

Perancangan Interior Museum Musik Klasik Berbasis Media Berteknologi Tinggi untuk Anak-anak di Surabaya

Sugianto Wijaya, Hedy C. Indrani, Fenny Kurnia D
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: Jonathan_faustine@gmail.com

Abstrak - Musik Klasik di Indonesia merupakan salah satu seni suara yang dapat mempengaruhi perasaan manusia. Dengan musik kita dapat merasakan ketenangan, semangat, dan emosi tersendiri pada tiap genre-nya. Penting bagi kita untuk melestarikan musik klasik sebagai karya seni budaya, yang dapat membangkitkan apresiasi musik produk negeri. Disamping itu untuk menghidupkan lagi fasilitas publik yang saat ini mengalami kemunduran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah fasilitas yang dapat menginformasikan secara terbuka koleksi – koleksi yang ada, melalui sebuah Museum Musik Klasik di Surabaya yang dapat memberikan edukasi dan hiburan yang menyenangkan. Dengan menciptakan suasana yang industrial terlihat dari material yang murni, dengan penggunaan media yang aplikatif dan inovatif.

Kata Kunci—Desain Interior, Industrial, musik klasik, museum

Abstract - Classical Music in Indonesia is one of the art sound that can affect human feelings. With music we can feel the serenity, spirit, and emotions separately in each genre. It is important for us to preserve classical music as art and culture, which can evoke appreciation of country music product. In addition to reviving public facility that is currently experiencing a setback therefore we need a facility that can inform openly a collection that is, through a Classical Music Museum in Surabaya which can provide education and fun entertainment. By creating an atmosphere that industrial look of pure material, with the use of the applicative and innovative media.

Keyword—Interior Design, Industrial, classical music, museum

I. PENDAHULUAN

Musik saat ini merupakan salah satu media yang berperan penting dalam kehidupan sosial manusia. Salah satunya dapat dijadikan media hiburan yang cukup strategis dimana penikmat musik yang luas. Selain itu jenis-jenis musik yang ada sangat beragam. Dimana secara geografi musik dapat dibagi menjadi musik Barat yang mengacu kepada Negara-negara Eropa, dan musik Timur di wilayah Asia dan Timur Tengah yang memiliki varian yang cukup banyak.

Secara umum musik terbagi atas tiga jenis, yaitu musik tradisional, musik hiburan, dan musik serius atau sering disebut musik klasik. Musik tradisional merupakan musik yang berasal dari segi geografisnya yang melambangkan khas

sebuah daerah. Sedangkan musik hiburan sangat variatif dan digemari oleh masyarakat kini. Pada umumnya musik hiburan didominasi oleh musik vokal dan sebagian diantaranya musik instrumental.

Berbeda dengan musik tradisi dan musik hiburan, kreativitas musik klasik pada masyarakat *modern* sama sekali tidak dibatasi baik tradisi maupun kecenderungan yang berkembang di masyarakat. Dengan kata lain musik klasik memiliki kebebasan artistik yang jauh lebih luas dibandingkan musik hiburan. Tetapi kebebasan artistik tersebut tetap memiliki aturan berdasarkan pertimbangan konsep-konsep teoretik yang juga senantiasa berkembang dari waktu ke waktu.

Konsumsi musik saat ini tidak hanya melalui sekolah musik tetapi dapat disalurkan melalui berbagai perlengkapan *gadget* yang dapat memenuhi kebutuhan musik, sehingga memudahkan pengguna ketika ingin bermusik dimana saja dan kapan saja. Salah satunya *gadget* yang cukup terkenal yaitu *Apple* yang memiliki beragam fitur yang cukup menarik, tetapi fasilitas pendukung yang ada, kurang memadai seperti pengenalan musik klasik bagi anak-anak pada usia dini, yang pada saat ini hanya terpikat dengan tempat hiburan seperti Mall. Oleh karena itu pentingnya sebuah museum yang bersifat edukatif yang dapat mengajarkan anak-anak pada usia dini mengenai musik klasik yang dapat menstimulasi otak anak untuk lebih kreatif. Di samping itu penggunaan media yang berteknologi tinggi disesuaikan dengan masyarakat perkotaan, sehingga membuat anak-anak terpikat untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat. Berdasarkan pengalaman di lapangan, sebagian besar anak kecil menghabiskan waktu bermainnya di Mall yang tujuannya hanya bersifat hiburan dan minim edukasi. Surabaya cukup berpotensi sebagai kota yang melahirkan para pemusik terampil. Oleh karena itu sangat penting mendirikan sebuah fasilitas yang dapat mencerdaskan anak-anak bangsa dari banyak hiburan yang minim edukasi.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah berupa studi lapangan yang meliputi hasil *survey* dan wawancara yang dilakukan di lapangan yang berisikan mengenai kebutuhan ruang, sirkulasi ruang, dan suasana ruang.

