



BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, musik sudah menjadi bagian hidup dari semua orang. Banyak orang yang menghabiskan berjam-jam waktunya untuk mendalami dan menikmati musik. Aliran atau *genre* dari musik itu sendiri sebenarnya ada bermacam-macam, sesuai dengan jenis irama dan tempo musik tersebut. Salah satu jenis musik yang telah ada dari zaman dahulu adalah musik *rock* atau musik cadas. Musik *rock* adalah sebuah aliran musik yang berakar dari jenis musik *blues* yang populer di sekitar tahun 1950 an. Karakteristik dari musik *rock* ini sendiri terletak pada jenis iramanya yang keras dan temponya yang cenderung cepat. Dari musik *rock* itu sendiri, lahirlah jenis musik baru yang lebih keras dari musik *rock* yang kemudian disebut aliran musik *metal*.

Di Indonesia, terutama di Kota Bandung sebenarnya terdapat banyak penggemar kedua aliran musik tersebut. Banyak terdapat komunitas-komunitas yang muncul sebagai fasilitas berkumpul para penggemar musik *rock* dan *metal*. Sayangnya, di Kota Bandung ini belum ada sebuah tempat yang dapat memfasilitasi para penggemar dua aliran musik ini untuk dapat menyalurkan kesukaan mereka terhadap jenis musik ini. Komunitas-komunitas ini cenderung tersingkirkan ke belakang layar dan tidak memiliki kesempatan untuk keluar.

Dari fenomena di atas, tercetuslah ide untuk membuat sebuah tempat yang mampu memfasilitasi para penggemar kedua jenis musik ini. Bukan hanya sebagai tempat untuk berkumpul, tetapi juga sebagai sebuah *hall of fame* bagi perkembangan aliran musik ini dan juga para tokoh-tokoh yang berada di balik terkenalnya kedua jenis musik ini.

Dari pertimbangan-pertimbangan tersebut, tergasalah ide untuk mendesain sebuah museum bagi aliran musik *rock* dan *metal*. Museum yang akan didesain bukanlah sebuah museum yang biasa yang hanya menjadi tempat untuk melihat memorabilia dari perkembangan aliran musik ini dan juga penyanyi atau band yang merupakan tokoh-tokoh yang mempopulerkannya. Namun, tempat ini juga dapat memfasilitasi para penggemar aliran musik *rock* dan *metal* ini untuk berkumpul dan menikmati musik bersama, melakukan pelelangan benda-benda langka dan bersejarah mengenai aliran musik ini, juga untuk mengadakan event-event yang berhubungan dengan musik *rock* dan *metal*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berhubungan dengan perancangan museum musik *rock* dan *metal* adalah bahwa saat ini belum ada sebuah fasilitas yang dapat digunakan bagi para pecinta aliran musik tersebut untuk berkumpul juga mengenang hal-hal yang berkaitan dengan aliran music *rock* dan *metal* ini di kota Bandung. Selain itu, belum ada museum berbasis aliran musik, terutama aliran musik *rock* dan *metal* di kota Bandung ini yang juga dapat menjadi sarana berkumpul bersama dan mengadakan event musik di dalamnya.

1.3 Ide Gagasan Perancangan

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi permasalahan di atas, maka perancang berencana untuk mendesain sebuah museum yang didedikasikan bagi aliran musik

rock dan *metal*, baik sejarah terciptanya, tokoh-tokohnya, juga lagu-lagunya. Selain itu, tempat yang dirancang ini juga diharapkan dapat menjadi sarana dan fasilitas bagi para penggemar aliran musik tersebut untuk dapat berkumpul bersama untuk sekedar mendengarkan musik bersama atau berbagi pengetahuan mengenai aliran musik tersebut, maupun dapat mengadakan event-event besar yang berkaitan dengan aliran musik *rock* dan *metal*. Sarana ini juga ditujukan bagi masyarakat luas untuk memperkenalkan jati diri musik *rock* dan *metal* tersebut untuk memperbaiki persepsi masyarakat kebanyakan terhadap *stereotype* penggemar musik *rock* dan *metal*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut;

