

Fasilitas “Museum Musik Indonesia” di Malang

Iner Peranitaka Crystalline dan Dr. Rony Gunawan Sunaryo, S.T., M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
inerpc3@gmail.com; ronygunawan@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*entrance view*) Fasilitas “Museum Musik Indonesia” di Malang

PENDAHULUAN

ABSTRAK

Fasilitas Museum Musik Indonesia di Malang merupakan fasilitas yang mawadahi perjalanan dan mengenalkan kembali nilai fisik yang historis dari musik. Fasilitas ini juga mawadahi komunitas Museum Musik Indonesia yang mengumpulkan rekam jejak musik di Indonesia. Adanya komunitas yang terus berkembang dan berbagai macam kegiatan yang dilakukan secara rutin menjadi salah satu media untuk rekreasi dan dapat mengedukasi pengunjung. Fasilitas ini akan dilengkapi fasilitas publik, yaitu studio, retail makanan, toko souvenir, area pameran, dan ruang multimedia. Pendekatan simbolik digunakan untuk melambangkan pentingnya nilai fisik dari sebuah koleksi musik, yaitu CD. Bangunan didesain dengan pendekatan *sequence* ruang yang berurutan mulai dari titik awal hingga akhir. Di beberapa titik merupakan bagian dari *sequence* yang didesain untuk memberikan kesan tertentu kepada pengunjung

Kata Kunci: Musik, Museum Musik Indonesia, Malang

Latar Belakang

Musik berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Pada awalnya, musik hanya dapat dinikmati dalam *live performance*. Namun setelah teknologi berkembang, musik dapat disimpan melalui media penyimpanan dalam bentuk piringan hitam, kaset, dan CD. Media penyimpanan ini merupakan hasil dari perkembangan musik yang ada dan menjadi titik awal dalam sejarah penyimpanan musik. Teknologi terus berkembang seiring berjalannya waktu dan musik mengalami perkembangan lagi. Media penyimpanan yang awalnya memiliki bentuk fisik, berkembang menjadi sebuah data yang dapat diakses dalam laptop, telepon genggam, atau jenis *gadget* yang lainnya. Hal ini menyebabkan media penyimpanan yang berwujud fisik tidak digemari lagi. Nilai historis dari bentuk fisik musik itu sendiri menjadi hilang dan dilupakan oleh masyarakat.

Museum Musik Indonesia (MMI) merupakan suatu komunitas yang bergerak dalam pengumpulan rekam jejak dari musik di Indonesia. Komunitas ini memiliki berbagai macam koleksi dan memiliki kegiatan rutin yang terus berkembang walaupun tidak memiliki wadah yang mencukupi. Sebagai komunitas pertama di Indonesia, MMI ingin memperkenalkan kembali dan mengedukasi pentingnya nilai fisik yang historis dari perjalanan musik di Indonesia.



Gambar 1. 1. Koleksi dan kegiatan komunitas Museum Musik Indonesia.
Sumber: museummusikindonesia.com

Kegiatan komunitas yang bertujuan untuk mengenalkan kembali nilai fisik yang historis dari musik memerlukan sebuah fasilitas yang dapat memwadahi seluruh kegiatan yaitu fasilitas “Museum Musik Indonesia” yang berada di Malang. Fasilitas ini akan menjadi tempat berkumpulnya pengunjung dari berbagai kalangan untuk turut serta melihat perjalanan musik di Indonesia. Selain itu, fasilitas ini juga menjadi tempat berkumpulnya berbagai komunitas musik lain di Indonesia untuk saling bertukar pikiran dan lebih mengenal tentang perjalanan musik di Indonesia. Fasilitas “Museum Musik Indonesia” akan menjadi salah satu tempat edukatif dan rekreatif yang mampu menarik perhatian penikmat musik di seluruh Indonesia.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu menunjukkan pentingnya nilai fisik yang historis dari musik melalui bentuk bangunan dan suasana ruang yang diciptakan.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk mengenalkan kembali perjalanan musik di Indonesia dan pentingnya nilai historis musik kepada para pengunjung.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Mayjend Sungkono, Kec. Kedungkandang, Kel. Tlogowaru, Malang, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan perumahan, SMK, dan Poltek Malang. Daerah yang berlokasi di Malang bagian tenggara ini dilewati oleh jalan arteri yang menghubungkan Malang dengan

beberapa kota kecil disekitarnya sehingga banyak dilewati oleh pengunjung non-lokal.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak.

