

Jurnal Tugas Akhir

PERANCANGAN INTERIOR

MUSEUM MUSIK INDONESIA MALANG



PERANCANGAN

AHMAD AFIF RIDHO

NIM 1211 849 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior
2018

Perancangan Interior Museum Musik Indonesia Malang

Ahmad Afif Ridho

Abstrak

Museum adalah institusi nirlaba melayani publik dengan sifat terbuka, yang melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Berdasarkan hal tersebut museum bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan Museum Musik Indonesia (MMI) didirikan oleh komunitas pecinta musik yaitu Galeri Malang Bernyanyi (GeMB) yang merupakan museum musik pertama di Indonesia. Galeri Malang Bernyanyi (GMB) adalah sebuah organisasi sosial yang memiliki visi memelihara musik Indonesia yang dilakukan melalui misi pengumpulan rekaman musik Indonesia. Keberadaan museum bertujuan sebagai ruang data perjalanan musik Indonesia karena selama ini banyak hasil rekaman lama musik di Tanah Air yang sulit didapatkan. Museum Musik Indonesia menjadi sebuah bentuk kolektivitas pecinta musik dalam peranannya melestarikan perjalanan musik Indonesia.

Kata Kunci : museum, edukasi, ruang publik

Abstract

A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment. Based on the fact that the museum can be a study material by the academic, the documentation of certain peculiarities of society, or documentation and imaginative thinking in the future. Museum Musik Indonesia (MMI) was founded by a community of music observers namely Galeri Malang Bernyanyi (GeMB) which is the first music museum in Indonesia. Galeri Malang Bernyanyi (GeMB) is a social organization that has a vision to preserve Indonesian music through the collection mission of Indonesian music. Museum Musik Indonesia became a form of collectivity of music observers in its role to preserve the journey of Indonesian music.

Keywords : museum, education, public space

I. Pendahuluan

Ditengah moderenisasi seperti dewasa ini keberadaan museum mulai terabaikan. Kebanyakan masyarakat tidak tertarik lagi untuk berekreasi maupun mencari pengetahuan dengan pergi ke museum. Hal ini sangat disayangkan karena museum memiliki peranan yang teramat penting dalam pertumbuhan unsur sosial,bisnis dan budaya. Dapat dikatakan demikian karena museum memiliki koleksi yang mamapu menunjukkan bagaimana proses dari unsur-unsur tersebut tumbuh hingga menjadi seperti sekarang ini, contohnya dengan melihat koleksi museum kita dapat membayangkan apa yang dilakukan masyarakat terdahulu.

Hal ini dapat dilihat dari pengertian museum sendiri. Museum adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Berdasarkan *Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995*, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sedangkan menurut *Intenasional Council of Museum (ICOM) : dalam Pedoman Museum Indoneisa,2008*. museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

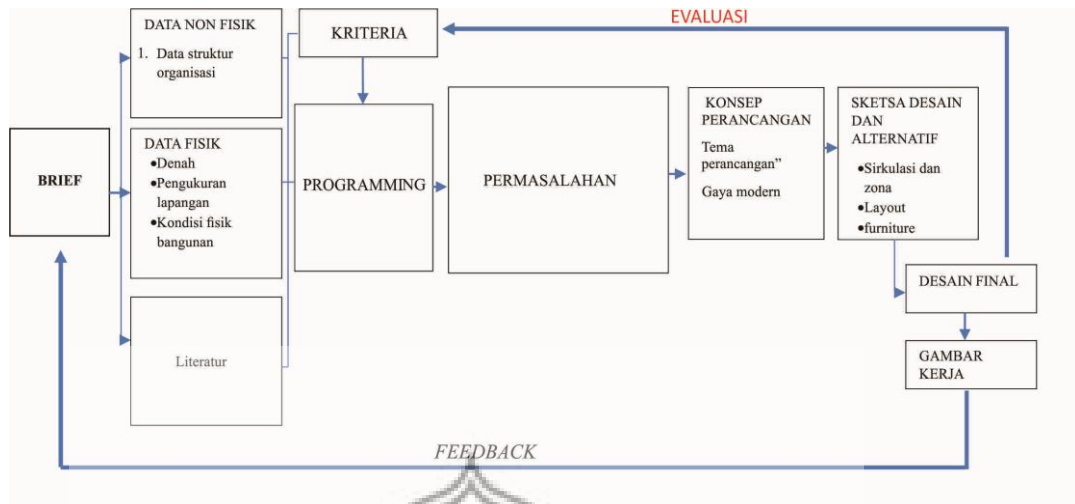
Diantara beberapa jenis museum yang ada di indonesia,salah satunya adalah museum musik indonesia malang. museum ini menyimpan data berbentuk benda koleksi dan arsip literatur dari beberapa musisi dan

juga kelompok musik Indonesia. Beberapa kaset pita, piringan hitam, CD tersimpan rapi dalam museum ini.

