

ABSTRAK

Musik telah menjadi bagian hidup dari semua orang. Salah satu jenis musik yang populer dan disukai oleh banyak orang adalah jenis musik rock yang seiring dengan perkembangannya melahirkan jenis musik metal. Musik *rock* dan *metal* memiliki banyak penggemar di Indonesia, namun jenis musik ini memiliki *image* buruk di mata masyarakat dikarenakan dianggap jenis musik yang keras dan anarkis. Penggemar dan komunitas musik *rock* dan *metal* pun tidak mampu untuk menjadi populer di masyarakat dikarenakan belum adanya sarana dan prasarana yang mampu mewadahi kegiatan mereka. Oleh karena itu Museum Musik *Rock* dan *Metal* ini didesain dengan memiliki tujuan untuk memberikan fasilitas bagi para penggemar jenis musik tersebut dan juga menjadi sarana untuk memperkenalkan jenis musik *rock* dan *metal* di masyarakat.

Dalam perancangan sebuah fasilitas yang mampu menjawab kebutuhan tersebut maka diperlukan sebuah konsep yang dapat memperlihatkan karakteristik dari musik *rock* dan *metal*, oleh karena itu perancangan Museum Musik *Rock* dan *Metal* ini dilakukan dengan menggunakan konsep *Born To Be Wild* karena konsep ini dianggap bisa mewakili sifat musik *rock* dan *metal*, yaitu kuat, ekspresif, dan bebas. Konsep ini pun didukung oleh tema *Rythm* atau ritme yang diterapkan dengan penciptaan suasana yang sesuai dengan ritme jenis musik dari koleksi yang dipamerkan dalam area pajang dalam museum tersebut sehingga menghasilkan desain yang semi tematik di tiap area. Konsep dan tema tersebut akan ditampilkan dalam tiga ruang utama yang akan dirancang secara khusus, yaitu *lobby-lounge*, *rock n roll display area*, dan *punk display area*. Ketiga ruangan tersebut dianggap mampu merepresentasikan rancangan interior dalam Museum Musik *Rock* dan *Metal*.

Setelah perancangan dilakukan, dapat disimpulkan bahwa untuk merancang sebuah museum yang memiliki karakteristik musik *rock* dan *metal* dapat dilakukan dengan cara pengaplikasian sifat dari jenis musik tersebut-kuat, ekspresif, dan bebas-ke dalam ketujuh elemen interior dari museum tersebut. Museum tersebut dirancang dengan harapan dapat memfasilitasi komunitas penggemar musik *rock* dan *metal* dan memberikan fasilitas bagi masyarakat luas untuk lebih mengenal jenis musik tersebut

Kata Kunci : Museum, Musik, *Rock* dan *Metal*, Seni

ABSTRACT

Music has become a part of everyone's life. One type of music that is popular and liked by many are rock music that along with its development gave birth to metal music. Rock and metal music has a lot of fans in Indonesia, but this types of music has a bad image in public's eyes because they are considered as hard and anarchic types of music. The fans and the community of rock and metal music were not able to become popular in public due to the lack of facilities and infrastructure that can accommodate their activities. Therefore Rock and Metal Music Museum is designed with a purpose to provide facilities for fans of this type of music and also a means to introduce the type of rock and metal music in the community.

The design of the Museum of Rock and Metal Music use a concept called Born To Be Wild because this concept is considered to be able to represent the natures of rock and metal music, which are strong, expressive, and free. This concept is also supported by the theme Rythm that is taken from the style of beats in a music that is applied to create an atmosphere that matches the rhythm of the a type of music from the collection that are being displayed in a certain display area in the museum to give semi-thematic feeling in each area. The concept and theme will be applied to a selected three main rooms that will be designed specifically, which are the lobby-lounge, rock n roll display area, and punk display area. This three room is considered to be able to represent the interior design in the Museum of Rock and Metal Music.

After the design of the Museum of Rock and Metal Music can be concluded that many aspects that must be considered in the design, especially the storyline, flow of circulation, and display system of collectibles. After going through the design process, finally the interior design of Rock and Metal Music Museum can be completed as good as possible.