Data Tapak	
Nama jalan	: Jl. Mayjend Sungkono
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 10.000 m ²
Tata guna lahan	: Fasilitas Umum
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 5-7 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 50%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 100%
Tinggi Bangunan	: 15 meter
(Sumber: Bapeko Malang Tenggara)	

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Pada bangunan utama terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

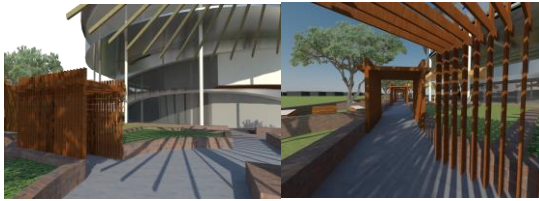
- Entrance dan lobby
- Studio musik
- Area pameran setiap era
- Area multimedia
- Ruang komunitas
- Area berkumpul *outdoor*
- Retail makanan
- Toko souvenir

Terdapat pula fasilitas untuk komunitas sebagai pelengkap, yaitu: ruang rekaman, ruang digitalisasi, ruang sejarah komunitas, ruang berkumpul, dan taman *outdoor*.



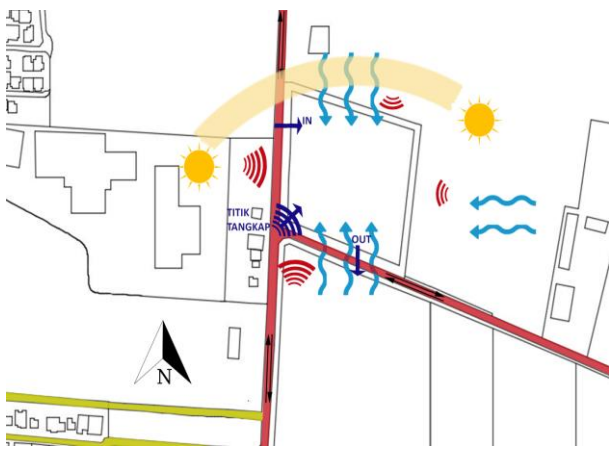
Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Fasilitas untuk servis diletakkan di bagian belakang bangunan. Pada area *outdoor* terdapat taman utama, area duduk, jalur untuk pedestrian, dan lahan untuk parkir. Jalur sirkulasi saling berhubungan antar satu dengan lainnya.



Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar

Analisa Tapak

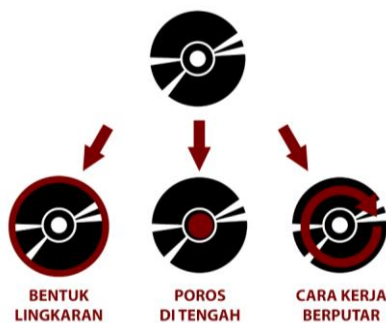


Gambar 2. 3. Analisa tapak.

Tapak berada di pertemuan antara 2 jalan arteri yaitu Jalan Mayjend Sungkono dan Jalan Tlogowaru. Pertemuan ini menimbulkan adanya titik tangkap yang menjadi entrance dari bangunan. Jalur masuk melalui Jalan Mayjend Sungkono dan jalur keluar melalui Jalan Tlogowaru untuk menghindari kemacetan. Jalur pedestrian sebagai akses pengunjung dari perumahan dan kawasan sekolah.

Pendekatan Perancangan

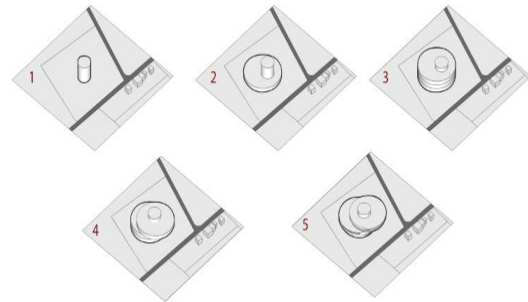
Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan sifat *tangible* dan *intangible* dimana bentuk fisik dari CD dan cara kerja dari CD akan menjadi konteks yang disimbolkan.