Museum Musik Indonesia Malang ini terdiri dari dua lantai. Lantai satu frontdesk, ruang pameran A, tangga, lantai dua terdapat ruang pameran B, kantor, pantry, toilet, dan gudang. Pengunjung dapat melihat proses terbentuknya musik dan musik Indonesia dari tahun ketahun. Selain itu juga terdapat berbagai macam pemutar musik dari gramophone, turntable, pemutar casete pita hingga CD yang dapat dinikmati dan diperdengarkan oleh pengunjung. Beberapa area akan didesain kembali untuk memwadahi kebutuhan utama berupa display yang presentatif, interaktif dan konseptual. Dari beberapa aspek tersebut akan menghasilkan perancangan yang memenuhi kebutuhan pengurus dan pengunjung selama beraktifitas di museum.

Museum sebagai bentuk ruang publik yang berfungsi sebagai media pembelajaran secara umum dan luas harus bisa menyampaikan nilai sejarah dengan baik. Kebutuhan ruang publik di mana aspek-aspek yang harus dipertimbangkan dalam membentuk aktifitas pengguna harus disesuaikan akan kebutuhan pengguna ruang. Perancang memiliki peranan penting dalam mempertimbangkan bentuk penataan dan mengkomposikannya yang secara tidak langsung dapat mengatur terjadinya hubungan antara ruang dengan orang atau kelompok orang juga menjadikan ruang tersebut tetap memberikan kehangatan, kenyamanan dan keamanan untuk beraktifitas. Ruang publik bukan hanya sekedar fisik, maksudnya sebuah bangunan atau area, tetapi lebih kepada rasa, suasana dan pencerapan indra yang mempengaruhi kesan terhadap sebuah bentuk ruang. Peranan desain interior sangat dibutuhkan sebagai penghubung antara kebutuhan ruang(bangunan) dan kebutuhan penggunaan ruang publik

II. Metode perancangan



Gambar 1. Metode perancangan

1. Analisi bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang akan membantu dalam mendefinisikan dan memahami sifat dasar permasalahan desain.
2. Sintetis Berguna untuk menyediakan jawaban permasalahan melalui pemikiran rasional berdasarkan pengolahan pemahaman baik dari ilmu pengetahuan, pengalaman pribadi, imajinasi.
3. Evaluasi merupakan tahap peninjauan terhadap alternatif solusi dengan kriteria yang telah ditetapkan untuk menghasilkan keputusan desain akhir. Setelah keputusan akhir diambil, kemudian dilakukan pengembangan persiapan, kemudian disempurnakan untuk pelaksanaan. Tahap ini meliputi pembuatan gambar kerja dan spesifikasinya, serta hal-hal lain yang berkaitan pemilihan bahan, konstruksi.

III. Pembahasan perancangan

Perancangan interior Museum Musik Indonesia difokuskan pada area yang menjadi ciri paling kuat pada museum. Lingkup yang dirancang yaitu *Lobby*, Ruang Pamer A, Ruang pamer B, Area literatur. Dari keempat area tersebut didapatkan daftar kebutuhan ruang dan aktivitas yang ada di dalamnya (lihat Tabel 1).

