

**PERANCANGAN MUSEUM MUSIK INDONESIA
DI KOTA MALANG**

(PENDEKATAN : DEKONSTRUKSI)

TUGAS AKHIR

Oleh:

MARTA ASNAWI

NIM. 13660072



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2017

**PERANCANGAN MUSEUM MUSIK INDONESIA
DI KOTA MALANG**

(PENDEKATAN : DEKONSTRUKSI)

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada:

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Arsitektur (S.T)**

Oleh:

MARTA ASNAWI

NIM. 13660072

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2017

**PERANCANGAN MUSEUM MUSIK INDONESIA DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN DEKONSTRUKSI**

TUGAS AKHIR

**Oleh:
MARTA ASNAWI
NIM. 13660072**

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal: 9 Juni 2017

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Achmad Gat Gautama, M.T.
NIP. 19760418.200801.1.009


Luluk Maslucha, M.Sc.
NIP. 19800917.200501.2.003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur


Dr. Agung Sedayu, M.T.
NIP. 19781024.200501.1.003





DEPARTEMEN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marta Asnawi

NIM : 13660072

Jurusan : Teknik Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul : Perancangan Museum Musik Indonesia di Kota Malang dengan Pendekatan Dekonstruksi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiarisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 12 Juni 2017

Pembuat pernyataan,



Marta Asnawi
13660072

**PERANCANGAN MUSEUM MUSIK INDONESIA DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN DEKONSTRUKSI**

TUGAS AKHIR

**Oleh:
MARTA ASNAWI
NIM. 13660072**

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Teknik (S.T.)

Tanggal: 12 Juni 2017

Penguji Utama : Andi Baso Mappaturi, M.T.
NIP. 19780630.200604.1.001

(.....)

Ketua Penguji : Elok Mutiara, M.T.
NIP. 19760528.200604.2.003

(.....)

Sekretaris Penguji : Achmad Gat Gautama, M.T.
NIP. 19760418.200801.1.009

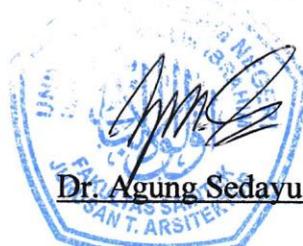
(.....)

Anggota Penguji : Dr. Abdussakir, M.Pd.
NIP. 19751006200312.1.001

(.....)

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Dr. Agung Sedayu, M.T.

NIP. 19781024.200501.1.003

ABSTRAK

Asnawi, Marta. 2017. Perancangan Museum Musik Indonesia di Kota Malang dengan Pendekatan Dekonstruksi. Dosen Pembimbing : Ach. Gat Gautama, M.T. ; Luluk Maslucha, M.Sc. ; Dr. Abdussakir, M.Pd.

Kata Kunci : Museum, Musik Indonesia, Dekonstruksi, *Crossprogramming*, *fragmentation*, *Void*, *Disorientation*, Sensori

Musik Indonesia adalah musik yang kaya akan ragam budaya dan sejarah. Dari berbagai daerah di Indonesia mempunyai ciri khas dan alat musik sendiri. Hal ini penting untuk mengumpulkan informasi-informasi serta data-data tentang musik-musik tersebut, agar tidak punah atau bahkan diklaim oleh bangsa lain. Untuk mengatasi hal ini perlunya sebuah wadah yang untuk menyimpan dan mengumpulkan informasi-informasi dan data-data tersebut. Wadah tersebut adalah Museum Musik Indonesia. Dengan pendekatan Dekonstruksi, diharapkan Perancangan Museum Musik Indonesia akan mengubah pola pikir masyarakat terhadap museum serta musik Indonesia, menarik minat masyarakat untuk berkunjung dan lebih meminati akan musik dalam negeri. Dengan prinsip-prinsip diambil dari Pendekatan Dekonstruksi nantinya akan digunakan dalam proses merancang hingga menemukan rumusan konsep rancangan yang berbeda dan menghadirkan makna museum yang dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung.

ABSTRACT

Asnawi, Marta. 2017. Designing Indonesian Music Museum in Malang with Deconstruction Approach. Supervisor: Ach. Gat Gautama, M.T. ; Luluk Maslucha, M.Sc. ; Dr. Abdussakir, M.Pd.

Keywords: Museum, Indonesian Music, Deconstruction, Crossprogramming, fragmentation, Void, Disorientation, Sensory

Indonesian Music is music that is rich in various cultures and history. From various regions in Indonesia has its own characteristics and musical instruments. It is important to collect information and data about the music, so as not to become extinct or even claimed by other nations. To overcome this the need for a place to store and collect such information and data. The place is the Indonesian Music Museum. With the approach of Deconstruction, it is expected that the Design of Indonesian Music Museum will change perception of the society to the museum and music of Indonesia, and attracting the public to visit and more interest in domestic music. With the principles drawn from the deconstruction approach later on will be used in the design process to find the formulation of different draft concepts and bring the meaning of the museum that can attract the public interest to visit.

نبذة مختصرة

أسناوي، مارتا. 2017. تصميم متحف الموسيقى الإندونيسية في مالانغ مع نهج التفكيكية. المشرف: أش. غات غوتاما، ماجستير. لولوك ماسلوشا، ماجستير. الدكتور عبدوسكير، ماجستير.

كلمات البحث: متحف، الموسيقى الإندونيسية، التفكيكية، البرمجة عبر، تجزئة، باطل، الإرتبا، الحسية

الموسيقى الإندونيسية هي الموسيقى التي هي غنية في مختلف الثقافات والتاريخ. من مناطق مختلفة في اندونيسيا لديها سماتها الخاصة والآلات الموسيقية. من المهم جمع المعلومات والبيانات عن الموسيقى، حتى لا تصبح منقرضة أو حتى تطالب بها دول أخرى. للتغلب على هذا الحاجة إلى حاوية لتخزين وجمع هذه المعلومات والبيانات. الحاوية هي متحف الموسيقى الإندونيسية. مع نهج التفكك، ومن المتوقع أن تصميم متحف الموسيقى الإندونيسية تغيير نمط المجتمع إلى المتحف والموسيقى في إندونيسيا، وجذب الجمهور لزيارة والمزيد من الاهتمام في الموسيقى المحلية. مع المبادئ المستمدة من نهج التفكيك في وقت لاحق سوف تستخدم في عملية التصميم للعثور على صياغة مشاريع المفاهيم المختلفة وتحقيق معنى المتحف التي يمكن أن تجذب المصلحة العامة لزيارة.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah *swt* karena atas kemurahan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad *saw*, yang telah diutus Allah sebagai penyempurna ahklak manusia di dunia.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu dalam proses penyusunan laporan seminar tugas akhir ini. Untuk itu iringan do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motifasi dan dalam bentuk bantuan lainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Dr. Agung Sedayu, S.T, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus pembimbing penulis terima kasih atas segala pengarahan dan kebijakan yang diberikan .
2. Achmad Gat Gautama, M.T., Luluk Maslucha, M.Sc., dan Dr. Abdussakir, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak motivasi, inovasi, bimbingan, arahan serta pengetahuan yang tak ternilai selama masa kuliah terutama dalam proses penyusunan laporan tugas akhir.
3. Seluruh praktisi, dosen dan karyawan Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Ayah penulis, selaku orang tua penulis yang tiada pernah terputus do'anya, dukungannya selama ini, tiada henti kasih sayangnya, limpahan seluruh materi dan kerja kerasnya serta motivasi pada penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini.
5. Teman-teman angkatan '13 Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah bersedia dan rela dalam membantu penulis mulai dari masa awal perkuliahan hingga tugas akhir ini. Penulis berharap kita semua dapat menjadi generasi yang sukses di kemudian hari dan dapat menjadi arsitek yang menjunjung tinggi agama dan hukum-hukum islam sebagai dasar dalam hal merancang.

Penulis menyadari tentunya laporan tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik yang konstruktif penulis harapkan dari semua pihak. Akhirnya penulis berharap, semoga laporan tugas akhir ini bisa bermanfaat serta dapat menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi penulis dan masyarakat pada umumnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 13 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR SKEMA	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A.Latar Belakang.....	1
B.Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan	8
E. Batasan	9
F. Latar Belakang Pendekatan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. KAJIAN OBJEK PERANCANGAN	13
1. Definisi Judul	13
2. Museum.....	15

3. Musik	24
a. Genre/ jenis Musik.....	24
b. Unsur-Unsur Musik	30
4. Musik Indonesia	32
a. Sejarah Musik Indonesia.....	32
b. Jenis-jenis lagu Indonesia.....	37
c. Ciri-ciri Musik Indonesia.....	42
b. Fungsi Musik Indonesia.....	47
B. KAJIAN ARSITEKTURAL.....	50
1. Standar Perancangan dalam Museum	50
2. Standar Perancangan Khusus Musik.....	57
3. Kajian khusus Arsitektural.....	58
C. KAJIAN PENDEKATAN	60
1. Sejarah Singkat Dekonstruksi	60
2. Filosofi Dekonstruksi.....	62
3. Dekonstruksi Bentuk Arsitektural.....	66
4. Dekonstruksi Struktur	66
5. Metode Dekonstruksi dalam arsitektur	67
D. INTEGRASI KEISLAMAMAN	73
1. Integrasi Keislaman Tema	73
2. Integrasi Keislaman Objek.....	76
E. STUDI KASUS OBJEK	80
1 Musical Instrument Museum.....	80
F. STUDI KASUS TEMA.....	87

1. Jewish Museum, Berlin	87
--------------------------------	----

BAB III METODE PERANCANGAN

A. Metode Perancangan yang diterapkan	97
B. Teknik Pengumpulan Data.....	101
1. Data primer	102
2. Data Sekunder.....	104
C. Teknik Analisis	104
D. Teknik Sintesis	105

BAB IV TINJAUAN LOKASI

A. Gambaran Umum Lokasi.....	108
1.Aspek Pemilihan Tapak	108
2. kondisi fisik tapak	109
B. Data Fisik	110
1. Lokasi Tapak.....	110
2. Keadaan Geografis	111
3. Suhu dan Kelembapan.....	111
4. Jenis Batuan dan Tanah.....	113
C. Data Nonfisik	113
1. kebijakan Peraturan Tata Guna Lahan	113
2. Kependudukan.....	114
D. Profil Tapak	115
1.Ukuran Tapak	115
2. Batas-batas	116
3. Kebijakan Tata Ruang.....	117

4. Potensi Tapak.....	117
5. Aksesibilitas	117
6. Utilitas	118
7. Angin.....	119
8. Matahari	120
9. Kebisingan	120
10. Tautan Lingkungan	121

BAB V ANALISIS PERANCANGAN

A. Ide Perancangan.....	123
B.Analisis Fungsi.....	125
C.Analisis Aktivitas.....	126
D.Analisis Pengguna	131
E.Analisis Ruang	133
F.Bubble Diagram	140
G.Analisis Batas, bentuk, dan Dimensi	144
H.Analisis Matahari.....	145
I.Analisis Angin.....	146
J.Analisis kebisingan	147
K.Analisis Sirkulasi dan aksesibilitas.....	149
L.Analisis hujan.....	150
M.Analisis view.....	151
N.Analisis vegetasi	152
O.Analisis struktur.....	153

BAB VI KONSEP PERANCANGAN

A. Ide Konsep Perancangan	154
B. Konsep tapak	157
C. Konsep bentuk dan tampilan	159
D. Konsep ruang.....	161
E. Konsep struktur.....	164
F. Konsep utilitas	165

BAB VII HASIL PERANCANGAN

A. Dasar Perancangan	166
B. Hasil Perancangan pada Kawasan	167
C. Hasil Perancangan pada bentuk dan tampilan	169
D. Hasil Perancangan Ruang.....	175
E. Hasil Perancangan Utilitas.....	191
F. Hasil Perancangan Struktur.....	194

BAB VII PENUTUP

A. Kesimpulan	199
B. Saran.....	199

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran – lampiran
----------------------------------	--------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Macam-macam susunan penataan pameran	50
Gambar 2.2. Ukuran jarak pandang pengunjung	53
Gambar 2.3. model penataan pameran	53
Gambar 2.4. model penataan perpustakaan.....	55
Gambar 2.5. Ukuran meja dan kursi pada perpustakaan.....	56
Gambar 2.6 Ukuran rak buku pada perpustakaan	56
Gambar 2.7 Tampak depan MIM.....	80
Gambar 2.8 Skylight pada tangga MIM.....	81
Gambar 2.9 Tangga pada MIM.....	82
Gambar 2.10 Sistem zona pada lantai satu MIM	83
Gambar 2.11 Ruang galeri MIM.....	84
Gambar 2.12 Ruang Teater MIM.....	85
Gambar 2.13 Kafe Alegro di MIM	86
Gambar 2.14 Museum store di MIM	86
Gambar 2.15 Perspektif mata burung Jewish Museum.....	88
Gambar 2.16 Pola Jendela Pada Museum Yahudi Berlin	89
Gambar 2.17 pintu masuk Museum Yahudi, Berlin	90
Gambar 2.18 Bintang Daud yang didistorsi.....	91
Gambar 2.19 garis lurus void pada bentuk acak Museum	92
Gambar 2.20 Void yang berisi instalasi Menashe Kadishman	93
Gambar 2.21 Void pada menara Holocaust	93

Gambar 2.22 Jendela pada Jewish Museum	94
Gambar 4. 1 peta lokasi tapak	110
Gambar 4.2 ukuran tapak	116
Gambar 4.3 Batas-batas Tapak	116
Gambar 4.4 Drainase pada Tapak	118
Gambar 4.5 sumber listrik pada tapak.....	119
Gambar 4.6 pergerakan angin pada tapak	119
Gambar 4.7 sumber kebisingan pada tapak.....	120
Gambar 4.8 tautan lingkungan sekitar tapak.....	122
Gambar 5.1 Bubble Diagram Makro.....	140
Gambar 5.2 Bubble Diagram Mikro	143
Gambar 5.3 Analisis Batas, Bentuk, dan Dimensi	144
Gambar 5.4 Analisis Matahari	145
Gambar 5.5 Analisis Angin.....	146
Gambar 5.6 Analisis Kebisingan	147
Gambar 5.7 Analisis Sirkulasi dan Aksesibilitas	149
Gambar 5.8 Analisis Air Hujan.....	150
Gambar 5.9 Analisis View	151
Gambar 5.10 Analisis vegetasi.....	152
Gambar 5.11 Analisis Struktur.....	153
Gambar 6.1 Konsep Tapak.....	157
Gambar 6.2 Konsep Bentuk dan Tampilan	159
Gambar 6.3 Konsep Ruang	160
Gambar 6.4 Konsep Struktur.....	163

Gambar 6.5 Konsep Utilitas.....	164
Gambar 7.1 Diagram Konsep.....	167
Gambar 7.2 Pembagian Zona Kawasan	167
Gambar 7.3 Sirkulasi Pengunjung	168
Gambar 7.4 Sirkulasi Kendaraan Pengunjung	169
Gambar 7.5 Sirkulasi Kendaraan Pengelola pada Tapak.....	169
Gambar 7.6 Perspektif Mata Manusia dari Sisi Barat.....	170
Gambar 7.7 Peletakkan Kisi-kisi Suling	171
Gambar 7.8 Penerapan <i>crossprogramming</i> pada Café dan ruang pertunjukan.....	172
Gambar 7.9 Perspektif Mana Manusia <i>Axhibition Outdoor</i>	173
Gambar 7.10Tampak Depan kawasan.....	174
Gambar 7.11 Perspektif Mata Manusia Taman Depan	174
Gambar 7.12 Interior Lobby bangunan satu	175
Gambar 7.13 Denah Bangunan satu Lantai Dua.....	185
Gambar 7.14 Denah Bangunan 1 Lantai Tiga.....	185
Gambar 7.15 Denah Bangunan 1 Lantai Satu	186
Gambar 7.16 Interior Ruang Pameran Musik Tradisional Indonesia	186
Gambar 7.17 Interior Ruang Pameran Musik Tradisional Indonesia	187
Gambar 7.18 Denah Bangunan 2	188
Gambar 7.19 Denah Bangunan 3 Lantai dua..	189
Gambar 7.20 Denah Bangunan 3 Lantai satu.....	189
Gambar 7.21 Interior Ruang Pertunjukan Indoor	190
Gambar 7.22 Interior Cafe	191
Gambar 7.23 Interior Café dan <i>Museum Shops</i>	191

Gambar 7.24 Rencana Sanitasi pada Kawasan	192
Gambar 7.25 Rencana Elektrikal pada Kawasan	193
Gambar 7.26 Rencana Penyelamatan Bahaya Kebakaran pada Kawasan	194
Gambar 7.27 Rencana aAtap Bangunan 1 Lantai Satu	195
Gambar 7.28 Rencana Atap Bangunan 1 Lantai Tiga.....	195
Gambar 7.29 Rencana Pondasi Bangunan 1.....	196
Gambar 7.30 Rencana Pembalokan Bangunan 1 Lantai Satu.....	197



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penerapan Tema Pada Objek	95
Tabel 2.2 State of the Art	96
Tabel 4.1 Iklim rata-rata malang	112
Tabel 4.2 Jumlah penduduk Kota Malang Tahun 2013	119
Tabel 5.1 Klasifikasi Aktivitas primer	126
Tabel 5.2 klasifikasi aktivitas sekunder	127
Table 5.3 klasifikasi aktivitas penunjang	128
Tabel 5.4 Analisis Ruang	139
Table 7.1 Daftar Koleksi pada Galeri Musik Tradisional Indonesia	184
Tabel 7.2 Daftar Koleksi di Ruang Pameran Sejarah Musik Indonesia.....	187

DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Penerapan Tema Pada Objek.....	72
Skema 2.2 Prinsip Penerapan Pendekatan	95
Skema 3.1 Strategi Desain Zaha Hadid.....	98
Skema 3.2 Teknik Analisis Division.....	105
Skema 3.3 Alur Pola Pikir Perancangan	107
Skema 4.1 Suhu Agustus Di Malang Tahun 2016	112
Skema 4.2 Suhu Rata-rata Malang bulan Agustus 2016.....	112
Skema 5.1 Proses Analisis	124
Skema 5.2 Analisis Pengguna.....	131
Skema 6.1 Ide Konsep Perancangan	155
Skema 6.2 Hubungan keterkaitan Museum Musik Indonesia dengan sekitarnya....	156
Skema 7.1 Diagram Konsep.....	167

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Di era modern ini, musik kiranya telah melekat di dalam kehidupan sehari-hari. Ada yang menggunakan musik sebagai pengiring untuk suatu upacara, ritual, maupun, tarian. Adapula yang menggunakan musik sebagai hiburan semata, sehingga menghilangkan penat ataupun pembangkit semangat. Bahkan sekarang ini musik digunakan sebagai bahan industri.

Namun di dalam agama Islam terdapat perbedaan pendapat tentang musik. Terkait hal itu terdapat hadits : "Suatu ketika Rasul saw masuk ke bilik Aisyah, sedang di sisinya ada dua orang hamba sahaya wanita yang masing-masing memukul rebana (dalam riwayat lain ia berkata: "... dan di sisi saya terdapat dua orang hamba sahaya yang sedang menyanyi"), kemudian Abu Bakar mencegah keduanya. Akan tetapi Rasulullah malah bersabda, "*Biarkanlah mereka karena sesungguhnya masing-masing kaum memiliki hari raya, sedangkan hari raya kita adalah pada hari ini.*" (HR Bukhari). Adapun musik dalam pandangan Islam yang diharamkan adalah musik yang menyeret manusia ke dalam kesia-siaan, dosa dan maksiat, penghambaan kepada setan, sehingga dapat menjatuhkan derajat manusia sebagai khalifah Allah.

Nabi bersabda, "Sesungguhnya Allah Maha Indah, menyukai keindahan. Sedangkan sombong adalah sikap menolak kebenaran dan meremehkan orang lain." (HR. Muslim). Ketika kita berbicara tentang seni, maka yang terlebih

dahulu dibicarakan adalah keindahan. Sudah menjadi fitrahnya manusia menyukai keindahan. Sedangkan musik adalah salah satu bidang seni. Dapat disimpulkan bahwa musik diperbolehkan jika mengandung unsur keindahan dan bermanfaat bagi manusia, serta tidak menyeret manusia ke dalam dosa.

Manfaat musik di dalam kehidupan sehari-hari memang banyak. Seiring perkembangan zaman, manfaat dari musik itu sendiri pun semakin bertambah, mulai dari bidang sosial, ekonomi, hingga rekreatif. Dari musik itu sendiri muncul industry-industri dari kecil sampai besar yang memebrikan manfaat kepada banyak orang, seperti penjual kaset, pengrajin alat musik, sampai penyanyi atau band professional.

Perkembangan musik di Indonesia sekarang ini sangat pesat. Berkembangnya zaman juga menandai berkembangnya musik di Indonesia. Pada era kini banyak bermunculan band-band musik ataupun solo musik dengan berbagai aliran. Mulai dari aliran pop, jazz, pop rock, hingga rock metal telah berkembang di masyarakat. Aliran-aliran musik itu bisa datang karena pengaruh dari luar negeri ataupun dalam negeri sendiri. Band-band dan penyanyi-penyanyi lokal yang awalnya berkuat di skala nasional mulai merambah di kancah internasional. Seperti yang telah disebutkan di dalam sebuah artikel online CNN Indonesia, 17 September 2015, sebanyak 21 artis Indonesia masuk ke dalam nominasi penghargaan Asia Tenggara Anugerah Planet Muzik, seperti Raisa, Tulus, Yura, Angel Pieters, Armada, Bunga Citra Lestari, Cakra Khan, Judika, Maudy Ayunda, Noah, Nowela, Rossa, Sheila On 7, Ungu, Yovie & Nuno, dan lain-lain.

Seiring perkembangan zaman dan teknologi, musik luar negeri mulai masuk ke Indonesia. persaingan antara musik dalam negeri dengan musik luar negeri pun terjadi di dalam industri musik Indonesia. pasar musik Indonesia ada yang lebih berminat terhadap musik dalam negeri dan sebaliknya. Hal ini membuktikan pengaruh musik luar negeri di Indonesia kuat sekali, sehingga yang terjadi adalah masyarakat lebih berminat terhadap musik luar negeri daripada musik dalam negeri yang merupakan karya-karya anak negeri.

Musik di dalam negeri pun beragam dan berpotensi untuk dikembangkan. Mulai dari musik tradisional yang beragam hingga musik kontemporer sudah ada di Indonesia. Keberagaman musik Indonesia ini seharusnya menjadi potensi yang besar terhadap permusikan Indonesia. Berbagai macam karakter dan alat musik seharusnya bisa menjadi identitas musik Indonesia itu sendiri untuk ditampilkan di kancah internasional. Adanya isu-isu bahwa musik dalam negeri sendiri diakui oleh bangsa lain membuktikan bahwa masyarakat kurang peduli terhadap musik dalam negeri. Seperti yang telah diberitakan oleh Liputan 6 di dalam websitenya, www.liputan6.com, lagu Rasa Sayange yang berasal dari Maluku digunakan sebagai lagu promosi wisata oleh Malaysia, bahkan telah dipatenkan oleh pemerintah Malaysia.

Oleh karena itu memerlukan penanganan segera dari pihak masyarakat maupun pemerintah guna menghindari masalah di atas. Karena bisa jadi musik dalam negeri adalah identitas dari sebuah bangsa itu sendiri. Dan jika identitas itu hilang atau dicuri, bangsa itu pun tidak mempunyai identitas yang membedakan dengan bangsa lain. Karena bangsa itu sendiri lah yang bisa menjadikan suatu potensi, seperti musik yang dimiliki menjadi identitas suatu bangsa itu sendiri.

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah apa yang ada pada diri mereka.” (Q.S. Ar-Rad : 11)

Ayat di atas menunjukkan bahwa nasib suatu kaum tidak akan berubah jika kaum tersebut tidak mau berusaha. Jika kita ingin musik Indonesia lebih berkembang, kita sebagai masyarakat Indonesia yang harus berusaha untuk mengembangkannya. Masyarakat seharusnya mengetahui serta dapat mengembangkan keberagaman potensi musik yang ada di dalam negeri

Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap musik dalam negeri membuat musik asli dalam negeri kurang bisa berkembang diantara masuknya pengaruh musik dari luar negeri. Kurangnya informasi serta pengetahuan masyarakat tentang musik di dalam negeri juga menjadi faktor penyebab masyarakat kurang memberikan apresiasi terhadap musik negeri sendiri. Informasi serta pengetahuan tentang beragamnya serta keindahan dari musikalitas negeri sendiri yang nantinya akan menyadarkan masyarakat tentang potensi di dalam negeri. Pengetahuan-pengetahuan itu bisa diwujudkan ke dalam sebuah Museum Musik Indonesia yang berisikan semua hal tentang musik di Indonesia.

Perlunya tempat yang mewadahi pengetahuan tentang perkembangan musik di Indonesia agar masyarakat mengetahui tentang bagaimana perkembangan, sejarah, sampai macam-macam musik dalam negeri. Dengan begitu masyarakat akan lebih mencintai musik dalam negeri, lebih daripada itu musik dalam negeri bisa berkembang dan bersaing dengan musik luar negeri yang

masuk ke Indonesia, serta musik-musik tradisional akan tetap lestari dan bisa diakui oleh bangsa sendiri.

Dengan adanya museum musik Indonesia, masyarakat akan lebih mengetahui akan perkembangan musik Indonesia dari waktu ke waktu. Mulai dari musik tradisional yang hanya sebagai pengiring ritual atau upacara, masuknya musik luar negeri, sampai perkembangan industri musik dalam negeri. Pentingnya museum sebagai wadah itu semua, agar akar-akar musik Indonesia tidak hilang dan terus terjaga hingga ke generasi-generasi berikutnya. Dengan mengerti sejarah musik Indonesia, masyarakat khususnya penikmat atau yang berkecimpung di dunia musik bisa mempelajari dan mengambil sejarah tersebut sebagai preseden ataupun penelitian untuk musik Indonesia ke depannya.

Selain itu museum musik Indonesia juga sebagai wadah antar komunitas-komunitas ataupun peminat musik untuk berkumpul, mempererat tali silaturahmi, serta berbagai ilmu. Museum Musik Indonesia sebagai wadah yang interaktif untuk siapapun berbagai ilmu di bidang musik akan lebih bisa menyalurkan pengetahuan tentang musik kepada khalayak umum. Dengan begitu kecintaan terhadap musik dalam negeri akan lebih cepat menyebar ke masyarakat.