1. Tidak adanya fasilitas berkumpul dan mengenang aliran musik *rock* dan *metal* di Indonesia (meskipun penggemar jenis musik tersebut banyak sekali di Indonesia)
2. Adanya kesalahan dalam persepsi masyarakat mengenai penggemar musik *rock* dan *metal* serta ketidakadaannya sarana untuk memperbaiki persepsi tersebut.
3. Tidak adanya sarana untuk memperkenalkan jati diri musik *rock* dan *metal* di Indonesia.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, dapat diidentifikasi tujuan-tujuan perancangan sebagai berikut;

1. Membuat dan menyediakan fasilitas berkumpul dan mengenang aliran musik *rock* dan *metal* di Bandung.
2. Merancang sebuah sarana untuk memperkenalkan musik *rock* dan *metal* di Indonesia sehingga mampu untuk meluruskan persepsi masyarakat tentang musik *rock* dan *metal*.

1.6 Manfaat Perancangan

Dengan tujuan-tujuan yang telah disampaikan di atas, maka perancangan museum musik *rock* dan *metal* ini dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut;

1. Bagi para penggemar musik *rock* dan *metal*, dapat memiliki sarana dan fasilitas bagi mereka untuk mengenang tentang sejarah, tokoh, dan lagu-lagu beraliran tersebut.
2. Bagi para penggemar musik *rock* dan *metal*, dapat memiliki sarana dan fasilitas bagi mereka untuk berkumpul bersama untuk sekadar mendengarkan musik bersama, bertukar pengetahuan mengenai aliran musik tersebut, atau mengadakan event bersama.
3. Bagi masyarakat umum, dapat mengenal lebih jauh mengenai aliran musik *rock* dan *metal*.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Berdasarkan pertimbangan, perancangan akan dibatasi untuk museum musik *rock* dan *metal* yang berasal dari tahun 1960 hingga 1990. Era itu dipilih karena tahun 1960-1990 tersebut merupakan tahun kejayaan dari musik *rock* dan *metal*.

1. Lobby

Ruang *lobby* merupakan ruang yang berfungsi untuk penerimaan pengunjung dimana pengunjung dapat mendapatkan info seputar museum tersebut.

2. Lounge dan Café

Ruang *lounge* berfungsi untuk tempat bertemu dan berkumpul bagi para penggemar musik *rock* dan *metal*. Di area ini juga disediakan *café* bagi para pengunjung agar dapat membeli makanan dan minuman.

3. Gift Shop

Gift shop berfungsi untuk menyediakan cinderamata yang dapat dibeli oleh para pengunjung.

4. Ruang Pameran

Ruang ini berfungsi untuk memamerkan benda-benda koleksi yang berhubungan dengan musik *rock* dan *metal*.

5. Ruang Serbaguna

Ruang serbaguna berfungsi untuk mengadakan event yang berhubungan dengan musik *rock* dan *metal*.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, ide gagasan, dan ruang lingkup perancangan dari Museum Musik Rock dan Metal.

Bab II Teori Tentang Museum Rock dan Metal

Pada bab ini akan dijelaskan landasan teori yang mendasari perancangan Museum Musik Rock dan Metal, mulai dari studi literatur mengenai museum, musik rock, musik metal, dan fasilitas penunjang museum.

Bab III Deskripsi dan Program Perancangan Museum Musik Rock dan Metal

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tinjauan objek studi dari perancangan Museum Musik Rock dan Metal, mulai dari tinjauan mengenai site dan bangunan yang akan dipakai, analisa pengguna, fasilitas dan fungsi yang akan dirancang, dan juga konsep dari perancangan yang akan dilakukan.

Bab IV Aplikasi Konsep Pada Perancangan Interior Museum Musik Rock dan Metal

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai proses dari perancangan interior Museum Musik Rock dan Metal, mulai dari awal perancangan hingga akhir perancangan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dari proses perancangan Museum Musik Rock dan Metal ini. Di akhir bab juga akan diberikan saran bagi perancangan selanjutnya