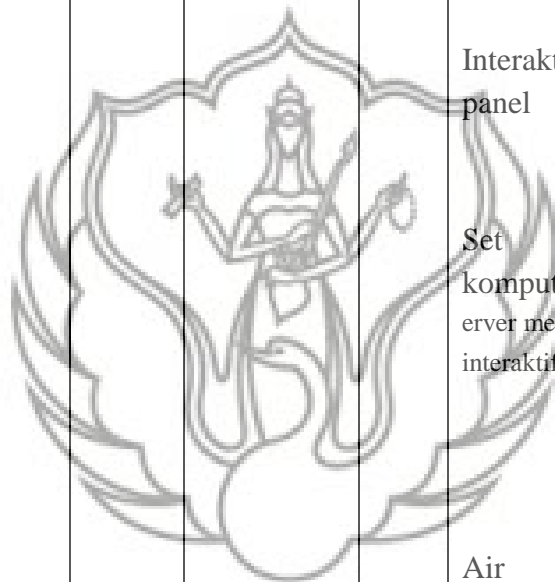
Data yang dikumpulkan berupa data fisik dan non-fisik. Proses pengumpulan data didapatkan dari *survei*. Wawancara merupakan metode yang sesuai untuk mengumpulkan *brief* pengelola. Didapatkan penjelasan bahwa klien menginginkan museum yang dengan aplikasi teknologi yang dapat menampung data secara efektif, selain itu klien juga menginginkan museum musik dengan ciri yang kuat.

Tabel 1. Kebutuhan museum

No	Ruang	Pembagian area	Perguna ruang	Aktifitas	Luas	Fasilitas		
						Jenis	Ukuran (cm)	Jumlah
1	Lobby	Penitipan barang	Penguji	Menitipkan barang, pengecekan keamanan, pembelian tiket masuk, pusat informasi	162 m ²	Rak loker	90x40x180	15
						Meja kerja	120x60x75	2
		Front desk	Petugas tiketin			WTMD 1		3
						Meja	120x40x200	1
		Security check	Petugas penitipan barang			Resepsionis	170x50x80	2
						Set komputer		2
		Petugas				Sound system(informasi system)	-	1set

			keamanan				-	
			Tour guide			Kursi kerja	50x50x80	4
2	Ruang pameran A	Display	Pengunjung	Melihat pameran, interaksi pengunjung dengan media interaktif, penjelasan tour guide	183,2m ²	Vitrine	180x60x210	15
		Alur sirkulasi	Tour guide			LCD panel	-	15
						Diskripsi panel	-	40
						Interaktif panel	60x40x120	15
						Set komputer(server media interaktif)	-	6
						Air condotioner (portable)	60x40x120	
3	Ruang pameran B	Display	Pengunjung	Melihat pameran, interaksi pengunjung dengan	445,5m ²	Vitrine	180x60x210	25
								20

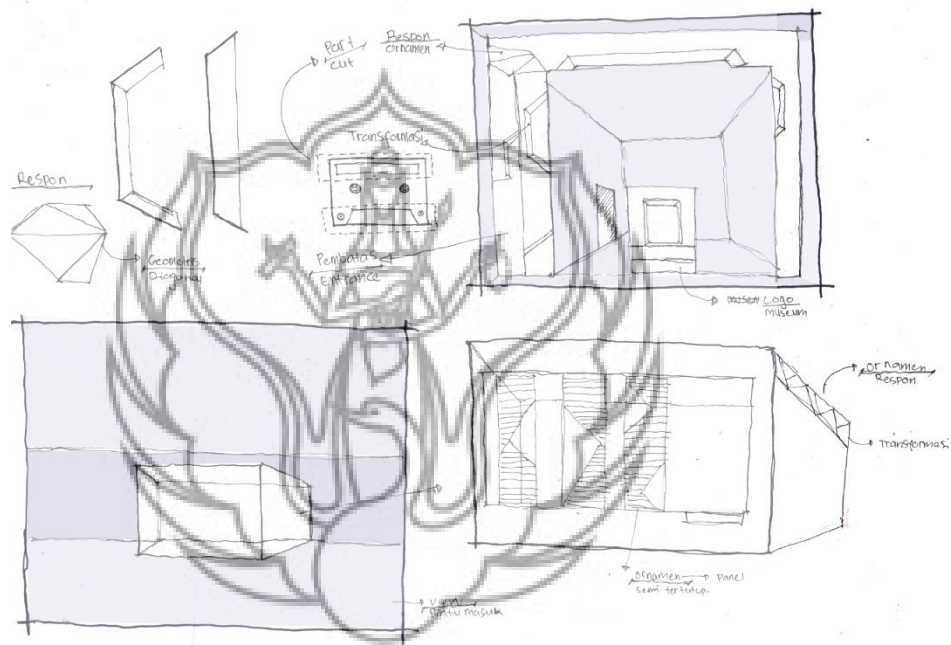
		Alur sirkulasi	Tour guide	media interaktif, penjelasan tour guide		Display panel	120x60x210	20
						Box(pustek)	40x40x80	25
						LCD panel	-	60
						Diskripsi panel	-	15
						Interaktif panel	60x40x120	10
						Set komputer(server media interaktif)	-	10
						Air condotioner (portable)	-	