Kata Kunci : Art, Museum, Music, Rock and Metal

DAFTAR ISI

Cover.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Abstrak.....	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	
Bab I Pendahuluan	
2.1.Latar Belakang Masalah.....	1
2.2.Identifikasi Masalah.....	2
2.3.Ide Gagasan Perancangan.....	2
2.4.Rumusan Masalah.....	2
2.5.Tujuan Perancangan.....	3
2.6.Manfaat Perancangan.....	3
2.7.Ruang Lingkup Perancangan.....	3
2.8.Sistematika Penulisan	4
Bab II Teori Tentang Museum Musik Rock Dan Metal	
2.1.Museum.....	6
2.1.1 Sejarah Museum.....	7
2.1.2 Fungsi Museum.....	8
2.1.3 Tugas Museum.....	10
2.1.4 Jenis-Jenis Museum.....	11
2.1.5 Syarat Museum.....	13
2.1.7 Pencahayaan dalam Museum	15
2.1.8 Jalur Sirkulasi dalam Museum.....	21
2.1.9 Penghawaan dalam Museum.....	23
2.1.10 Keamanan dalam Museum	25
2.1.11 Sistem Akustik dalam Museum.....	28

2.1.12 Sistem Display	29
2.2.Musik Rock dan Metal	
2.3.1 Pengertian Musik Rock dan Metal.....	33
2.3.2 Sejarah Musik Rock dan Metal.....	33
2.3.3 Ciri-Ciri Musik Rock dan Metal.....	35
2.3.4 Jenis-Jenis Musik Rock dan Metal dan Tokoh-Tokohnya.....	36
2.3.Studi Banding.....	50
2.3.1 Nuart Gallery.....	50
2.3.2 Museum Geologi.....	52
Bab III Deskripsi Dan Program Perancangan Museum Musik Rock Dan Metal	
3.1 Deskripsi Proyek.....	55
3.2 Deskripsi Site dan Bangunan.....	55
3.2.1 Analisa Tampak.....	56
3.2.2 Analisa Bangunan.....	58
3.3 Analisa Pengguna.....	63
3.3.1 Identifikasi User.....	63
3.3.2 Struktur Organisasi.....	63
3.3.3 Job Desk.....	63
3.3.4 Flow Activity.....	64
3.4 Fasilitas/Fungsi dan Tabel Kebutuhan Ruang.....	65
3.4.1 Fasilitas / Fungsi Ruang.....	65
3.4.2 Jam Operasional.....	67
3.4.3 Tabel Kebutuhan Ruang Museum Musik <i>Rock</i> dan <i>Metal</i>	67
3.4.4 Matrix Kedekatan Ruang / Bubble Diagram.....	70
3.4.5 Zoning Blocking.....	71
3.5 Konsep.....	73
3.5.1 Konsep Utama	73
3.5.2 Konsep Pendukung / Detail Konsep	74

3.6 Sketsa Ide.....	76
---------------------	----

Bab IV Aplikasi Konsep “Born To Be Wild” Dalam Perancangan Museum Musik Rock

dan Metal

4.1 Ide Implementasi Konsep Pada Objek Studi.....	77
4.1.1 Tema Perancangan	77
4.1.2 Konsep Perancangan.....	77
4.2 Perancangan Desain.....	78
4.2.1 Perancangan General.....	78
4.2.2 Perancangan Khusus.....	80
A. Lobby-Lounge.....	80
B. Rock n Roll Display Area.....	91
C. Punk Display Area.....	110

Bab V Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan.....	118
5.2 Saran.....	119
Daftar Pustaka.....	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Downlight	19
Gambar 2.2 Uplight	20
Gambar 2.3 Backlight.....	20
Gambar 2.4 Sidelight.....	21
Gambar 2.5 Frontlight	21
Gambar 2.6 General Lighting	22
Gambar 2.7 Ambience Lighting.....	22
Gambar 2.8 Task Lighting	23
Gambar 2.9 Accent Lighting	23
Gambar 2.10 Decorative Lighting.....	24
Gambar 2.11 AC Window.....	28
Gambar 2.12 AC Central	28
Gambar 2.13 AC Split	28
Gambar 2.14 CCTV Monitor	29
Gambar 2.15 Fire Hydrant	30
Gambar 2.16 Fire Extinguisher.....	30
Gambar 2.17 Sprinkler	31
Gambar 2.18 Smoke Detector	31
Gambar 2.19 Fire Alarm	32
Gambar 2.20 Rak Display Dinding	34
Gambar 2.21 Rak Display Tengah	34
Gambar 2.22 Rak Display Sudut	35
Gambar 2.23 Rak Display Lantai	35
Gambar 2.24 Rak Display Tiang	35
Gambar 2.25 Rak Display Tunggal	36
Gambar 2.26 Rak Display Ganda	36
Gambar 2.27 Contoh Ukuran Rak Pajang Menurut Pengunjung	37
Gambar 2.28 Façade	56

