



**BAB V**  
**KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 Kesimpulan**

Musik telah menjadi bagian hidup dari semua orang, berbagai aspek dalam kehidupan menggunakan musik untuk memberi kesan dramatis dan tidak monoton. Musik memiliki berbagai jenis, dan 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 sebenarnya memiliki banyak penggemar di Indonesia, namun penggemar dan komunitas penggemar dari jenis musik ini tidak banyak muncul di permukaan karena belum adanya sarana dan prasarana yang mampu untuk mewadahi kegiatan berkumpul mereka. Di mata masyarakat lain pun, jenis musik rock dan metal ini memiliki *image* buruk dikarenakan dianggap jenis musik yang keras dan anarkis. Dari permasalahan tersebut tercetuslah ide untuk melakukan perancangan Museum Musik Rock dan Metal ini.

Museum musik rock dan metal ini memiliki tujuan untuk memberikan fasilitas bagi para penggemar jenis musik tersebut untuk dapat berkumpul untuk mengenang mengenai tokoh-tokoh bersejarah dalam perkembangan jenis musik ini dan juga untuk sekedar berkumpul, bersosialisasi dan bertukar informasi sesama penggemar. Selain itu, diharapkan museum ini juga dapat menjadi fasilitas untuk memperkenalkan jenis musik rock dan metal di masyarakat.

Perancangan Museum Musik Rock dan metal ini dilakukan dengan menggunakan konsep *Born To Be Wild* yang diambil dari sebuah judul lagu karya Steppenwolf. Kata liar yang dapat berarti bebas, tidak terkekang aturan, dan tidak jinak atau buas dianggap mampu untuk menggambarkan karakter musik rock dan metal yang cenderung kuat, bebas, dan ekspresif. Konsep ini pun didukung oleh tema *Rythm* atau ritme yang diambil dari gaya ketukan dalam sebuah musik. Penerapan tema ini dalam perancangan Museum Musik Rock dan Metal adalah dengan penciptaan suasana yang sesuai dengan ritme dari jenis musik dari koleksi yang dipamerkan dalam museum tersebut sehingga menghasilkan desain yang semi tematik di tiap area displaynya.

Perancangan interior dari Museum Musik Rock dan Metal ini dibagi dalam 3 desain khusus yang diambil dari 3 ruang utama dalam museum tersebut. Ruang tersebut adalah *lobby-lounge* dan dua ruang pameran, yaitu ruang pameran musik rock n roll dan punk. Tiga ruang tersebut dianggap mampu untuk merepresentasikan keseluruhan rancangan interior dari Museum Musik Rock dan Metal tersebut.

Setelah dilakukannya perancangann dari Museum Musik Rock dan Metal ini dapat disimpulkan bahwa perancangan sebuah museum merupakan perancangan yang rumit. Banyak aspek yang harus diperhatikan, terutama *storyline*, alur sirkulasi, dan sistem display barang koleksi. Perancangan tidak akan bisa

berjalan dengan baik bila aspek-aspek tersebut tidak dirancang dengan baik. Setelah melalui proses perancangan, akhirnya rancangan interior Museum Musik Rock dan Metal ini pun dapat diselesaikan dengan semaksimal mungkin.

## 5.2 Saran

Perancangan museum adalah perancangan yang sulit rumit untuk dilakukan oleh karena itu, bila ingin melakukan perancangan museum yang baik, sebaiknya disarankan untuk mempelajari kembali mengenai berbagai aturan dan paham-paham standar museum agar perancangan museum dapat berjalan dengan lancar

