

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musik adalah karya seni yang diciptakan manusia untuk menghibur indera pendengaran manusia yang dihasilkan melalui gelombang suara. Menurut *The American Heritage Dictionary (Second College Edition)* musik memiliki dua arti yaitu pertama adalah *the art of organizing tones in a coherent sequence* (seni yang mengatur nada sesuai urutan yang koheren sehingga menghasilkan komposisi yang menyatu dan kontinyu), kedua adalah *vocal or instrumental sounds possessing rhythm, melody, and harmony* (vokal atau suara instrumental yang memiliki ritme, melodi, dan harmoni). Sebagai salah satu media yang menghasilkan suara yang diperlukan indera pendengaran (*auditory*) yaitu berbentuk analog seperti *vinyl* (piringan hitam), kaset, dan *cd*. Bentuk fisik rekaman tersebut memerlukan yang namanya pemutar rekaman (*gramophone*). Di era modern ini banyak generasi millennial mulai bangga memamerkan rilisan fisik pada akun media sosial mereka, di tengah maraknya kanal atau situs penyedia layanan musik secara daring (*online*).

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. Kini, RSD dirayakan secara rutin di seluruh dunia (kecuali Antartika) setiap hari Sabtu bulan April. Pada perkembangannya, Indonesia pun turut merayakan RSD yang diselenggarakan oleh komunitas pecinta gramofon dan piringan hitam. Keberlangsungan gramofon dan piringan hitam memiliki cerita historis yang terkandung di dalamnya dan juga konstruksi relasional (keterikatan emosi) antara pendengar setia dengan instrumen yang dimiliki, walaupun gramofon dan piringan hitam dimaknai sebagai objek tua, usang, dan terkesan kuno namun hal ini menarik generasi muda untuk mengetahui lebih dalam bagaimana proses pembuatan dan

pengerjaan gramofon dan piringan hitam. Saat ini, penjualan gramofon dan piringan hitam dipicu oleh banyaknya *band* atau penyanyi yang berasal dari label independen yang merilis rekaman (musik) dalam bentuk fisik.

Fenomena ini membuat generasi muda penasaran bagaimana cara pembuatan gramofon dan piringan hitam, yang dahulu hanya digandrungi oleh generasi *baby boomer* hingga generasi X. Konsumen pada usia 18 hingga 35 tahun, periode usia produktif yang membeli gramofon dan piringan hitam baik secara daring maupun datang ke toko penjualan secara fisik yang tersedia. Berdasarkan hasil tanya jawab, sebagai penjual umumnya mereka mendapatkan piringan hitam dari mengunjungi negara Jepang sebagai salah satu negara pembuat piringan hitam yang masih aktif hingga sekarang. Selain itu, melalui hasil bertemu dengan komunitas yang bersedia menjual koleksinya dan juga bahkan hasil dari koleksi pribadi. Sebagai contoh di Bandung, penjualan gramofon dan piringan hitam hanya terdapat di pasar barang antik, hal ini berbeda dengan di Jakarta. Bila di Jakarta ritel di *mall* besar bukan hanya menjual pemutar piringan hitam yang dikemas secara modern tetapi juga musik dari penyanyi yang bersangkutan.

Umumnya komunitas pecinta musik yang menyukai gramofon dan piringan hitam merupakan pendengar *genre* musik *pop-rock*, *electro*, dan *techno*. Di samping itu selama periode tahun 90-an penggunaan gramofon dan piringan hitam oleh para dj mempengaruhi pendengar dari berbagai macam jenis musik. Guna mewadahi aktivitas dalam perancangan sebuah museum gramofon diharapkan mampu menjawab proses pembuatan sebuah gramofon dan *piringan hitam* hingga proses layak ketika pendengaran. Selain itu, perancangan akan dibuat yang mampu membuat emosi para penikmat musik terlibat di dalamnya sehingga dapat merasakan apa diciptakan oleh perancang. Oleh karena itu, desain museum gramofon akan membentuk menggali karakter terutama indera pendengaran lalu divisualisasi melalui indera penglihatan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena, gejala, fakta, dan data yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah di atas, berikut akan diidentifikasi pokok-pokok permasalahan yang dapat dikatakan sebagai bagian dalam kehidupan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung, yaitu sebagai berikut:

1. Belum ada museum yang mengkhususkan untuk *display* gramofon dan piringan hitam sebagai objek salah satu edukasi sejarah perkembangan musik di Indonesia.
2. Kurangnya sarana informasi kepada generasi millennial karena terbatasnya saksi hidup yang menjadi pemberi pengetahuan (*person to person*).
3. Belum adanya *display* yang penataan *display* secara benar sehingga kondisi gramofon dan piringan hitam masih terjaga dengan baik.
4. Belum adanya tempat untuk mewadahi bersosialisasi dan berkumpul untuk mewadahi komunitas tertentu.