Gambar 2.29 Lobby	56
Gambar 2.30 Tangga	57
Gambar 2.31 Ruang Audiovisual	57
Gambar 2.32 Lounge	58
Gambar 2.33 Ruang Pajang (Pameran)	59
Gambar 2.34 LCD	59
Gambar 2.35 Desain Rak Pajang	60
Gambar 2.36 Desain Display Interaktif	60
Gambar 3.1 Façade dari STAMP Factory Outlet	63
Gambar 3.2 Iklim di Kota Bandung	64
Gambar 3.3 Peta Akses ke Bangunan	64
Gambar 3.4 Kondisi Bangunan STAMP Factory Outlet.....	65
Gambar 3.5 Gaya Desain STAMP Factory Outlet	66
Gambar 3.6 Akses Masuk STAMP Factory Outlet	66
Gambar 3.7 Sirkulasi vertikal bangunan STAMP Factory Outlet	67
Gambar 3.8 Kolom dan balok bangunan STAMP Factory Outlet	68
Gambar 3.9 View dari bangunan STAMP Factory Outlet	68
Gambar 3.10 Struktur Organisasi Museum	69
Gambar 3.11 Contoh Lobby Sebuah Museum	71
Gambar 3.12 Contoh Desain Lounge	72
Gambar 3.13 Bubble Diagram	76
Gambar 3.14 Denah zoning blocking	78
Gambar 3.15 Mind Mapping Konsep	79
Gambar 3.16 Konsep Bentuk	80
Gambar 3.17 Konsep Material.....	81
Gambar 3.18 Konsep Warna.....	82
Gambar 3.19 Konsep Lighting	82
Gambar 3.20 Perspektif 1.....	84
Gambar 3.20 Perspektif 2	84
Gambar 4.1 General Layout	88

Gambar 4.2 General Layout Ground Floor.....	89
Gambar 4.3 General Elevation A-A' dan B-B'	90
Gambar 4.4 Layout Lobby-Lounge Museum Musik Rock dan Metal	91
Gambar 4.5 Floor Pattern Lobby-Lounge Museum Musik Rock dan Metal	92
Gambar 4.6 Ceiling Lobby-Lounge Museum Musik Rock dan Metal	93
Gambar 4.7 Detail Ceiling Lobby	94
Gambar 4.8 Elevation A-A' Lobby-Lounge Museum Musik Rock dan Metal.	95
Gambar 4.9 Detail Partisi	96
Gambar 4.10 Detail Railing	97
Gambar 4.11 Detail Sofa 1	98
Gambar 4.12 Detail Sofa 2	99
Gambar 4.13 Detail Sofa 3	100
Gambar 4.14 Perspective	101
Gambar 4.15 Layout Rock n Roll Display Area	102
Gambar 4.16 Floor Pattern Rock n Roll Display Area.....	103
Gambar 4.17 Ceiling Rock n Roll Display Area.....	104
Gambar 4.18 Elevation Rock n Roll Display Area	105
Gambar 4.19 Detail Backdrop Rock n Roll	106
Gambar 4.20 Detail Vitrine	107
Gambar 4.21 Detail Frame Gitar	108
Gambar 4.22 Perspective	109
Gambar 4.23 Layout Punk Display Area.....	110
Gambar 4.24 Floor Pattern Punk Display Area.....	111
Gambar 4.25 Ceiling Punk Display Area.....	112
Gambar 4.26 Elevation Punk Display Area.....	113
Gambar 4.27 Detail Backdrop Punk Display Area.....	114
Gambar 4.28 Detail Vitrine	115
Gambar 4.29 Detail Frame Gitar	116
Gambar 4.29 Perspective	117

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan Ruang.....	75
Tabel 3.2 Matrix Kedekatan Ruang.....	75