4	Merchandise	Display	Pengunjung	Melihat souvenir, transaksi jualbeli.	12m ²	Etalase	120x40x75	2
		Etalase	Petugas jaga			Set rak lemari display	240x60x180	1set
		Kasir				Komputer	-	1
						Meja kasir	120x60x75	1
						Kursi kerja	50x50x80	1
5	Toilet	Wastafel	Pengunjung	MCK	15,4 m ²	Cermin kaca	40x1x75	2
		Kamar mandi	Petugas			Washtafel	56x45x20	2
						Closet	681x40x77	3

Pada perancangan Museum Musik Indonesia Malang, tema besar perancangan yang di ambil adalah *Replay memoar* konteks sederhananya adalah memutar kembali ingatan tentang musik indonesia pada tahun tahun 1970 hingga sekarang. Memoar dalam kamus besar bahasa indonesia diartikan sebagai kenang-kenangan sejarah atau catatan peristiwa masa

lampau. *Replay* sendiri memiliki makna memutar ulang yang menjadi ide dasar perancang sebagai tema dari museum musik Indonesia. Untuk memutar ulang musik dibutuhkan teknologi yang mengubah dari bentuk benda ke dalam bentuk suara. Dari konsep tersebut perancang akan mengaplikasikan teknologi audio analog ke dalam bentuk media interaktif dan elemen dekoratif pada museum musik Indonesia. Teknologi dipilih sebagai bentuk kedekatan terhadap musik yang digunakan oleh musisi, studio rekaman, perusahaan label dan penikmat musik sendiri.



Gambar 2. Metode transformasi bentuk

Gaya yang akan diaplikasikan pada Museum Musik Indonesia Malang adalah kontemporer. Gaya ini mulai berkembang sekitar awal 1920-an yang dimotori oleh sekumpulan arsitek Bauhaus School of Design, Jerman yang merupakan respon terhadap kemajuan teknologi dan perubahan sosial masyarakat. Gaya kontemporer untuk sebuah seni bangunan berkembang pesat pada tahun 1940-1980an. Kata kontemporer sendiri bias diartikan sebagai sesuatu yang serba

uptodate, ditandai dengan perubahan desain yang selalu berusaha menyesuaikan dengan waktu dan eranya. Perubahan desain itu di iringi oleh perubahan bentuk, tampilan, jenis material, proses pengolahan, dan teknologi yang di pakai.

Pengaplikasian warna pada Museum Musik Indonesia Malang ini mengarah pada gaya dan tema. Penerapan dilakukan dengan memadukan antara warna - warna netral dan cerah dari gaya kontemporer. Palet warna gaya desain interior kontemporer didominasi dengan palet warna netral seperti abu-abu, coklat, hitam dan putih. Penggunaan warna-warna ini untuk elemen interior seperti dinding, plafond, dan pada aksesoris dan perabotan ruang yang mengambil warna dari tema yaitu warna merah, hijau, dan biru serta warna turunannya.

Material alami membawa rasa baru yang menyegarkan pada interior bergaya kontemporer. Bahan organik seperti kayu, acian semen, *slate*, HPL, *cotton*, *wool* dan lainnya bisa tampil mengesankan pada desain interior gaya kontemporer. Pemakaian material akan sangat penting karena dengan material dalam elemen pembentuk ruang akan dapat mengenalkan identitas atau karakter ruang tersebut. Beberapa furniture dipadukan dengan material besi sebagai kerangka dan multiplek yang dilapisi HPL. Material lain yang digunakan adalah kaca, karpet, wiremesh dan duco

Pada area lobby terbagi menjadi 3 area penitipan barang, *ticketing front desk*, *security check*. Penerapan tema bentuk teknologi musik analog diterapkan pada panel celing dan elemen dekoratif berbentuk *secondary skin* pada dinding.



