

ABSTRAK

Musik adalah karya seni yang diciptakan manusia untuk menghibur indera pendengaran manusia yang dihasilkan melalui gelombang suara. Pemicu hal tersebut adalah karena acara tahunan yang diselenggarakan pada 2007 yaitu *Record Store Day (RSD)*. Kegiatan tersebut dicetuskan oleh penggiat toko rilisan fisik di Amerika untuk merayakan dan menyebarkan budaya merilis secara fisik yang dimiliki secara independen. Museum adalah tempat untuk memajang berupa karya atau benda yang merupakan hasil riset dan konservasi panjang yang disesuaikan dengan tema tertentu yang diangkat oleh sebuah museum. Perancangan interior museum yang mengkhususkan pada gramofon dan piringan hitam di Indonesia belum terdapat di Indonesia. *Gramophone* digunakan untuk merekam suara dan memutar kembali rekaman suara yang dihasilkan. Piringan hitam adalah sebuah alat rekaman untuk mendengar musik yang sudah direkam. Bangunan cagar budaya kategori kelas C, yang artinya bahwa bangunan dapat pengubahan fungsi dari dalam dan juga penambahan fungsi bangunan lainnya. Bangunan Lokananta menjadi sumber adaptasi untuk dilakukan pengubahan fungsi, dilakukan pada bangunan utama yang memiliki organisasi ruang yang jelas. Museum ini dirancang untuk menyebarkan kembali semangat yang dahulu sempat terlupakan. Semangat yang dimaksud untuk mendengarkan musik dalam negeri baik tradisional maupun modern. Perancangan tema dan konsep yang diterapkan dalam museum yang dilakukan untuk memenuhi kriteria interaktif, rekreatif, dan edukatif. Bentuk pengurutan tersebut disusun pula untuk melakukan pengurutan yang disesuaikan periode terciptanya dan periode berkembangnya hingga saat ini. Museum yang hadir baik itu milik pemerintah maupun milik swasta mampu menarik perhatian pengunjung. Karena target *user* utama adalah pengunjung yang datang perlu mendapat edukasi dan juga hiburan secara interaktif dengan area yang dibuat rekreatif.

Kata Kunci : bangunan, museum, gramofon, piringan hitam

ABSTRACT

Music is an artwork created by humans entertain the human auditory sense generated through sound waves. The trigger is due to the annual event held in 2007 is Record Store Day (RSD). Activity was initiated by activists store physical release in the United States to celebrate and spread culture of physically released independently owned. Museum is a place to display an artwork or object which is the result of research and long conservation tailored to a particular theme appointed by a museum. Designing interior museum specializing in gramophone and vinyl records is not yet available in Indonesia. Gramophone used to record sounds and play back generated recorded sound. Vinyl records is a recording device for listening to music has been recorded. The building is cultural heritage include C class category, means the building can do change function from within and also addition of other building functions. As one them is Lokananta building becomes a source of adaptation for functional alteration, carried out on the main building has a clear space organization. The museum is designed to spread the spirit previously forgotten. Spirit is mean to listen to music both traditional and modern. Design of themes and concepts applied in the museum are being made to fill up criteria is consist of interactive, recreational, and educational. Form of sorting is also arranged to conduct a sequence that adjusted the period of its creation and the period of development to date. Museum are appear at this time both owned by the government and private property is purpose to attract attention of visitors. Because of primary user target is visitors who come need to receive education and also entertainment with interactive at recreation area is create with creativity.

Keyword : building, museum, gramophone, vinyl records

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iv
LEMBAR PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii-xix
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv-xviii
DAFTAR TABEL.....	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1-2
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Ide atau Gagasan yang Diterapkan Dalam Perancangan.....	3-4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.7 Ruang Lingkup Batasan Perancangan.....	5-6
1.8 Sistematika Penulisan.....	6-7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA MENGENAI MUSEUM GRAMOFON

2.1 Museum.....	8
2.1.1 Definisi Museum.....	8-9
2.1.2 Tugas Museum.....	9-10
2.1.3 Fungsi Museum.....	11
2.1.4 Sejarah Perkembangan Museum di Indonesia.....	11-13
2.1.5 Jenis Museum.....	13-15