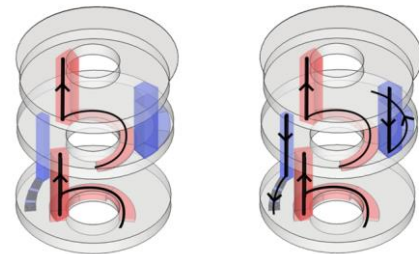
Gambar 2. 4. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Ciri khas yang kuat dari bentuk fisik sebuah CD adalah lingkaran. Bentuk lingkaran ini digunakan sebagai bentuk utama dari bangunan. Bentuk lingkaran ini menggambarkan simbolik yang *tangible*

Cara kerja dari CD sendiri adalah membaca data dengan cara berputar dari dalam keluar. Perputaran ini berpusat pada satu poros di bagian tengah CD. Cara kerja CD ini diterapkan dalam bentuk dan bagian dalam bangunan dan menggambarkan simbolik yang *intangible*.



Gambar 2. 5. Transformasi bentuk.



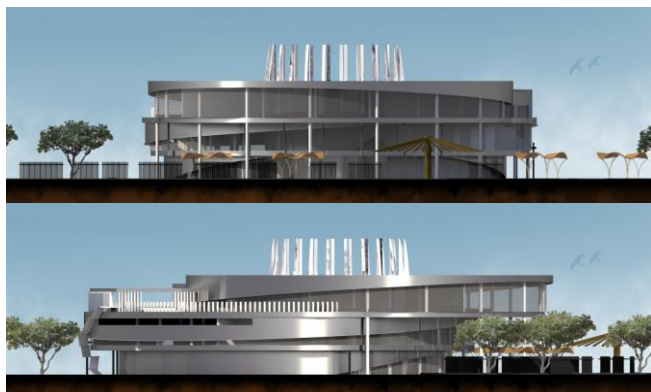
Gambar 2. 6. Sistem sirkulasi.

Transformasi bentuk didasarkan pada analisa tapak dan berfokus pada bentuk lingkaran. Bentuk fisik dari CD ditonjolkan melalui bentuk bangunan yang kuat. Sedangkan cara kerja dari CD digambarkan pada sirkulasi dalam bangunan yang memiliki prinsip berputar pada satu poros. Sirkulasi yang berputar ini digunakan baik secara vertikal maupun horisontal.

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 7. Site plan



Gambar 2. 8. Tampak bangunan

Pertemuan antara 2 jalan utama yang menghasilkan titik tangkap digunakan sebagai entrance bangunan. Akses kendaraan bermotor terletak pada jalan utama, yaitu Jalan Mayjend Sungkono, sedangkan Jalan Tlogowaru digunakan sebagai akses dan pejalan kaki. Fasilitas ini dapat dinikmati dari segala arah dengan banyak ruang berkumpul bagi pengunjung maupun komunitas untuk saling berinteraksi, dan berpusat pada satu titik. Material yang digunakan pada eksterior adalah material yang menampilkan kesan tipis (menyerupai lempengan CD), yaitu panel metal dengan banyak bukaan kaca serta menimbulkan kesan reflektif.

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah *sequence* ruang, dengan perjalanan sebagai berikut:

- *Introduction* (Biru)
Merupakan area dimana pengunjung akan diperkenalkan kepada bangunan secara umum
- *Know* (Oranye)
Merupakan area dimana pengunjung mulai mengetahui tentang musik di Indonesia
- *Understand* (Hijau)
Merupakan area dimana pengunjung sudah mengerti pesan yang ingin disampaikan
- *Contribution* (Ungu)
Merupakan area dimana pengunjung diajak untuk berkontribusi dan berpartisipasi



Gambar 2. 9. Peta perjalanan.