Keberadaan museum musik telah ada sejak tahun 2013 di Kota Malang. Malang sebagai lokasi museum musik Indonesia karena potensi Malang di bidang musik sangat besar. Hal ini bisa diketahui dari banyaknya komunitas-komunitas musik dari berbagai aliran yang telah berdiri dan aktif. Serta banyak band-band ataupun penyanyi dari Malang yang telah merambah karir sampai ke tingkat nasional. Malang sebagai kota dengan banyak potensi musiknya, juga bisa dilihat

dari antusias masyarakat malang terhadap musik. Hal ini terbukti dengan banyaknya tempat-tempat hiburan maupun cafe dan resto di Malang yang mempunyai hiburan berupa *live music*.

Selain potensi Kota Malang akan musik, Kota Malang dinilai cukup ideal dan strategis sebagai lokasi Museum Musik Indonesia. Kota Malang mempunyai kawasan pendidikan terutama sekolah tinggi yang dekat dekat area wisata, seperti taman-taman dan area wisata lainnya, serta tempat-tempat berkumpul seperti kafe. Hal ini bisa menarik pengunjung dari golongan mahasiswa, keluarga dari dalam maupun dari luar kota untuk berkunjung ke Museum Musik Indonesia, guna berpariwisata dan edukasi. Dengan keberadaan Museum Musik Indonesia di Kota Malang, Musik Indonesia diharapkan bisa berkembang, bukan hanya di Kota Malang, namun juga di Indonesia dan mancanegara.

Namun keberadaannya di Kota Malang dinilai belum menarik minat masyarakat untuk berkunjung. Hal ini bisa dilihat dari sepi pengunjung yang datang ke Museum Musik Indonesia. Lokasi yang sulit dilihat orang juga menjadi faktor sepi pengunjung. Hal ini bisa menghambat usaha untuk mengembangkan musik dalam negeri. Selain itu kurangnya tempat untuk menampung serta memamerkan informasi dan pengetahuan musik indonesia, serta belum adanya wadah edukasi yang interaktif bagi pengunjung menjadi kekurangan dari Museum Musik Indonesia saat ini. Dari masalah-masalah di atas, perlunya Museum Musik Indonesia didesain kembali agar Museum Musik Indonesia lebih bisa menarik pengunjung dan memberikan fasilitas-fasilitas yang memadai serta dapat mengedukasi masyarakat di bidang musik. Dengan begitu musik dalam negeri bisa berkembang cepat ke dalam masyarakat.

Terkait penggunaan pendekatan dekonstruksi, karena melihat kondisi yang ada, masyarakat lebih cenderung berminat kepada musik luar negeri daripada musik dalam negeri sendiri. Sedikitnya apresiasi masyarakat terhadap musik dalam negeri bisa dilihat dengan adanya pemberitaan seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa lagu Sayange yang berasal dari Maluku dipakai untuk lagu promosi wisata oleh Malaysia, bahkan telah dipatenkan. Perlunya adanya perubahan pandangan masyarakat terhadap musik dalam negeri, agar masyarakat melihatnya dari sudut pandang lain.

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (Q.S. An-Nahl:78)

Dalam Surat An-Nahl kita dianjurkan untuk selalu berpikir dan bertindak karena telah dianugerahi oleh panca indera dan akal. Oleh karena itu berpikir dengan sudut pandang yang lain untuk mengubah sesuatu tersebut agar menjadi lebih baik, sangat dianjurkan dalam memecahkan suatu masalah, seperti masalah permusikan Indonesia saat ini. Pola pikir ini setara dengan prinsip pendekatan dekonstruksi yang merombak makna agar menjadi sesuatu yang baru dan bisa memecahkan masalah.

Dengan pendekatan dekonstruksi, yang berusaha mendobrak sesuatu yang telah ada dirasa akan mengubah pandangan masyarakat tentang musik Indonesia dan masyarakat lebih berminat terhadapnya. Dengan mengambil unsur musik Indonesia, memvisualkan, dan mengeksplorasi secara tidak biasa melalui dekonstruksi diharapkan masyarakat akan melihat musik Indonesia melalui sisi yang berbeda melalui Museum Musik Indonesia ini.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap musik Indonesia
2. Kurangnya wadah sebagai penyimpanan data-data tentang permusikan Indonesia.
3. Kurangnya apresiasi masyarakat Indonesia terhadap musik dalam negeri
4. Maraknya issue terhadap pengakuan musik Indonesia terhadap bangsa lain
5. Pengaruh musik dari luar negeri yang kuat terhadap musik dalam negeri sehingga musik asli Indonesia sendiri mulai pudar

C. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana rancangan museum musik Indonesia yang dapat memberikan edukasi dan minat terhadap masyarakat tentang musik dalam negeri ?
2. Bagaimana merancang museum musik Indonesia dengan pendekatan dekonstruksi yang didasarkan pada unsur-unsur di dalam musik Indonesia ?

D. TUJUAN

1. Menghasilkan rancangan Museum Musik Indonesia yang dapat memberikan edukasi dan minat terhadap masyarakat tentang musik dalam negeri.

2. Untuk menghasilkan rancangan Museum Musik Indonesia dengan pendekatan dekonstruksi yang didasarkan pada unsur-unsur di dalam musik Indonesia.

E. BATASAN

Batasan pada perancangan Museum Musik Indonesia ini bertujuan untuk menghindari adanya salah pengertian dan meluasnya pembahasan. Batasan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Skala

- Museum Musik Indonesia mempunyai pelayanan dengan lingkup skala nasional
- Mempunyai lingkup penyimpanan data musik dengan skala nasional

2. Fungsi

- Fungsi edukasi

Sebagai wadah bagi masyarakat untuk menambah pengetahuan tentang musik Indonesia serta wadah bagi para peneliti untuk melakukan penelitiannya terhadap musik dalam negeri.

- Fungsi rekreatif

Museum Musik Indonesia juga bisa sebagai sarana rekreatif bagi pengunjung dengan mengenalkan musik secara interaktif dan menyenangkan.

- Fungsi sosial

Sebagai wadah untuk berkumpul antar komunitas-komunitas musik, penikmat musik, ataupun masyarakat yang berprofesi di bidang musik untuk *sharing*, serta wadah pertemuan antara masyarakat yang ingin belajar musik dengan masyarakat yang sudah mahir dalam bermusik.

- Fungsi ekonomi

Dengan bertambahnya pengetahuan masyarakat tentang musik, diharapkan industri musik di Indonesia mulai berkembang ke arah yang lebih baik, serta dengan menariknya banyak pengunjung ke Museum Musik Indonesia diharapkan akan meningkatkan ekonomi penduduk sekitar lokasi perancangan.

3. Subjek

- Pengunjung dari segala umur (komunitas musik, pemerhati musik, musisi, penikmat musik, peminat musik, atau masyarakat yang sekedar ingin mengetahui tentang musik Indonesia).
- Pengelola
- Karyawan

F. LATAR BELAKANG PENDEKATAN

Kuatnya pengaruh musik luar negeri terhadap musik Indonesia membuat musik dalam negeri sendiri seringkali terlupakan. Pengaruh-pengaruh tersebut

membuat masyarakat lupa bahwa potensi Indonesia di bidang musik besar sekali, karena keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia. Apalagi sekarang ini perkembangan teknologi semakin pesat, orang bisa mengambil dan mengirim data dari luar ke dalam negeri atau sebaliknya dengan hanya hitungan detik. Hal ini memang baik untuk musik dalam negeri lebih meranah ke luar negeri, namun akan menjadi buruk bila pengaruh musik luar negeri lebih banyak masuk ke Indonesia dan sedikit demi sedikit musik dalam negeri sendiri akan tergerus oleh zaman.

Seharusnya masyarakat dapat mengembangkan potensi yang sudah ada dengan mengembangkan kreativitas mereka terhadap musik Indonesia. Kita dapat berkreatifitas dan berkembang dengan tanpa batas dengan teknologi yang sudah ada pada zaman sekarang. Musik Indonesia yang terkesan “kuno” bisa dipadupadankan dengan musik modern agar bisa beradaptasi di zaman modern ini.

Berlatar belakang di atas dekonstruksi sebagai penerapannya dalam berarsitektur diharapkan dapat memberikan nuansa baru bagi musik Indonesia dengan menampilkan sesuatu yang lain dari musik Indonesia. Dengan begitu pengunjung akan mengerti bahwa musik Indonesia bisa sekali untuk dieksplorasi dan bersaing dengan musik luar negeri.

Dekonstruksi sebagai proses seorang arsitek untuk merancang dan tidak memiliki tujuan formal. Kecuali semangat untuk membongkar kemapanan suatu keindahan ataupun aturan tertentu. Suatu pembongkaran tersebut tentunya tidak lepas dari sains dan teknologi yang berkembang saat ini. Hal ini bisa dilakukan dengan mengujicobakan material-material lama ataupun yang telah terbarukan

dengan metode atau teknologi yang berbeda. Di dalam Al-Qur'an Allah berfirman:

“Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan.” (Q.S. Ar-Rahman 33:9)

Sedangkan yang akan didekonstruksi adalah musik Indonesia. Hal ini dikarenakan masyarakat yang lebih berminat terhadap musik luar negeri daripada musik dalam negeri sendiri. Dengan memberikan nuansa baru dan mengubah pemikiran terhadap musik dalam negeri itu sendiri melalui dekonstruksi diharapkan akan membuka pemikiran masyarakat tentang musik dalam negeri, lebih bisa mengapresiasi dan mencintai musik asli dalam negeri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN OBJEK PERANCANGAN

1. Definisi Judul

a. Museum

Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, tempat menyimpan barang kuno. Museum berasal dari bahasa Yunani MUSEION. Museum merupakan sebuah bangunan tempat suci untuk memuja sembilan Dewa Suci dan Ilmu Pengetahuan. Salah satu dari dewi tersebut adalah MOUSE, yang lahir dari maha Dewa Zous dengan istrinya Mnemosyne. Dewa dan Dewi tersebut bersemayaman di pegunungan Olympus. Museum selain tempat suci, pada waktu itu juga untuk berkumpul para cendekiawan yang mempelajari serta menyelidiki berbagai ilmu pengetahuan, juga sebagai tempat pemujaan Dea Dewi. (Nasuha, 2002)

Museum Menurut International Council of Museums (ICOM) adalah sebuah lembaga yang beresifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artifak-artifak perihal jatidiri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi. Arti

Museum menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

b. Musik

Musik adalah suatu bunyi yang timbul karena gesekan, ketukan ataupun pukulan yang dihasilkan oleh suatu alat musik atau beberapa alat musik yang dihasilkan oleh satu individu atau beberapa individu yang berbeda-beda berdasarkan preferensi dan referensi dari setiap individu. Hal ini tentunya berkaitan dengan sejarah, budaya, lokasi maupun selera seseorang. Musik juga dapat diartikan sebagai sebuah bentuk seni yang menggunakan media suara.

Musik (berasal dari bahasa Yunani ‘*musicé téchne*’ atau bahasa Latin ‘*musica*’ = art of the Muses) merupakan pengekspresian, pengungkapan, perwujudan, manifestasi artistik dalam kehidupan manusia. Dalam bahasa Yunani *mousikê* berarti muse, yang artinya seni atau ilmu pengetahuan yang dikuasai oleh para Muses – sembilan anak-anak dewa Zeus; setiap Muse mewakili satu bidang seni atau ilmu pengetahuan. Menurut mitologi Antique Yunani, musik merupakan hadiah dewa Apollon dan Muse.

c. Kesimpulan

Museum Musik Indonesia adalah suatu gedung yang digunakan untuk , melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan semua artifak-artifak, benda-benda, ataupun informasi tentang musik yang berasal dan berkembang di Indonesia.

2. Museum

a. Sejarah Museum

Sejak kehadiran manusia di muka bumi, mereka sudah memperlihatkan kegemaran mengumpulkan sesuatu yang dipandang menarik atau unik. Hal ini ditunjukkan oleh adanya temuan-serta pada makam-makam prasejarah di berbagai negara. Kemungkinan besar temuan-temuan itu merupakan benda-benda koleksi si mati semasa hidup.

Kegemaran mengumpulkan benda rupa-rupanya sudah dikenal sejak lama sebagaimana tergambar dari kata museum (Yunani, mouseion), yakni 'kuil untuk memuja dewi-dewi inspirasi, pembelajaran, dan patron seni' (Akbar, 2010: 3). Di Mesopotamia museum dalam bentuknya yang paling primitif, dikenal pada awal milenium ke-2 SM. Di Sumeria pada abad ke-6 SM, menurut Kotler (2008) yang dikutip Akbar (2010), para raja sudah mengoleksi benda-benda antik. Koleksi-koleksi tersebut disimpan di ruangan dekat kuil mereka masing-masing.

Di Eropa terutama Yunani dan Romawi, benih-benih permuseuman lahir akibat peperangan. Biasanya kerajaan yang menguasai wilayah lain akan membawa banyak pampasan perang. Keadaan yang lebih baik mulai terjadi setelah masa Renaisans atau 'Kelahiran Kembali' pada abad ke-15 M. Renaisans terkait dengan ilmu pengetahuan dan kalangan elit (bangsawan, hartawan, tokoh politik, dan pemuka gereja).

Lahirnya museum juga tidak lepas dari hobi kalangan terpelajar dan bangsawan Eropa untuk mengumpulkan benda-benda kuno. Ketika itu benda-benda kuno terlebih yang dianggap menarik, indah, aneh, atau langka, amat diminati. Apalagi yang berasal dari suatu zaman yang disebut-sebut oleh kitab sejarah, legenda, atau dongeng. Kalangan ini lazim disebut antiquarian.

Sifat kritis dan selalu ingin tahu menjadi ciri pikiran orang Eropa, sehingga berbagai ilmu berkembang dengan pesat. Bersamaan dengan itu, para pedagang barang antik juga mempunyai naluri bisnis. Mereka sering bepergian ke berbagai tempat, termasuk ke negara-negara non Eropa. Dari sana mereka membawa berbagai kisah dan benda dari negara-negara yang mereka kunjungi. Hal ini membawa kesadaran pada orang-orang Eropa bahwa di luar lingkungannya masih banyak terdapat kebudayaan lain.

Perkembangan hingga abad ke-17 memperlihatkan minat yang mula-mula terpusat pada sejarah bangsa Eropa, berkembang

lebih luas. Akibat kegiatan orang-orang berada dan terpelajar, terkumpullah benda-benda kuno dalam jumlah besar. Benda-benda tersebut kemudian disimpan dalam suatu tempat. Mereka saling mempertontonkan koleksi, bahkan secara berkala mereka bertemu untuk mendiskusikan benda-benda tersebut. Namun 'museum' yang mereka bangun belum terbuka untuk umum, biasanya mereka hanya mengundang kalangan terbatas untuk berkunjung.

Mencari rempah-rempah di Nusantara, sebenarnya merupakan tujuan utama bangsa Eropa datang ke sini. Sebagai negara tropis, tentu saja banyak hal tidak dapat dijumpai di Eropa. Rupa-rupanya mereka tertarik dengan flora, fauna, dan budaya Nusantara yang dianggap eksotik. Karena rasa keingintahuan yang besar, maka mereka melakukan berbagai ekspedisi dan penelitian ilmiah sampai ke daerah pedalaman.

Peneliti yang paling sering disebut adalah Georg Eberhard Rumpf (1628-1702). Dia seorang naturalis kelahiran Jerman tetapi bekerja untuk VOC. Pada 1660 ketika menjadi saudagar, Rumpf mulai tertarik kepada dunia alam Pulau Ambon. Pada 1662 dia mulai mengumpulkan berbagai spesies tumbuhan dan kerang di rumahnya. Sejak itu namanya lebih terkenal sebagai Rumphius sesuai selera ilmu pengetahuan pada zaman Renaisans yang gandrung akan nama-nama Latin atau Yunani.

Di Batavia, sejumlah orang Eropa mendirikan Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen pada 24 April 1778.

Berbagai benda arkeologi dan etnografi milik para kolektor dan cendekiawan dikumpulkan di sini, antara lain milik J.C.M. Radermacher (1741-1783) dan Egbert Willem van Orsoy de Flines (1886-1964). Radermacher adalah kolektor numismatik, sementara Orsoy de Flines adalah kolektor keramik. Lembaga ini menjadi cikal bakal Museum Nasional.

Raden Saleh Sjarif Bustaman (1814-1880) selain sebagai pelukis, dikenal sebagai bangsawan dan ilmuwan. Dia sering melakukan perjalanan budaya ke Jawa untuk mencari benda-benda arkeologi dan manuskrip yang masih dimiliki oleh keluarga-keluarga pribumi. Bahkan Raden Saleh sering kali melakukan ekskavasi untuk mencari fosil. Sumbangan Raden Saleh terhadap Bataviaasch Genootschap dinilai sangat besar. Demikian pula F.W. Junghuhn (1809-1864). Dia menyumbangkan temuan-temuan fosil mamalia. Sumbangan lain untuk Bataviaasch Genootschaap datang dari Bupati Galuh, Kinsbergen, dan Canter Visscher.

Di tanah Jawa beberapa bangsawan juga menaruh perhatian besar pada bidang kebudayaan. Pada masa pemerintahan Paku Buwono IX, K.R.A Sosrodiningrat IV berperan mendirikan Museum Radya Pustaka (1890) di Surakarta. Museum ini mendapat dukungan dari kalangan keraton, seperti R.T.H. Joyodiningrat II dan G.P.H. Hadiwijaya. Museum Sonobudoyo di Yogyakarta berawal dari Java Instituut yang bergerak dalam bidang kebudayaan Jawa, Madura, Bali, dan Lombok. Yayasan itu

berdiri pada 1919 di Surakarta dipelopori oleh sejumlah ilmuwan Belanda. Museum Sonobudojo diresmikan oleh Sri Sultan Hamengku Buwono VII pada 6 November 1935.

R.A.A. Kromodjojo Adinegoro mempunyai andil dalam mengumpulkan koleksi di daerah Trowulan, Jawa Timur. Pada 1912 dia mendirikan Museum Mojokerto, namun sisa-sisanya sukar dilacak kembali. Pada 1924 arsitek Belanda Ir. Henry Maclaine Pont mendirikan Oudheidkundige Vereniging Majapahit (OVM). Museum Mpu Tantular, juga di Jawa Timur, merupakan kelanjutan dari Stedelijk Historisch Museum Surabaya, didirikan oleh Godfried Hariowald Von Faber pada 1933 dan diresmikan pada 25 Juni 1937. Selain di Jawa, museum sejarah dan kebudayaan didirikan di Bali. Pemrakarsanya adalah Dr. W.F.J. Kroon didukung para raja dan bangsawan Bali. Museum Bali dibuka secara resmi pada 1932. Di Bukittinggi pada 1935 diresmikan Museum Rumah Adat Baanjuang. Pendirinya adalah seorang Belanda, Mondelar. Museum-museum tersebut umumnya merupakan bagian dari bidang sejarah dan kebudayaan. Museum-museum bersifat ilmu pengetahuan sains didirikan di Bogor, yakni Museum Zoologi (1894). Pendirinya adalah Dr. J.C. Koningsberger. Di Bandung, pemerintah Hindia Belanda mendirikan Museum Geologi (1929).

b. Fungsi Museum

1) Tempat Rekreasi:

Museum dengan benda-benda koleksinya yang berupa benda-benda seni budaya yang mengandung nilai estetika, indah, aneh, antik, merupakan penawar bagi para pengunjung yang sedang tertekan jiwanya, merupakan “obat” bagi mereka yang lelah dalam menghadapi kesibukan sehari-hari

1. Tempat Ilmu Pengetahuan:

Dibalik benda-benda koleksi tersembunyiilah bermacam-macam pengetahuan yang setiap saat mengajak para cendekiawan untuk mengungkap tabir rahasianya. Oleh karena itu museum alamat yang tepat bagi mereka yang mengadakan research/penyelidikan/penelitian dan juga bagi mereka yang ingin menambah pengetahuan.

2. Sumber Informasi

AC Parker seorang Museoloog Amerika Serikat menyatakan bahwa museum dalam arti modern adalah suatu lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya di dalam menerangkan dunia manusia dan alam. Misalnya Museum Perjuangan bertugas menjelaskan alam perjuangan suatu bangsa.

3. Sebagai pendidikan Kebenaran

Penunaiian tugas edukasi oleh museum tidak seperti pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-

sekolah, universitas-universitas karena yang harus dididik museum bukan hanya kelompok anak-anak mahasiswa, tetapi terdiri dari manusia yang berlainan tingkat kecerdasannya dan pendidikannya, lain kebangsaannya dan lain pula pandangan hidupnya.

c. Manfaat Museum

1) Edukatif

Manfaat pertama dirasakan cukup dominan bagi seseorang yang secara sadar berkunjung ke museum. Dengan mengunjungi museum seseorang akan belajar dan menambah pengetahuannya terutama dengan benda-benda yang dikoleksi dalam museum tersebut. Seseorang pengunjung dapat mengetahui perkembangan peradaban pada suatu masa di suatu daerah, atau perkembangan peradaban secara mutakhir lewat koleksi museum, ilmu-ilmu yang berkepentingan dengan koleksi museum antara lain sejarah, arkeologi, antropologi, sosiologi, politik, biologi, serta cabang ilmu lainnya yang juga mempunyai museum-museum khusus.

2) Inovatif

Dengan mengunjungi museum seseorang akan menemukan ide baru, sehingga menghasilkan karya baru. Seorang peneliti tidak akan segan untuk orang pergi ke museum tertentu karena koleksi museum tersebut menarik

bahan perhatiannya. Ia akan segera saja menghasilkan Interpretasi baru, teori baru yang sebelumnya tidak terpikirkan.

3) Rekreatif

Dengan mengunjungi museum orang dapat juga rilek, santai, dan melepaskan himpitan- himpitan sehari-hari yang telah menyibukkannya. Oleh karena itu dapat di saksikan pada hari- hari libur museum yang sudah terkenal dipadati pengunjung, misal Museum Nasional Jakarta, dan Museum Negeri Provinsi Bali yang berhasil menarik pengunjung untuk berekreasi. Wisatawan-wisatawan asing pada museum-museum tersebut menjadikan tujuan rekreasi wisatanya. Museum dapat merupakan tempat untuk rilek sambil menyaksikan benda-benda negeri yang dikunjunginya.

4) Imajinatif

Manfaat ini telah dibuktikan oleh kalangan seniman. Misalnya seorang pelukis dapat menjadikan salah satu koleksi museum. Dengan mengunjungi museum seorang seniman dapat melakukan kontemplasi sehingga mampu mengembangkan daya Imajinasinya untuk menghasilkan suatu karya seni.

d. Jenis-jenis Museum

Museum yang terdapat di Indonesia dapat dibedakan melalui beberapa jenis klasifikasi (Ayo Kita Mengenal Museum ; 2009), yakni sebagai berikut :

1) Jenis museum berdasarkan koleksi yang dimiliki, yaitu terdapat dua jenis :

a) Museum Umum, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.

b) Museum Khusus, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

2) Jenis museum berdasarkan kedudukannya, terdapat tiga jenis :

a) Museum Nasional, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.

b) Museum Propinsi, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah propinsi dimana museum berada.

c) Museum Lokal, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

3. Musik

a. Genre/jenis Musik

1) Musik Seni

Musik Seni atau sering disebut juga Musik Serius dan musik-musik sejenis (musik avant garde, kontemporer) adalah sebuah istilah pengelompokan jenis musik yang mengacu pada teori bentuk musik Klasik Eropa atau jenis-jenis musik etnik lainnya yang di serap atau diambil sebagai dasar komposisinya. Berbeda dengan musik Populer atau musik masa, musik jenis ini biasanya tidak lekang dimakan waktu, sehingga bertahan berabad-abad lamanya. Tokoh-tokoh komponis Indonesia yang menciptakan jenis musik seperti ini antara lain: Amir Pasaribu, Tri Suci Kamal, Slamet Abdul Syukur, Rahayu Supanggah, Otto Sidharta, Tony Prabowo, Michael Asmara, I Wayan Sadre, Iwan Gunawan, Dody Satya E. Gustdiman dsb.

2) Musik Klasik

Musik klasik biasanya merujuk pada musik klasik Eropa, tapi kadang juga pada musik klasik Persia, India, dan lain-lain. Musik klasik Eropa sendiri terdiri dari beberapa periode, misalnya barok, klasik, dan romantik.

Musik klasik merupakan istilah luas, biasanya mengacu pada musik yang berakar dari tradisi kesenian Barat, musik kristiani, dan musik orkestra, mencakup periode dari sekitar abad ke-9 hingga abad ke-21. Musik klasik Eropa dibedakan

berdasarkan dari bentuk musiknya, non-Eropa dan musik populer terutama oleh sistem notasi musiknya, yang sudah digunakan sejak abad ke-16.[2] Notasi musik barat digunakan oleh komponis untuk memberi petunjuk kepada pembawa musik mengenai tinggi nada, kecepatan, metrum, ritme individual, dan pembawaan tepat suatu karya musik. Hal ini membatasi adanya praktik-praktik seperti improvisasi dan ornamentasi *ad libitum* yang sering didengar pada musik non-Eropa (bandingkan dengan musik klasik India dan musik tradisional Jepang) maupun musik populer.

Dahulu musik klasik di Eropa terutama digunakan untuk keperluan lagu di Gereja ataupun lagu untuk pengiringan Raja. Sejalan dengan perkembangan, mulai juga bermunculan musik klasik yang digunakan untuk keperluan lain, seperti misalnya musik klasik yang menggambarkan visual secara audio, contohnya lagu *Cat and Mouse* yang menggambarkan kucing mengejar tikus tau.

3) Musik Populer

Musik populer merupakan jenis-jenis musik yang saat ini digemari oleh masyarakat awam. Musik jenis ini merupakan musik yang sesuai dengan keadaan zaman saat ini, sehingga sesuai di telinga kebanyakan orang. Genre musik ini dapat ditemui di hampir seluruh belahan dunia oleh karena sifat musiknya yang hampir bisa diterima semua orang.

- Jazz

Jazz adalah jenis musik yang tumbuh dari penggabungan blues, ragtime, dan musik Eropa, terutama musik band. Beberapa subgenre jazz adalah Dixieland, swing, bebop, hard bop, cool jazz, free jazz, jazz fusion, smooth jazz, dan CafJazz.