Berikutnya menggunakan studi perbandingan yang merupakan hasil survei dari beberapa objek yang memiliki

fungsi, serta fasilitas yang dapat dijadikan sebagai tipologi. Studi Literatur juga digunakan, meliputi hasil referensi dari buku-buku dan media internet sebagai landasan teori dalam bentuk artikel maupun gambar-gambar.

Pemilihan subjek yang dituju berupa umur 6-14 tahun, dimana masa konkreto prarasional (7-11 tahun) merupakan masa anak sudah dapat melakukan berbagai tugas yang konkret. Ia mulai mengembangkan tiga macam operasi berpikir, yaitu identifikasi (mengenali sesuatu), negasi (mengkinkari sesuatu), dan reprovokasi (mencari hubungan timbal-balik antar beberapa hal) [1].

III. KONSEP DESAIN

Latar belakang pemilihan konsep didasari pada kehidupan masyarakat yang mengkonsumsi musik saat ini tidak hanya melalui sekolah musik tetapi dapat disalurkan melalui berbagai perlengkapan *gadget* yang dapat memenuhi kebutuhan musik, sehingga memudahkan pengguna ketika ingin bermusik dimana saja dan kapan saja. Salah satunya *gadget* yang cukup terkenal yaitu Apple yang memiliki beragam fitur yang cukup menarik. Tetapi fasilitas pendukung yang ada, kurang memadai seperti pengenalan musik klasik bagi anak-anak pada usia dini, yang pada saat ini hanya terpicat dengan tempat hiburan seperti Mall.

Kriteria museum saat ini cukup berbeda dengan kriteria sebelumnya, dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh Andre Hauenschild bahwa museum saat ini lebih difokuskan pada cara berkomunikasi kepada pengunjungnya melalui ekshibisi, maka penggunaan elemen konsep *new* museum akan dikaitkan dengan ekshibisi. Dengan kata lain bahwa setiap museum pastinya memiliki visi, misi, dan tujuan sebagai dasar untuk menjalankan aktivitasnya [2].

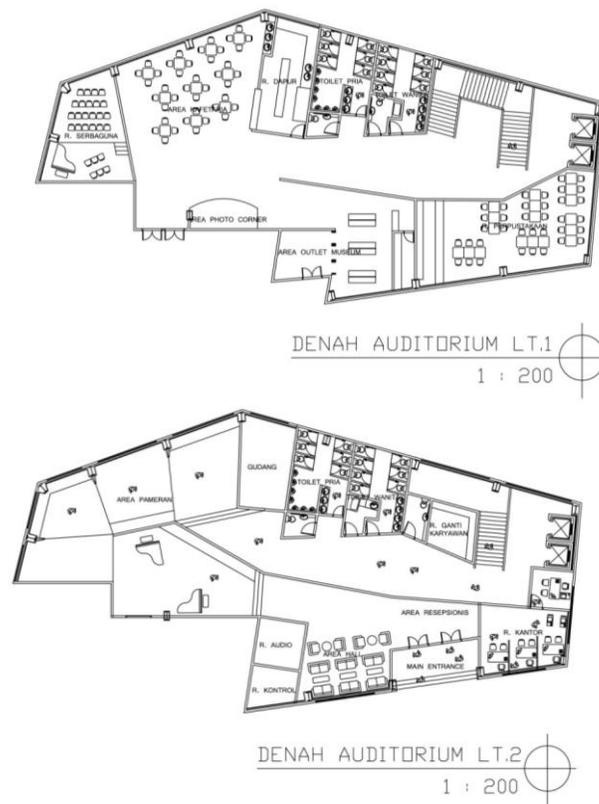
Oleh karena itu pentingnya sebuah museum yang bersifat edukatif yang dapat mengajarkan anak-anak pada usia dini mengenai musik klasik yang dapat menstimulasi otak anak untuk lebih kreatif. Di samping itu penggunaan media yang berteknologi tinggi disesuaikan dengan masyarakat perkotaan, sehingga membuat anak-anak terpicat untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat. Berdasarkan pengalaman di lapangan, sebagian besar anak kecil menghabiskan waktu bermainnya di Mall yang tujuannya hanya bersifat hiburan yang minim edukasi. Surabaya cukup berpotensi sebagai kota yang melahirkan para pemusik terampil. Oleh karena itu sangat penting mendirikan sebuah fasilitas yang dapat mencerdaskan anak-anak bangsa dari banyaknya hiburan yang kurang bermanfaat.