1. Entrance (Introduction)



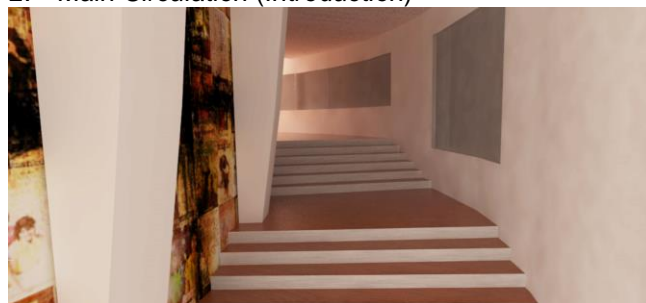
Gambar 2.10. Entrance Bangunan

Pada area ini, *sequence* dirasakan dengan bentuk plafon yang melingkar dan menunjukkan adanya pergerakan berputar seiring dengan pengunjung berjalan menuju pintu masuk bangunan.



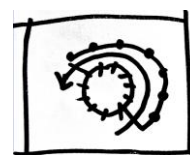
Gambar 2.11. Sketsa titik utama *sequence*.

2. Main Circulation (Introduction)



Gambar 2.11. Perspektif interior sirkulasi utama dalam bangunan

Pada area ini, *sequence* dirasakan dengan bentuk tangga yang melingkar dan mengesankan perjalanan berputar sesuai dengan poros dalam bangunan. Area pajang di bagian dinding bertujuan untuk memperkenalkan bangunan kepada pengunjung seiring perjalanan menuju lantai atas.



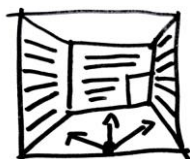
Gambar 2.12. Sketsa titik utama *sequence*.

3. Prologue (Introduction)



Gambar 2.13. Perspektif interior area *prologue*

Area ini menjadi titik awal sebelum pengunjung memasuki area pameran dalam bangunan. Elemen dinding digunakan untuk memperkenalkan kepada pengunjung serta berfokus pada satu titik di tengah ruangan.



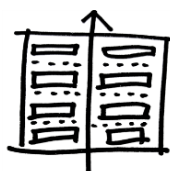
Gambar 2.14. Sketsa titik utama *sequence*.

4. Area Pamer Era 70 (*Know*)



Gambar 2.15. Perspektif interior area pameran era 70

Area pameran mengajak pengunjung untuk memahami pentingnya fisik dari sebuah musik dengan berjalan dan melihat rak pajang yang diatur sesuai dengan karakteristik musik era 70. Musik pada era 70 didominasi dengan musik bertemakan perjuangan.



Gambar 2.16. . Sketsa titik utama *sequence*.

5. Area Pamer Era 80 (*Know*)



Gambar 2.17. Perspektif interior area pameran era 80

Area pameran mengajak pengunjung untuk memahami pentingnya fisik dari sebuah musik dengan berjalan dan melihat rak pajang yang diatur sesuai dengan karakteristik musik era 80. Musik pada era 80 didominasi dengan musik beraliran *rock*.



Gambar 2.18. . Sketsa titik utama *sequence*.

6. Area Pamer Era 90 (*Know*)



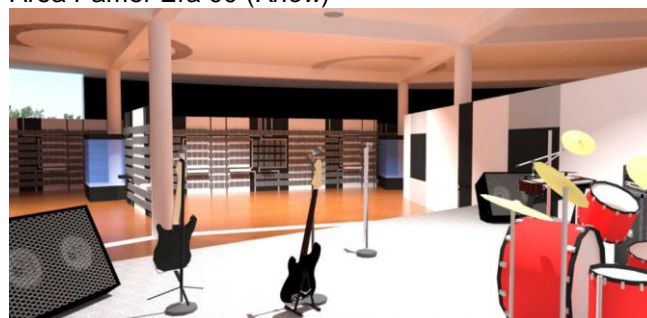
Gambar 2.19. Perspektif interior area pameran era 90

Area pameran mengajak pengunjung untuk memahami pentingnya fisik dari sebuah musik dengan berjalan dan melihat rak pajang yang diatur sesuai dengan karakteristik musik era 90. Era 90 merupakan puncak keemasan dari musik di Indonesia sehingga letak area berada di titik tangkap pada bangunan. Area ini memiliki jumlah koleksi terbanyak dibandingkan era lainnya.



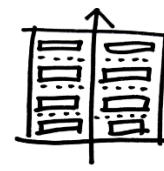
Gambar 2.20. . Sketsa titik utama *sequence*.