- Gospel

Gospel adalah genre yang didominasi oleh vokal dan biasanya memiliki tema Kristen. Beberapa subgenrenya adalah contemporary gospel dan urban contemporary gospel. Sebenarnya lagu jenis Gospel ini memiliki nuansa mirip dengan Rock n Roll (oleh karena Rock n Roll sendiri sebenarnya merupakan fusion atau gabungan dari Rock, Jazz, dan Gospel), dahulu awalnya diperkenalkan oleh orang-orang Kristen kulit hitam di Amerika. Beberapa contoh saat ini yang masih benar-benar menggunakan aliran musik gospel adalah Israel Houghton. Namun saat ini pengertian musik gospel telah meluas menjadi genre musik rohani secara keseluruhan. Di Indonesia, musik gospel beraliran pop dan rock banyak dipopulerkan oleh musisi seperti Franky Sihombing, Giving My Best, Nikita, True Worshippers dan banyak lagi.

- Blues

Blues berasal dari masyarakat Afro-Amerika yang berkembang dari musik Afrika barat. Jenis ini kemudian

memengaruhi banyak genre musik pop saat ini, termasuk ragtime, jazz, big band, rhythm and blues, rock and roll, country, dan musik pop.

- Rhythm and blues

Rhythm and blues adalah nama musik tradisional masyarakat Afro-Amerika, yaitu musik pop kulit hitam dari tahun 1940-an sampai 1960-an yang bukan jazz atau blues.

- Funk

Funk adalah sebuah aliran musik yang mengandung unsur musik tarian Afrika-Amerika. Umumnya musik funk dapat dikenali lewat ritme yang sering terpotong singkat, bunyi gitar ritme yang tajam, perkusi yang dominan, pengaruh jazz yang kuat, irama-irama yang dipengaruhi musik Afrika, serta kesan gembira yang didapati saat mendengarnya. Akar funk dapat ditelusuri hingga jenis rhythm and blues dari daerah Louisiana pada tahun 1960-an. Aliran musik ini terkait dekat dengan musik soul serta jenis musik turunan lainnya seperti P-Funk dan Funk Rock.

- Rock

Rock, dalam pengertian yang paling luas, meliputi hampir semua musik pop sejak awal 1950-an. Bentuk yang paling awal, rock and roll, adalah perpaduan dari berbagai genre di akhir 1940-an, dengan musisi-musisi seperti Chuck Berry, Bill Haley, Buddy Holly, dan Elvis Presley. Hal ini kemudian

didengar oleh orang di seluruh dunia, dan pada pertengahan 1960-an beberapa grup musik Inggris, misalnya The Beatles, mulai meniru dan menjadi populer.

Musik rock kemudian berkembang menjadi psychedelic rock, kemudian menjadi progressive rock. Beberapa band Inggris seperti The Yardbirds dan The Who kemudian berkembang menjadi hard rock, dan kemudian menjadi heavy metal. Akhir 1970-an musik punk rock mulai berkembang, dengan kelompok-kelompok seperti The Clash, The Ramones, dan Sex Pistols. Pada tahun 1980-an, rock berkembang terus, terutama metal berkembang menjadi hardcore, thrash metal, glam metal, death metal, black metal dan grindcore. Ada pula british rock serta underground.

- Metal, hardcore

Metal merupakan aliran musik yang lebih keras dibandingkan dengan Rock walau terdapat juga band metal yang memiliki lagu dengan nyanyian yang terkesan slow. Genre Metal yang dikategorikan keras di mana lagunya memiliki vocal ala scream, growl dan yang terbaru adalah pigsqueal di mana vokal ini lebih banyak digunakan di aliran hardcore, post-Hardcore, screamo, metalcore, deathcore, death metal, black metal, electronic hardcore dan lainnya. Di Indonesia sendiri aliran band ala vokal scream ini telah banyak ditemukan tetapi masih belum bisa diterima secara terbuka oleh masyarakat

umum. Contoh band: Indonesia yaitu The Civil Wears Monza, DESIDER, Secret Of Murder, Deadsquad, Burgerkill dll. Luar yaitu Asking Alexandria, Miss May I, The Crimson Armada, Chelsea Grin, We Butter The Bread With Butter, dan lainnya

- **Electronic**

Electronic dimulai lama sebelum ditemukannya synthesizer, dengan tape loops dan alat musik elektronik analog pada tahun 1950-an dan 1960-an. Para pelopornya adalah John Cage, Pierre Schaeffer, dan Karlheinz Stockhausen.

- ***Ska, Reggae, Dub***

Dari perpaduan musik R&B dan musik tradisional mento dari Jamaika muncul ska, dan kemudian berkembang menjadi reggae dan dub.

- ***Hip hop / Rap / Rapcore***

Musik hip hop dapat dianggap sebagai subgenre R&B. Dimulai di awal 1970-an dan 1980-an, musik ini mulanya berkembang di pantai timur AS, disebut East Coast hip hop. Pada sekitar tahun 1992, musik hip hop dari pantai barat juga mulai terkenal dengan nama West Coast hip hop. Jenis musik ini juga dicampur dengan heavy metal menghasilkan rapcore.

- Pop

Musik pop adalah genre penting namun batas-batasnya sering kabur, karena banyak musisi pop dimasukkan juga ke kategori *rock*, *hip hop*, *country*, dan sebagainya.

b. Unsur-unsur Musik

Elemen musik merupakan komponen yang luas daripada sebuah suara yang terorganisasi, terdiri dari ritme, melodi, harmoni, dan warna. Beberapa penulis juga mengikut sertakan tekstur dan bentuk sebagai elemen musik. Elemen musik diantaranya:

1) Rhythm (ritme) merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan kualitas temporal (durasi) daripada suara.

Bagian-bagian dari rhythm adalah:

- *Beat*, merupakan bunyi teratur yang datangnya berulang-ulang yang menempatkan musik ke dalam unit-unit yang sama dalam suatu satuan waktu.
- *Accent*, merupakan satu atau sekelompok nada yang dibunyikan lebih keras dan agak ditekan.
- *Syncopation*, merupakan nada yang tiba-tiba berbunyi pada tempat yang tidak terduga.
- *Meter*, merupakan organisasi dari beat-beat dalam kelompok yang teratur yang menghasilkan beat yang kuat dan beat yang lemah.
- *Tempo*, merupakan kecepatan beat.

2) *Melody* (Melodi) merupakan turunan dari pitches, yang merupakan rangkaian nada-nada yang berbunyi secara berurutan dengan ketinggian yang berbedabeda. Melodi tidak dapat dipisahkan dari ritme. Bagian-bagian dari ritme adalah:

- Gerakan atau berjalan (tempo)
- Keras dan lembut
- Perasaan
- Tanda Fermate

3) *Harmony* (Harmoni) merupakan resultan dari gabungan simultan dari dua atau lebih suara musik sehingga menghasilkan sebuah chord yang harmonis, yang dibedakan atas:

- a) Konsonan : kombinasi nada-nada yang stabil
- b) Dissonan : kombinasi nada-nada yang tidak stabil.

4) *Color* (Warna) merupakan istilah yang digunakan untuk mengidentifikasi kualitas suara yang diproduksi oleh suara maupun instrumen musik .

5) *Texture* (textur) menunjuk pada disposisi terhadap pitch dan timbre , dan merupakan dimensi horizontal dan vertikal dari suara .

6) *Form* (Bentuk) merupakan arsitektur dari suara ,peletakan dan penyelangan dari event-event musik , merupakan desain suara terhadap waktu.

7) *Timbre* yaitu kualitas bunyi yang dihasilkan oleh suara atau instrumen.

4. Musik Indonesia

Musik Indonesia atau yang sering disebut Musik Nusantara adalah musik yang berkembang diseluruh wilayah kepulauan dan merupakan kebiasaan turun temurun yang masih dijalankan oleh masyarakat. Musik Nusantara tersebar hampir diseluruh pelosok negeri dan masing-masing daerah memiliki ciri-ciri yang berbeda.

a. Sejarah Musik Indonesia

Terdapat tahapan- tahapan perkembangan musik Indonesia (nusantara). tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1) Masa sebelum masuknya pengaruh Hindu- Buddha

Pada masa ini, musik dipakai sebagai bagian dari kegiatan ritual masyarakat. Dalam beberapa kelompok, bunyi- bunyian yang dihasilkan oleh anggota badan atau alat tertentu diyakini memiliki kekuatan magis. Instrumen atau alat musik yang digunakan umumnya berasal dari alam sekitarnya.

2) Masa setelah masuknya pengaruh Hindu- Buddha

Pada masa ini, berkembanglah musik- musik istana (khususnya di Jawa). saat itu, musik tidak hanya dipakai sebagai bagian ritual saja, tetapi juga dalam kegiatan- kegiatan keistanaan (sebagai sarana hiburan para tamu raja). Musik istana yang berkembang adalah musik

gamelan. Musik gamelan terdiri dari 5 kelompok, yaitu kelompok balungan, kelompok blimbingan, kelompok pencon, kelompok kendang, dan kelompok pelengkap.

3) Masa setelah masuknya pengaruh Islam

Selain berdagang dan menyebarkan agama islam, para pedagang arab juga memperkenalkan musik mereka. Alat musik mereka berupa gambus & rebana. dari proses itulah muncul orkes- orkes gambus di nusantara (Indonesia) hingga saat ini.

4) Masa Kolonialisme

Masuknya bangsa Barat ke Indonesia juga membawa pengaruh besar dalam perkembangan musik Indonesia. Para pendatang ini memperkenalkan berbagai alat musik dari negeri mereka, misalnya biola, selo (cello), gitar, seruling (flute), dan ukulele. Mereka pun membawa sistem solmisasi dalam berbagai karya lagu. Itulah masa-masa perkembangan musik modern Indonesia. Saat itu, para musisi Indonesia menciptakan sajian musik yang merupakan perpaduan musik barat dan musik Indonesia .

Sajian musik itu dikenal sebagai musik keroncong.

5) Masa Kini

Seiring dengan masuknya media elektronik ke Indonesia,masukpula berbagai jenis musik barat, seperti pop, jazz, blues, rock, dan R&B. demikian pula dengan

musik- musik negeri India yang banyak dibawa melalui film- filmnya. Dari perkembangan ini, terjadi perpaduan antara musik asing dengan musik Indonesia. Musik India mengalami perpaduan dengan musik melayu sehingga menghasilkan jenis musik dangdut. Maka, muncul pula berbagai musisi Indonesia yang beraliran pop, jazz, blues, rock, dan R&B. Berkembang pula jenis musik yang memadukan unsur kedaerahan Indonesia dengan unsur musik barat, terutama alat- alat musiknya. Jenis musik ini sering disebut musik etnis.

Tahapan perkembangan musik Indonesia sesuai kronologi adalah sebagai berikut :

1) Musik era 70'an di Indonesia

Pada era musik tahun 70'an Koes Bersaudara adalah rajanya pada masa ini. Lagu-lagunya banyak mencapai Hits dan Koes Bersaudara mendapat julukan sebagai The Beatles Indonesia. Setelah Toni Koeswoyo memilih bersolo karir posisinya diganti Murry dan kata bersaudara diganti menjadi "Plus" ini dikarenakan Murry bukan berasal dari Keluarga Koeswoyo. Koes Plus beberapa kali masuk penjara karena membuat beberapa lagu dengan menggunakan bahasa asing.

Selain Koes Plus ada juga lagu terpopuler pada masa ini yaitu boneka dari India, kemudian muncul juga Rhoma

Irama sebagai Raja dangdut yang begitu fenomenal dengan musik karyanya yang digemari oleh masyarakat hingga sekarang.

2) Musik era 80'an di Indonesia

Pada era musik Tahun 80-an jenis lagu mendominasi adalah lagu pop yang mendayu –dayu, bertempo lambat dan cenderung berkesan cengeng. Rinto Harahap, Pance Pondaq, Aryanto, dan Obbie Mesakh adalah nama-nama pencipta lagu yang cukup produktif di era ini.

Nama-nama seperti Nia Danianty, Betharia Sonata, Ratih Purwasih, Iis Sugianto, adalah beberapa nama yang merupakan spesialis lagu sedih, Ebiet G. Ade dan Franky and Jane sangat familiar juga waktu itu.

Di era ini musik rock juga sempat berjaya meski hanya sebentar, beberapa nama seperti I Kang Fauzy, Nicky Astria, Gito Rollies, dan beberapa group rock seperti Goodbless yang kemudian berubah nama menjadi GONG 200 sempat berkibar. Nicky Astria bahkan ikon Rocker cewek Indonesia setelah eranya Euis darliah. Group-group musik baru pun mulai bermunculan di akhir era ii (tepatnya di 90-an awal kali) seperti Dewa 19, Slank, Boomerang, Voodoo, dan masih banyak lagi group-group musik rock lainnya

3) Musik era 90'an sampai awal 2000'an di Indonesia

Pada era musik tahun 90-an dangdut menjadi lebih hidup dan meriah. Bahkan banyak dari para penyanyi yang tadinya beraliran pop dan rock menjadi dangdut dan kemudian tercipta jenis musik baru yaitu pop dangdut. Obbie Mesakh sukses menciptakan lagu “mobil dan Bensin” yang dinyanyikan Santa Hokki dan kemudian jenis lagu ini seperti merajalela.

Group-group musik baru sebenarnya juga ada yang potensial dan mencetak hits yang lumayan, tapi gaungnya tetap kalah. Ada Dewa 19 dengan lagu Kangen. Slank dengan lagu “Terlalu Manis” dan Indra Lesmana dengan lagu “Aku Ingin Bebas”.

Beberapa label rekaman kemudian mengeluarkan album kompilasi dari beberapa group musik yang mengambil aliran alternative dan ternyata laris manis. Akhirnya album-album kompilasi jadi trend waktu itu. Hingga tahun 2000-an aliran musik pop semakin merajai denganberbagaiband musik seperti Padi, Ungu, Samson, Peterpan, Dewa 19, dan lain-lain.

4) Musik era 2004'an di Indonesia

Berbeda denan tahun 2000-an awal, mulai tahun 2004 beberapa band baru bermunculan dengan mengusung aliran musik melayu. Kala itu beberapa band menguyasung

aliran musik melayu di antara ST12, D'Bagindas, dan Gama 1.

5) Musik era 2010'an di Indonesia

Tahun 2010 Musik Indonesia digebrak dengan kehadiran Boyband SM*SH. Sejak saat itu musik tanah air didominasi oleh aliran pop dance/electro yang dibawakan boyband bahkan girlband baru.

6) Musik Era 2014'an di Indonesia

Awal tahun 2014-an masyarakat Indonesia dimanajakan dengan aliran musik pribumi, yakni dangdut. Beberapa acara televisi mencoba menampilkan lagu-lagu dangdut dengan aransemen baru beraliran dangdut koplo. Lagu-lagu tersebut kembali menjadi enak didengar dan disukai oleh masyarakat.

b. Jenis-jenis Lagu Indonesia

Hal terpenting di dalam musik adalah bunyi. Salah satu bagian dari musik adalah lagu. Lagu ialah hasil karya musik berupa rangkaian nada-nada dan syair yang disusun untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya.

1) Lagu Daerah

Lagu daerah ialah lagu yang lahir dari budaya daerah setempat yang bersifat turun-menurun. Lagu daerah di Indonesia, yaitu lagu dari daerah tertentu atau wilayah tersebut. Bahasa dan dialek yang digunakan kadang-kadang sulit untuk

diketahui maksud dan tujuannya. Bentuk, pola serta susunan melodi sangat sederhana sehingga mudah untuk dikuasai oleh semua lapisan masyarakat setempat. Teknik ucapan atau artikulasi harus memperhatikan ketentuan vokalisasi.

2) Lagu Anak-anak

Lagu anak-anak kebanyakan bentuk lagunya sederhana dan kalimatnya tidak terlalu panjang. Temanya sesuai dengan jiwa anak-anak yang masih polos. Bahasanya sederhana dan mudah dimengerti, tidak terlalu banyak menggunakan kiasan. Biasanya, tema lagu diambilkan dari lingkungan hidup mereka sehari-hari.

Ambitus anak-anak masih sangat terbatas. Oleh karena itu, lagu anak-anak tidak boleh menggunakan nada-nada yang terlalu tinggi. Jumlah nada yang digunakan untuk menyusun melodi tidak boleh melebihi 10 buah nada. Makin sedikit jumlah nada yang digunakan menyusun melodi akan menjadikan lagu anak-anak tersebut lebih berbobot.

Isi lagu anak-anak bersifat pedagogis atau mendidik ke arah yang positif. Misalnya menggunakan tema Tuhan, cinta tanah air, karakter binatang, sayang orang tua, lingkungan, serta contoh-contoh perbuatan atau tingkah laku yang baik.

3) Lagu Melayu

Lagu Melayu asli ialah Deli, Lagu Melayu asli masih menggunakan gendang tradisional Melayu yang

memungkinkan membawa sentuhan dendang dan joget tradisional. Lagu daerah Melayu contoh Selayang Pandang, Lancang Kuning dan Seringgit Si Dua Kupang. Jembatan menuju Melayu po modern Indonesia merupakan pengembangan berbentuk musik orkestra. Pengembangan lebih jauh ke Melayu modern didirikan oleh Orkes Melayu Tarantula (Reynold Panggabean) dan Soneta Group (Rhoma Irama). Pada era sekarang, orkes Melayu lebih dikenal dengan istilah dangdut.

4) Lagu Keroncong

Ada yang berpendapat bahwa musik keroncong ialah peninggalah bangsa Portugis di Indonesia. Padahal, bukti autentik yang menunjukkan bahwa irama keroncong milik bangsa Portugis sudah tidak ada bekasnya. Bahkan, bentuk instrumen musik keroncong sedikit pun tidak ditemukan di negara tersebut maupun daerah bekas jajahan Portugis di Timor Timur saat ini.

Beberapa musisi Indonesia mengatakan, bahwa irama keroncong sebenarnya menirukan bunyi perhiasan kaum wanita Indonesia. Kaum wanita Indonesia sangat menggemari gelang kaki dalam jumlah banyak. Hal ini untuk menunjukkan kepada masyarakat luas bahwa si pemakai memiliki tingkatan sosial yang cukup tinggi. Ketika si pemakai bergerak, gelang-gelang keroncong tersebut selalu menimbulkan bunyi crong-

crong. Oleh sebab itu, bunyi-bunyian tersebut kemudian disebut dengan irama keroncong.

5) Lagu Seriosa

Pengertian Seriosa sebenarnya hanyalah menyangkut teknik pengungkapan sebuah lagu secara serius atau sungguh-sungguh. Hal ini terlepas dari bentuk atau pola struktur lagu tersebut. Penyanyi Seriosa harus mampu mengungkapkan lagu secara serius menginterpretasikan atau menafsirkan maksud dan tujuannya dari tema lagu secara tepat atau setidaknya mampu mendekati kemampuan pencipta lagu tersebut. Selain itu, penyanyi Seriosa harus mampu lurut ke dalam lagu itu sendiri. Bahkan, seseorang penyanyi Seriosa harus mampu berbuat sebagai subjek dari lagu tersebut.

Teknik-teknik vokal penyanyi Seriosa harus sempurna atau dikuasai secara mapan. Improvisasi kalimat lagu dengan berbagai ornamentasi harus mampu mengembang secara baik. Teknik-teknik pernapasan, pembagian phrasing, artikulasi, penguasaan ambitus serta kepandaian memperpanjang register harus benar-benar dilakukan secara serius.

Di samping itu, penyanyi seriosa harus mampu membentuk vibrasi yang bagus. Perlu diperhatikan bahwa dalam menampilkan lagu Seriosa, tidak dibenarkan menampilkan cara-cara tertentu dengan gerak dan gaya yang berlebihan.

Ekspeksi yang harus ditampilkan adalah ekspresi wajar sehingga menyatu dengan lagu yang sedang diawakan.

Contoh lagu Seriosa, antara lain Wanita (Ismail Marzuki), Melati Suci (Harry Singgih), Mekar Melati (C. Simanjuntak), Irama Desa (Iskandar), Persembahanku (Iskandar), Malam Kenangan (Saiful Bahri) dan Embun (GWR, Sinsu).

6) Lagu Populer

Pengertian lagu populer sebenarnya mengandung dua makna, yaitu sebagai berikut:

- Lagu yang sedang disenangi oleh masyarakat pada saat tertentu atau kurun waktu terbatas. Lagu sedang populer dan terdengar setiap saat. Bahkan, orang akan merasa ketinggalan zaman apabila belum mengetahui lagu tersebut.
- Jenis lagu yang disajikan kepada pendengarnya mengutamakan teknik penyajian dan kebebasan dalam menggunakan ritme maupun jenis instrumen. Bukan karena bentuk, pola susunan atau struktur lagu tersebut.

Permainan ritme yang kuat ditunjukkan oleh pemusik-pemusik lagu populer dengan teknik-teknik permainan drum yang menggebu-gebu serta teknik permainan gitar yang menegangkan. Ritme bersifat alamiah sehingga seseorang tidak dituntut harus berpendidikan tinggi untuk menikmati suatu ritme.

Lagu populer di Indonesia hampir sama dengan lagu populer di mancanegara. Lagu populer biasanya dimainkan dalam bentuk grup musik. Sekitar tahun 1970-an, muncul grup-grup masuk populer seperti, Koes Plus, Panbers dan Bimbo. Musik populer pada zaman itu biasanya berlatar belakang hampir sama, yaitu tentang kehidupan manusia dari percintaan, kepedihan atau kegembiraan.

c. Ciri-ciri musik di Indonesia

Ragam musik di Indonesia dapat dibedakan atas musik tradisi, musik keroncong, musik dangdut, musik perjuangan, dan musik pop.

1) Musik Daerah/Tradisional

Ciri khas pada jenis musik ini terletak pada isi lagu dan instrumen (alat musiknya). Musik tradisional memiliki karakteristik khas, yakni syair dan melodinya menggunakan bahasa dan gaya daerah setempat. Indonesia adalah sebuah negara yang terdiri dari ribuan pulau yang terbentang dari Papua hingga Aceh. Dari sekian banyaknya pulau beserta dengan masyarakatnya tersebut lahir, tumbuh dan berkembang. Seni tradisi yang merupakan identitas, jati diri, media ekspresi dari masyarakat pendukungnya.

Hampir diseluruh wilayah Indonesia mempunyai seni musik tradisional yang khas. Keunikan tersebut bisa dilihat dari teknik permainannya, penyajiannya maupun

bentuk/organologi instrumen musiknya. Hampir seluruh seni tradisional Indonesia mempunyai semangat kolektivitas yang tinggi sehingga dapat dikenali karakter khas orang/masyarakat Indonesia, yaitu ramah dan sopan. Namun berhubung dengan perjalanan waktu dan semakin ditinggalkannya spirit dari seni tradisi tersebut, karakter kita semakin berubah dari sifat yang menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan menjadi individual/egoistis. begitu banyaknya seni tradisi yang dimiliki bangsa Indonesia, maka untuk lebih mudah mengenalinya dapat di golongkan menjadi beberapa kelompok yaitu alat musik/instrumen perkusi, petik dan gesek.

2) Musik Keroncong

Secara umum, musik keroncong memiliki harmoni musik dan improvisasi yang sangat terbatas. Umumnya lagu-lagunya memiliki bentuk dan susunan yang sama. Syair-syairnya terdiri atas beberapa kalimat (umumnya 7 kalimat) yang diselingi dengan permainan alat musik.

3) Musik Dangdut

Musik dangdut merupakan hasil perpaduan antara musik India dengan musik Melayu, musik ini kemudian berkembang dan menampilkan cirinya yang khas dan berbeda dengan musik akarnya. Ciri khas musik ini terletak pada pukulan alat musik tabla (sejenis alat musik perkusi yang menghasilkan bunyi ndut). Selain itu, iramanya ringan,

sehingga mendorong penyanyi dan pendengarnya untuk mengerakkan anggota badannya. Lagunya pun mudah dicerna, sehingga tidak susah untuk diterima masyarakat.

4) Musik Perjuangan

Musik ini lahir dari kondisi masyarakat Indonesia yang sedang terjajah oleh bangsa asing. Dengan menggunakan musik, para pejuang berusaha mengobarkan semangat persatuan untuk bangkit melawan penjajah. Syair- syair yang diciptakan pada masa itu, umumnya berisi ajakan untuk berjuang, ajakan untui berkorban demi tanah air, dan sebagainya. Irama musiknya pun dibuat cepat dan semangat, serta diakhiri dengan semarak.

5) Musik Populer (pop)

Musik ini memiliki ciri, antara lain penggunaan ritme yang terasa bebas dengan mengutamakan permainan drum dan gitar bas. Komposisi melodinyajuga mudah dicerna. Biasanya, para musisinya juga menambahkan variasi gaya yang beraneka ragam untuk menambah daya tarik dan penghayatan pendengar atau penontonnya. Musik pop dibedakan menjadi musik pop anak- anak dan musik pop dewasa.

Ciri-Ciri Ragam Musik Nusantara

1) Musik Daerah

Musik daerah biasanya dinyanyikan pada saat upacara adat.

Ciri-ciri musik daerah adalah :

- a) Bahasa dan gaya sesuai dengan gaya daerah setempat.
- b) Mengandung unsur kerakyatan dan kebersamaan
- c) Bentuk dan pola serta susunan melodi masih sederhana dan mudah dikuasai oleh masyarakat daerah setempat.
- d) Contoh lagu daerah : Cublak-cublak suweng, Gubdul-gundul Pacul, Bubuy Bulan, Kicir-kicir, Buka Pintu, Goro-gorone, O Ni Keke, Si Patokaan, Butet.dan lain-lain.

2) Musik Perjuangan

Ciri-ciri musik perjuangan adalah :

- a) Pada umumnya diciptakan pada masa perjuangan.
- b) Isi syair lagu berisikan tentang semangat juang dalam membela kemerdekaan
- c) Biasanya menggunakan irama yang penuh semangat, dan tidak jarang pada akhir lagu ditutup dengan semarak (masqulin ending)
- d) Contoh musik perjuangan : Halo-halo Bandung, Maju Tak Gentar, Hari Merdeka, Bagimu Negeri, Bandung Lautan Api dan lain-lain.