Gambar 3. Lobby museum musik indonesia

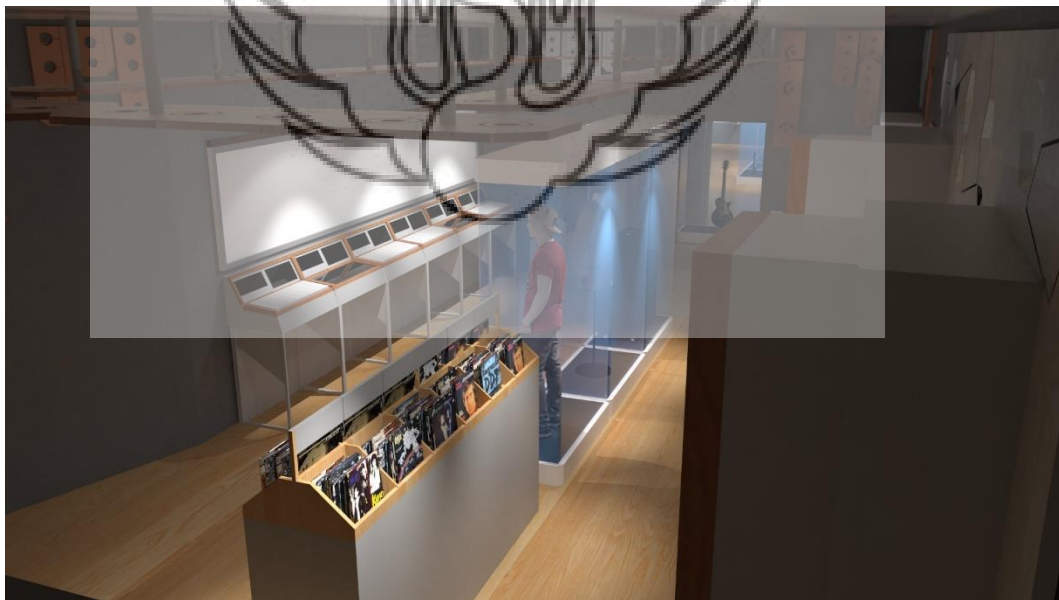
Berikutnya adalah ruang pameran A ruang ini sebelumnya merupakan ruang pameran cassette dimana hanya terdapat sebuah *backdrop* dan dua lemari pajang tanpa ada front desk dan tiketbox. Lemari pajang masih terlihat sangat umum dimana tidak terdapat keterangan akan benda yang dipajang.



Gambar 4. Ruang pameran

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. vitrin yang digunakan bersifat terbuka dimana media interaktif berbaur dengan benda pajang, dari hal tersebut pengunjung di harapkan mendapat informasi yang cukup tentang artefak yang dipajang.

Selanjutnya ruang pamer B lantai 2 ruang ini mengangkat kosep bentuk lagu yang dimana audien mendapat bagian atau peran dari lagu tersebut. Penyajian pameran berbentuk taksonomik dalam bahasa sederhananya pengelompokan berdasarkan kriteria kelas. Di bagi mnjadi dua bagian besar yaitu area musik era tahun 60's sampai tahun 80's dan 90's hingga kini. Area ini berbentuk ruang-ruang dengan luasan tertentu yang terdapat vitrin interaktif yang memajang benda koleksi dan terdapat fasilitas untuk memutarinya, area pemutar vinyl atau piringan hitam berbentuk bhoot, meja interaktif, vitrin pajang, area interaktif untuk anak-anak.



Gambar 5. Ruang pamer B

IV. Kesimpulan

perkembangan musik indonesia dari generasi ke generasi. Pada setiap eranya musik memiliki ciri khas yang berbeda-beda baik dari teknologi yang di gunakan, fashion para musisi atau pun 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 di kombinasikan dengan teknologi, dan dikenal dengan karakter desain yang praktis dan fungsional dengan pengolahan bentuk yang simpel dan warna yang netral. Konsep tema replay memoar menjadi bentuk cara yang digunakan dalam mengenalkan musik di setiap 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 di jadikan sebagai media interaktif dan dasar bentuk yang ditransormasikan ke dalam elemen dekoratif. Penerapan tema dan gaya ini diharapkan nantinya dapat memberikan nuasa baru serta memberikan kenyamanan bagi para pengunjung dalam menikmati dan mendapat informasi tentang perkembangan musik indonesia.

V. Daftar Pustaka

Ching, Francis DK. 1987. *Interior Design Illustrated*. New York : Van Nostrand Reinhold Company.

Kusno, Abidin. 2009. *Ruang publik, Identitas dan Memori kolektif*. Yogyakarta : Ombak

Miles, R.S. 1988. *The design of educational exhibits Second edition*. London : UNWINHYMAN