7. Area Pamer Era 00 (*Know*)



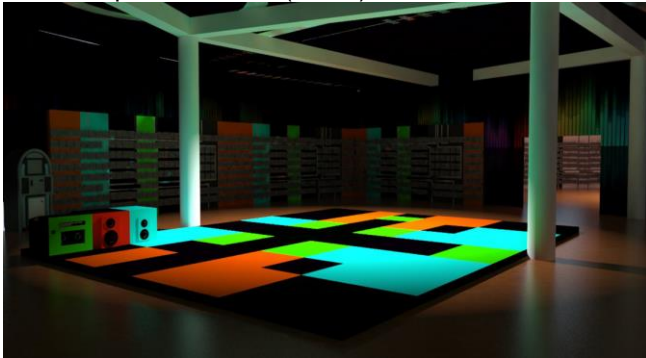
Gambar 2.21. Perspektif interior area pameran 00

Area pameran mengajak pengunjung untuk memahami pentingnya fisik dari sebuah musik dengan berjalan dan melihat rak pajang yang diatur sesuai dengan karakteristik musik era 00. Musik pada era 00 didominasi dengan grup *band* yang menggunakan alat musik gitar, *bass* gitar, *drum*, dan piano, serta vokalis.



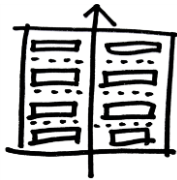
Gambar 2.22. . Sketsa titik utama *sequence*.

8. Area pameran Era 10 (*Know*)



Gambar 2.23. Perspektif interior area pameran era 10

Area pameran mengajak pengunjung untuk memahami pentingnya fisik dari sebuah musik dengan berjalan dan melihat rak pajang yang diatur sesuai dengan karakteristik musik era 10. Musik pada era 10 didominasi dengan teknologi baru yang bersifat *digital*. Area ini merupakan area pada zaman sekarang.



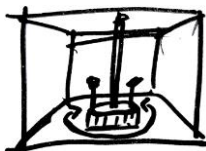
Gambar 2.24. . Sketsa titik utama *sequence*.

9. Area Digitalisasi (*Understand*)



Gambar 2.25. Perspektif interior area digitalisasi

Pada area ini pengunjung dapat mendengarkan musik dari CD yang diambil dari area pameran dan dapat diputar melalui kode di setiap CD. Kegiatan ini diharapkan mampu menyadarkan pengunjung bahwa fisik dari sebuah musik memiliki nilai yang penting. Elemen lantai digunakan untuk memberikan kesan fisik yang kuat



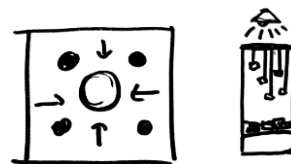
Gambar 2.26. . Sketsa titik utama *sequence*.

10. Area Toko Souvenir (*Contribution*)



Gambar 2.27. Perspektif interior toko souvenir

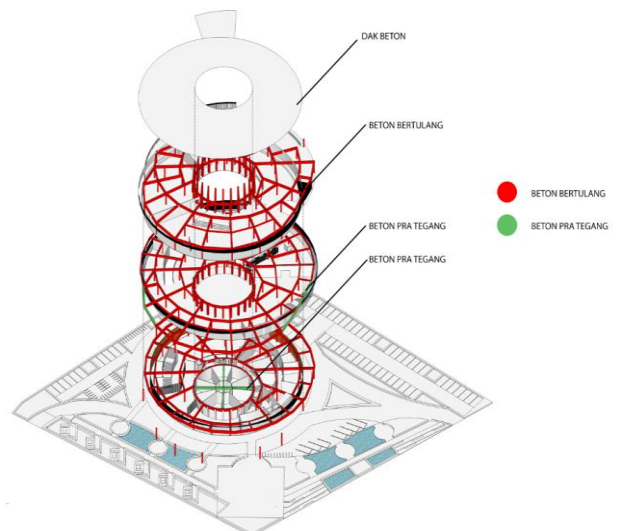
Pada area ini pengunjung diajak untuk berkontribusi dengan cara membeli atau menyumbangkan elemen musik khususnya CD. *Display* yang unik di tengah ruangan menjadi fokus utama agar dapat menarik perhatian pengunjung.