2.1.6	Jenis Pameran di Museum.....	15-17
2.1.7	Koleksi Museum.....	17-19
2.1.8	Penyimpanan Koleksi Museum.....	19-20
2.1.9	Persyaratan Berdirinya Museum.....	21-22
2.1.10	Perencanaan Umum (<i>General Planning</i>)	23-25
2.1.11	Museum dan Publiknya.....	26
2.1.12	Museum yang Memikat Pengunjung.....	27-28
2.1.13	Ergonomi dan Tata Letak Museum.....	28-31
2.1.14	Pencahayaan dalam Museum.....	31-33
2.1.15	Penghawaan dalam Museum.....	34-35
2.1.16	Keamanan dalam Museum.....	36
2.1.17	Perbedaan Koleksi yang Ada.....	36
2.2	Piringan Hitam (<i>Vinyl</i>).....	36
2.2.1	Sejarah <i>Record Sound</i>	36-38
2.2.2	Sejarah Pemutar Rekaman.....	40-46
2.2.3	Jenis Piringan Hitam (<i>Vinyl</i>).....	46-48
2.3	Toko Suvenir.....	48
2.4.1	Pengertian Suvenir.....	48
2.4.2	Macam Suvenir.....	48
2.4.3	Pengertian Suvenir.....	48-49
2.4	Sejarah Perkembangan Musik di Indonesia.....	50-53
2.5	Peranan Rekaman di Indonesia.....	54-55
2.6	Sejarah Perkembangan Musik di Indonesia.....	56-58
2.7	Perkembangan Musik di Amerika.....	58-60
2.8	Sejarah Musik di Eropa.....	61-68
2.9	Bangunan Cagar Budaya.....	64-65
2.10	Studi Banding.....	65-66
2.10.1	Studio Rekaman Lokananta Solo, Jawa Tengah.....	66-69
2.10.1.1	Visi dan Misi Lokananta.....	69
2.10.1.2	Lambang Lokananta.....	69
2.10.1.3	Struktur Organisasi Lokananta.....	70
2.10.1.4	Data Statistik Pengunjung.....	70

2.10.1.5	Ruangan yang Dikunjungi.....	71-75
2.10.1.6	Ruangan yang Tidak Dapat Dimasuki Oleh Pengunjung.....	76-81
2.10.1.7	Deskripsi Operasional Pegawai dan Pengunjung.....	82-83
2.10.1.8	Pengurutan Koleksi yang Dilakukan Oleh Lokananta.....	83-86
2.10.1.9	Harapan Ke Depan Lokananta.....	86
2.10.1.10	Napak Tilas Lokananta.....	87-89
2.10.2	Kiputih Satu.....	90
2.10.3	Museum Grammy di Amerika Serikat.....	91
2.10.4	Museum Nasional Oakland, California.....	92-93
2.10.5	Museum Musik Coventry Inggris.....	93-94

BAB III DESKRIPSI PEMBUATAN DAN PERACNAGAN MUSEUM GRAMOFON DI INDONEISA, BANDUNG

3.1	Deksripsi dan Program Perancangan Proyek.....	95
3.1.1	Deskripsi Umum.....	95-96
3.1.2	Deskripsi <i>Site</i>	96-99
3.1.3	Deskripsi Fungsi.....	100
3.2	Deskripsi <i>Site</i> dan Bangunan.....	101
3.2.1	Analisa Tapak.....	101-106
3.2.2	Analisa Bangunan.....	107-109
3.3	Analisa Pengguna.....	109
3.3.1	Identifikasi User.....	109-110
3.3.2	Struktur Organisasi.....	111
3.3.3	<i>Job Description</i>	111-113
3.3.4	<i>Flow Activity</i>	113-118
3.4	Programming.....	118
3.4.1	Jadwal Operasional.....	118
3.4.2	<i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i>	119-120
3.4.3	<i>Bubble Diagram</i> Kedekatan Ruang.....	121
3.4.4	Hubungan Antar Ruang.....	122
3.4.5	Sistem yang Berlaku Dalam Ticketing dan Cinderamata Tambahan.....	122-123

3.4.6	Tabel Kebutuhan Ruang.....	124-125
3.5	<i>Mind Mapping</i>	125-126
3.5.1	Tema dan Konsep.....	126-127
3.5.2	Implementasi Elemen Desain.....	128
a.	Bentuk.....	129
b.	Warna.....	129-130
c.	Material.....	130
d.	Tekstur.....	131
e.	Pola.....	131-132
f.	Pencahayaan.....	132
g.	Penghawaan.....	133
h.	Keamanan.....	133-135

BAB IV ANALISA PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GRAMOFON DAN PIRINGAN HITAM DI SOLO, DENGAN KONSEP *RISING MEMORY*

