

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alat musik merupakan alat yang digunakan untuk menghasilkan bunyi atau mengeluarkan bunyi untuk mempamerkan hasil seni (Aryanti, 2013). Serta pengertian tradisional adalah suatu proses terciptanya sebuah seni dalam kehidupan masyarakat yang menjadi penghubung antara subjek manusia itu sendiri dengan kondisi lingkungan sekitarnya. Pencipta seni tradisional seringkali dipengaruhi oleh kondisi sosial budaya masyarakat setempat. Instrumen yang berasal dari kata musik instrument yang bearti alat musik atau suara (Aryanti, 2013). Kesimpulannya alat musik tradisional merupakan sebuah alat yang dapat menghasilkan suara/musik yang berasal khas yang hanya ada di daerah Indonesia (Aryanti, 2013)

Di masyarakat, popularitas alat musik tradisional relatif rendah, sehingga musik luar negeri lebih cepat berkembang dan musik tradisional semakin di lupakan. Kurangnya informasi mengenai alat musik tradisional menjadi penyebab masyarakat kurang dapat mengenal alat musik tradisional. Informasi dan pengetahuan tentang keberagaman dan keindahan dari musikalitas dalam negeri yang dapat menyadarkan masyarakat akan potensi music dalam negeri. Pengetahuan-pengetahuan itu bisa diwujudkan ke dalam sebuah Museum Musik Tradisional Indonesia yang berisikan semua hal tentang musik tradisional di Indonesia.

Dengan adanya Museum Musik Tradisional, masyarakat dapat mengetahui alat musik tradisional dari setiap daerah. Tidak hanya mengetahui mengenai alat musik, masyarakat akan dikenalkan musik-musik yang dihasilkan dari alat musik tradisional tersebut. Mulai dari musik tradisional yang hanya sebagai pengiring ritual atau upacara sampai perkembangan industri musik dalam negeri. Pengenalan tersebut akan disampaikan melalui sebuah media interaktif berbasis teknologi agar masyarakat tertarik untuk mengetahuinya.

Namun ada salah satu permasalahan masyarakat tidak mau mengunjungi museum karena museum itu sendiri belum mempunyai daya tarik sebagai objek wisata, Dalam penyajian koleksi museum belum dapat memberikan informasi mengenai objek pameran serta memberikan efek jenuh pada pengunjung, tidak ada media interaktif serta tidak didukungnya teknologi yang memberikan efek jenuh tersebut, suasana dalam museum pun tidak cukup menarik dikarenakan tidak adanya kesesuaian dengan objek pameran, tidak jelasnya sirkulasi untuk pengunjung, system keamanan yang belum mengikuti standar, serta belum dapat memfasilitasi setiap sarana kegiatan untuk pengunjung seni atau pun pengunjung yang mendukung visi dan misi museum pada umumnya.

Malang menjadi lokasi Museum Musik Tradisional Indonesia, di karenakan kota Malang sedang melakukan paradiplomasi untuk branding kotanya, branding kota malang memfokuskan kepada pariwisata. Untuk mengenalkan branding kotanya tersebut peneliti mencari berbagai informasi mengenai potensi kota malang untuk memulai paradiplomasi dan branding kota dalam bidang pariwisata dan budaya. Dalam upaya paradiplomasi Kota Malang meningkatkan atribut wisata dan juga berusaha untuk menyampaikan pesan melalui branding kotanya dengan sejarah Kota Malang dengan begitu hal tersebut dapat menunjukkan orisinalitas daerahnya (eprints.umm.ac.id, 2013).

Berdasarkan Penjelasan di atas, untuk mengatasi permasalahan yang terdapat pada museum maka perlu diciptakannya perancangan interior museum yang menarik serta memperhatikan alur sirkulasi antar ruangan dan benda koleksi agar tercapainya sebuah tujuan rekreatif, edukatif, dan informatif bagi pengunjung (Dimas Fadhilah Kurnianto, Tita Cardiah, Ratri Wulandari. 2018). Serta bisa dijadikan ruang pembelajaran dengan media interaktif yang didukung teknologi dan suasana yang menarik, dengan di rancanganya interior Museum Musik Tradisional Indonesia ini dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum dan mendapatkan pengalaman interaktif dari suasana museum yang disajikan. Dengan manfaat yang dapat diambil dari perancangan ini adalah mengedukasi masyarakat tentang alat musik di Indonesia dengan pengalaman ruang interaktif tentang museum.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut Identifikasi masalah dalam perancangan ini:

1. Belum ada hubungannya suasana interior dengan benda koleksi serta dukungan teknologi agar dapat memenuhi kebutuhan aktivitas parawisata dan belajar.
2. Sistem display alat musik tradisional yang belum sesuai dengan alur penempatan berdasarkan pengelompokan daerahnya.
3. Belum sesuainya penataan objek pameran dengan penataan standar perancangan.