Problem perancangan berada pada penggunaan sistem keamanan, dimana penggunaan cctv dengan *security guard* menjadi perbandingan yang sulit untuk diterapkan dalam sistem keamanan. Dikarenakan upah tenaga kerja khususnya wilayah Indonesia tergolong murah, sehingga menimbulkan dilema dalam pemilihan sistem keamanan.

Education and Entertainment, merupakan konsep yang berlatar belakang kehidupan masyarakat yang semakin *modern* dan membutuhkan hiburan yang bermanfaat, sehingga konsep

yang ingin dicapai yaitu sebuah museum yang tidak hanya bersifat edukatif saja tetapi juga bersifat menghibur, dimana jenis musik yang dipilih adalah jenis musik klasik memiliki manfaat menstimulasi otak anak sejak usia dini.

Education yang ingin disampaikan yaitu pengenalan musik klasik pada usia dini yang baik dalam perkembangan otak anak. Dan dikemas dalam *gadget* yang menarik buat anak-anak sehingga dalam pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan dengan teknologi yang simpel dan menghibur.



Gambar 1. *Layout* museum

ELEMEN INTERIOR

A. Lantai

Material lantai yang digunakan beragam dengan perpaduan semen *ekspose* dan parket sebagai pelapis penutup lantai yang ekonomis, padat, dan tidak menyerap suara, dengan tingkat durabilitas yang relatif baik dan mudah, juga menciptakan suasana tenang, terasa nyaman diinjak [3].



Gambar 2. Lantai dilapisi TENNOKOTE Dark Grey

B. Dinding

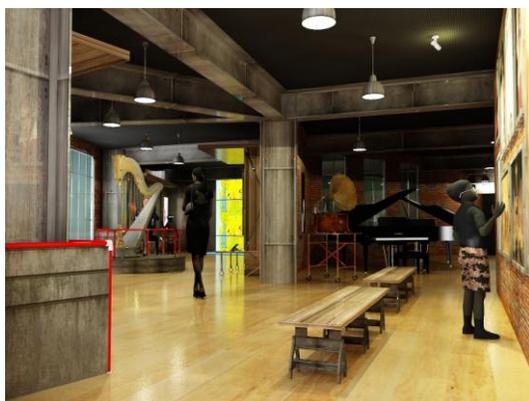
Material dinding ekspose batu bata yang *unfinished* yang merupakan *style industrial*.



Gambar 3. Dinding dengan bata ekspose berfungsi meredam suara

C. Plafon

Material plafon semen *ekspose* dengan kombinasi *gypsumboard* sebagai pelapis plafon yang pemasangannya mudah dan cepat.



Gambar 4. Plafon dak beton dicat hitam memberi kesan ruang yang tidak tinggi

PERABOT



Gambar 5. Sistem *display* musik

Display musik yang memiliki ciri pipa *galvanized* dan sentuhan kayu *unfinished* yang melekat dalam *style industrial* yang memberikan tema dari instrument musik klasik.



Gambar 6. Meja resepsionis *hall*

Meja resepsionis yang menggunakan kombinasi kayu *unfinished* dan tali baja, juga penggunaan rol kabel listrik sebagai salah satu bagian dari perabot.



Gambar 7. Lemari *display outlet souvenir*

Lemari *display outlet souvenir* yang simple dengan penggunaan material kayu *unfinished* dengan pipa *galvanized*.



Gambar 8. Rak buku perpustakaan

Penggunaan tangga kayu bekas dengan kombinasi papan kayu dengan warna hijau muda.



