BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum pada mulanya memang dimaksudkan untuk menyelamatkan benda-benda budaya dan sejarah nenek moyang dari zaman ke zaman terkini. Namun sekarang pengertian tentang museum sudah jauh berkembang, sejalan dengan berkembangnya pengetahuan masyarakat. Museum tidak lagi dipahami sebagai tempat menyimpan dan memilihara benda-benda budaya sejarah, Namun juga sebagai institusi permanen yang bersifat “nirlaba’’ dan terbuka bagi publik untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, pameran, dan pertunjukan. Misi utama museum pada dasarnya berperan sebagai pendidikan dan hiburan. Pada saat ini masih banyak masyarakat, termasuk kalangan pendidikan yang memandang museum hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan dan memilihara benda-benda peninggalan sejarah serta menjadi monumen penghias kota, akibatnya banyak masyarakat yang masih segan untuk meluangkan waktunya untuk berkunjung ke museum dengan alasan, berkunjung ke museum kurang menarik dan agak membosankan.

Berdasarkan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2014), keberadaan museum di Indonesia secara umum belum mampu secara optimal memenuhi kebutuhan masyarakat sebagai sarana edukasi dan rekreasi yang berkualitas. Tercatat, jumlah museum hanya 15% di kabupaten / kota di seluruh

Indonesia, kebanyakan terkonsentrasi di Jakarta, Bali, Yogyakarta, Jawa tengah. Bahkan ada provinsi yang belum mempunyai museum daerah. Berdasarkan situasi tersebut, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemsikbud) sejak 2011 telah mengulirkan progam revitalitasi museum sebagai upaya meningkatkan kualitas museum dalam melayani masyarakat dan menjadikan museum sebagai “kebutuhan” untuk dikunjungi. Setidaknya ada enam aspek revilitasi museum yaitu fisik, manajemen, progam, jejaring, kebijakan, dan pencitraan. Tampilan fisik harus dibuat menarik, misalnya dengan melakukan penataan interior, eksterior, dan rehabilitasi fasilitas penunjang lainnya. Aspek manajemen dengan meningkatkan profesionalisme dalam pengelolaan museum dan pelayanan pengunjung. Sementara itu, aspek progam dan pencitraan dapat melalui pengembangan progam-progam yang inovatif dan kreatif sehingga tidak membosankan bagi pengunjung.

Indonesia adalah Negara yang kaya dengan nilai budaya dan tradisi, terdiri dari beberapa pulau yang terbentang dari sabang sampai marauke. Dari sekian banyak pulau beserta masyarakat tersebut lahir dan tumbuh berkembang seni tradisi yang merupakan identitas jati diri. Alam yang indah dengan berbagai unsurnya, menginspirasikan masyarakat untuk menciptakan alat musik yang bersumber dari suara-suara alam, seperti bambu, kayu, dan kulit. contoh suara alam berasal dari rumpun bambu diolah kedalam bentuk instrumen bunyi buatan yang disebut angklung. Pada awal peradaban

manusia, alat musik masih dalam bentuk yang sederhana dengan bunyi yang sederhana pula, Namun akhirnya manusia mampu mengolah suara-suara alat tersebut kedalam berbagai macam bentuk bunyi-bunyian serta dapat mengubah bunyi dalam bentuk irama yang dikehendaki. Di dalam pembentukan bunyi dapat mewujudkan sebuah karya dalam bentuk serta konteks keindahan bunyi-bunyian yang berirama yang disebut musik. Kehadiran musik dapat dirasakan didalam berbagai kehidupan manusia, misalnya dalam upacara adat dan pertunjukan drama pada zaman terdahulu. Musik berkembang sebagai bentuk seni pertunjukan dengan sasaran hiburan.

Di Indonesia memiliki berbagai macam bentuk alat musik tradisional, yang merupakan aset bangsa yang tidak ternilai harganya, yang sebagian daerahnya daerah memiliki alat musik khas. Alat musik daerah tersebut diciptakan oleh nenek moyang kita sejak ratusan tahun silam, yang pada masa itu sudah mengenal tangga nada yang digunakan untuk menciptakan lagu. Adapun lagu tersebut disesuaikan dengan iringan alat musiknya. Alat musik tradisional dapat dibedakan menjadi golongan berdasarkan cara memainkan, antara lain alat musik pukul, alat musik tiup, alat musik petik, dan alat musik gesek. Alat musik tradisonal memiliki keunikan tersendirinya dilihat dari teknik penyajiannya, bentuk, dan instrumen yang dikeluarkan. Untuk menjaga hilangnya pengetahuan tentang keberadaan alat musik tradisional di Indonesia yang pada zaman sekarang digeser oleh alat musik modern, maka perlu usaha untuk melestarikannya. Sehingga

tidak akan terjadi hal yang tidak diinginkan seperti kejadian alat musik angklung yang diklaim oleh Negara lain.