3) Musik Anak-anak

Ciri ciri musik anak-anak adalah :

- a) Memiliki bentuk yang sederhana
- b) Tema lagu disesuaikan dengan jiwa anak yang masih polos
- c) Bahasa yang digunakan sederhana sehingga mudah dipahami anak-anak

- d) Lompatan nada tidak terlalu jauh
- e) Isi lagu bersifat mendidik kearah positif, misalnya: cinta orang tua, mengagungkan nama Tuhan, cinta tanah air, lingkungan dan sebagainya.
- f) Contoh musik anak-anak: Balonku Ada Lima, Pok Ame-Ame, Kasih Ibu, Pelangi, dan lain-lain.

4) Musik Populer

Ciri-ciri musik pop adalah :

- a) Mengutamakan teknik penyajian dan kebebasan dalam menggunakan ritme dan jenis instrument
- b) Mudah diterima masyarakat
- c) Bentuk lagu bebas.
- d) Disenangi masyarakat pada kurun waktu tertentu
- e) Contoh musik pop : Tak Ingin Sendiri, Berita Kepada Kawan, Arjuna mencari Cinta dan sebagainya.

5) Musik Seriosa

Ciri-ciri musik seriosa :

- a) Banyak menggunakan nada-nada sisipan
- b) Banyak menggunakan perubahan tempo dan dinamik
- c) Dinyanyikan dengan serius dan perasaan yang mendalam
- d) Terkadang ada pergantian nada dasar (modulasi)

6) Musik Stambul

Ciri-ciri musik stambul adalah :

- a) Birama 4/4

- b) Terdiri dari 16 bar
- c) Merupakan variasi dari keroncong
- d) Muncul pada sekitar permulaan abad ke 20
- e) Contoh misk stambul : Stb Baju Biru, Stb. Merana

7) Musik Keroncong

Ciri-ciri musik keroncong adalah :

- a) Birama 4/4
- b) Menggunakan alat musik ukulele
- c) Terdiri dari 28 bar
- d) Muncul pada abad ke 16

d. Fungsi Musik di Indonesia

Secara umum, fungsi musik bagi masyarakat Indonesia antara lain sebagai sarana atau media upacara ritual, media hiburan, media ekspresi diri, media komunikasi, pengiring tari, dan sarana ekonomi.

1) Sarana upacara budaya (ritual)

Musik di Indonesia, biasanya berkaitan erat dengan upacara- upacara kematian, perkawinan, kelahiran, serta upacara keagamaan dan kenegaraan. Di beberapa daerah, bunyi yang dihasilkan oleh instrumen atau alat tertentu diyakini memiliki kekuatan magis. Oleh karena itu, instrumen seperti itu dipakai sebagai sarana kegiatan adat masyarakat.

2) Sarana Hiburan

Dalam hal ini, musik merupakan salah satu cara untuk menghilangkan kejenuhan akibat rutinitas harian, serta sebagai sarana rekreasi dan ajang pertemuan dengan warga lainnya. Umumnya masyarakat Indonesia sangat antusias dalam menonton pagelaran musik. Jika ada perunjukan musik di daerah mereka, mereka akan berbondong- bondongmendatangi tempat pertunjukan untuk menonton.

3) Sarana Ekspresi Diri

Bagi para seniman (baik pencipta lagu maupun pemain musik), musik adalah media untuk mengekspresikan diri mereka. Melalui musik, mereka mengaktualisasikan potensi dirinya. Melalui musik pula, mereka mengungkapkan perasaan, pikiran, gagasan, dan cita-cita tentang diri, masyarakat, Tuhan, dan dunia.

4) Sarana Komunikasi

Di beberapa tempat di Indonesia, bunyi- bunyi tertentu yang memiliki arti tertentu bagi anggota kelompok masyarakatnya. Umumnya, bunyi- bunyian itu memiliki pola ritme tertentu, dan menjadi tanda bagi anggota masyarakatnya atas suatu peristiwa atau kegiatan. Alat yang umum digunakan dalam masyarakat Indonesia adalah kentongan, bedug di masjid, dan lonceng di gereja.

5) Pengiring Tarian

Di berbagai daerah di Indonesia, bunyi- bunyian atau musik diciptakan oleh masyarakat untuk mengiringi tarian- tarian daerah.

Oleh sebab itu, kebanyakan tarian daerah di Indonesia hanya bisa diiringi oleh musik daerahnya sendiri. Selain musik daerah, musik-musik pop dan dangdut juga dipakai untuk mengiringi tarian-tarian modern, seperti dansa, poco- poco, dan sebagainya.

6) Sarana Ekonomi

Bagi para musisi dan artis professional, musik tidak hanya sekedar berfungsi sebagai media ekspresi dan aktualisasi diri. Musik juga merupakan sumber penghasilan. Mereka merekam hasil karya mereka dalam bentuk pita kaset dan cakram padat (*Compact Disk/CD*) serta menjualnya ke pasaran. Dari hasil penjualannya ini mereka mendapatkan penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Selain dalam media kaset dan CD. Para musisi juga melakukan pertunjukan yang dipungut biaya. Pertunjukan tidak hanya dilakukan di suatu tempat, tetapi juga bisa dilakukan di daerah- daerah lain di Indonesia ataupun di luar Indonesia.

7) Sebagai media pendidikan

Dalam proses belajar, musik sangat berperan dalam pembentukan berfikir kreatif, sebagai media pendidikan lagu-lagu dan musik nusantara harus dapat menanamkan jiwa dan budi pekerti yang luhur, misalnya : keagungan Tuhan, cinta orang tua, cinta tanah air dan perilaku yang baik lainnya.

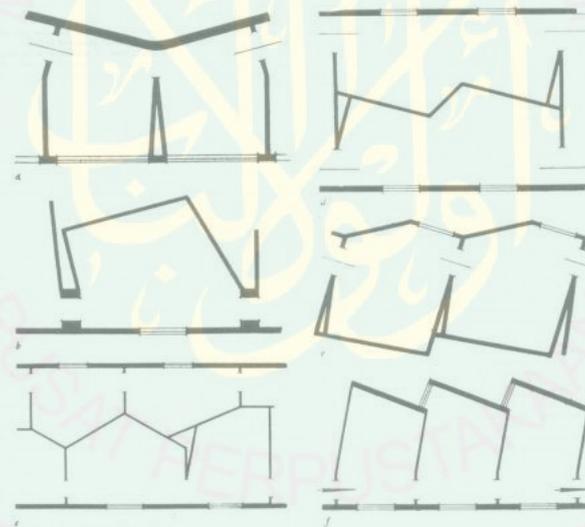
8) Sebagai media Apresiasi

Musik seni adalah musik yang dinikmati semata-mata karena unsur keindahannya. Musik yang digunakan sebagai media apresiasi di wilayah nusantara sebagian besar masih berkisar pada lagu-lagu seriosa. Dikarenakan masih kurangnya apresiasi masyarakat Indonesia terhadap musik seni.

B. KAJIAN ARSITEKTURAL

1. Standar perancangan dalam Museum

a. Ruang Pamer



Gambar 2.1. Macam-macam susunan penataan pameran

(Sumber : Neufert, 1996)

Ruang pameran adalah ruangan yang digunakan untuk kepentingan pemajangan benda-benda koleksi atau barang-barang yang dagangan. Sedangkan menurut Hadi Sutjipto, ruang pameran

museum merupakan tempat untuk mewujudkan komunikasi antara benda pameran dan pengunjung museum, ruang pameran museum dapat dianggap sebagai kunci pagelaran atau pameran yang berbicara tentang kekayaan dari koleksi-koleksi terbaik yang representatif untuk memberikan kepuasan atas tuntutan rasa keindahan dari para tamu, serta untuk memenuhi keinginan mereka melihat sesuatu yang langka, baik benda unik maupun benda indah.

Ruang pameran dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

1) Ruang pameran tetap

Ruang ini digunakan untuk memamerkan materi koleksi dalam jangka waktu yang lama sekurang-kurangnya lima tahun, berdasarkan sistem dan metode tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap nilai-nilai warisan alam dan budaya bangsa.

2) Ruang pameran temporer

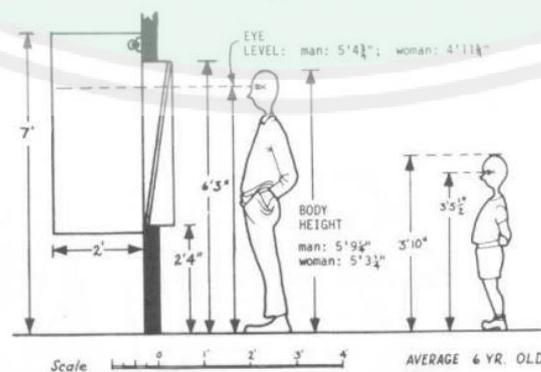
Ruang ini digunakan untuk memamerkan atau menyajikan koleksi dalam jangka waktu yang relatif singkat dengan mengambil tema tertentu, yang bertujuan untuk memberikan dimensi tambahan informasi pameran tetap kepada masyarakat dengan tema khusus dalam rangka meningkatkan apresiasi masyarakat.

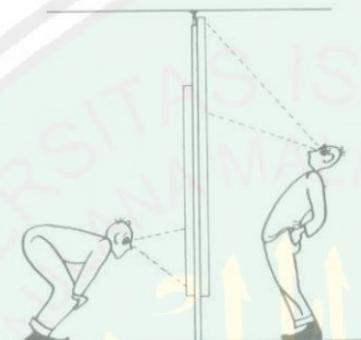
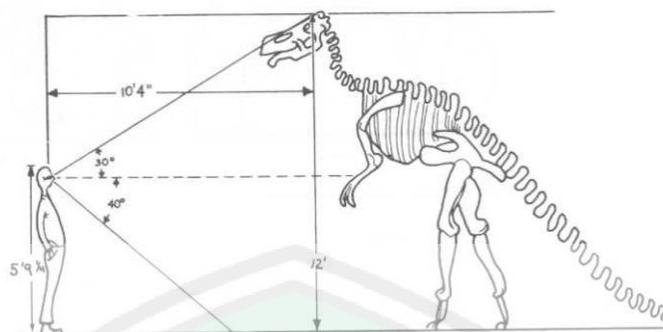
Tipe-tipe ruang pameran, yaitu :

- 1) Kamar sederhana berukuran sedang, merupakan bentuk yang paling lazim.

- 2) Aula dengan balkon, merupakan bentuk yang juga lazim dan salah satu yang tertua.
- 3) Aula pengadilan (*Clere Story Hall*), merupakan aula besar dengan jendela-jendela tinggi di kedua sisi.
- 4) Galeri lukis terbuka (*Skylight Picture Galery*), merupakan tipe ruang yang paling umum dalam museum seni. Ruangan ini tampak paling sederhana bagi pengunjung, namun bagi arsitek dianggap sebagai ruang yang paling sulit dirancang.
- 5) Koridor Pertunjukan, merupakan tipe ruang pameran yang sesungguhnya bukan ruangan, tetapi merupakan suatu jalan atau lorong. Digunakan untuk *display* supaya tampak kosong.
- 6) Tipe ruangan bebas, merupakan ruang yang dapat dibagi-bagi saat ada pameran. Ruangan ini tidak berjendela tapi ada empat yang dapat dibuka sebagai pencahayaan alami.

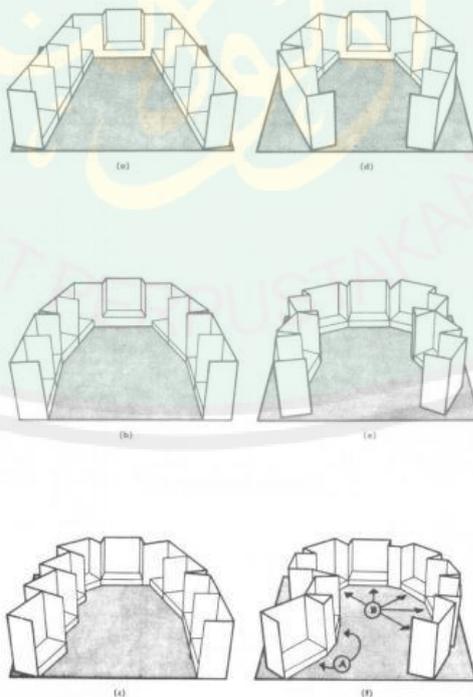
Sebagai ruang memiliki ukuran khusus untuk penggunanya. Ukuran tampilan dan tinggi pameran bisa mempengaruhi ukuran ruang juga.





Gambar 2.2. Ukuran jarak pandang pengunjung

(Sumber : Chiara, 1980)



Gambar 2.3. model penataan pameran

(Sumber : Chiara, 1980)

b. Workshop

Workshop berfungsi sebagai tempat untuk pelatihan di museum ini. Pelatihan dalam museum ini ada beberapa macam pelatihan, yaitu pelatihan musik tradisional, pelatihan musik modern, dan gabungan. Untuk ruang-ruang yang ada di workshop ini dapat fasilitas berupa hal ruang kerja bersama, ruang penyimpanan hasil kerja serta gudang.

c. Auditorium

Auditorium berfungsi sebagai tempat untuk seminar ataupun pertunjukan. Seminar dan pertunjukan dilaksanakan di ruang auditorium berhubungan dengan museum musik ini. ruang auditorium ini menggunakan tempat duduk dengan posisi setengah melingkar panggung hiburan.

d. Perpustakaan

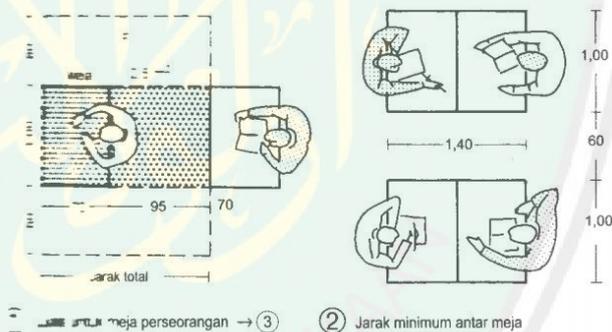
Perpustakaan berfungsi sebagai tempat untuk membaca buku. Perpustakaan juga berfungsi untuk mengumpulkan literatur untuk pengajaran dan penelitian. Dalam perpustakaan terdiri dari tiga bidang, yaitu pemakai, gudang, dan administrasi.

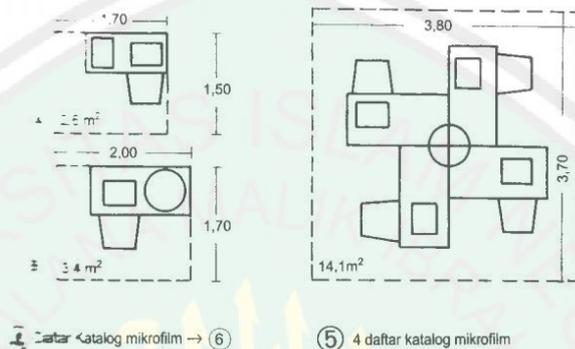
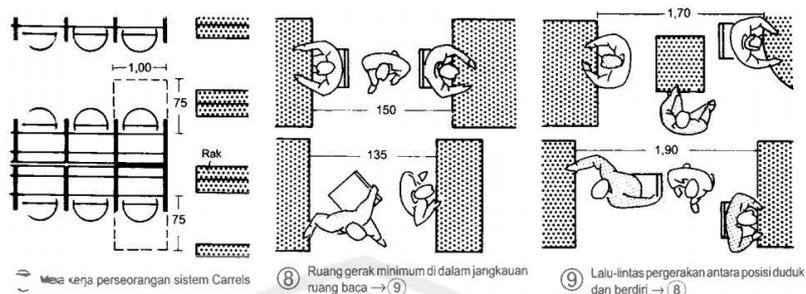


Gambar 2.4. model penataan perpustakaan

(Sumber : Neufert, 2002)

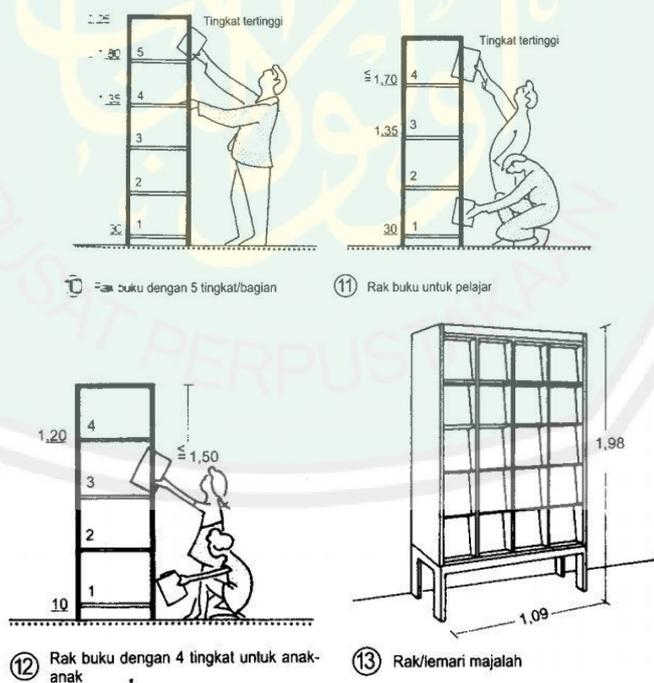
Ruang pemakai dalam perpustakaan mempunyai standar tersendiri yang nantinya akan memudahkan pembaca dalam memakai fasilitas yang ada dalam perpustakaan. ukuran perabot-perabot juga disesuaikan dengan penggunaanya.





Gambar 2.5. Ukuran meja dan kursi pada perpustakaan

(Sumber : Neufert, 2002)



Gambar 2. 6. Ukuran rak buku pada perpustakaan

(Sumber : Neufert, 2002)

Pembagian pencahayaan pada tempat bekerja sedapat mungkin dalam rasio perbandingan 10:3:1 (buku -permukaan meja – latar belakang). Ruang tunggu 100 – 330 Lx, gudang 150 – 300 Lx, kantor dan administrasi 250 – 500 Lx ruang-ruang baca tanpa pencahayaan, ruang kerja perseorangan dan ruang kartu katalog 300-850 Lx. Pengaturan pencahayaan untuk daerah kerja sebaiknya dapat dicapai dan diatur secara individu, untuk pengaturan udara berlaku pedoman.

2. Standar perancangan khusus Musik

a. Ruang pertunjukan indoor

Tempat pertunjukan adalah tempat untuk karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok yang melibatkan waktu, ruang, tubuh, dan hubungan penampil dengan penonton. Hal yang penting dalam tempat pertunjukan musik adalah bagaimana penataan akustik yang baik agar penonton mampu menerima dengan baik musik yang dimainkan. Untuk itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar bisa menghasilkan akustik yang baik. Berikut merupakan beberapa cara untuk memaksimalkan akustik pada tempat pertunjukan musik:

- 1) Rasio bass harus lebih besar dair 1,2. Rasio bass asalah perbandingan antara waktu dengung frekuensi rendah (rata-rata untuk 12 dan 250Hz) dan frekuensi tengah (rata-rata untuk 500 dan 1000Hz). Rasio bass yang tinggi akan memberi kesan

kehangatan. Perlu dihindari pemakaian panel-panel tipis yang akan meredam bunyi dengan frekuensi rendah.

- 2) Kepadatan tempat duduk 0,6-0,8 m²
3. Permukaan dinding samping, langit-langit, dinding balkon dan dinding panggung harus dapat memantulkan bunyi secara baur. Bisa dilakukan dengan menghindari permukaan yang rata.
4. Permukaan pantul di dekat panggung harus dapat memantulkan kembali bunyi ke panggung sehingga penampil dapat merasakan respon ruangan yang memadai.
- 3) Hindari permukaan yang menyebabkan gema, lecutan, dan perambatan bunyi.

3. Kajian Khusus arsitektural

a. Akustik ruang

Perencanaan akustik ruang harus menghasilkan dialog dan musik yang optimal bagi pendengarnya di ruang pertunjukan. Berbagai macam pengaruh terpenting yang diperhatikan adalah: - Waktu bunyi susulan - Pantulan sebagai akibat struktur primer dan sekunder ruang.

- 1) Waktu bunyi susulan: Lama waktu menurunnya pengukur bunyi sebesar 60 dB setelah sumber bunyinya dimatikan --> GIO. Evaluasi terjadi untuk jangkauan sdB sampai 35dB (DIN 52216 - pengukuran waktu bunyi susulan dalam ruang pendengar.

2) Bidang absorpsi: Menentukan waktu bunyi susulan pada massa material yang mengabsorpsi, dinyatakan sebagai bidang absorpsi yang sempurna (jendela terbuka) $A = a_s$. $S a_s =$ derajat absorpsi bunyi setelah pengukuran ruang gaung $S =$ luas bidang

Waktu bunyi susulan dihitung dari bidang absorpsi dengan

$$t = -\frac{Y}{c} \ln \left(\frac{A}{A_0} \right)$$

(rumus Sabine)

3) Gema Jika suatu kurva waktu bunyi susulan menurun secara merata --+ O menoniol, beban maksimum yang dapat diketahui secara subyektif, disebut sebagai gema --) @ Untuk kriteria gema dialog dan musik berlaku nilai yang berbeda-beda pada waktu dan intensitas. Karena ruang untuk musik harus memperlihatkan suatu waktu bunyi susulan yang lebih panjang, maka ruang itu biasanya harus dianggap sebagai kurang kritis sehubungan dengan adanya gema.

Refleksi dari samping yang lebih awal pada musik dinilai secara objektif lebih menguntungkan daripada refleksi langit-langit, juga dengan waktu kelambatan yang sangat kecil (ketidaksimetrian kesan akustis) , karena kedua telinga menerima sinyal yang berbeda. ruang dengan langit-langit yang tinggi dan sempit dengan dinding yang merefleksi secara difusi mempunyai sifat akustika ruang yang paling baik.

Bentuk ruang untuk musik, ruang yang sepiit dan tinggi dengan dinding yang bersekat-sekat (merefleksi dari sisi yang dekat) cocok sekali. di dekat panggung diperlukan bidang refleksi

untuk refleksi permulaan yang dini dan keseimbangan orkes. Dinding di belakang ruang tidak boleh menyebabkan refleksi ke arah panggung, karena ini dapat bekerja sebagai gema.

C. KAJIAN PENDEKATAN

Dekonstruktivisme dalam arsitektur yang lazim disebut sebagai dekonstruksi, atau arsitektur dekonstruksi merupakan pengembangan dari langgam arsitektur postmodern yang dimulai pada akhir dekade 1980-an. Arsitektur dekonstruksi dikarakterisasikan menurut konsep-konsep seperti fragmentas memanipulasi permukaan suatu struktur atau *façade*, serta bentuk-bentuk *non-rectilinear* yang menciptakan distorsi dan dislokasi terhadap elemen-elemen arsitektur tertentu, seperti struktur dan selubung bangunan. Penyelesaian akhir terhadap tampilan visual bangunan yang menampilkan langgam dekonstruksi dihadirkan dengan stimulasi yang tidak terduga melalui ketidakteraturan yang tetap menyimpan keteraturan di dalamnya.

1. Sejarah Singkat Dekonstruksi

Secara etimologis, dekonstruksi Beberapa definisi dekonstruksi dalam bidang filsafat maupun arsitektur antara lain adalah sebagai berikut:

- Oxford English Dictionary

Deconstruction [f. DE + CONSTRUCTION] a. The action of undoing the construction of a thing. b. Philos. and Lit. Theory. A strategy of critical analysis associated with the French philosopher Jacques Derrida

- Kamus Besar Bahasa Indonesia

Dekonstruksi / dékonstruksi/ *n* 1 Penataan ulang; 2 *n* bentuk struktur bangunan yang tidak lazim, misalnya bangunan berbentuk miring

- Nicholas Royle

Deconstruction n. not what you think: the experience of the impossible: what remains to be thought: a logic of destabilization always already on the move in ‘things themselves’: what makes every identity at once itself and different from itself: a logic of spectrality: a theoretical and practical parasitism or virology: what is happening today in what is called society, politics, diplomacy, economics, historical reality, and so on: the opening of the future itself.

- Jorge Glusberg

The substitute for this present-tohistoric, anti-historic, and the essence of what is a transitory, fleeting contingent of a Post-Modern time and space.

- Mary McLeod A new architectural tendency, associated both with poststructuralist theory and constructivist forms, is in part a vehement reaction against postmodernism and what are perceived as its conservative dimensions. Fragmentation, dispersion, decentering, schizophrenia, disturbance are the new objectives; it is from these qualities that architecture is to gain its “critical” edge.

2. Filosofi Dekonstruksi

a. Dekonstruksi Derridean

Berikut ini adalah beberapa pemikiran Derrida yang mempunyai hubungan langsung dengan rancangan.

- Pembedaan Dan Penundaan Makna

Derrida mempersoalkan seluruh tradisi filsafat Barat yang bermuara pada pengertian “ada” sebagai “kehadiran”, atau yang disebut metafisika kehadiran. Menurut Derrida, kata atau tanda kini tidak mampu lagi menghadirkan makna sesuatu yang dimaksud secara serta-merta. Makna harus dicari dalam rangkaian tanda yang lain yang mendahului tanda yang pertama. Derrida menciptakan konsep “*differance*”, yang secara etimologis berasal dari paduan dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu “*to differ*”

- Pembalikan Hierarki

Dalam memahami suatu fenomena, Strukturalisme selalu mengadakan pemilahan. Derrida melakukan dekonstruksi terhadap pandangan oposisi ini dengan menempatkan kedua elemen tersebut tidak secara hierarkis yang satu di bawah yang lain, tetapi sejajar sehingga secara bersama-sama dapat mengungkap makna.

- Pusat Dan Marjinal

Perbedaan antara “pusat” dengan “marjinal” merupakan konsekuensi dari adanya hierarki yang ditimbulkan oposisi biner. Marjinal adalah segala sesuatu yang berada pada batas, pada tepian,

maupun di luar Derrida mempertanyakan keabsahan posisi ini dalam konsep “*parergon*” yaitu bingkai lukisan.

- Pengulangan Dan Makna

Suatu kata atau tanda memperoleh maknanya dalam suatu proses berulang. Dalam arsitektur, penggunaan metafora secara berulang-ulang akan membuka pemahaman yang lebih baik terhadap makna yang dimaksudkan oleh suatu objek arsitektural.