Gambar 9. Lemari piring dan gelas

Lemari piring dan gelas yang memiliki banyak kabinet untuk penyimpanan, dengan material kayu *unfinished* dengan kombinasi besi *galvanized*.

SISTEM INTERIOR

A. Pencahayaan

Pencahayaan alami terdapat pada beberapa titik , sehingga paparan cahaya yang masuk dapat disaring sehingga tidak merusak benda koleksi dan meredam panas matahari yang akan masuk kedalam ruangan. Pencahayaan buatan dengan penggunaan LED ataupun *fluorescent* dengan *warm light*.



Gambar 10. Lampu LED PANASONIC

B. Penghawaan

Sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami dan buatan diman secara alami, posisi museum berada di tengah permukiman yang dikelilingi oleh site yang hijau dan menyegarkan jauh dari polusi perkotaan. Untuk penghawaan buatan menggunakan sistem AC (*air conditioner*) yang berfungsi mendinginkan ruang yang dilengkapi dengan *dehumidifier* menjaga suhu dan kelembapan udara untuk menghindari terjadi jamur pada benda koleksi.



Gambar 11. Air conditioner Mitsubishi ceiling mounted slim duct type

C. Akustik

Pada beberapa area menggunakan material kayu yang berfungsi meredam tingkat kebisingan suara yang dapat mengganggu aktivitas pada ruangan lain. Dan juga dapat mendukung waktu dengan (*reverberation time*).



Gambar 12. Sistem akustik ruang

D. Sistem Proteksi Kebakaran

Penggunaan *smoke detector* pada area yang memiliki resiko kerusakan tinggi, dan penggunaan *springkle* sebagai proteksi kebakaran pada area sedang . Juga penempatan APAR pada beberapa titik yang memiliki resiko kebakaran rendah.



Gambar 13. Smoke detector RH-SO-929

E. Sistem Keamanan

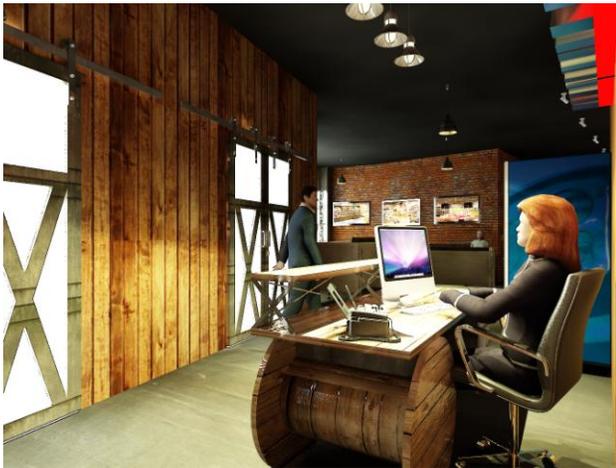
Sepenuhnya menggunakan CCTV yang mampu mengawasi tiap ruang selama 24 jam dan *security guards* pada area *main entrance* dan area *outlet souvenir*.



Gambar 14. Sistem keamanan type IRC 5302s2

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ditinjau dari konsep dan kebutuhan akan tempat publik yang edukatif dan menyenangkan. Menghasilkan perancangan dengan konsep *Education & Entertainment*.



Gambar 15. Area Resepsionis



Gambar 18. Area kantor menggunakan bata ekspose putih
 Penggunaan bata *ekspose* putih memberikan kesan bersih pada area kerja sehingga dapat meningkatkan kinerja pengguna.



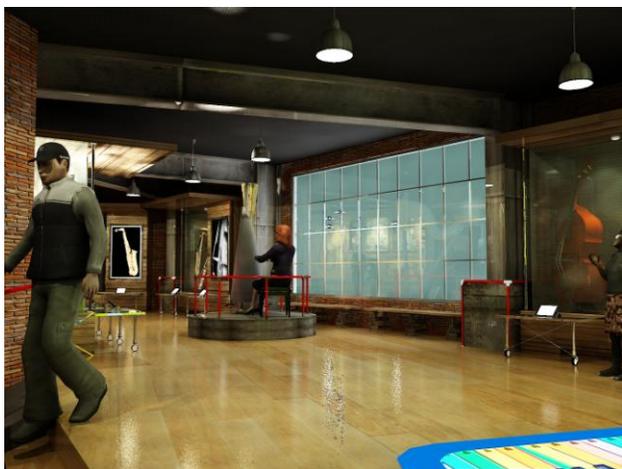
Gambar 16. Area Hall

Pada area *hall* memiliki pencahayaan alami yang baik dan memiliki *view* yang indah.