Dengan beragam jenis alat musik tradisional di Indonesia, maka diperlukan sebuah tempat khusus untuk masyarakat dapat mengetahui sejarah dan jenis-jenis alat musik tradisional. Museum Alat Musik Tradisional Indonesia dapat menjadi salah satu tempat sebagai pemeliharaan/sarana dokumentasi jenis ragamnya alat musik tradisional. Di Indonesia sendiri alat musik tradisional masih dimainkan dan dikoleksi di museum-museum daerah, dipamerkan dalam pameran di museum kabupaten/kota yang bersifat tidak tetap. Belum ada fasilitas museum yang khusus mengoleksi alat musik tradisional yang bersifat tetap di Indonesia.

Dalam perancangan Museum Alat Musik Tradisional Indonesia dirancang dengan fasilitas sistem multimedia interaktif yang artinya desain dengan kombinasi media statis dan dinamis, yang dapat memberikan informasi lebih interaktif, sehingga tersaji dengan lebih menarik. Multimedia interaktif salah satu bentuk dari teknologi informasi tersebut yang mengunakan gambar, tulisan, suara, animasi, video, dan fasilitas pengunjung yang dapat berinteraksi dengan memainkan alat musik tradisional di museum tanpa menganggu benda koleksi tetap. Multimedia interaktif menjadi sistem informasi yang bermanfaat bagi masyarakat, sehingga pengunjung mendapatkan sensasi secara visual, auditorial, dan *tactile* terhadap

benda koleksi. Benda koleksi Museum Alat Musik Tradisional Indonesia berupa benda warisan secara turun-menurun yang dipamerkan pada generasi sekarang.

Dari sekian banyaknya alat musik tradisional di Indonesia, merupakan hal yang penting untuk masyarakat mengetahui alat musik tradisional di museum karena alat musik tradisional merupakan warisan secara turun-menurun dari nenek moyang bangsa Indonesia terdahulu yang bersifat edukasi kultural dan rekreasi.

1.2 Gagasan Perancangan

Beberapa gagasan perancangan yang timbul berdasarkan dari latar belakang masalah, yaitu :

Keberadaan museum di Indonesia secara umum belum mampu secara optimal memenuhi kebutuhan masyarakat sebagai sarana edukasi dan rekreasi yang berkualitas. hal tersebut, menjadi dasar pemikiran dalam pelaksanaan tugas akhir ini dengan merancang museum dengan koleksi alat musik tradisional yang didukung oleh perangkat multimedia.

Dalam perancangan Museum Alat Musik Tradisonal Indonesia, benda koleksi yang mempunyai struktur dalam bentuk fisiknya, yang dapat menjadi inspirasi dalam bentuk bangunan interior yang mengikuti fungsinya, sehingga informasi sampai dengan baik kepada pengunjung museum. Berdasarkan hal tersebut, gaya arsitektur neo

modern sangat mendukung dan menjadi pilihan dalam perancangan ini. Arsitektur neo modern mengkomunikasikan kemampuan teknologi dan bahan untuk berperan sebagai elemen artistik dan estetik yang dominan. Ciri-ciri arsitektur neo modern adalah memperlihatkan kejelasan struktur dan sainsnya dengan ide-ide yang beralasan dan masuk akal.

Alat musik tradisional merupakan instrumen yang dibuat atau dimodifikasikan untuk tujuan menghasilkan musik, alat musik tradisonal umumnya menghasilkan suara/nada yang didasarkan dengan tangga nada diatonis dan pentatonis, yang dapat menciptakan irama. Diatonis yang terdiri dari 7 buah nada yang berjarak satu dan setengah nada. Tangga nada ini terbagi dalam dua kelompok, yaitu tangga nada diatonis mayor yang berkesan bahagia dan semangat dan diatonis minor terkesan sedih dan kurang bersemangat. Tangga nada pentatonis terdiri dari lima nada pokok, yang nada-nada dalam tangga nada pentatonis tidak terlihat berdasarkan jarak nada, tetapi berdasarkan urutannya dalam tangga nada. Berdasarkan hal tersebut maka timbul ide untuk merancang Museum Alat musik Tradisional dengan mengunakan konsep *Balance in Dynamic Rhythm* yang artinya keseimbangan dalam Irama Yang Dinamis dapat menciptakan keharmonisasian di dalam ruangan museum. Dalam perancangan ini akan melayout dengan *story line* berdasarkan jenis alat musik tradisional dengan cara memainkannya yang dilihat dari bentuk fisik benda koleksi, yang ukurannya ada yang terkecil sampai terbesar.