1.3 Rumusan Masalah

Ada pun rumusan masalah dalam perancangan Museum Musik Tradisional Indonesia:

1. Bagaimana menciptakan interior Museum Musik Tradisional Indonesia yang menempatkan sesuai dengan pengelompokan daerah dari sabang sampai merauke, menata objek pameran yang sesuai dengan standar perancangan dan dapat memberi informasi, serta mampu mengedukasi secara interaktif?
2. Bagaimana menghubungkan suasana interior museum dengan benda koleksi agar dapat memberikan pengalaman interaktif untuk bisa memenuhi kebutuhan belajar dan pariwisata?
3. Bagaimana menerapkan unsur-unsur teknologi ke dalam elemen–elemen interior museum?

1.4 Tujuan Dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan redesain Museum Musik Tradisional Indonesia untuk:

Menciptakan interior museum dengan alur tematik yang sesuai pengelompokan daerahnya serta dapat menerapkan unsur unsur teknologi dan menata objek pameran yang mengikuti standar perancangan agar dapat menyajikan informasi dengan media yang interaktif sehingga masyarakat berminat atau tertarik untuk mengunjungi museum dan masyarakat dapat belajar atau menerima informasi mengenai alat musik tradisional Indonesia serta memberikan pengalaman kunjungan untuk masyarakat.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Sasaran perancangan Museum Musik Tradisional Indonesia ini adalah:

- Merancang area pameran dengan alur yang di arahkan sehingga pengunjung tidak kebingungan ataupun agar tidak adanya informasi yang terlewat dari setiap display.
- Merancang interior yang interaktif dengan dukungan teknologi seperti penerapan *smartsreen*, tablet, VR dan lain-lain, teknologi tersebut di terapkan pada setiap elemen interior ataupun display.
- Merancang pada ruang pameran tetap, lobby, dan ruang penyimpanan koleksi.

1.5 Batasan Perancangan

Berikut batasan yang diterapkan agar perancangan tidak meluas dan dapat fokus pada area yang ditentukan saja:

1. Terletak di jalan provinsi yaitu Jalan Soekarno. Kelurahan Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, provinsi Jawa Timur, dengan luas bangunan yang akan dirancang seluas $\pm 3445 \text{ m}^2$.
2. Perancangan interior Museum Musik Tradisional Indonesia ini memfokuskan pada elemen interior, alur, fasilitas (interaktif dan dibantu

teknologi), dan suasana interior, lalu ruangan yang akan di rancang yaitu ruang lobby/resepsionis dan ruang pameran musik tradisional.

3. Pengunjung Museum Musik Tradisional Indonesia ini ditujukan bagi pengunjung museum dari mulai kalangan anak-anak hingga dewasa dan Museum Musik Indonesia Tradisional ini dikelola dan dipergunakan juga oleh kepala museum beserta staff dan karyawannya.

1.6 Manfaat Perancangan

Berikut manfaat perancangan Museum Musik Tradisional Indonesia berdasarkan data-data yang diperoleh yaitu:

1. Menjadi wadah mengedukasi bagi masyarakat dengan memberikan pengalaman kunjungan dari suasana interior.
2. Mengoptimalkan interior museum untuk menunjang kebutuhan kunjungan
3. Menjadi tempat studi atau sebuah acuan inspirasi ilmu pengetahuan mengenai interior museum.

1.7 Metode Perancangan

Dalam menyusun konsep untuk perancangan Museum Musik Tradisional Indonesia digunakan metode perancangan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data
 - a. Data Primer

Data Primer diambil dari hasil wawancara, survei dan observasi. Dalam pelaksanaannya, wawancara ditempuh dengan menyampaikan pertanyaan-pertanyaan pada pengelola museum, baik dalam hal penyajian publikasi, perawatan museum, maupun struktur organisasi dan lain sebagainya. Observasi dilakukan dengan memperhatikan kegiatan pengunjung di dalam museum maupun diluar museum hingga suasana dalam ruangan. Survey ditempuh dengan mengunjungi museum-museum di Bandung untuk menganalisa data yang dilihat dari

segi pencahayaan, keamanan museum, pengudaraan ruangan dan sirkulasinya.

b. Data Sekunder

Data sekunder didapat dengan cara menampung data dari beberapa literatur buku, jurnal, dan Tugas Akhir beserta situs jejaring yang dapat menunjang proses perancangan Museum Musik Tradisional Indonesia.

2. Analisa Data

Dalam perancangan ulang Museum Musik Indonesia, analisa data diperlukan dalam perancangan ulang Museum Musik Indonesia yang sesuai dengan sumber-sumber literatur. Kemudian, data tersebut akan dikembangkan dari studi kasus berdasarkan hasil observasi semua data yang ada.

