

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Perancangan museum musik indonesia ini dirancang untuk mengenalkan perkembangan musik indonesia dari generasi ke generasi. Pada setiap eranya musik memiliki ciri khas yang berbeda-beda baik dari teknologi yang digunakan, *fashion* para musisi ataupun karakter suara yang khas dari musik yang disajikan. Museum musik indonesia ini menginginkan sebuah museum yang dapat menjadi tempat bagi masyarakat untuk mengerti dan mendapat informasi tentang musik indonesia dari generasi ke generasi.

Maka dari itu dirancanglah sebuah museum interaktif beragaya modern kontemporer dengan konsep *replay* memoar. Gaya moderen kontemporer adalah gaya yang dinamis yang dapat dikombinasikan dengan teknologi, dan dikenaldengankarakterdesainyangpraktis danfungsionaldengan pengolahan bentuk yang simpel dan warnayang netral. Konsep tema *replay* memoar menjadi bentuk cara yang digunakan dalam mengenalkan musik disetiap eranya melalui teknologi yang digunakan. Teknologi merupakan salah satu hal yang paling dekat dengan musik baik dalam teknologi *instrumen* atau media pemutar yang juga menjadi bentuk penanda musik disetiap era. Dalam perancangan museum musik indonesia teknologi dijadikan sebagai media interaktif dan dasar bentuk yang ditransormasikan ke dalam elemen dekoratif. Penerapan temadangayainidiharapkannantinyadapatmemberikannuasabaruser tame mberikankenyamananbagi para pengunjung dalam menikmati dan mendapat informasi tentang perkembangan musik indonesia.

Pada ruang pameran A menjadi ruang pengenalan musik indonesia dari tahun ketahun dengan menggunakan pendekatan penyajian pameran kronologis yang menceritakan musik indonesia dari tahun terdahulu hingga tahun terkini. Suasana yang dibentuk dengan membawa pengunjung seolah-olah berada dalam sebuah benda yang memiliki kenangan dari musik indonesia. *Vitrine* yang digunakan bersifat terbuka dimana media interaktif berbaur dengan benda pajang,

dari hal tersebut pengunjung diharapkan mendapat informasi yang cukup tentang artefak yang dipajang.

Selanjutnya ruang pameran B lantai 2 ruang ini mengangkat konsep bentuk lagu yang dimana pengunjung mendapat bagian atau peran dari lagu tersebut. Penyajian pameran berbentuk taksonomik dalam bahasa sederhananya pengelompokan berdasarkan kriteria kelas. Dibagi menjadi dua bagian besar yaitu area musik era tahun 60's sampai tahun 80's periode lama dan periode baru 90's hingga kini. Area ini berbentuk ruang-ruang dengan luasan tertentu yang terdapat *vitrine* interaktif yang memajang benda koleksi dan terdapat fasilitas untuk memutar *vinyl* atau piringan hitam berbentuk *booth*, meja interaktif, *vitrine* pajang, area interaktif untuk anak-anak.

## **B. Saran**

1. Memberi Perancangan ini diharapkan dapat memudahkan aktifitas, bermanfaat dan mampu memberi solusi pada berbagai permasalahan yang ada di museum musik Indonesia
2. Hasil perancangan Museum Musik Indonesia ini diharapkan dapat menjadi sebuah acuan baru dalam mendesain sebuah museum yang berkarakter.
3. Hasil perancangan ini diharapkan dapat membuka pemikiran mahasiswa khususnya dalam mendesain suatu interior untuk lebih memperhatikan fungsi serta jiwa dari suatu ruang selain dari sekedar estetika itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arbi, Yunus. 2011. *Konsep Penyajian Museum*. Jakarta : Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
- Ching, Francis DK. 1987. *Interior Design Illustrated*. New York : Van Nostrad Reinhold Company.
- Hooper, Eilean.1991.*Museum and Gallery Education*. Leicester: Leicester University Press
- Ishaq,Daud. 2000. *Pedoman Pendirian Musuem : Kecil Tetapi Indah*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat jenderal kebudayaan, Proyek pembinaan permuseuman
- Kusno, Abidin.2009. *Ruang publik,Identitas dan Memori kolektif*. Yogyakarta: Ombak
- Miles, R.S. 1988. *The design of educational exhibits Second edition*. London : UNWINHYMAN
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek*. Jakarta : Erlangga
- Pustaka Filsafat. 2010. *Ruang Publik: Melacak Partisipasi Demokratis dari Polis Sampai Cyberspacel*. Yogyakarta : Kanisius

Website

[http://www.academia.edu/23712969/Persyaratan Perancangan Interior pada Museum,](http://www.academia.edu/23712969/Persyaratan_Perancangan_Interior_pada_Museum)

17.3708/04/2018