2010. Landasan Konseptual dan Perencanaan dan Perancangan Studio Rekaman Musik Di Yogyakarta. *Tugas akhir*. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya (UAJY). Yogyakarta.

Perpustakaan Nasional RI 2011. *Standar Nasional Perpustakaan (SNP)*. 30 November 2011. Perpustakaan Nasional RI. Jakarta.

Sulistyo, B. 1994. *Periodisasi perpustakaan Indonesia*. Remaja Rosda Karya. Bandung.

Vidiardi, S. 2015. Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita. *Skripsi*. Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Teknik Elektrok Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Semarang.

Website

Zakaria, F. dan A. Purwoaji. 2010. Lokananta: Menyelamatkan Musik Indonesia. <http://rollingstone.co.id>. 17 Maret 2016 (11.48).

Pradipta, G. G. 2015. Relasi Musik, Teknologi, dan Industri dari Masa ke Masa: dari Mozart hingga Justin Bieber. <http://www.artmusictoday.com>. 26 Mei 2016.

JISC, *designing spaces for effective learning: a guide to 21st century learning space-design*, [pdf], (<http://www.jisc.ac.uk>, diakses pada tanggal 26 Mei 2016)

Rolling Stone Indonesia, 2012. Glenn Fredly Luncurkan DVD dan CD 'Live At LOKANANTA'. <http://rollingstone.co.id>. 4 Januari 2017 (21.54).