Sebagian koleksi alat musik tradisional di museum dapat dimanfaatkan untuk menciptakan ruangan unik/khusus, yang pengunjung dapat memainkan alat musik tradisional tanpa menganggu benda koleksi primer.

Memanfaatkan teknologi saat ini berupa fasilitas simulasi multimedia, seperti games simulasi alat musik tradisonal yang diprogam ke media elektronik monitor *touch screen* sehingga pengunjung museum dapat memainkan alat musik tradisional tanpa mengganggu benda koleksi di museum. Fasilitas ini merupakan faktor penunjang koleksi agar informasi tersaji lebih interaktif bagi pengunjung museum.

1.3 Fokus Permasalahan

Beberapa pokok permasalahan yang timbul berdasarkan dari latar belakang masalah, yaitu :

1. Sebagian besar benda koleksi bermaterial alam yang kekuatannya sangat tergantung dari kondisi lingkungan seperti temperatur dan kelembaban udara, sehingga diperlukan teknik pendisplayan dalam layout yang dapat mempertahankan keawetan benda-benda koleksi.
2. Banyaknya alat musik tradisional di Indonesia yang dapat dibedakan menjadi golongan berdasarkan cara memainkan, antara lain alat musik pukul, alat musik tiup, alat musik petik, dan alat musik gesek, sehingga akan mempengaruhi

penggolongan area berdasarkan jenis yang akan berpengaruh terhadap *story line* dalam perancangan ini.

3. Indonesia memiliki banyak ragam alat musik tradisional baik dari jenis, bentuk dan penyajiannya, sehingga perlu dirancang teknik pendisplayan sesuai dengan kebutuhan.
4. Museum Alat Musik Tradisional Indonesia dirancang dengan fasilitas sistem multimedia interaktif yang artinya desain dengan kombinasi media statis dan dinamis yang memberikan informasi yang lebih interaktif, sehingga tersaji dengan lebih menarik di museum.
5. Museum Alat Musik Tradisional Indonesia dirancang dengan konsep *Balance in Dynamic Rhythm* yang memiliki makna kesimbangan dalam irama yang dinamis. Dengan konsep ini dapat menciptakan keharmonisasian di dalam museum, dengan menimbulkan kesan interaksi antara ruang dengan benda pamer.
6. Indonesia terdiri dari beberapa pulau yang terbentang dari sabang sampai marauke, alam yang indah dengan berbagai unsurnya, menginspirasikan masyarakat untuk menciptakan alat musik yang bersumber dari sumber daya alami, seperti bambu, kayu, dan kulit.

1.4 Permasalahan Perancangan

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dihadapi didalam perancangan ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang sarana yang dapat mengakomodir seluruh kebutuhan di museum terhadap benda pamer yang sebagian besar berbahan alam yang kekuatannya tergantung dari kondisi lingkungan seperti temperatur dan kelembaban udara ?
2. Bagaimana cara merancang interior agar terciptanya *story line* di museum yang menarik, berdasarkan jenis alat musik tradisional di Indonesia dengan cara memainkan, antara lain alat musik pukul, alat musik tiup, alat musik petik, dan alat musik gesek?
3. Bagaimana menciptakan teknik pendisplayan terhadap jenis, bentuk dan penyajian alat musik tradisional ?
4. Bagaimana cara menerapkan sistem multi media interaktif sebagai sarana edukasi dan entertainment di museum?
5. Bagaimana memunculkan suasana ruangan/interior dengan konsep *Balance in Dynamic Rhythm* yang menimbulkan kesan interaksi antara ruang dengan benda pamer.
6. Bagaimana menciptakan pencitraan Indonesia di dalam museum, yang didasari keadaan alam Indonesia dengan berbagai unsurnya, yang menginspirasikan masyarakat untuk menciptakan alat musik yang bersumber dari suara-suara alam seperti kayu, kulit, dan bambu.

1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud Perancangan :

Maksud dari perancangan museum adalah memberikan informasi kepada masyarakat tentang benda kolesi yang bernilai sejarah dan nilai ilmiah (termasuk nilai estetika) khususnya alat musik tradisional Indonesia yang memiliki jenis ragamnya yang dilihat dari bentuk, bunyi, bahan material dan penyajiannya yang pengaruhnya terhadap perubahan zaman ke zaman.

Tujuan Perancangan :

Tujuan perancangan museum adalah memberikan fasilitas yang mendukung agar informasi yang ada dimuseum (benda koleksi) sampai dengan baik kepada pengunjung, sebagai sarana hiburan dan edukasi. Dan memberikan daya tarik di museum terhadap pengunjung agar menimbulkan kesan dan pesan yang menyenangkan di dalam museum.