- b. Dekonstruksi Non Derridean

Dekonstruksi non-derridean mencakup dekonstruksi bentuk dan struktur bangunan yang didasarkan pada konsep- konsep seperti “*disruption*”, “*dislocation*”, “*deviation*” dan “*distortion*”, sehingga menyebabkan stabilitas, kohesi dan identitas bentuk-bentuk murni menjadi terganggu. Dekonstruksi Non-Derridean dikelompokkan kedalam lima kelompok utama oleh Aaron Betsky, yaitu

- 1) *Revelatory Modernist*

Diantara semua kelompok yang termasuk dalam Dekonstruksi Non- Derridean, kelompok ini merupakan kelompok yang paling konservatif. Kelompok ini masih mengutamakan prinsip abstraksi dan mengutamakan fungsi, mengoptimalkan kemungkinan hasil industri bahan dan prefabrikasi dengan menciptakan fragmentasi potongan-potongan, konteks dan program prefabrikasi tersebut dan hasilnya adalah kumpulan ruang dan objek yang terfragmentasi. Arsitek-arsitek yang termasuk dalam kelompok ini adalah Gunther

Behnisch, Jean Nouvel, Helmut Jahn, Emilio Ambasz, dan Eric Owen Moss.

2) *Shard & Sharks*

Kelompok ini menampilkan bentuk-bentuk yang menyerupai serpihan batang dan lempeng yang dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menampilkan kesan yang semrawut dan penuh teka-teki. Diantara semua kelompok yang termasuk dalam Dekonstruksi Non-Derridean, kelompok ini adalah yang paling radikal. Programnya adalah membedah, mengolok-olok dan merombak falsafah arsitektur modern sehingga mencerminkan suatu tatanan yang tidak beraturan (chaos). Arsitek-arsitek yang termasuk dalam kelompok ini adalah Frank Gehry, Gunther Domenig, Coop Himmel(b)lau, Kazuo Shinohara, dan Zaha Hadid.

3) *Textualist*

Kelompok ini melihat bahwa arsitektur yang ada sebagai “built language”, yang tidak mampu lagi mencerminkan struktur dan kebenaran yang ada, seperti halnya kata sebagai tanda tidak mampu secara serta-merta menyampaikan makna (kelompok ini sebenarnya masih termasuk dalam kelompok Dekonstruksi Derridean). Denah dan tampak bangunan yang ada hanyalah menampilkan bias yang pucat (topeng) dari struktur-struktur kenyataan yang ada dengan terlalu banyak diredam (repressed). Untuk itu struktur-struktur yang diredam (absence) perlu ditampilkan dengan mengangkat konflik-konflik internal yang ada.

Arsitek-arsitek yang termasuk dalam kelompok ini adalah Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Ben Nicholson, Steven Holl, dan Diller + Scofidio.

4) *New Mythologist*

Utopia merupakan mitos yang selalu ada pada setiap kurun waktu, karena tiada harapan tanpa utopia. Utopia arsitektur modern adalah dunia yang satu, utuh dan nyaris sama (international style), yang telah gagal memenuhi misi kemanusiaannya. Utopia kedua adalah kebalikannya; Dystopia atau vision of self-destruction yang tidak berkembang karena kesadaran manusia untuk tetap mempertahankan kehidupan. Kelompok ini ingin menciptakan suatu utopia sebagai suatu mitologi baru, suatu dunia lain yang lokasi dan kaitannya dengan masa lalu, masa kini dan masa mendatang tidak dikenali. Diilhami cerita dan film-film fiksi seperti Star Wars, Blade Runner dan Star Trek, kelompok ini menggagas proyek- proyek imajiner yang menerobos kungkungan gravitasi, iklim, langgam dan semua tatanan yang ada. Arsitek-arsitek yang termasuk dalam kelompok ini adalah Paulo Soleri, Lebbeus Woods, serta Hodgetts & Fung Design Associates.

5) *Technoprisme*.

Pada mulanya manusia menciptakan teknologi hanya sebagai perpanjangan tangannya, namun seiring dengan perkembangannya, hubungan manusia dengan teknologi telah menjadi sedemikian menyatu. Sebagai penerus proyek arsitektur

modern yang belum selesai, kelompok ini mengakomodasi teknologi dan membuatnya menjadi artefak yang tidak hanya menjadikan teknologi sebagai usaha untuk menciptakan ekstensi, manipulasi, mediasi, representasi serta memetakan kembali self-nya. Arsitek-arsitek yang termasuk dalam kelompok ini adalah MacDonald + Salter, Toyo Ito, Morphosis Architects, Holt, dan Hinshaw.

3. Dekonstruksi Bentuk Arsitektural

Dekonstruksi bentuk arsitektural dapat dilakukan melalui beberapa cara:

- Secara intelektual, melalui permainan sistem-sistem geometri yang kompleks dan melibatkan teknologi canggih, seperti yang banyak dilakukan oleh Peter Eisenman.
- Secara pragmatik atau mekanik, melalui model trial and error, sketsa dan eksperimen lapangan, seperti dilakukan oleh Frank Gehry, Zaha Hadid, dan Coop Himme(l)blau.
- Secara intuitif, melalui pengembangan respons dan impuls kreatif dalam diri arsitek, seperti terjadi pada Rem Koolhaas dan OMA.

4. Dekonstruksi Struktur

Dekonstruksi struktur umumnya dilakukan dengan cara pragmatis atau dengan cara trial and error, dan dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

- Dekonstruksi konstruksi massa, seperti pada “*Chora L Works*” karya Peter Eisenman dan Jacques Derrida.

- Dekonstruksi konstruksi bidang, seperti pada karya Daniel Libeskind, “*Jewish Museum*”.
- Dekonstruksi konstruksi baja, seperti pada karya-karya Coop Himmelblau.
- Dekonstruksi konstruksi kulit, yang masih jarang ditemukan

5. Metode Dekonstruksi dalam Arsitektur

Salah satu arsitek yang menggunakan aliran dekonstruksi dalam merancang adalah Bernard Tschumi. Bernard Tschumi seringkali mengaitkan berbagai disiplin ilmu yang berbeda pada karyanya seperti literature dan film, hal ini membuktikan bahwa arsitektur masuk dalam pergerakan dan polemic kebudayaan dan sebuah kebutuhan untuk mempertanyakan kembali dasar dan pondasi dari keseluruhan pembentuk kebudayaan. Dalam merancang Bernard Tschumi juga mengaitkan beberapa desain ilmu. Hal inilah yang mendasari pemilihan penggunaan aliran dekonstruksi oleh Bernard Tschumi dalam merancang Museum Musik Indonesia seperti halnya dengan menggabungkan disiplin ilmu seni musik dengan ilmu arsitektur menjadi sesuatu yang tidak umum namun wajar jika dilihat dari persepsi lain. Berikut adalah pemikiran Bernard Tschumi dalam arsitektur dekonstruksi, yaitu :

a. *Crossprogramming*

Penerapan suatu program pada suatu konfigurasi ruang yang tidak semestinya.

b. Transprogramming

Mengkombinasikan dua atau lebih program tanpa memperdulikan kesesuaian.

c. Disprogramming

Mengkombinasikan dua program namun satu program mengkontaminasi program lainnya.

Arsitek lain yang menggunakan aliran dekonstruksi dalam merancang adalah Daniel Libeskind. Daniel Libeskind percaya bahwa arsitektur adalah tentang menciptakan sebuah ruang yang kita tidak pernah terpikirkan sebelumnya (TED Conferences, 2009). Pada rancangannya Daniel libeskind selalu berusaha menciptakan sebuah ruang yang seakan hidup dan seolah mengesankan sebuah suasana yang ditonjolkan olehnya.

Daniel Libeskind selalu mengkaitkan konteks dan sejarah setempat untuk merancang. Daniel Libeskind juga selalu melihat konteks daerah tersebut dalam merancang. Seperti yang dilakukannya dalam rancangannya Museum Yahudi di Berlin. Daniel melihat sejarah kaum yahudi dan memasukkannya ke dalam rancangannya.

Hal inilah yang melatarbelakangi pemilihan penggunaan metode perancangan Daniel libeskind dalam merancang Museum Musik Indonesia ini.

Joch Hollman (2014) mengatakan bahwa metode-metode yang digunakan oleh Daniel Libeskind dalam merancang adalah sebagai berikut :

a. Metaphora

Metafora dalam arsitektur memiliki konsep awal sebagai ide pemberangkatan metaforanya, menimbulkan makna yang tidak literal. Penyampaian makna pada umumnya bersifat konotatif. Karya arsitektur yang bermakna metaforik dapat diidentifikasi melalui penyimpangan semantik dan pragmatik, juga melalui katagori serta bentuk-bentuk ekspresi metaforanya. Dengan demikian metafora dalam arsitektur mengandung tentang pemindahan makna yang dapat didefinisikan secara logis, mulai dari ide pemberangkatan metafora ke dalam hasil akhir ekspresi karya arsitekturnya.

Sifat-sifat yang menonjol dari suatu konsep akan dipindahkan ke dalam karya arsitektur, karena pengamat cenderung menilai sesuatu yang ditemuinya dengan perbandingan terhadap hal lain yang ditemuinya dengan perbandingan terhadap hal lain yang telah dikenalnya, yang telah ada dalam pemikirannya. Pemahaman bentuk telur, garbha griya dan pemaknaannya yang didapat berdasarkan sifat, ciri-ciri atau karakteristiknya, kemudian diangkat dalam suatu konsep yang ingin diungkapkan pada ide awal pemberangkatan metafora tersebut, untuk kemudian dijadikan bentuk ruang secara tiga dimensional.

Dengan demikian, metafora dalam arsitektur dapat berperan sebagai pendefinisian logis untuk perwujudan bentuk-bentuk karya arsitektur. Metafora dalam arsitektur dapat menjelaskan dan mencari hubungan logis antara pemikiran dan cerita seorang arsitek dengan bentuk ruang bangun rancangannya. Komunikasi terjadi antara arsitek

dengan pemakai bangunan melalui karya arsitekturnya, sehingga metafora dapat menjadi sebuah proses perancangan yang memindahkan sebuah ide/gagasan menjadi bentuk karya arsitektur.

b. Fragmentation

Fragmentasi berasal dari bahasa Inggris yang berarti bagian, penggalan, kepingan, pecahan, sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia fragmentasi merupakan suatu cuplikan, atau dapat berupa suatu bagian yang tidak sempurna. Mantiri (2011) menyebutkan bahwa dalam merancang dengan berpegang pada kaidah-kaidah dekonstruksi, suatu objek akan mengalami dua proses utama secara garis besar, yang pertama adalah objek tersebut akan diuraikan (deconstructing) ataupun dihancurkan (destroy) ke dalam potongan-potongan (fragments).

c. Void

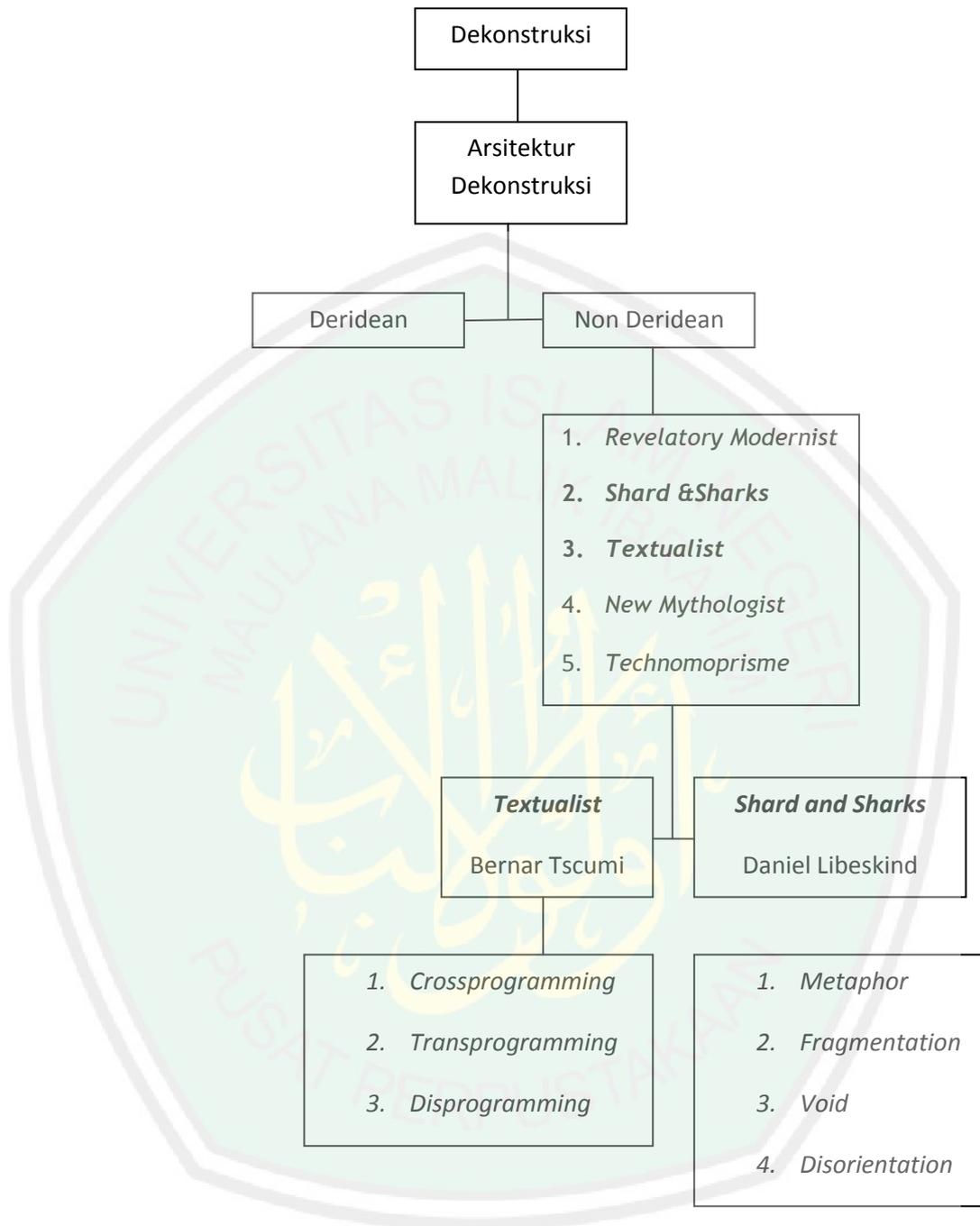
Daniel Libeskind menerapkan void pada rancangannya, yaitu suatu ruang kosong diantara lantai dan atap. Daniel menggabungkan prinsip void dengan metafora dan menciptakan sebuah dramatisasi dalam sebuah ruangan.

d. Disorientation

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Disorientasi adalah kekacauan kiblat atau kesamaran arah, atau yang bisa diartikan sebagai sesuatu yang tidak teratur dan tidak jelas. Mantiri (2011) menyebutkan bahwa setelah mendapat potongan-potongan atau fragmen, kemudian dirangkaikan kembali (reconstructing) menjadi suatu bentuk baru

dengan identitas yang sama sekali berbeda dengan sebelumnya. Dalam identitas baru tersebut terkandung maknamakna intrinsik, yang mampu menjelaskan kekacauan (chaos) dan ketidakteraturan yang ditimbulkannya atau yang bisa disebut sebagai disorientasi.





Skema 2.1 Rumusan Prinsip Dekonstruksi
 Sumber : Analisis pribadi, 2016

D. INTEGRASI KEISLAMAMAN

1. Integrasi keislaman Tema

Dekonstruktivisme dalam arsitektur menggariskan prinsip-prinsip penting sebagai berikut, bahwa:

- Tidak ada yang absolut dalam arsitektur. Tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik, atau landasan hakiki dimana seluruh arsitektur harus berkembang. Gaya klasik, tradisional, modern dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.
- Tidak ada ontologi dan teologi dalam arsitektur. Tidak ada tokoh atau figure yang perlu didewakan atau disanjung.
- Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
- Visiocentrism atau pengutamaan indera penglihatan dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang.
- Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide gambar, model dan fisik bangunan, dengan jangkauan dan aksentuasi yang berbeda. Prioritas yang diberikan pada ide, gambar, model dan bangunan harus setara, karena ide, gambar dan model tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi juga bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.

Dari penjelasan di atas arsitektur dekonstruksi dapat disimpulkan ke dalam beberapa sifat dan integrasi Islamnya yaitu :

a. Tidak ada yang absolut

"Allah bertanya: 'Berapa tahunkah lamanya kamu tinggal di bumi?' Mereka menjawab: 'Kami tinggal (di bumi) sehari atau setengah hari, maka tanyakanlah kepada orang-orang yang menghitung.' Allah berfirman: 'Kamu tidak tinggal (di bumi) melainkan sebentar saja, kalau kamu sesungguhnya mengetahui'." (QS: 23:122-114)

Ayat di atas menunjukkan bahwa di dunia ini tidak ada yang absolut, seperti ruang dan waktu, kecuali Allah SWT sebagai Sang Pencipta.

b. *Sensori*

"Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur." (Q.S. An-Nahl:78)

Ayat ini menurut Tafsir Al Maraghi mengandung penjelasan bahwa setelah Allah melahirkan kamu dari perut ibumu, maka Dia menjadikan kamu dapat mengetahui segala sesuatu yang sebelumnya tidak kamu ketahui. Dia telah memberikan kepadamu beberapa macam anugerah berikut ini :

- Akal; sebagai alat untuk memahami sesuatu, terutama dengan akal itu kamu dapat membedakan antara yang baik dan yang jelek, antar yang lurus dan yang sesat, antara yang benar dan yang salah.

- Pendengaran; sebagai alat untuk mendengarkan suara, terutama dengan pendengaran itu kamu dapat memahami percakapan di antara kamu.
- Penglihatan; sebagai alat untuk melihat segala sesuatu, terutama dengan penglihatan itu kamu dapat saling mengenal di antara kamu.
- Perangkat hidup yang lain; sehingga kamu dapat mengetahui jalan untuk mencari rizki dan materi lainnya yang kamu butuhkan, bahkan kamu dapat pula memilih mana yang terbaik bagi kamu dan meninggalkan mana yang jelek.

Dari penjelasan di atas, bisa terlihat agama Islam mempunyai sifat yang tidak hanya mengutamakan indera visual semata melainkan mengutamakan indera-indera yang lain juga, begitu pula dengan pendekatan dekonstruksi.

Sensori adalah stimulus atau rangsangan yang datang dari dalam maupun luar tubuh. Stimulus tersebut masuk ke dalam tubuh melalui organ sensori (panca indera).

c. Mencari kebaikan

Dalam surah An-Nahl ayat 78 menurut Tafsir Al Maraghi di atas juga disebutkan bahwa manusia dianugerahi akal dan perangkat hidup lain bukan untuk disia-siakan, melainkan untuk mencari kebaikan dan meninggalkan keburukan.

d. *Out of the box*

Selain mencari kebaikan, manusia dianugerahi akal oleh Allah SWT agar selalu berpikir. Berpikir *out of the box*, yaitu suatu cara berpikir

di luar kebiasaan umumnya, atau berbeda dalam memecahkan suatu permasalahan atau dalam menghadapi kondisi-kondisi baru.

2. Integrasi Keislaman Objek

Jika musik dalam pandangan Islam itu halal, musik akan menjadi kebaikan apabila dimainkan atau dinikmati. Namun, jika musik dalam pandangan islam itu haram, musik sudah pasti akan membawa keburukan, tidak hanya di dunia tetapi juga di akhirat. Untuk mendapatkan jawaban yang memuaskan mengenai *musik dalam pandangan Islam*, kita dapat merujuk kepada nash-nash agama tentang musik. Beberapa di antaranya dapat kita sebutkan di sini.

- Allah Swt. berfirman, "*Dan di antara manusia (ada) orang yang mempergunakan perkataan yang tidak berguna (lagu dan nyanyian) untuk menyesatkan (manusia) dari jalan Allah tanpa pengetahuan dan menjadikan jalan Allah itu olok-olokan. Mereka itu akan memperoleh azab yang menghinakan.*" (Q.S. Luqman: 6)
- Rasulullah saw bersabda, "*Akan muncul di kalangan umatku nanti beberapa kaum yang menghalalkan zina, sutera, khamr, dan alat-alat musik.*" (HR Bukhari, Ahmad, Abu Daud, Ibnu Majah)
- Dari Umar bin Hushain, bahwa Rasulullah saw berkata tentang umat Islam, "*Gerhana, gempa dan fitnah.*" Seseorang sahabat kemudian bertanya, "*Wahai Rasulullah kapan itu terjadi?*" Rasul menjawab, "*Jika biduanita, musik dan minuman keras merajalela.*" (HR At-Tirmidzi)

Berdasarkan keterangan tersebut, selintas kita mendapatkan kesimpulan bahwa musik dalam pandangan Islam adalah haram, kalau tidak dikatakan mengutuk dan melaknatnya. Musik-dengan berbagai unsur di dalamnya-dipersepsikan sebagai kesia-siaan, alat permainan sekaligus jerat-jerat setan, dan jalan menuju kerugian.

Namun itu semua belum sepenuhnya benar. Secara fitrah manusia menyukai keindahan dan musik adalah bagian dari keindahan tersebut. Islam adalah agama fitrah. Setiap aspek dari ajarannya berisi bimbingan agar manusia bisa berlaku sesuai fitrahnya. Adapun larangan Islam terhadap musik lebih bersifat pencegahan terhadap aspek negatif yang bisa ditimbulkannya, yaitu melalaikan manusia dari mengingat Allah dan menyeret manusia ke dalam jerat-jerat setan. Itulah hukum musik dalam pandangan Islam.

Dengan demikian, tidak semua musik dalam pandangan Islam itu haram. Ada musik tertentu yang dihalalkan agama bahkan berpahala apabila kita menikmati atau membuatnya. Musik yang dihalalkan adalah musik yang menjadikan kita ingat kepada Allah, taat kepada-Nya, musik sebagai tanda syukur, dan membawa kebaikan bagi orang banyak.

Dalam sebuah hadits disebutkan: "Suatu ketika Rasul saw masuk ke bilik Aisyah, sedang di sisinya ada dua orang hamba sahaya wanita yang masing-masing memukul rebana (dalam riwayat lain ia berkata: "... dan di sisi saya terdapat dua orang hamba sahaya yang sedang menyanyi"), kemudian Abu Bakar mencegah keduanya. Akan tetapi Rasulullah malah bersabda,

"Biarkanlah mereka karena sesungguhnya masing-masing kaum memiliki hari raya, sedangkan hari raya kita adalah pada hari ini." (HR Bukhari).

Adapun musik dalam pandangan Islam yang diharamkan adalah musik yang menyeret manusia ke dalam kesia-siaan, dosa dan maksiat, penghambaan kepada setan, sehingga dapat menjatuhkan derajat manusia sebagai khalifah Allah. Terdapat beberapa indikator jika musik itu haram, yaitu :

- a. Apabila syair-syairnya berisi kata-kata kotor, melenakan, mesum alias porno, pengagungan terhadap berhala dan hawa nafsu, ajakan terhadap kekafiran dan maksiat, menduakan Allah, membangga-banggakan diri atau golongan dengan merendahkan orang lain, berisi permusuhan dan pelecehan terhadap nilai-nilai moral.
- b. Apabila terjadi campur baur atau *ikhtilat* antara laki-laki dan perempuan.
- c. Musik dalam pandangan Islam itu haram jika dibawakan oleh wanita dengan penampilan seronok alias mengobral aurat, dengan tarian yang membangkitkan syahwat, dan dengan suara mendesah-desah lagi menggoda. Atau, musik tersebut dibawakan oleh siapa pun -bisa laki-laki atau perempuan- dengan memakai atribut dan simbol-simbol setan atau orang kafir.
- d. Bersama musik tersebut dihidangkan aneka minuman atau makanan yang diharamkan, semacam khamr, beserta aneka fasilitas yang memudahkan orang untuk melakukan maksiat.

Ketika salah satu atau semua indikator tersebut terpenuhi, dapat dipastikan kalau musik dalam pandangan Islam menjadi haram hukumnya. Musik yang

diharamkan agama sejatinya adalah musik yang memenuhi kriteria-kriteria semacam itu. Jika tidak, apalagi dapat semakin mendekatkan diri kepada Allah Swt, musik tersebut menjadi halal untuk kita nikmati. Itulah musik yang sesuai dengan fitrah. *Wallâhu a'lam.*

Gitar, piano, rebana, dan lain-lain, adalah alat musik yang sering dimainkan. Memainkan alat musik dalam pandangan Islam ada yang diperbolehkan. Jenis alat musik yang diterangkan dengan jelas kebolehannya dalam hadis, yaitu *ad-duff* atau *al-ghirbal* (rebana). Hal ini sesuai sabda Nabi Muhammad Saw., yaitu "*Umumkanlah pernikahan dan tabuhkanlah untuknya rebana (ghirbal).*" (H.R. Ibnu Majah)

Sementara itu, memainkan alat musik dalam pandangan Islam, selain rebana, ada yang mengatakan halal dan ada yang mengatakan haram. Dalam hal ini, para ulama berbeda pendapat. Imam Ibnu Hazm berkata:

"Jika belum ada perincian dari Allah Swt. maupun Rasul-Nya tentang sesuatu yang kita perbincangkan di sini (dalam hal ini yaitu nyanyian dan memainkan alat-alat musik), maka telah terbukti bahwa ia halal atau boleh secara mutlak."

Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah bahwa memainkan semua alat musik dalam pandangan Islam adalah *mubah*. Inilah yang menjadi dasar hukumnya. Lain halnya jika ada dalil khusus yang mengharamkan, maka ketika itu, alat musik tertentu menjadi haram. Apabila tidak ditemukan hadis

yang mengharamkan alat musik, kita kembali kepada hukum asalnya, yakni *mubah*. Itulah hukum alat musik menurut pandangan Islam.

Melihat dari penjelasan di atas bahwa musik mempunyai nilai-nilai kebaikan jika dimanfaatkan dan dikembangkan ke arah yang lebih benar. Dengan adanya Perancangan Museum Musik Indonesia ini, diharapkan pengetahuan terhadap musik di Indonesia bisa meluas ke masyarakat serta musik di Indonesia bisa dikembangkan ke arah yang lebih baik, sehingga memberikan manfaat yang lebih kepada masyarakat.