1.3 Ide atau Gagasan yang Diterapkan Dalam Perancangan

Dalam museum yang akan dirancang akan memiliki konsep yang mampu memiliki keterikatan emosi antara penyanyi atau instrumen dengan pendengarnya. Hal ini karena gramofon dan piringan hitam adalah alat atau media masa lalu yang menyampaikan emosi dari pencipta ke pendengar atau penikmatnya. Maka gagasan dalam perancangan akan mampu memperlihatkan secara tekstur dan bentukan ditambah warna yang digunakan. Apalagi perancang mengharapkan ketika memasuki ruang museum yang terdiri dari setiap bagian mampu menjangkau anak muda sebagai target utama, bagian masyarakat yang mendapat informasi lebih jauh. Di samping itu, tidak menutup kemungkinan untuk generasi sebelumnya hingga generasi *alpha* memasuki arena ini.

Kemudian ketika memasuki museum, diharapkan mampu menggali kenangan masa lalu. Pengunjung mulai kalangan tua muda, anak-anak hingga dewasa merasa tergugah emosinya ketika memasuki area tersebut dan juga berkeliling di dalamnya. Sebagai ikon budaya bangsa karena meninggalkan karya berupa artefak nyata dan juga dapat disentuh, sehingga material yang dipergunakan

perlu *durable*. Di samping itu, lingkungan museum yang akan dirancang diharapkan tidak mudah menumbuhkan jamur atau kotoran lainnya dikarenakan gramofon dan piringan hitam merupakan tergolong *fragile* sehingga dapat menjadi sarang kotoran dan agak sulit dibersihkan, maka memerlukan teknik khusus untuk membersihkannya. Oleh karena itu, sebagai karya mampu menggugah rasa (*feeling*) dan juga indera (*sense*) dimaksudkan bahwa desain tata ruang ini dapat memberi informasi secara interaktif, rekreatif, dan edukatif terhadap semua kalangan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menerapkan tema '*Gramophone*' dan konsep '*Rising Memory*' pada perancangan interior museum gramofon dan piringan hitam di Solo?
2. Bagaimana menerapkan sistem *display*, pencahayaan, sirkulasi pengunjung dan *programming* yang sesuai dengan karakteristik dan kegiatan dalam museum gramofon dan piringan hitam?
3. Bagaimana merancang interior museum gramofon dan piringan hitam yang edukatif, interaktif, dan rekreatif?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang ingin dicapai dari pengembangan rumusan masalah yang sudah dikemukakan pada museum gramofon dan piringan hitam yaitu :

1. Menerapkan tema gramofon dan konsep *rising memory* pada elemen-elemen desain perancangan interior museum gramofon dan piringan hitam di Solo.
2. Menerapkan beberapa faktor-faktor penting seperti sistem pencahayaan, sirkulasi pengunjung, dan *programming* yang sesuai dengan karakteristik dalam kegiatan museum gramofon dan piringan hitam.
3. Merancang interior yang menghadirkan suasana ruang yang edukatif, interaktif, dan rekreatif dalam perancangan interior museum gramofon dan piringan hitam di Solo.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan yang diperoleh dalam proses perancangan museum gramofon dan piringan hitam yaitu :

1. Sebagai tujuan alternatif wisata yang baru, dapat dikunjungi oleh masyarakat secara luas.
2. Memberi wawasan lebih jauh dalam mendengarkan musik secara konvensional.
3. Mendeskripsikan kesan yang diterima oleh manusia ketika memasuki ruang yang mampu menggali ingatan masa lalu dan selanjutnya.
4. Memberi edukasi mengenai pengenalan sejarah masuknya musik ke Indonesia hingga perkembangannya kini.