Gambar 2.28. . Sketsa titik utama *sequence*.

Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan dalam bangunan disesuaikan dengan bentuk bangunan yang melingkar. Karena bentuk bangunan lingkaran, sistem struktur yang digunakan bersifat *segmented-radial*. Kolom dan balok dengan material beton bertulang memiliki bentang yang bervariasi dengan maksimal bentang 10 meter. Pada bagian tertentu yang membutuhkan bebas kolom, digunakan beton prategang dengan jarak yang mencapai 15 meter. Struktur di poros bangunan bentuknya berbeda dengan kolom yang lain untuk menegaskan bahwa bagian tengah dalam bangunan merupakan poros utama. Penutup bangunan menggunakan dak beton bercat putih dan berbentuk datar. Hal ini bertujuan untuk memberi kesan tipis pada ekspresi bangunan sesuai dengan simbolik yang ingin ditampilkan.

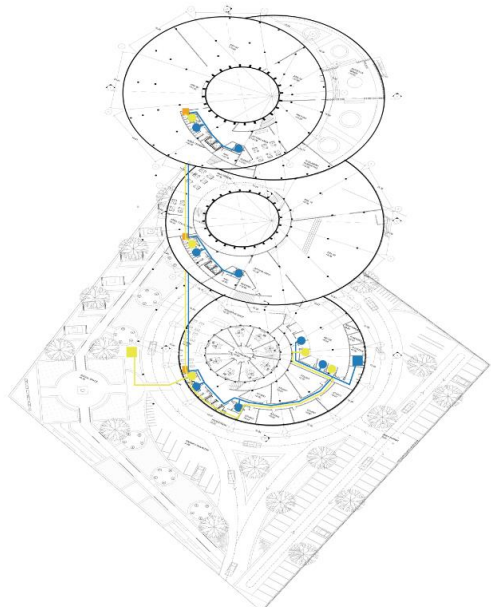


Gambar 2.29. Sistem struktur dalam bangunan

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih (biru) menggunakan sistem *upfeed* dengan pompa yang mendistribusikan air ke setiap lantai di bangunan melalui pipa yang berada dalam shaft.

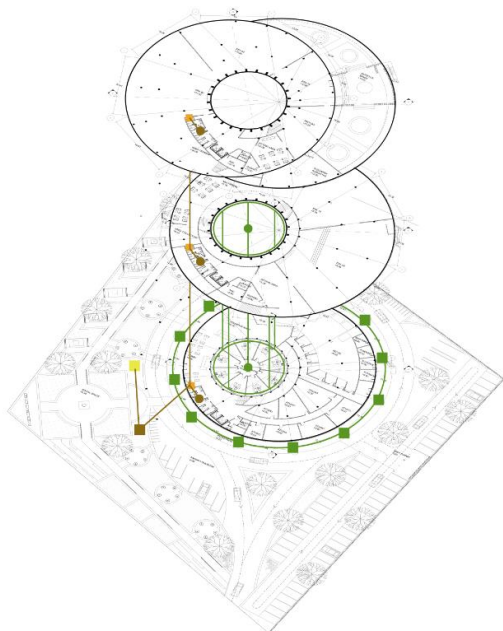


Gambar 2.30. Isometri utilitas air bersih dan kotor

Sistem utilitas air kotor (kuning) menggunakan pipa penyaluran di dalam shaft pada setiap lantai lalu berujung pada sumur resapan yang ada di area taman.

2. Sistem Utilitas Air Hujan dan Kotoran

Air hujan (hijau) ditampung di bak kontrol yang ada disekeliling bangunan dan berjarak 15 meter. Penyaluran air hujan yang ada di tengah bangunan menggunakan pipa menerus kebawah yang langsung diteruskan ke dalam tanah.



Gambar 2. 31. Isometri utilitas air hujan dan kotoran

Sistem pembuangan kotoran (coklat) menggunakan pipa dalam shaft yang berada di dekat toilet di setiap lantai. Kotoran disalurkan menuju *septic tank* terlebih dahulu untuk penyerapan lalu kemudian disalurkan kembali menuju sumur resapan.