E. STUDI KASUS OBJEK

1. *Musical Instrument Museum*

a. Deskripsi Singkat



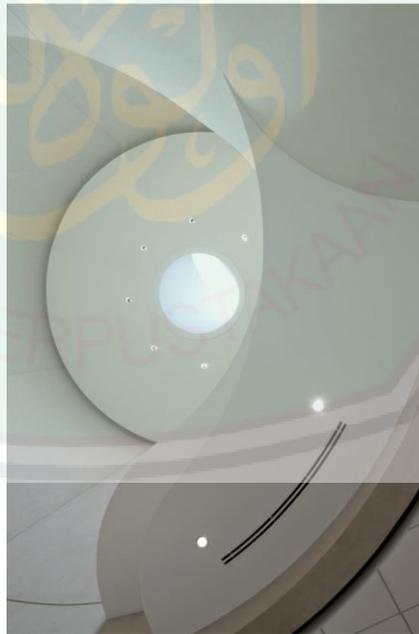
Gambar 2.7 Tampak depan MIM

Sumber : (<http://www.archdaily.com/181955/musical-instrument-museum-rsp-architects> , 2016)

Musical Instrument Museum dirancang oleh *RSP Architect* dan dibuka pada bulan april, 2010 di Utara Phoenix, Arizona. Museum ini dirancang selama 39 bulan. Museum ini mempunyai tampilan yang modern dengan campuran bentuk-bentuk yang sederhana, karena mengingat pemandangan gurun pegunungan.

b. Sirkulasi

Museum ini mempunyai sirkulasi dengan sistem terpusat, yang memotong massa menjadi bagian utara dan selatan dan berperan sebagai elemen utama dari museum. Lokasi museum di iklim gurun mengharuskan mekanisme sistem yang canggih dan luas untuk mempertahankan tingkat suhu dan kelembaban yang ketat untuk struktur museum instrumen musik. Di lantai dua terdapat 75000 kaki persegi ruang galeri, dengan terdapat aliran air seperti sungai dan juga seperti koridor dengan panjang 450 kaki yang disebut “El Rio”, aliran ini menghubungkan atrium pusat ke galeri interior dan menawarkan pandangan yang berubah dari sebuah ruang. Cahaya pada siang hari di galeri dan ruang publik didapat melalui skylight dan pita jendela dalam pola abstrak seperti tuts piano.



Gambar 2.8 Skylight pada tangga MIM

Sumber : (<http://www.archdaily.com/181955/musical-instrument-museum-rsp-architects> , 2016



Gambar 2.9 tangga pada MIM

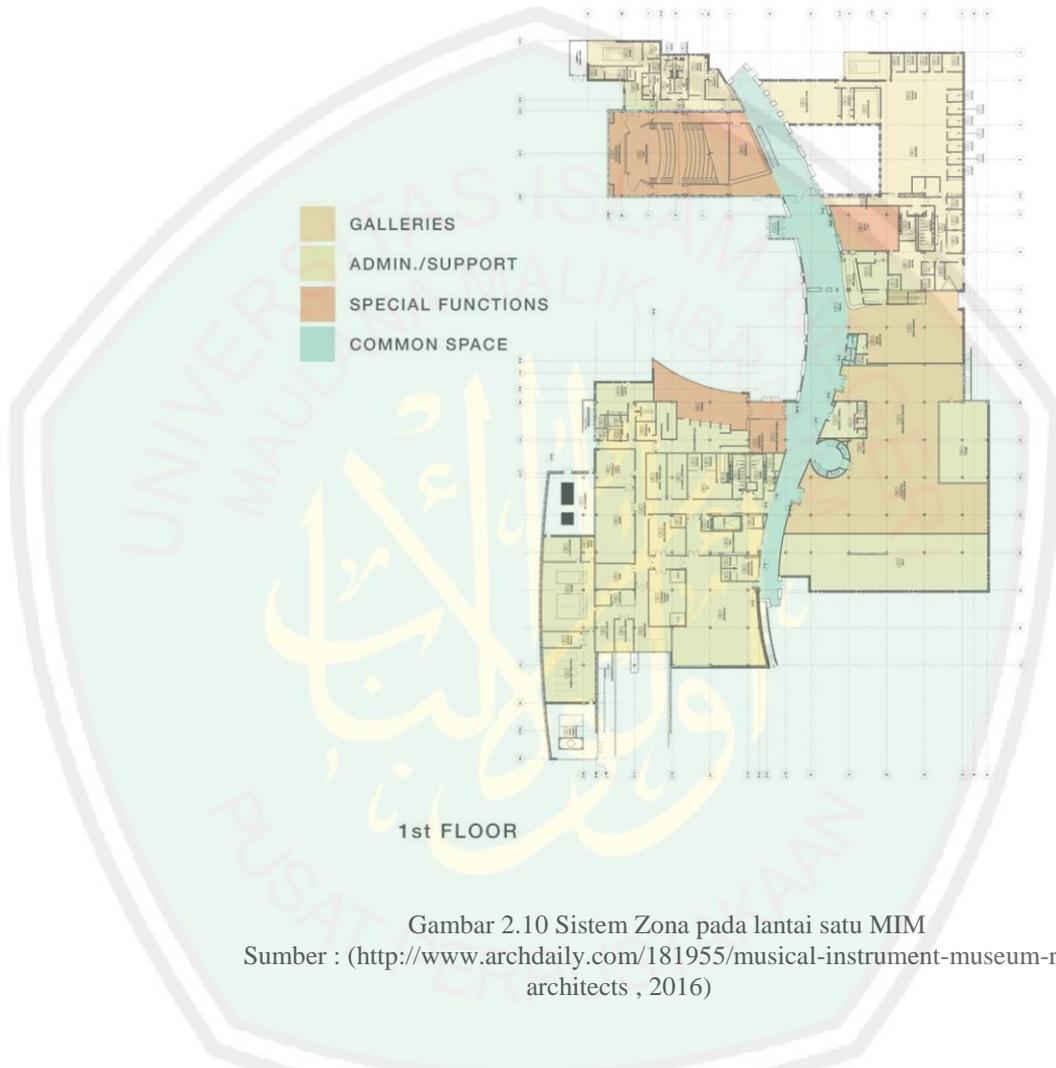
Sumber : (<http://www.archdaily.com/181955/musical-instrument-museum-rsp-architects> , 2016)

Dengan tangga spiral yang dinamis, menampilkan peta lantai mosaik unik dari dunia yang diciptakan dengan batu berwarna multi dari seluruh dunia dan diakhiri dengan skylight oculus, menghubungkan dua lantai galeri. konsep peta dunia dikembangkan oleh RSP Architects, sebagai bagian dari desain tangga keseluruhan. Ide-ide asli berfokus pada bagaimana lantai bisa menambah pengalaman pengunjung. Bentuk tangga melingkar menunjukkan kompas atau peta dunia. Sebagai desain berkembang, gagasan mengulangi peta galeri dunia maju. Ini adalah peta yang sama digunakan di seluruh galeri yang menggambarkan berbagai daerah geografis yang digunakan untuk menampilkan instruments.

c. Zoning

MIM memiliki sekitar 3.000 dari 12.000 instrumen mereka dan koleksi benda-benda yang dipamerkan di galeri yang berfokus pada lima wilayah global. Terdapat pula galeri seni khusus yang dilengkapi instrumen penting yang dimainkan oleh banyak musisi terkemuka di dunia. Lantai dua dikhususkan untuk koleksi inti MIM ekstensif, diatur dalam

lima Geo-Galeri yang menampilkan lembut lantai kayu maple dan portal pintu kayu cherry, mengisyaratkan sebuah transisi antara daerah geografis terhadap tamu ketika melewati ruang galeri.



Gambar 2.10 Sistem Zona pada lantai satu MIM
 Sumber : (<http://www.archdaily.com/181955/musical-instrument-museum-rsp-architects> , 2016)

Zona Lantai satu terbagi atas Galeri, Zona Administrasi atau penunjang, Zona khusus, dan Zona umum. Sistem pembagian zona lantai satu dengan membagi zona melalui zona publik yang diletakkan di tengah yang membagi zona lainnya menjadi bagian kanan dan kiri, mulai dari depan sampai akhir dari museum. Pada lantai satu terdapat Ruangan Instrumen, rekaman konser dan video, Studio foto, Ruang pakaian Artis,

dan Ruang-ruang dengan benda-benda koleksi khusus lainnya terkait dengan musisi terkenal di dunia dan inovator musik. Galeri saat ini meliputi pameran untuk ikon musik seperti Elvis Presley, Pablo Casals, John Lennon, Raja cerah Ade, Taylor Swift, dan banyak orang lain dari seluruh dunia. Beberapa ruang dalamnya adalah sebagai berikut :

1) Galeri

Pengalaman unik di ruang galeri MIM bagi pengunjung dari segala usia adalah untuk menyentuh, bermain, dan mendengar dari berbagai budaya yang berbeda. Para pengunjung melakukan lebih dari bersenang-senang mencoba tangan mereka di instrumen baru. Pengunjung bisa berpartisipasi dalam bermusik yang dramatis untuk bisa dirasakan dan menjadi pengalaman yang berbeda bagi pengunjung.



Gambar 2.11 ruang galeri MIM

Sumber : (<http://www.archdaily.com/181955/musical-instrument-museum-rsp-architects> , 2016)

2) Ruang Teater

Terdapat 300 kursi pada ruang musik dan teater, ini adalah bagian integral dari pengalaman pengunjung. Ruangan ini dirancang untuk pertunjukan akustik yang menampilkan instrumen eksotis dari seluruh dunia. Selain pertunjukan akustik. Di dalamnya juga terdapat fasilitas yang menunjang teater termasuk audio, visual, pencatatan dan kemampuan produksi serta kemampuan proyeksi definisi tinggi untuk menangkap, broadcast, dan memperbanyak konten untuk distribusi.



Gambar 2.12 Ruang teater MIM

Sumber : (<http://www.archdaily.com/181955/musical-instrument-museum-rsp-architects> , 2016)

3) Laboratorium Konservasi

Laboratorium ini adalah laboratorium yang digunakan sebagai konservasi, perawatan, serta perbaikan benda-benda koleksi museum. Area ini dapat dilihat melalui jendela besar yang terhubung dengan zona publik, sehingga pengunjung dapat

melihat sekilas bagaimana konservasi, perawatan, dan perbaikan benda-benda koleksi museum.

4) Café Alegro

Cafe pada Museum Instrumen Musik bersifat terbuka dengan mengaplikasikan kaca di sisi depan kafe secara penuh pada dinding. Terletak di bagian depan lokasi museum, pengunjung yang ingin langsung ke café bisa langsung menuju café tanpa harus masuk ke museum.



Gambar 2.13 Kafe Alegro di MIM

Sumber : (<https://mim.org/visit/cafe-allegro/> , 2016)

5) Museum Store

Pada Museum Instrumen Musik juga terdapat *Museum store* yang menjualkan barang-barang khas museum. Area ini terletak di lantai satu di dekat *main entrance* Museum, sehingga mudah diketahui oleh pengunjung.



Gambar 2.14 Museum store di MIM

Sumber : (<https://mim.org/museum-store/> , 2016)

F. STUDI KASUS TEMA

1. Jewish Museum

a. Deskripsi

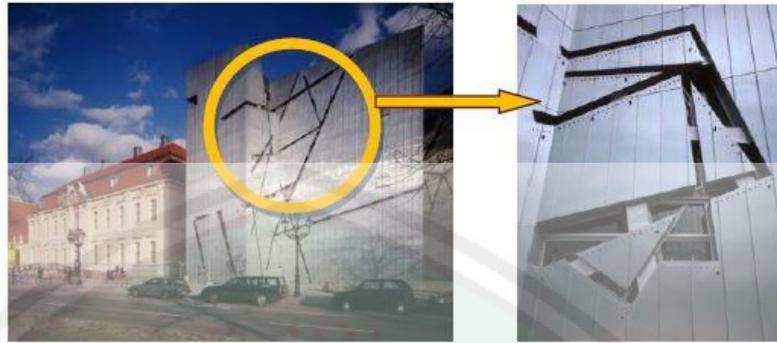
Jewish Museum Berlin, adalah karya Daniel Libeskind yang membuatnya mendapat pengakuan dunia. Bangunan ini merupakan proyek yang dikerjakan Libeskind setelah memenangkan sayembara desain museum untuk mengenang sejarah keberadaan kaum Yahudi di Jerman dan peristiwa Holocaust. Museum ini menampilkan sejarah sosial, politik, dan Walaupun secara umum proyek ini disebut sebagai Jewish Museum, tetapi Libeskind sendiri menyebut proyek yang dikerjakannya ini sebagai “*Between the Lines*”, yang bermakna sebagai penggambaran dua garis pemikiran, organisasi dan hubungan (antara sejarah kaum Yahudi dan sejarah Jerman). Salah satunya adalah garis lurus, namun terpecah menjadi banyak bagian fragmen-fragmen, dan satunya lagi garis penuh tekukan dan kebudayaan kaum Yahudi di Berlin mulai dari abad keempat hingga masa sekarang. Sebagai seorang Yahudi yang pada masa kecilnya tinggal sangat dekat dari Berlin dan menjadi salah satu dari kaum Yahudi yang keluar dari Jerman dan sekitarnya untuk mempertahankan diri pada masa terjadinya Holocaust, menyebabkan Libeskind merasa terkait secara internal dengan proyek ini. Bentuk yang dihasilkan seperti garis yang berupa patahan namun tetap menerus walaupun dengan arah yang tidak pasti. Pemikiran ini menjadi salah satu dasar yang menghasilkan bentuk-bentuk geometris pada bangunan ini selanjutnya.



Gambar 2.15 perspektif mata burung Jewish Museum
Sumber : <http://www.stapati.net/>, 2016

Seperti yang kemudian dihasilkan, bentuk geometri Jewish Museum merupakan sebuah massa zig-zag yang diinterupsi oleh jajaran void didalamnya yang membentuk garis lurus maya yang terputus-putus. Di sini, informasi mengenai eksistensi garis lurus ini sebenarnya tidak akan terlalu terbaca ketika kita melihat massa bangunan ini dari luar, tetapi ketika kita mencoba menghubungkan titik-titik *skylight* di bagian atap bangunan, maka kita akan dapat melihat garis ini. Hal ini menyebabkan terjadinya paradoks antara visibilitas dan invisibilitas yang saling berdampingan dan saling ter-superimpose antara kedua garis yang dihadirkan Libeskind. Jewish Museum dapat dibaca sebagai sebuah arsitektur yang dari luar terlihat terdisintegrasi, namun jauh didalamnya semuanya menjadi suatu rangkaian perjalanan yang menyatu. Superimpose antara apa yang terlihat di luar dan apa yang ada di dalam (tidak terlihat dari luar) menjadi sistem yang bekerja membentuk bangunan ini. Dalam hal ini, tidak ada satu bagian yang menjadi lebih penting dibanding bagian yang lain; invisibilitas dan visibilitas, keduanya menjadi fitur penting yang berperan sama kuat membentuk Jewish Museum ini dari luar ke dalam dan sebaliknya.

b. Penerapan Tema



Gambar 2.16 Pola Jendela Pada Museum Yahudi Berlin
Sumber : <http://www.stapati.net/>, 2016

Terdapat sayatan-sayatan berupa jalan masuk cahaya yaitu jendela yang seolah tersayat, sehingga memberikan pencahayaan dramatis di dalam museum. Bentuk dan penempatan yang tampak acak ternyata adalah susunan abstraksi dari alamat-alamat penduduk Yahudi dimana diduga alamat-alamat tersebut adalah tempat dimana penduduk-penduduk Yahudi dideportasi dari Berlin dan dibunuh selama tahun pemberontakan. Alamat-alamat tersebut dihubungkan sehingga membentuk pola tersendiri dan diproyeksikan ke dalam bangunan, sehingga menciptakan garis-garis yang terkesan tidak beraturan.

Daniel Libeskind merancang bangunan ini dengan pintu masuk berada dan menyambung di bangunan bergaya Baroque di sebelah Museum, yang merupakan gedung courthouse lama. Jalan masuk Museum dicapai melalui gedung ini. Dibuat dengan masuk ke dalam tanah di bawah menara dan menciptakan void setinggi 20 meter, sehingga menciptakan kesan terkubur dalam-dalam ketika pengunjung harus menempuh tangga menurun hingga ke bawah tanah.



Gambar 2.17 pintu masuk Museum Yahudi, Berlin
Sumber : youtube.com

Proses terjadinya memasuki Museum ini adalah dengan pengunjung turun ke bawah dan masuk ke kedalaman gelap, bukan naik ke atas seperti museum pada biasanya. Hal ini menyebabkan Taka adanya pintu di fasad bangunan, sehingga bangunan ini akan sulit didefinisikan mana yang bagian depan dan mana yang bagian belakang.

Penerapan Tema pada *Jewish Museum* adalah sebagai berikut :

1) *Metaphora*

Di dalam Museum yahudi ini Daniel Libeskind memetaforakan kejadian dan suasana peristiwa-peristiwa yang dialami oleh bangsa Yahudi pada masa lampau. Dalam perancangannya sang arsitek menekankan filosofi “Yang terpenting dari segala hal adalah bagaimana kau mendapatkan pengalaman dari ruang itu sendiri. Ini membuat orang untuk memunculkan segala macam intepretasi.” Libeskind menginginkan pengunjung mendapatkan pengalaman baru saat memasuki museum layaknya sebuah petualangan. Perjalanan di dalam museum dikiaskan menjadi sebuah petualangan yang mengesankan. Semua itu ditransformasikan ke dalam konfigurasi ruangan yang berbentuk zig-zag.

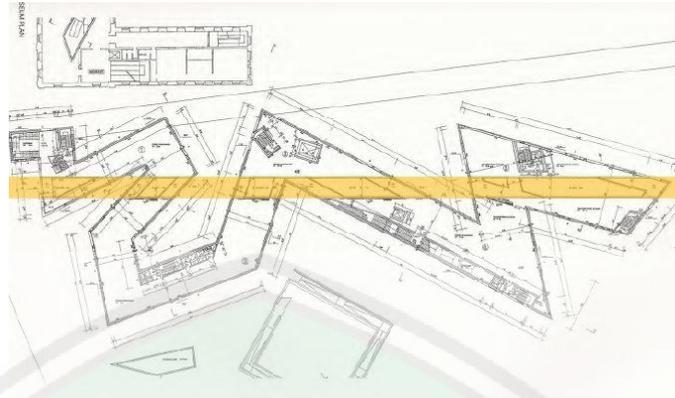
Ini dimaksudkan agar pengunjung tersesat dan mengalami sensasi petualangan yang sama ketika bangsa Yahudi diusir dan kehilangan arah tujuan saat terjadinya peristiwa Holocaust oleh Nazi Jerman. Dari bentuk eksterior, Daniel Libeskind memetaforakan bintang Daud kemudian mendistorsikannya ke dalam bentuk zig-zag tersebut.



Gambar 2.18 Bintang Daud yang didistorsi
Sumber : Mollman, 2016

2) *Fragmentation*

Unsur yang paling jelas dari eksterior bangunan adalah fragmentasi dari Bintang Daud yang sudah direncanakan. Hal ini dikombinasikan dengan secara kontras dengan sebuah garis lurus yang membentuk void, yang dapat dilihat dari atas dalam bentuk elemen atap. Libeskind menyatakan, "itu adalah garis lurus, tapi dipecah menjadi banyak fragmen, yang lain adalah garis berliku-liku, tapi terus tanpa batas"



Gambar 2.19 garis lurus void pada bentuk acak Museum
Sumber : Mollman, 2016

3) *Void*

Void yang membentuk garis lurus pada Museum ini menceritakan sejarah dari Yahudi. Bintang Daud yang didistori adalah untuk menghubungkan desain kembali ke sejarah dan konteks yang lebih luas, tetapi itu adalah dalam bentuk zig-zag atau acak dan Daniel Libeskind mendefinisikan dengan cara hanya dapat dicapai secara arsitektural dengan menarapkan void yang membentuk garis lurus, ini kompleks antara dari yang dipilih dan yang terpilih.

Di lantai atas ruang pameran, void jelas dilihat dari jembatan kekosongan, yang dindingnya dicat hitam. Salah satu dari lima void berisi instalasi oleh seniman Israel Menashe Kadishman



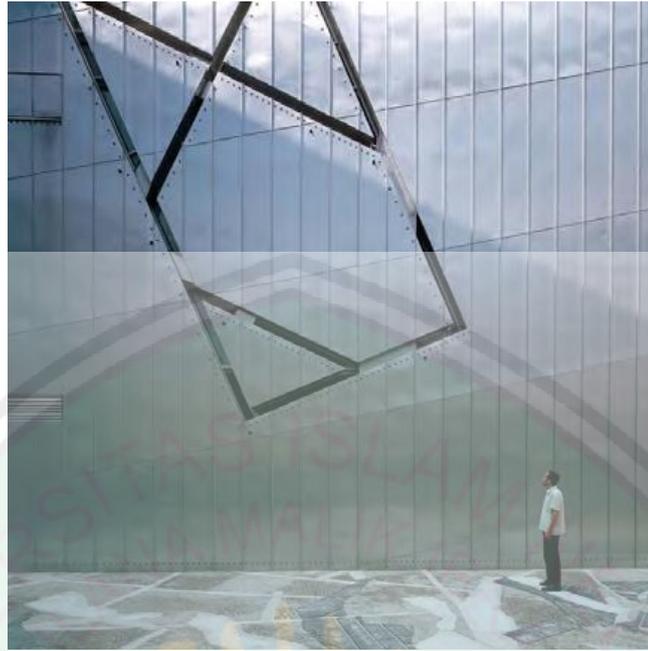
Gambar 2.20 Void yang berisi instalasi Menashe Kadishman
 Sumber : <http://archikey.com/building/read/2680/Jewish-Museum/>, 2016



Gambar 2.21 Void pada menara Holocaust
 Sumber : Mollman, 2014

4) *Disorientation*

Prinsip *Disorientation* pada Jewish Museum dapat dilihat pada bentuk eksterior Jewish Museum yang acak tanpa arah. Pada Interior Daniel Libeskind menerapkannya dengan membuat tiga arah jalan pada museum ini, dan salah satunya adalah Jalan buntu.



Gambar 2.22 Jendela pada Jewish Museum
 Sumber : Mollman, 2014

	<i>Exterior</i>	<i>Interior</i>	<i>Garden</i>
<i>Metaphor</i>	<ul style="list-style-type: none"> - metafora Star of David -Ide dari penerapan Void - Penerapan bentuk jendela yang acak sebagai metafora dari garis-garis peta tempat pembunuhan bangsa yahudi yang dihubungkan 	<ul style="list-style-type: none"> - tiga jalur pada museum - Penerapan jalan buntu - Penerapan void yang tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> - Penerapan taman mirirng sebagai metafora dari kapal bangsa Yahudi yang mulai tenggelam -
<i>Fragmentation</i>	<ul style="list-style-type: none"> -merombak kembali bentuk dari star of david menjadi sebuah bentuk zig-zag dan acak, namun mempunyai garis lurus yang menghubungkannya 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak ada Jalur lurus - penempatan balok yang sremawut - Void yang memotong interior 	<ul style="list-style-type: none"> -Kurangnya fragmentasi (hanya ada jaringan orthogonal di dalam bangunan -Taman yang berada di atas kolom
<i>Void</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menara Holocaust/penerapan langit-langit ruangan yang tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> - kurang terdapat display - 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang kosong di antara kolom -
<i>Disorientation</i>	<ul style="list-style-type: none"> -bentuk yang tidak teratur 	<ul style="list-style-type: none"> - terdapat 3 arah jalan karena untuk membingungkan 	<ul style="list-style-type: none"> - sebuah ilusi keteraturan struktur - lantai miring dan

		pengunjung - jalan buntu	bentuk dari sculpture - tumbuhan yang diletakkan di atas dan diluar jangkauan
--	--	-----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 2.1 penerepan tema pada objek
Sumber : Hasil Analisis, 2016



Skema 2.2 Prinsip penerapan pendekatan
Sumber : Analisis pribadi, 2016

MASALAH	SOLUSI	INTEGRASI ISLAM	APLIKASI
Kurangnya wadah sebagai penyimpanan data di Museum Musik yang sekarang	Memperluas wadah penyimpanan dengan sistem klasifikasi	Ayat yang berhubungan dengan mencari ilmu	Mengklasifikasikan musik Indonesia menurut sejarah dan wilayah perkembangannya dengan ruang-ruang sendiri
Kurangnya minat masyarakat akan Museum Musik	Crossprogramming Disprogramming transprogramming	Ayat yang menyuruh untuk bersyukur tentang apa yang kita punya	Menggabungkan dua atau lebih jenis fungsi ke dalam satu waktu maupun tempat
Pandangan yang salah masyarakat terhadap musik Indonesia	metaphor	Hadist yang menyuruh untuk mengubah suatu kemungkaran	Metafora nilai-nilai dan sejarah musik Indonesia dalam bentuk yang interaktif

Kurangnya minat masyarakat terhadap museum serta musik Indonesia	Fragmentation disorientation	Ayat tentang mencari apa yang lebih benar (<i>Q.S. An Nahl [16]: 125</i>)	Menglah bentuk museum ke dalam bentuk yang berbeda dengan museum yang ada di sekitar tapak
Kurangnya keterkaitan antara antara penggiat musik Indonesia dengan masyarakat	crossprogramming (interaktif facilities) Penambahan fasilitas-fasilitas yang bersifat interaktif di dalam rancangan	Ayat tentang sliturahim antar manusia	Menambahkan ruang pertunjukan diantara ruang pameran Fasilitas studio musik sebagai ruang latihan Ampiteater dan panggung sebagai ruang pertunjukan
Pengenalan musik Indonesia dengan cara baru	Crossprogramming Transprogramming Disprogramming metaphor	An-Nahl 78	Perombakan sistem pameran dan penataan pada museum dengan menggabungkan unsur-unsur musik Indonesia ke dalam setiap aktivitas pengunjung

Tabel 2.2 *State of the Art*
Sumber : Analisis, Pribadi

BAB III

METODE PERANCANGAN

Metode merupakan sebuah strategi atau cara yang dapat mempermudah dalam mencapai tujuan yang diinginkan, sehingga dalam proses perancangan membutuhkan suatu metode khusus dalam memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan. Salah satu dalam metode yang dipakai adalah metode deskriptif, metode yang menjelaskan tentang peristiwa, gejala, maupun kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Jadi tahapannya dimulai dari penjelasan tentang peristiwa maupun gejala yang terjadi pada saat sekarang, kemudian perancangannya dilakukan dengan beberapa tahapan analisis yang dilengkapi dengan studi literatur yang mendukung teori-teori yang dipakai dalam merancang.