1.7 Ruang Lingkup Batasan Perancangan

Batasan perancangan dalam mendesain museum gramofon dan piringan hitam yaitu merancang desain ruang yang terdiri dari :

1. *Entrance* : area tempat masuk, setelah melewati fasad bangunan yang didesain secara modern guna menyesuaikan dengan target pasar yaitu anak muda dan juga orangtua serta tidak menutup kemungkinan dari berbagai kalangan pula. Pada area ini pengunjung akan diminta mengisi daftar kehadirannya.
2. *Lobby* : area ini pengunjung akan memasuki ruangan yang lebih dalam sambil melihat-lihat *timeline* yang berada di sekeliling *lobby*. Di sini terdapat pula *front office* yang guna sebagai pusat informasi.
3. Ruang interaktif museum : di area ini akan dijelaskan pula bagaimana asal muasal gramofon dan *piringan hitam* sehingga menjadi barang atau sebagai media yang menyalurkan suara (*instrument* dan *lyric*) serta alat pemutar piringan hitam zaman dahulu (*gramophone*).
4. Toilet : disediakan di beberapa sudut yang disesuaikan dengan kebutuhan berapa jumlah kapasitas pengunjung yang datang ke museum gramofon dan *piringan hitam* ini.
5. Toko Souvenir : area yang akan menjual piringan hitam yang layak jual dan masih berfungsi serta memiliki nilai daya guna. Selain itu menjual

pula memorabilia baik itu lama ataupun baru dari penyanyi yang bersangkutan serta menjual pula alat pemutar piringan hitam yang berfungsi dan perangkat lainnya. Lalu disediakan pula tempat untuk reparasi untuk alat pemutar piringan hitam. Di samping tersedia pula souvenir yang menampilkan *branding* dari perusahaan sendiri, serta penjualan musik secara daring.

6. Kafe : tempat area ini dirancang untuk para pengunjung bersantai sejenak sambil menikmati makanan kecil juga mendengarkan musik yang berasal dari gramofon yang dimainkan. Selain itu pengunjung pun diajak untuk menikmati musik dari piringan hitam asli dengan jumlah pembatasan tertentu.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Dipaparkan mengenai gagasan dengan mengambil tempat museum gramofon sebagai tempat yang diangkat untuk dilakukan perancangan. Hal ini dikarenakan gramofon dan *piringan hitam* menjadi benda yang bukan hanya digandrungi oleh generasi tua saja tetapi generasi muda saat ini. Di samping itu, ditinjau pula aspek identifikasi masalah yang timbul sehingga diangkat isu ini, kemudian ditinjau kembali dari rumusan masalah yang terbentuk, sejauh mana tujuan dan manfaat perancangan untuk publik, pemilihan ruang lingkup batasan yang akan dikembangkan, dan sistematika penulisan yang melandasi penulisan karya ilmiah ini.

Bab II Studi Literatur Tentang Museum Gramofon dan Piringan Hitam

Memaparkan mengenai kerangka utama penulisan mengenai sistem penggunaan museum. Gramofon sebagai media yang ditampilkan sehingga terdengar suara dan juga peralatan yang dibutuhkan. Di samping itu, studi banding yang dilakukan untuk pengumpulan data yang diperlukan karena gramofon dan piringan hitam adalah benda yang cenderung *fragile* sehingga diperlukan perawatan *extra* sehingga benda yang disebut ikon budaya tetap terjaga kualitasnya. Lalu sumber literatur yang diperlukan berdasarkan ruang lingkup

kajian yang diperlukan ketika melakukan pembahasan mengenai museum gramofon dan piringan hitam.

Bab III Deskripsi Objek Pembuatan dan Perancangan Museum Gramofon di Indonesia, Bandung

Dalam perancangan *brainstorming* museum gramofon dan piringan hitam dijelaskan mengenai *programming* yang akan terdapat dalam museum gramofon dan piringan hitam. Berdasarkan denah *existing* yang sudah ada. Sistem *wayfinding* akan lebih dijelaskan kembali, hal ini karena terdapat beberapa dua lantai yang dipergunakan diperuntukan sebagai museum dan juga kantor. Karena area dibagi berdasarkan privat dan juga publik.

Bab IV Penerapan Tema dan Konsep dalam Perancangan Museum Gramofon dan Piringan Hitam

Penerapan konsep yang akan diangkat dalam perancangan museum gramofon dan piringan hitam hubungannya antara manusia dan artefak ini. Hal ini disebabkan belum tersedianya museum yang mewadahi kebutuhan masyarakat yang ingin mengetahui apa itu gramofon dan piringan hitam dan bagaimana perawatannya. Oleh karena itu sebagai sarana edukasi dan menghibur bagi masyarakat perlu dibagikan kepada khalayak, maka konsep yang diterapkan ketika mereka memasuki ruangan adalah untuk mengingat masa lalu melalui sebuah musik.

Bab V Simpulan dan Saran

Hasil perancangan yang dibagikan kepada masyarakat sebagai kontribusi kepada masyarakat. Maka ditarik simpulan yang guna mengevaluasi kembali apa yang kelebihan dan kekurangan perancangan museum gramofon dan piringan hitam. Selain itu pula terdapat saran yang berguna untuk mengembangkan kembali desain yang diperlukan.