3. Sistem Tata Udara dan Listrik

Sistem tata udara (ungu) menggunakan sistem sentral dengan satu mesin AC disetiap lantainya. Setiap lantai dibagi menjadi 2 atau 3 zona yang disalurkan melalui *ducting*.



Gambar 2. 32. Isometri sistem tata udara dan listrik

Distribusi listrik (merah) menggunakan gardu PLN yang kemudian disalurkan ke bangunan. Setiap lantai memiliki kotak SDP dengan kotak MDP sebagai pusat kontrol. Bangunan juga dilengkapi dengan genset apabila tidak terdapat suplai listrik dari PLN.

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas “Museum Musik Indonesia” di Malang diharapkan mampu mawadahi komunitas MMI dan memperkenalkan kembali perjalanan musik di Indonesia. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas kebudayaan yang mengeskpresikan pentingnya nilai fisik yang historis dari musik di Indonesia dan mawadahi seluruh kegiatan yang digerakkan oleh komunitas. Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan mampu menyampaikan pesan terhadap pengunjung melalui ekspresi yang ditimbulkan. Selain mengajak pengunjung untuk mengenalkan kembali perjalanan musik di Indonesia dan mengapresiasi musik Indonesia, fasilitas ini juga diharapkan mampu mawadahi komunitas MMI dan seluruh kegiatannya agar dapat terus berkembang dalam bidang musik. Adanya fasilitas ini juga diharapkan mampu mendukung perkembangan musik di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrisia, Rizky. (2015, September 9). *Jejak Nada Tersimpan Rapi dalam Museum Musik Indonesia*. Retrieved 7 January 2017 from <http://www.cnnindonesia.com/hiburan/20150309191001-227-37828/jejak-nada-tersimpan-rapi-di-museum-musik-indonesia/>
- Ali, Matius. (2010). *Seni Musik*. Jakarta: Erlangga.
- BPS. (2016). *Kabupaten Malang dalam Angka 2015*. Malang : Badan Pusat Statistik
- Burton, Christine and Carol Scott. "Museums. Challenges for the 21st century", dalam *Museum Management and Marketing*. London dan New York: Routledge, 2007.
- El-irjaz, Ainul. (2014, September 15). *Seni Musik Tradisional Jawa Timur*. Retrieved January 5, 2017 from <https://www.scribd.com/doc/168291087/Seni-Musik-Tradisional-Jawa-Timur>
- Hadi, Sumasno. (2015). *Sejarah Musik*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Hartik, Andi. (2016, November 20). *Ini yang Pertama, Museum Musik Indonesia Lahir di Malang*. Retrieved January 7, 2017 from <http://travel.kompas.com/read/2016/11/20/172300827/ini.yang.pertama.museum.musik.indonesia.hadir.di.malang>
- Marpaung, Andre. (2014, Mei 4). *Fenomena Perkembangan Musik di Indonesia*. Retrieved January 5, 2017 from <http://www.siperubahan.com/read/365/Fenomena-Perkembangan-Musik-di-Indonesia>
- Musical Instruments Museum / RSP Architects. (2011, November 13). Retrieved January 11, 2017 from <http://www.archdaily.com/181955/musical-instrument-museum-rsp-architects>
- Neufert, E. (2000). *Architects' data 3rd ed*. Oxford: Blackwell Science Ltd.
- Nugroho, Kelik. (2015). *Almanak Musik Indonesia 2005-2015*. Jakarta: Sekolah Insan Cendekia Madani.
- Perkembangan Musik di Indonesia. Retrieved January, 7 2017 from <http://rockon-mode.blogspot.co.id/2012/11/perkembangan-musik-di-indonesia.html>
- Probo, Vega. (2016 Maret 10). *Dilema Perkembangan Musik Era Digital: Kualitas vs Viral*. Retrieved January 7, 2017 from <http://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160309051434-227-116426/dilema-perkembangan-musik-era-digital-kualitas-vs-viral/>
- Supriyadi, Didin. (2002). "Kemampuan Menyusun Komposisi Musik Tari pada Mahasiswa Jur. Tari UNJ" pada Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni Vol 4 No 2 Tahun 2003.
- Van Mensch, Peter. (1993) "Towards museums for a new century", dalam *Museums, space and power*. ICOFOM Study Series 22