4.1	Tema dan Konsep Perancangan Museum Gramofon dan Piringan Hitam.....	136
4.1.1	Pemaparan Tema.....	136-137
4.1.2	Pemaparan Konsep.....	137-138
4.2	Perancangan Denah Secara <i>General</i>	138-139
4.3	Perancangan Lobby Museum.....	141
4.3.1	Implementasi Desain Lobby Museum pada Konsep.....	141
4.3.2	Implementasi Konsep Pragmatik pada Desain.....	142-143
4.4	Perancangan Area Perkenalan (<i>Introduce Area</i>).....	144
4.4.1	Implementasi Desain <i>Introduce Area</i> pada Konsep.....	144
4.4.2	Implementasi Konsep Pragmatik pada Desain.....	145-147
4.5	Perancangan Area Post Kemerdekaan (<i>Post Independence Area</i>).....	148
4.5.1	Implementasi Desain <i>Post Independence Area</i> pada Konsep.....	148
4.5.2	Implementasi Konsep Pragmatik pada Desain.....	149
4.6	Perancangan Area Retro (<i>Retro Area</i>).....	151
4.6.1	Implementasi Desain Area Retro pada Konsep.....	151
4.6.2	Implementasi Konsep Pragmatik pada Desain.....	152-154

BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... 155

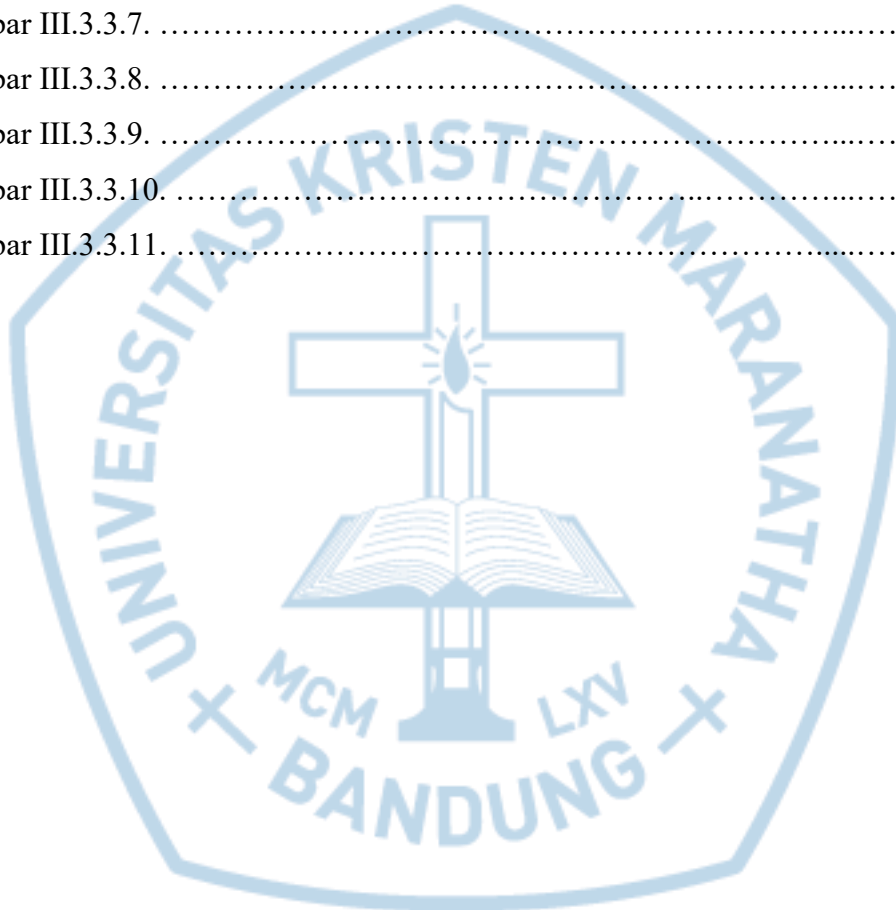
DAFTAR PUSTAKA..... 156-157

LAMPIRAN



DAFTAR BAGAN

Gambar III.3.3.1.	111
Gambar III.3.3.2.	113
Gambar III.3.3.3.	114
Gambar III.3.3.4.	114
Gambar III.3.3.5.	115
Gambar III.3.3.6.	115
Gambar III.3.3.7.	116
Gambar III.3.3.8.	116
Gambar III.3.3.9.	117
Gambar III.3.3.10.	117
Gambar III.3.3.11.	118