Metode yang digunakan dalam perancangan Museum Musik Indonesia ini lebih menekankan pada metode secara deskriptif mengenai objek rancangan dan penjelasan tentang setiap permasalahan yang menjadi alasan merancang. Jadi tahapannya dimulai dari mendeskripsikan tentang permasalahan dan fakta-fakta yang berkembang sekarang ini, kemudian dikembangkan dengan melihat beberapa literatur yang cocok dengan permasalahan dan juga fakta-fakta tersebut jugamenjadi standar dalam perancangan Museum Musik Indonesia di Kota Malang.

A. Metode Perancangan yang Diterapkan

Dalam Perancangan Museum Musik Indonesia ini memakai Metode perancangan yang diterapkan oleh arsitek Zaha Hadid. Sebagai salah satu arsitek

dekonstruksi, Zaha hadid memiliki metode perancangan sendiri di dalam proses desainnya. Dalam jurnalnya, Abdullah (2015) menyimpulkan bahwa dalam merancang Zaha Hadid menampilkan inovasi, menentang kebiasaan, dan hubungan sosial dan menganggap bentuk atas semua faktor lain. Ini adalah sebuah penelitian terus menerus dan interaktif pada bentuk, fungsi, masyarakat, budaya dan kebaruan. Abdullah mengungkapkan metode perancangan Zaha Hadid adalah sebagai berikut:



Skema 3.1 Strategi desain Zaha Hadid

Sumber : Abdullah, 2015

Dari diagram di atas dapat disimpulkan dengan bahwa proses Perancangan Museum Musik Indonesia ini adalah sebagai berikut :

1. Pencarian data

pencarian data yang dilakukan terkait tapak, alam, lingkungan sekitar, kondisi sosial sekitar tapak, fungsi Museum Musik Indonesia dan sejarah Musik Indonesia

2. Ide Bentuk

Ide bentuk diperoleh dari salah satu atau lebih sumber pencarian data antara lain kondisi alam tapak, lingkungan sekitar tapak, arsitektur sekitar tapak, ataupun melalui proses pengolahan bentuk melalui program digital.

3. Analisis Fungsi

Di dalam analisis fungsi dijelaskan tentang bagaimana fungsi dari rancangan, baik itu bangunan utama maupun pendukung pada Museum Musik Indonesia. Fungsi-fungsi tersebut guna memenuhi data fungsi objek sebagai Museum Musik Indonesia, maka diberikan alternatif perancangan terkait bentuk bangunan yang sesuai dengan fungsi serta pola tatanan massa dalam satu lingkup kawasan. Dari analisis fungsi tersebut kemudian menghasilkan turunan berupa analisis pengguna dan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna, baik itu pengunjung maupun pengelola.

4. Analisis Aktivitas

Analisis aktivitas dan aktivitas dilakukan guna memperhitungkan kebutuhan akan ruang dan sirkulasi di dalam bangunan.

5. Analisis Ruang

Analisis ruang dilakukan dengan memperhitungkan keseluruhan kebutuhan ruang yang diperoleh dari perhitungan sebelumnya terkait dengan fungsi ruangan dan juga banyaknya pengguna yang ada dalam ruangan serta aktivitas yang dilakukan oleh pengguna dalam ruangan.

6. Analisis Bentuk

Analisis bentuk dilakukan untuk memunculkan karakter bangunan yang serasi dan saling mendukung. Analisis bentuk meliputi analisis dari tema Dekonstruksi, analisis tampilan bangunan pada tapak, serta fungsi yang ada pada bangunan dan tapak. Analisa bentuk dimulai dari :

- a. Pencarian ide bentuk yang diperoleh dari tapak termasuk budaya dan sejarah Musik Indonesia.
- b. Penggabungan ide bentuk dengan zonasi ruang pada tapak, iklim, serta orientasi bangunan
- c. Pengolahan bentuk melalui proses dengan prinsip-prinsip dekostruksi

7. Analisa tapak

Analisis tapak dilakukan kajian yang terkait dengan kondisi eksiting tapak beserta potensi dan batas-batas tapak. Datadata yang diperoleh kemudian dikaji masing-masing aspeknya seperti

- a. *View*
- b. Sirkulasi
- c. Topografi
- d. Lanskap

e. Matahari

f. Angin

8. Analisis Struktur

Adanya analisis ini memunculkan rancangan yang kokoh terutama dalam hal struktur serta sesuai dengan tema Dekonstruksi yang meliputi sistem struktur dan bahan material yang digunakan.

9. Analisis utilitas

Meliputi sistem penyediaan air bersih, sistem drainase, sistem pembuangan sampah, sistem jaringan listrik, sistem keamanan, dan sistem komunikasi. Metode ini yang digunakan adalah metode analisis fungsional.

10. Penyelesaian bentuk akhir

Penyelesaian bentuk akhir dilakukan dengan menambahkan detail-detail dan rancangan interior pada bangunan.

B. Teknik pengumpulan dan Pengolahan Data

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (Q.S. An-Nahl:78)

Ayat di atas menurut Tafsir Al Maraghi mengandung penjelasan bahwa Dia telah memberikan kepadamu beberapa akal untuk memahami sesuatu, indera penglihatan untuk bisa melihat dan pendengaran untuk bisa mendengar. Dari tafsir Surah An-Nahl tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam mencari informasi, data, ataupun ilmu pengetahuan kita harus menggunakan indera penglihatan

seperti observasi, survey lapangan, Dokumentasi, studi pustaka; indera pendengaran seperti wawancara; dan akal untuk berpikir bagaimana mengolah dan memanfaatkan data dan informasi yang didapat untuk bisa bermanfaat.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dibagi menjadi dua kategori yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diambil langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat. Sedangkan data sekunder yaitu data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada, seperti Biro Pusat Statistik (BPS), buku, laporan, jurnal, dan lain-lain.

1. Data primer

Pada pencarian data primer ini didasari oleh AL-qur'an surat Al-An'am ayat:11

Katakanlah: "Berjalanlah di muka bumi, kemudian perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang mendustakan itu". (Q.S. Al-An'aam ayat:11)

Pada Tafsir Quraish Shihab dalam tafisrq.com, menyebutkan bahwa menyuruh kita untuk berjalan di semua penjuru dunia, dan renungkan bagaimana kehancuran adalah akhir dari orang-orang yang mendustakan Rasulullah dan mengambil pelajaran dari kesudahan dan nasib mereka itu. Dari tafsir di atas disebutkan untuk memperoleh sesuatu pelajaran diperlukan suatu penelitian dengan pengambilan data maupun observasi dan survey lapangan ke tempat-tempat yang dianggap mampu menjadi contoh. Metode-metode tersebut adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Melakukan pengumpulan data melalui observasi ke tempat-tempat yang terkait dengan objek perancangan seperti Museum, sekolah musik, pusat Musik, dan lain-lain.

b. Survey Lapangan

Pengumpulan data melalui survey lapangan secara langsung terkait lokasi untuk mendapatkan beberapa data yang diperlukan dalam perancangan. Beberapa data yang diperlukan adalah sebagai berikut :

- Data RDTRK dan RTRW
- Data kondisi eksisting lapangan
- Peta garis

c. Dokumentasi

Menurut KBBI, dokumentasi didefinisikan sebagai sesuatu yang tertulis, tercetak atau terekam yang dapat dipakai sebagai bukti atau keterangan. Metode yang dipakai dalam proses dokumentasi dilakukan dengan cara :

- Mengambil gambar dalam proses observasi yang dilakukan pada tapak. Metode yang dilakukan adalah mendokumentasikan melalui foto dan sketsa mengenai kondisi eksisting yang ada pada tapak, seperti luas, batas-batas, dan lingkungan sekitar tapak.
- Mengambil gambar dalam proses studi banding yang berkaitan dengan objek rancangan seperti museum dan sekolah musik.

d. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada narasumber-narasumber yang ahli di bidang musik khususnya di musik Indonesia dan juga mengetahui perkembangannya. Wawancara juga dilakukan terhadap masyarakat tentang musik Indonesia dan perkembangannya.

2. Data Sekunder

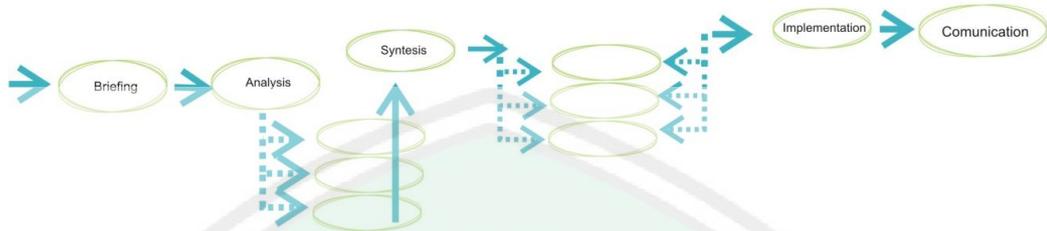
a. Studi Pustaka

Data yang didapat dari studi pustaka ini, baik berupa teori, pendapat ahli, serta peraturan dan kebijakan pemerintah yang ada akan menjadi dasar atau acuan dalam perancangan Museum Musik Indonesia di Kota Malang sehingga akan memperdalam analisis. Data yang diperoleh ini bersumber dari internet, buku, jurnal, Al-Qur'an, dan peraturan kebijakan pemerintah.

C. Teknik Analisis

Dari berbagai macam teknik analisis, yang dominan dan sesuai dengan tahapan yang telah dilakukan selama proses pengumpulan data adalah proses Divisions. Proses divisions merupakan teknik analisis perancangan dengan memperhatikan solusi terbaik dari beberapa pilihan solusi desain. Teknik analisis ini di kemukakan oleh J. Cristhoper Jones (1970), dengan prinsipnya “*Design process is choosing the best solutions out of several divisions of design solutions*”. Teknik analisis ini memiliki beberapa cabang yang merupakan beberapa pilihan solusi yang digunakan dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan, kemudian dipilih yang paling mampu meminimalisir permasalahan

dengan minimal potensi kerugian. Ilustrasi mengenai teknik Divisions, seperti berikut :



Skema 3.2 Teknik Analisis Divisions
Sumber : 5 tipe proses desain oleh Harida Samudro, 2016 (dengan Pengubahan)

Keterangan :

- B (Briefing) : tahap Pengumpulan data
- Analysis : tahap Analisa
- Syntesis : tahap pengambilan Intisari atau kesimpulan
- Implementation : Penerapan terhadap rancangan
- Comunication : tahap penginformasian mengenai hasil rancangan

D. Teknik Sistesis (Perumusan Konsep)

Sintesis atau konsep merupakan tahapan penggabungan beberapa alternatif perancangan yang muncul pada tahap analisis. Dari beberapa alternatif dipilih salah satu dengan menggabungkan yang baik yang sesuai dengan standar perancangan Museum Musik Indonesia di Kota Malang.

Beberapa konsep perancangan tersebut yaitu :

1. Konsep kawasan dan tapak

Pada langkah ini dilakukan pengolahan data-data yang berkaitan dengan kondisi tapak secara keseluruhan, terkait dengan lingkungan sekitar, pola sirkulasi yang digunakan, serta beberapa aspek seperti pintu

masuk utama, penataan massa, aksesibilitas, dengan menggunakan beberapa pertimbangan dari kondisi eksisting yang ada pada tapak, sehingga bisa menjadi potensi.

2. Konsep ruang

Pada konsep ruang dihasilkan besaran ruang yang didapat dari analisis fungsi, pengguna, aktivitas, serta ruang, kemudian dipakai sebagai hasil desain dalam penataan ruang.

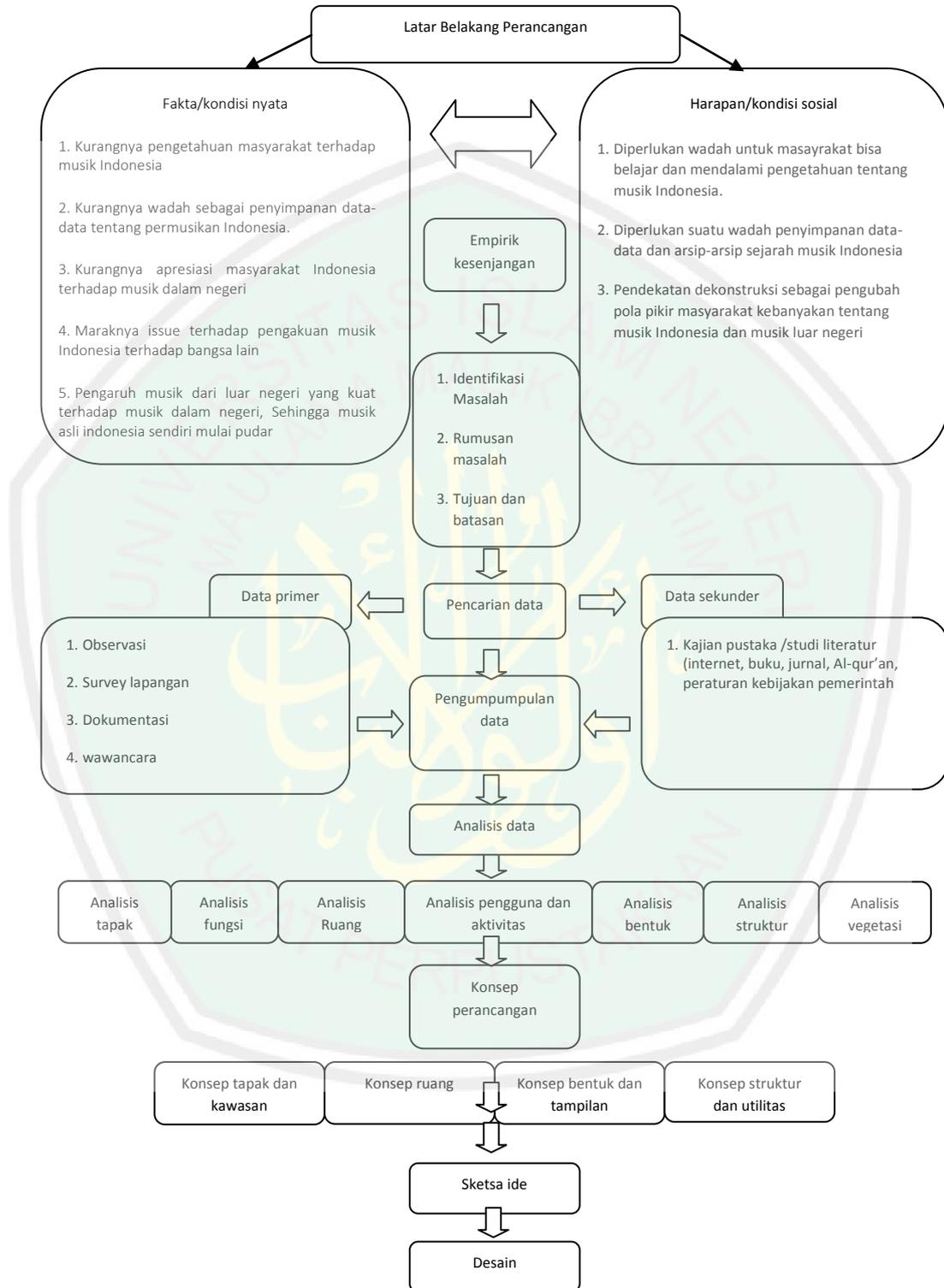
3. Konsep bentuk dan tampilan

Pada tahapan ini telah dihasilkan bentuk-bentukan yang dihasilkan dari keseluruhan analisis, mulai dari analisis tapak yang kemudian menghasilkan bentuk yang didasarkan pada arah matahari, dominasi angin, kontur, analisis, fungsi, aktivitas, pengguna, dan analisis ruang yang kemudian menghasilkan bentuk dengan ruang-ruang yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya.

4. Konsep struktur dan utilitas

Pada tahapan ini, konsep dikaitkan dengan sistem struktur yang dipakai pada bangunan dan dengan perancangan utilitas yang sesuai dengan tatanan dan bentuk massa pada kawasan tersebut. Konsep ini diperoleh dari hasil analisis struktur dan utilitas.

E. Diagram alur Pola Pikir Perancangan



Skema 3.3 Alur Pola Pikir Perancangan

Sumber : Analisis Pribadi, 2016

BAB IV TINJAUAN LOKASI

A. Gambaran umum

1. Aspek pemilihan tapak

Syarat – syarat pokok penentuan lokasi museum adalah sebagai berikut :

c. Lokasi museum harus mudah dijangkau dan tidak jauh dari pusat kota.

d. Lokasi museum harus sehat, maksudnya :

- Lokasi tidak terletak pada daerah industri yang udaranya berpolusi.
- Bukan daerah yang tanahnya berlumpur atau tanah rawa atau tanah berpasir serta kelembaban udara setidak – tidaknya harus terkontrol mencapai kenetralan antara 55 - 65 %.

Lokasi museum dapat bervariasi, mulai dari pusat kota sampai ke pinggiran kota. Beberapa museum berlokasi di kampus, yang tingkat pendidikannya tinggi atau di pusat kebudayaan kota atau wilayah. Kualitas pemilihan site berpengaruh besar terhadap desain museum dan keberhasilan museum di masa yang akan datang.

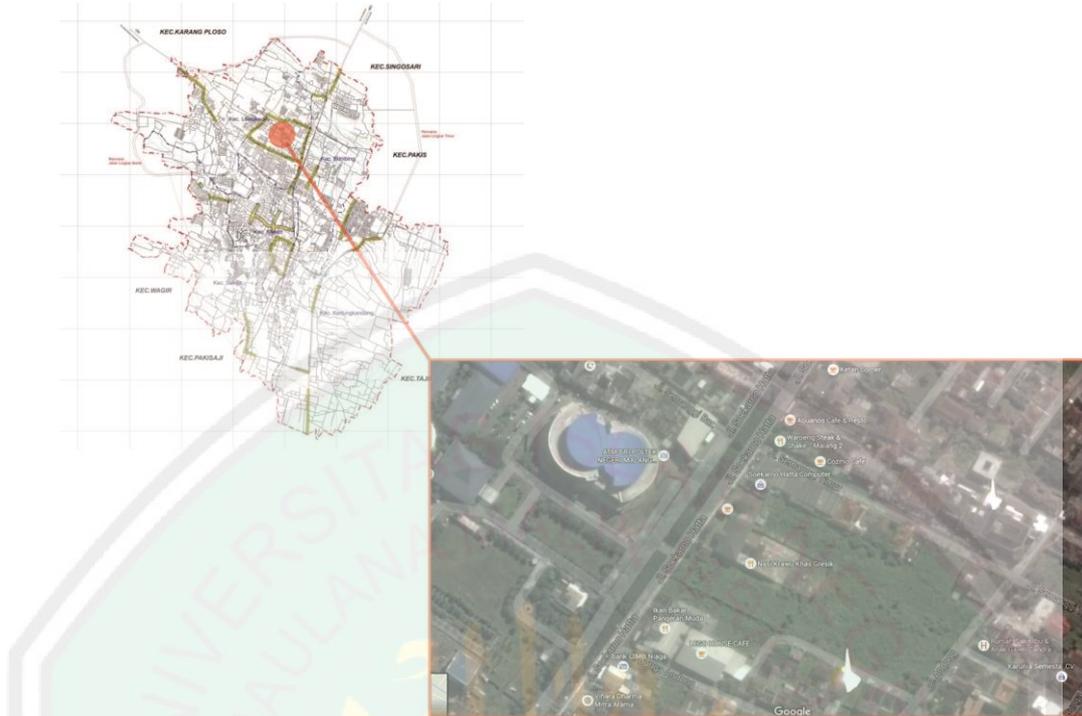
Berdasarkan ketentuan-ketentuan diatas, tapak di jalan Soekarno Hatta Kecamatan Lowokwaru dipilih karena mempunyai aspek-aspek di atas serta potensi sebagai berikut :

- 1) Terletak di jaringan jalan provinsi yang melewati wilayah Kota Malang terdiri dari ruas jalan, yaitu Jalan Soekarno Hatta, sehingga memudahkan masyarakat untuk mengunjungi lokasi Perancangan.

- 2) Meskipun dekat dengan Jalan Provinsi yang notabene dipenuhi dengan keramaian, masih ada zona-zona yang mempunyai tingkat kebisingan rendah.
- 3) Dekat dengan pusat komoditi manusia, seperti area berkumpul komunitas-komunitas café, taman kota, kampus, hotel, ataupun tempat perbelanjaan.
- 4) Mempunyai akses dari beberapa arah sehingga memudahkan dalam menentukan akses pengguna
- 5) Lokasi yang strategis yang sesuai dengan RTRW Kota Malang, yaitu kecamatan Lowokwaru salah satunya diperuntukkan sebagai pengembangan wisata budaya.

2. Kondisi Fisik Tapak

Lokasi tapak di Kecamatan Kota Malang dengan dikelilingi empat jalan yaitu Jalan Soekarno Hatta, Jalan Semanggi Timur, Jalan Andong, dan Jalan Simpang Bunga Andong, dengan Jalan Soekarno Hatta sebagai akses utama.



Gambar 4.1 peta lokasi tapak
Sumber : google, 2015

Tapak yang digunakan sebagai Perancangan Museum Musik Indonesia di Kota Malang ini merupakan lahan kosong dengan luas 2,4 m2. Tapak berada di sebelah tenggara Jalan Soekarno Hatta yang merupakan jalur utama dari Surabaya menuju Kota Batu.

B. Data fisik

1. Lokasi tapak

Lokasi tapak berada di jalan provinsi yaitu Jalan Soekarno Hatta Kelurahan Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, provinsi Jawa Timur. Dikelilingi oleh empat jalan yaitu Jalan Soekarno Hatta, jalan Andong, jalan simpang bunga andong, dan jalan Semanggi Timur.

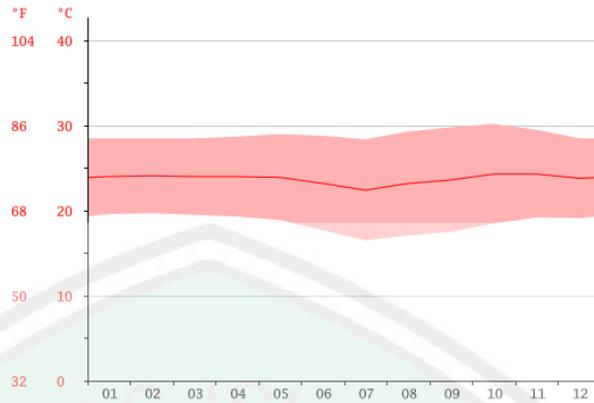
2. Keadaan Geografis

Secara geografis Kota Malang terletak pada koordinat 112o 06' – 112o 07' Bujur Timur dan 7o06' – 8o02' Lintang Selatan. Kota Malang dikelilingi oleh gunung-gunung yaitu Gunung Arjuno di sebelah utara, Gunung Semeru di sebelah Timur, gunung Kawi dan Panderman di sebelah Barat serta Gunung Kelud di sebelah Selatan. Wilayah Kota Malang merupakan daerah perbukitan dan dataran tinggi serta dilewati oleh sungai baik sungai besar maupun sungai kecil.

Kecamatan Lowokwaru terletak di posisi barat daya kota Malang yang merupakan lokasi dataran tinggi, dimana ketinggiannya 460 m dari permukaan laut. Wilayah Kecamatan Lowokwaru dipenuhi dengan kampus baik kampus negeri seperti Universitas Brawijaya, Universitas Negeri Malang, Universitas Islam Negeri; maupun kampus swasta seperti : Universitas Muhammadiyah Malang, Universitas Islam Malang, Institut Nasional Malang, STIE Malang Kucecwara dan STIEKMA.

3. Suhu dan Kelembapan

Kondisi iklim Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang tercatat rata-rata suhu udara berkisar antara 22,2-24,5 derajat celcius. Sedangkan suhu maksimum mencapai 32,3 derajat celcius dan minimum 17 derajat celcius. Rata-rata kelembapan udara berkisar 74%-62% dengan kelembapan maksimum 97% dan minimum 37% (pemkot Malang, 2016). Suhu pada tapak sekitar 24 derajat celcius. Disebabkan posisi tapak yang berada di dataran tinggi, maka suhu pada siang hari akan tinggi karena panas dan suhu rendah pada malam hari.



Skema 4.1 Suhu Agustus 2016
 Sumber: <http://id.climate-data.org,2016>

Bulan Oktober merupakan suhu paling tinggi dan terhangat yaitu sekitar 24.3 °C. Di Bulan Juli, suhu rata-rata adalah 22.4 °C. Ini adalah suhu rata-rata terendah sepanjang tahun.



Skema 4.2 Suhu Agustus 2016
 Sumber: <http://www.accuweather.com, 2016>

month	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
mm	334	307	292	173	132	77	47	26	43	106	225	326
°C	24.0	24.1	24.0	24.0	23.9	23.2	22.4	23.2	23.6	24.3	24.3	23.8
°C (min)	19.6	19.7	19.5	19.3	18.9	17.7	16.5	17.1	17.5	18.5	19.2	19.1
°C (max)	28.5	28.5	28.5	28.7	29.0	28.8	28.4	29.3	29.8	30.2	29.5	28.5
°F	75.2	75.4	75.2	75.2	75.0	73.8	72.3	73.8	74.5	75.7	75.7	74.8
°F (min)	67.3	67.5	67.1	66.7	66.0	63.9	61.7	62.8	63.5	65.3	66.6	66.4
°F (max)	83.3	83.3	83.3	83.7	84.2	83.8	83.1	84.7	85.6	86.4	85.1	83.3

Tabel 4.1 Iklim
 Sumber : <http://id.climate-data.org, 2016>

Terdapat perbedaan dalam 308 mm dari presipitasi antara bulan terkering dan bulan terbasah. Suhu rata-rata bervariasi sepanjang tahun menurut 1.9 °C.

4. Jenis Batuan dan Tanah

Jenis batuan yang ada adalah batuan sedimen yang berasal dari sedimen kwarter berupa napal, batu kapur, kerikil dan sebagainya. Batuan pasir dan batu kapur dapat digunakan untuk bahan bangunan, misalnya pembuatan jalan, bendungan, jembatan, rumah dan lain-lain

Jenis tanah yang ada di Kecamatan Lowokwaru, Malang adalah jenis tanah asosiasi andosol coklat dan grey humus dengan luas 1.765,160 Ha. Struktur tanah pada umumnya relatif baik, akan tetapi yang perlu mendapatkan perhatian adalah penggunaan jenis tanah andosol yang memiliki sifat peka erosi. Jenis tanah andosol ini terdapat di Kecamatan lowokwaru dengan relatif kemiringan sekitar 15 %. Tanah ini sangat kaya dengan mineral, unsure hara, air dan mineral sehingga sangat baik untuk tanaman. Tanah ini sangat cocok untuk segala jenis tanaman yang ada di dunia.