Gambar 19. Ruang perpustakaan

Dari hasil pengamatan penulis pada beberapa penggunaan sistem perpustakaan yang masih konvensional, sehingga penulis menerapkan sistem komputerisasi pada ruang perpustakaan dan WI-FI sebagai media untuk mengakses kebutuhan edukasi.



Gambar 17. Area Galeri

Pada area galeri penerapan dinding batu bata ekspose dengan kombinasi rangka baja sebagai material struktural untuk menguatkan kesan industrial.



Gambar 20. Meja resepsionis ruang perpustakaan

Pada ruang perpustakaan ini diberikan aksentuasi tangga nada pada salah satu sisi ruang untuk mempertegas dekorasi ruang.



Gambar 21. Ruang dapur

Salah satu ruang dalam perancangan ini, yakni ruang dapur memiliki karakter murni yang terlihat dari material dinding dan perabot.



Gambar 22. Area makan

Penggunaan warna putih pada plafon memberikan kesan yang bersih pada area makan dan layar *display* yang berfungsi sebagai media pemasaran.



Gambar 23. Ruang serbaguna

Pada area ini digunakan sebagai *concert hall mini*. dan digunakan pada *event* tertentu, juga berfungsi tempat pertemuan direksi dan seluruh staff untuk melakukan *briefing*.



Gambar 24. Area outlet souvenir

Area *outlet souvenir* ditampilkan suasana yang lapang sehingga memberikan kesan lega bagi pengunjung untuk berbelanja tanpa harus berdesakan.

V. KESIMPULAN

Menjawab rumusan masalah perancangan, dari analisa dan hasil perancangan ada beberapa syarat yang diperlukan dalam perancangan *public space* adalah komposisi karakter bentuk lebih mengarah bentuk murni yang sesuai dengan *style* yang ditonjolkan.

Penggunaan bahan untuk sebuah *public space* terbagi atas beberapa bagian penting yaitu lantai museum menggunakan parket dengan variasi lantai semen ekspose yang dilapisi dengan TENNOKOTE.

Untuk dinding menggunakan bata ekspose yang mampu meredam suara. Sedangkan pengaplikasian plafon museum juga menggunakan bahan struktural berupa dak beton dan papan semen *fiber-glass* yang baik untuk memantulkan suara.

Untuk perancangan *public space*, beberapa sistem utilitas merupakan sistem mandiri *public space*, diantaranya, untuk sistem pencahayaan, penggunaan *spotlight*, dan *downlight* LED digunakan karena memiliki cahaya dan sinar *ultraviolet* yang rendah sehingga tidak merusak obyek yang disinarnya.

Dari sistem penghawaan, penggunaan *ac central* sangat cocok untuk tempat publik yang memiliki kapasitas besar, sehingga udara sejuk dapat tersebar secara merata.

Sistem keamanan dan kebakaran, menggunakan *smoke detector* dikarenakan banyaknya media elektronik yang digunakan, sehingga pengaplikasian *smoke detector* dan APAR. Perlu diperhatikan, sistem akustik merupakan hal yang penting dalam perancangan museum musik, sehingga penerapan dinding batu bata ekspose mampu meredam suara dalam ruang. Juga penggunaan material kayu yang baik dalam memantulkan suara *reverberation time*.

Penggunaan perabot pada *public space* mengikuti kebutuhan aktivitasnya. Namun disarankan untuk menggunakan perabot

dengan sistem-sistem lipat, *knockdown*, dan mudah dalam meringkasnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis S.W mengucapkan terima kasih kepada Pembimbing, Ir. Hedy C. Indrani, M.T, Fenny Kurnia D., S.Sn, dan dukungan dari rekan-rekan mahasiswa serta keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andrianto, Tuhana Taufiq. *Mengembangkan Karakter Sukses Anak di Era Cyber*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.
- [2] Perdana. A. "Museum La Galigo". (2010): 15. 9 Agustus 2012. <<http://lontar.ui.ac.id>>.
- [3] D. K. Ching, Francis. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga, 1996.