3. Konsep dan Sistematika Desain

Dengan sistematika desain melalui studi aktivitas yang meliputi pembuatan bubble diagram, *zoning*, *blocking*, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks dan sirkulasi yang didapat dari survey dan berbagai literatur, yang kemudian, diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan pada proses analisa data yang didapat dari hasil survey dari studi kasus yang telah dikaji.

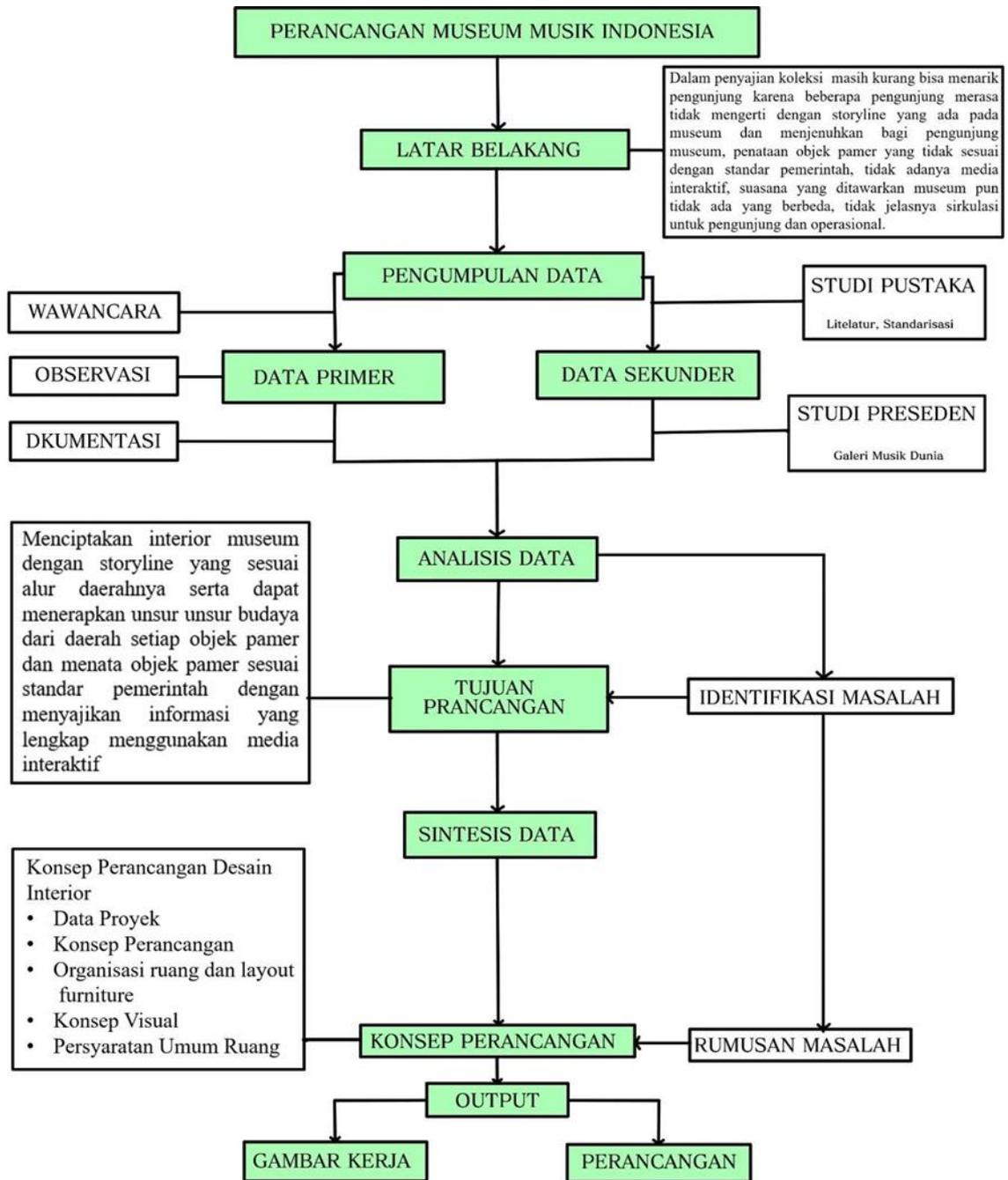
4. Pengembangan Desain

Merupakan hasil analisis dan sintesis yang di dalamnya terdapat alternatif desain yang dipilih untuk diaplikasikan ke dalam output desain, seperti gambar sketsa, alternatif layout, dan lain sebagainya

5. Desain Akhir

Desain yang dipilih dianggap dapat menyelesaikan permasalahan yang didapatkan sebelumnya dan sesuai dengan tujuan desain awal, sehingga hasil akhir berupa gambar kerja, rendering 3D, dan animasi.

1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1. 1 – Kerangka Pikir

(Sumber: Data Pribadi)