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.....	16
Gambar 2.2.....	20
Gambar 2.3.....	20
Gambar 2.4.....	23
Gambar 2.5.....	24
Gambar 2.6.....	24
Gambar 2.7.....	25
Gambar 2.8.....	26
Gambar 2.9.....	28
Gambar 2.10.....	29
Gambar 2.11.....	29
Gambar 2.12.....	30
Gambar 2.13.....	31
Gambar 2.14.....	31
Gambar 2.15.....	32
Gambar 2.16.....	32
Gambar 2.17.....	33
Gambar 2.18.....	34
Gambar 2.19.....	39
Gambar 2.20.....	42
Gambar 2.21.....	43
Gambar 2.22.....	43
Gambar 2.23.....	44
Gambar 2.24.....	45
Gambar 2.25.....	46
Gambar 2.26.....	48
Gambar 2.27.....	48
Gambar 2.28.....	48
Gambar 2.29.....	53
Gambar 2.30.....	53

Gambar 2.31.....	54
Gambar 2.32.....	54
Gambar 2.33.....	56
Gambar 2.34.....	56
Gambar 2.35.....	68
Gambar 2.36.....	68
Gambar 2.37.....	68
Gambar 2.38.....	69
Gambar 2.39.....	70
Gambar 2.40.....	71
Gambar 2.41.....	72
Gambar 2.42.....	73
Gambar 2.43.....	73
Gambar 2.44.....	73
Gambar 2.45.....	74
Gambar 2.46.....	75
Gambar 2.47.....	75
Gambar 2.48.....	75
Gambar 2.49.....	76
Gambar 2.50.....	77
Gambar 2.51.....	77
Gambar 2.52.....	78
Gambar 2.53.....	78
Gambar 2.54.....	78
Gambar 2.55.....	79
Gambar 2.56.....	80
Gambar 2.57.....	81
Gambar 2.58.....	81
Gambar 2.59.....	87
Gambar 2.60.....	88
Gambar 2.61.....	89
Gambar 2.62.....	90

Gambar 2.63.....	90
Gambar 2.64.....	90
Gambar 2.65.....	91
Gambar 2.66.....	91
Gambar 2.67.....	92
Gambar 2.68.....	92
Gambar 2.69.....	92
Gambar 2.70.....	93
Gambar 2.71.....	93
Gambar 2.72.....	93
Gambar 2.73.....	93
Gambar 2.74.....	94
Gambar 2.75.....	94
Gambar 2.76.....	94
Gambar 2.77.....	94
Gambar 3.1.....	98
Gambar 3.2.....	98
Gambar 3.3.....	99
Gambar 3.4.....	99
Gambar 3.5.....	101
Gambar 3.6.....	119
Gambar 3.7.....	119
Gambar 3.8.....	120
Gambar 3.9.....	121
Gambar 3.10.....	122
Gambar 3.11.....	125
Gambar 3.12.....	127
Gambar 3.13.....	128
Gambar 3.14.....	129
Gambar 3.15.....	129
Gambar 3.16.....	129
Gambar 3.17.....	130

Gambar 3.18.....	130
Gambar 3.19.....	130
Gambar 3.20.....	131
Gambar 3.21.....	131
Gambar 3.22.....	131
Gambar 3.23.....	132
Gambar 3.24.....	132
Gambar 3.25.....	132
Gambar 3.26.....	132
Gambar 3.27.....	133
Gambar 3.28.....	133
Gambar 3.29.....	133
Gambar 3.30.....	133
Gambar 3.31.....	134
Gambar 3.32.....	134
Gambar 3.33.....	135
Gambar 3.34.....	135
Gambar 3.35.....	135
Gambar 4.1.....	138
Gambar 4.2.....	140
Gambar 4.3.....	140
Gambar 4.4.....	141
Gambar 4.5.....	142
Gambar 4.6.....	143
Gambar 4.7.....	143
Gambar 4.8.....	145
Gambar 4.9.....	146
Gambar 4.10.....	147
Gambar 4.11.....	148
Gambar 4.12.....	150
Gambar 4.13.....	150
Gambar 4.14.....	151

Gambar 4.15..... 153
Gambar 4.16..... 153



DAFTAR TABEL

Tabel II.1	33
Tabel II.2	35
Tabel II.3	35
Tabel II.4	84
Tabel II.5	85
Tabel II.6	86
Tabel III.1	102-106
Tabel III.2	107-109
Tabel III.3	124-125