C. Data nonfisik

1. Kebijakan peraturan Tata Guna Lahan

Menurut RTRW Kota Malang tahun 2015 bagian ketiga tentang rencana pengembangan kawasan budidaya pasal 46 pada poin ke satu menyebutkan bahwa Rencana kawasan budidaya dititikberatkan pada pengembangan dan keserasian masing-masing kawasan bagi kegiatan sosial ekonomi kemasyarakatan. Sedangkan pada poin ke dua

menyebutkan bahwa kawasan budidaya Kota Malang salah satunya meliputi kawasan pelayanan umum rekreasi dan olahraga. Museum Musik Indonesia adalah museum yang berfungsi juga sebagai tempat rekreasi yang berpotensi meningkatkan sosial masyarakat sekitar tapak, seperti mewadahi para pemusik untuk berkumpul dan menampilkan karya mereka kepada masyarakat luas. Museum Musik Indonesia juga berpotensi meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar tapak, seperti di bidang musik dengan cara mengadakan workshop rutin tentang pelatihan musik, pembuatan alat musik, dan industri musik.

Pada paragraf kelima tentang Rencana Kawasan Pariwisata pasal 53 menyebutkan bahwa kawasan obyek wisata yang diprioritaskan dikembangkan antara lain : Stadion Gajayana, Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang, Taman Rekreasi Tlogomas Permai, Sentra Industri Keramik Dinoyo, Kawasan Alun-alun Merdeka Malang, Hutan Kota Malabar, Kompleks Perguruan Tinggi, Taman Rekreasi Kota Malang, Sentra Industri Tempe Sanan, Pasar Besar Malang, dan Kawasan Alun-Alun Tugu, Stasiun Kereta Api, serta perumahan yang ada di sepanjang Jalan Besar Ijen, gedung Sarinah dan Masjid Agung Jami'. Perancangan Museum Musik Indonesia ini mempunyai tapak di Kecamatan Lowokwaru yang merupakan kawasan perguruan tinggi sehingga cocok untuk dirancang di Kecamatan Lowokwaru

2. Kependudukan

Pada tahun 2016 jumlah penduduk Kota Malang mencapai 890.636 jiwa. Kepadatan penduduk Kota Malang selalu meningkat setiap

tahunnya yaitu sebesar 1,58 persen tiap tahunnya. Kepala Sesi Informasi Dispendukcapil Kota Malang, Sudarmanto mengatakan dalam suryamalang.tribunnews.com Pertumbuhan jumlah penduduk Kota Malang tiap tahun dikarenakan Kota Malang adalah kota pendidikan, sehingga banyak yang hijrah ke Kota Malang. Sedangkan pada kecamatan Lowokwaru mempunyai jumlah penduduk 160.894 jiwa dengan penduduk laki-laki berjumlah 80.419 jiwa dan penduduk perempuan berjumlah 80.475.

REKAPITULASI PENDUDUK KOTA MALANG KEADAAN 12 SEPTEMBER 2013
BERDASARKAN JENIS KELAMIN

No	Kecamatan	Jumlah Penduduk	Laki-laki	Perempuan
1.	Blimbing	185.187	92.745	92.442
2.	Klojen	107.212	52.605	54.607
3.	Kedung Kandang	191.851	96.343	95.508
4.	Sukun	191.229	95.988	95.241
5.	Lowokwaru	160.894	80.419	80.475
	Jumlah	836.373	418.100	418.273

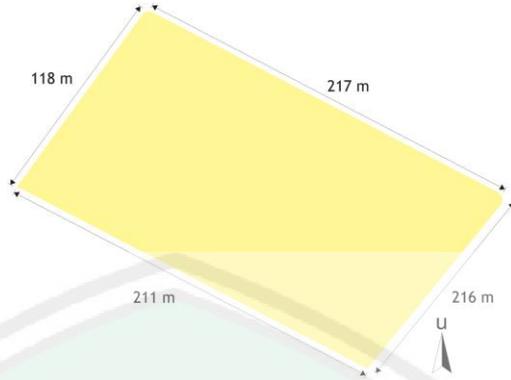
Gambar table Jumlah penduduk Kota Malang Tahun 2013
Sumber : <http://dispendukcapil.malangkota.go.id/?p=496>, 2016

D. Profil tapak

1. Ukuran Tapak

Tapak mempunyai luas sekitar 1,7 hektar dengan panjang keliling 850 m.

Berikut adalah gambar ukuran tapak :



Gambar 4.2 ukuran tapak
 Sumber : Analisa Pribadi, 2016

2. Batas-Batas

Batas- batas tapak adalah sebagai berikut :

- a. Batas Utara : Sekolah, tempat kos, rumah makan
- b. Batas barat : kampus Polinema, rumah makan, kantor, café
- c. Batas timur : Permukiman warga, salon
- d. Batas selatan : Permukiman warga, café, tempat futsal, vihara



Gambar 4.3 Batas-batas Tapak
 Sumber : google, 2015 & analisa pribadi,2015

3. Kebijakan Tata Ruang

Sesuai dengan ketentuan pada RDTRK Kota Malang tahun 2011 menetapkan bahwa peraturan untuk bangunan pada Jalan Soekarno Hatta adalah sebagai berikut :

- KDB : 40% - 60%
- TLB : 1 – 4 lantai
- KLB : 0,4 – 3
- GSB : 10 meter

Untuk memperkirakan kebutuhan lahan berdasarkan kebijakan RDTRK maka akan dikaji dalam perhitungan berikut :

KDB yang digunakan adalah 60 % karena objek adalah museum yang notabene lebih banyak area indoor, namun tetap menyisakan area RTH yang luas. Jadi $60\% \times 17000 = 10200 \text{ m}^2$. KLB yang digunakan 4 karena bangunan komersil, jadi $4 \times 10200 = 40800 \text{ m}^2$.

Dari ketentuan dan perhitungan di atas, maka koefisien dasar bangunan (KDB) sekitar kurang lebih 40800 m², sedangkan tinggi lantai bangunan (TLB) 1- 4 lantai dan garis sempadan bangunannya 10 meter.

4. Potensi Tapak

- a. Lokasi strategis
- b. Mempunyai Akses dari segala arah
- c. Dekat dengan komoditif manusia
- d. Mempunyai area dengan kebisingan rendah

5. Aksesibilitas

Tapak Perancangan Museum Musik Indonesia Mempunyai Aksesibilitas dari beberapa arah yaitu dari barat dari Jalan Soekarno Hatta, dari Utara dari Jalan Semanggi Timur, dari timur dari jalan Andong, dan dari selatan dari jalan Simpang Bunga Andong.

6. Utilitas

a. Drainase

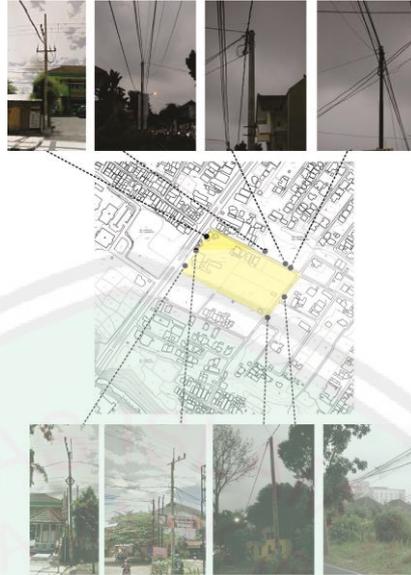


Gambar 4.4 Drainase pada Tapak
Sumber : googlemap, 2015 & Analisis pribadi,2015

Drainase pada tapak terdapat pada sebelah Utara dan timur tapak. Pada drainase sebelah barat tapak, aliran air akan diarahkan menuju drainase Jalan Soekarno Hatta dan dialirkan menuju sungai Brantas. Pada Drainase sebelah timur tapak, aliran air air akan langsung diarahkan ke timur ke Sungai Brantas.

b. Listrik

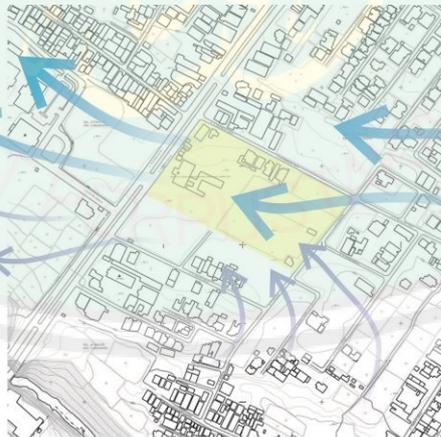
Sumber listrik pada sekitar tapak terdapat di sebelah utara, barat, dan timur.



Gambar 4.5 sumber listrik pada tapak
Sumber : analisis pribadi, 2016

7. Angin

Angin pada tapak bergerak secara dominan dari arah timur ke barat dan utara, sedangkan angin dengan kecepatan rendah bergerak dari arah selatan ke barat dan utara.



Gambar 4.6 pergerakan angin pada tapak
Sumber : Analisa Pribadi

8. Matahari

Kondisi sinar matahari pada di tapak pada tahun 2016 cukup terik. Pada tapak sebagian besar wilayah terkena cahaya matahari langsung. Hanya bagian utara tapak yang sedikit tertutup dan sedikit mendapat sinar matahari ketika pagi hari karena tertutup oleh rumah warga.

9. Kebisingan

Kebisingan pada tapak paling tinggi berada pada sebelah barat tapak yaitu kebisingan yang terjadi karena akibat dari banyaknya kendaraan bermotor di Jalan Soekarno Hatta yang merupakan jalan provinsi. Pada sebelah utara tapak kebisingan terjadi karena adanya tempat kos dan sekolah. Pada sebelah timur dan selatan tapak, kebisingan bersifat rendah, karena di sebelah timur dan selatan dominan dengan permukiman penduduk.

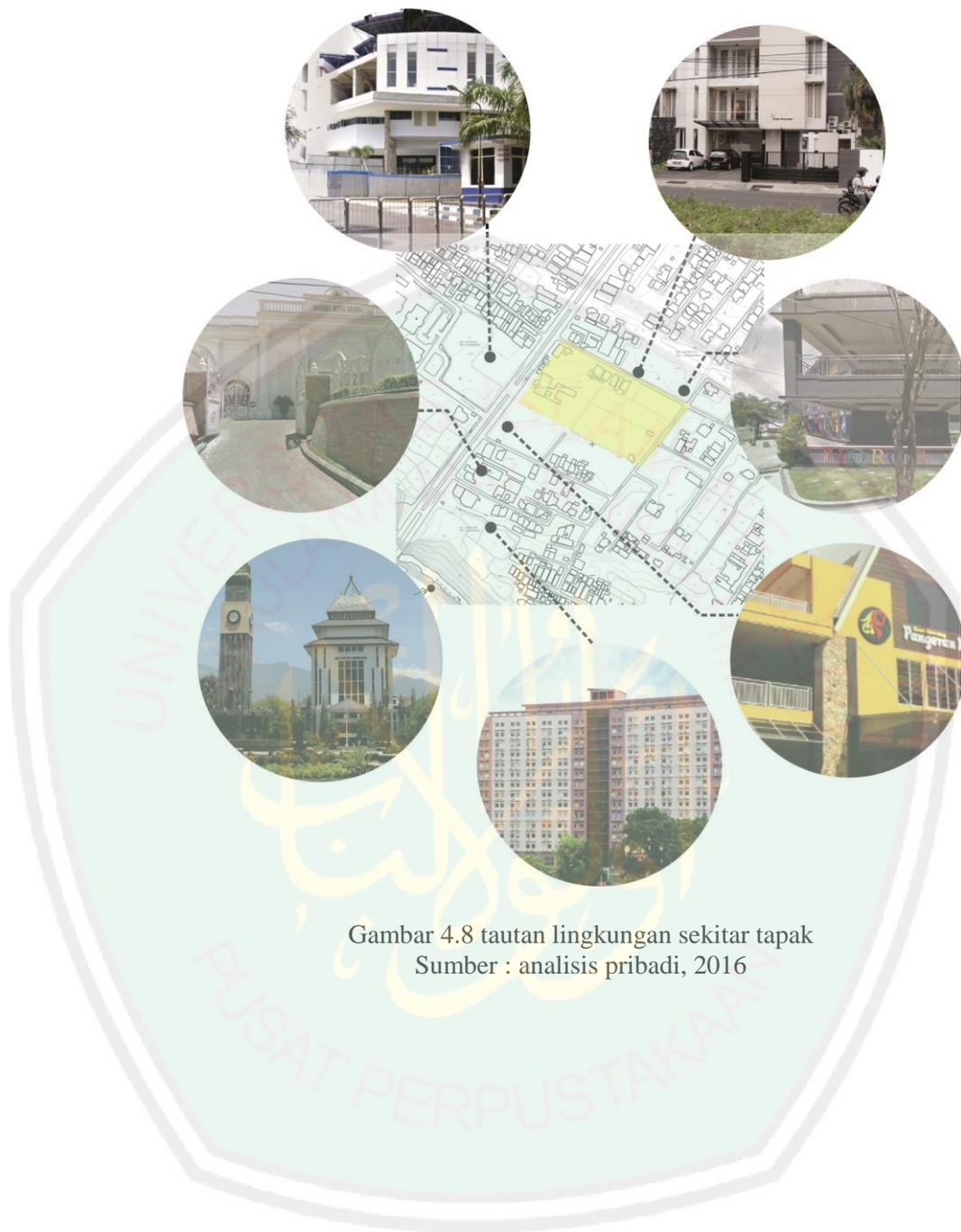


Gambar 4.7 sumber kebisingan pada tapak
Sumber : analisis pribadi, 2016

10. Tautan lingkungan

Area sekitar tapak adalah area pendidikan, permukiman, dan pertokoan yang dekat dengan jalan raya. Adapun tautan lingkungan sekitar tapak adalah sebagai berikut :

- a. Sebelah utara : terdapat permukiman warga, bangunan kos, café serta area pertokoan
- b. Sebelah barat : terdapat area kampus, yaitu Politeknik Negeri Malang
- c. Sebelah timur : terdapat permukiman warga, serta sekolah dasar
- d. Sebelah selatan: terdapat area kampus yaitu Universitas Brawijaya, apartemen, area pemakaman, serta rumah makan.



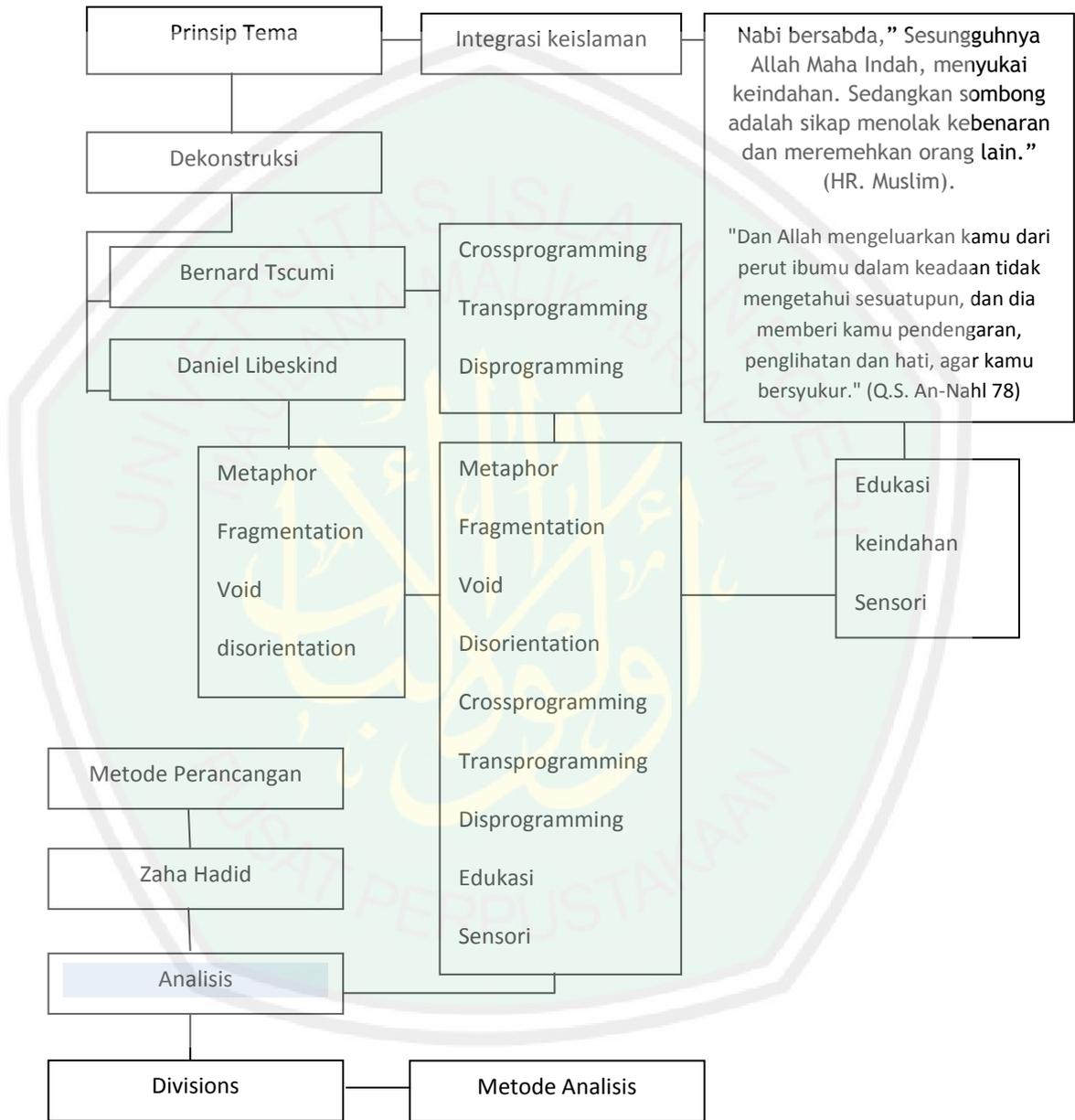
Gambar 4.8 tautan lingkungan sekitar tapak
Sumber : analisis pribadi, 2016

BAB V

ANALISIS PERANCANGAN

A. IDE PERANCANGAN

Tahapan analisis pada suatu perancangan sangatlah penting melalui analisis akan memperoleh konsep yang sesuai dengan tema maupun isu. Adapun analisa dan sintesis perancangan Museum Musik Indonesia di Kota Malang ini meliputi analisis tapak, bentuk, fungsi, ruang, pengguna, struktur, dan utilitas yang dihasilkan dari prinsip-prinsip arsitektur dekonstruksi oleh arsitek Daniel Libeskind dan Bernard Tschumi yang dipadukan dengan musik Indonesia dan integrasi keislaman.



Skema 5.1 Proses Analisis
Sumber : Analisis Pribadi, 2016

B. ANALISIS FUNGSI

1. Fungsi primer

a. Fungsi Koleksi dan Dokumentasi

Sebagai tempat menyimpan data-data ataupun barang-barang yang bernilai sejarah.

b. Fungsi edukasi

Sebagai wadah bagi masyarakat untuk menambah pengetahuan tentang musik.

Sebagai wadah bagi para peneliti, peminat, maupun akademisi untuk melakukan penelitian di bidang musik.

Untuk mengedukasi masyarakat tentang pengaruh dan manfaat musik terhadap masyarakat.

c. Fungsi rekreatif

Sebagai sarana rekreatif bagi pengunjung dengan mengenalkan musik secara interaktif dan menyenangkan.

2. Fungsi Sekunder

a. Fungsi Sosial

Sebagai wadah untuk berkumpul antar komunitas-komunitas musik, penikmat musik, ataupun masyarakat yang berprofesi di bidang musik

Untuk mempertemukan masyarakat dengan pelaku-pelaku musik dalam negeri maupun dari luar negeri.

b. Fungsi ekonomi

Sebagai sarana masyarakat lokal untuk mengembangkan dan memasarkan produk yang berkaitan di bidang musik .

Sebagai wadah lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar lokasi

3. Fungsi Penunjang

a. Fungsi Operasional dan Manajerial

Mengelola Museum

Sebagai tempat beribadah

Menitipkan kendaraan

Mandi, wudhu, BAB, dan BAK

Menjual makanan dan karya seni

Membuang sampah

Membeli makanan dan karya seni

Mengambil uang

Sebagai sarana utilitas

Istirahat

C. ANALISIS AKTIVITAS

Tabel 5.1 Klasifikasi Aktivitas primer

Penjabaran Fungsi	Jenis Aktivitas	Pengguna	Jumlah Pengguna	Waktu	Sifat Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang
Fungsi Koleksi dan Dokumentasi	Menyimpan barang-barang koleksi museum	Pengelola	20	12 jam	Rutin, publik, privat, setiap hari	Ruang penyimpanan,	1
	memamerkan benda-benda koleksi					ruang pameran tetap	1
	Memperbaiki benda koleksi					Ruang pameran temporer	1
						perpustakaan	1
Fungsi edukasi	Melihat benda-benda koleksi	Pengunjung museum	200	12 jam	Rutin, Publik, Setiap hari	Ruang pameran tetap	1
						ruang pameran temporer	1

						perpustakaan	1
						Museum shop	1
	Melihat pertunjukan musik					Tempat pertunjukan musik	1
						cafe	1
	Melakukan pentas pertunjukan	musisi	30	8 jam	Publik, Setiap Sabtu dan Minggu	Panggung pertunjukan	1
	Mengadakan workshop atau seminar					Café auditorium	1
	Meneliti benda-benda koleksi	Peneliti	10	14 jam	Publik	Ruang pertunjukan	1
						Ruang pameran tetap	1
						Ruang pameran temporer	1
						perpustakaan	1
	Mengikuti workshop	Pengunjung workshop, peneliti	200	12 jam	Publik, Kondisial	auditorium	1
						ruang pameran tetap	1
						Ruang pameran temporer	1
	Melakukan workshop	Pembicara workshop/seminar	10	12 jam	Publik, kondisial	auditorium	1
						Ruang pameran tetap	1
						Ruang pameran temporer	1
Fungsi Rekreasi	Melihat benda-benda koleksi	Pengunjung museum	200	12 jam	Rutin, Publik, Setiap hari	Ruang pameran tetap	1
						ruang pameran temporer	1
						perpustakaan	1
						Museum shop	1
	Melihat pertunjukan musik					Tempat pertunjukan musik	1
						cafe	1

Table 5.2 klasifikasi aktivitas sekunder

	Pengguna	Jumlah Pengguna	Waktu	Sifat Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang
Berkumpul sesama peminat musik	Komunitas musik	100	12 jam	kondisial	Ruang pertunjukan	1
					ruang pameran tetap	1

					Ruang pameran temporer	1
					cafe	1
Melihat pertunjukan musik	Pengunjung pertunjukan	200	12 jam	Rutin, Publik, Setiap hari	Tempat pertunjukan musik	1
					Café	1
					auditorium	1
					Ruang pertunjukan	1
Melakukan pentas musik	musisi	30	8 jam	Publik, Setiap hari sabtu dan minggu	Café	1
					Ruang pertunjukan	1
					Auditorium	1
Meneliti benda-benda koleksi	Peneliti	10	12 jam	Publik	Perpustakaan	1
					Ruang pameran tetap	1
					Ruang pameran temporer	1
					auditorium	1

Table 5.3 klasifikasi aktivitas penunjang

Jenis aktivitas	Pengguna	Jumlah Pengguna	Waktu	Sifat Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang
Mengatur system operasional	Direktur, kepala divisi, karyawan, dan staff	20	12 jam	Rutin	Kantor umum	1
Mengadakan rapat					Ruang rapat	1
Bekerja sesuai divisi					Kantor umum	1
Ibadah dan sholat	Pengunjung dan pengelola museum	100	12 jam	Rutin, Publik, Setiap hari	Masjid	1
Mengambil uang					ATM	1
istirahat, makan, dan minum	Pengunjung	100	12 jam	Rutin, publik, setiap hari	Café and bar	1

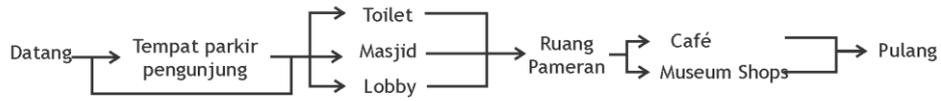
	Pengelola/ karyawan	20	2 jam	Rutin, semipriva te, public, senin- sabtu	Cafe and bar	1
	Pengelola/O B	30	2 jam	Rutin, privat, setiap hari	Ruang OB Dapur	1 1
Menitipkan kendaraan	Pengunjung	110	14 jam	Rutin, public, setiap hari	Tempat parkir pengunjung	1
	Pengelola	30	24 jam	Rutin, public, setiap hari	Tempat parkir pengelola	1
wudlu	Pengunjung dan pengelola	8 pria	14 jam	Rutin, privat, setiap hari	Tempat wudhu pria	1
		8 wanita	14 jam		Tempat wudhu wanita	1
BAK dan BAB	Pengunjung	6 pria	14 jam	Kondisio nal, privat, setiap hari	Toilet pengunjung pria	1
		6 wanita	14 jam		Toilet pengunung wanita	1
	Pengelola	4 pria	14 jam		Toilet pengelola pria	1
		4 wanita	14 jam		Toilet pengelola wanita	1
Menjual makanan dan minuman	pengelola	8 orang	14 jam	Rutin, publik, setiap hari	cafe	1
		5 orang	14 jam		Museum shop	1
Menjual karya seni dan merchendis e						
Membuang sampah	pengelola	4 orang	2 jam	Rutin, privat, setiap hari	Tempat pembuanga n sementara	1

utilitas	pengelola	1 orang	1 jam	Rutin, privat, setiap hari	Ruang genset	1
					Water treatment area	1
					Mechanical electrical area	1

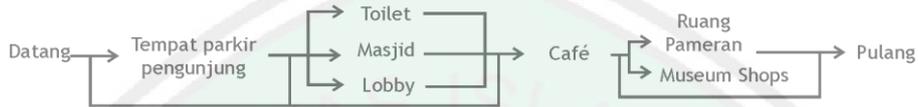


D. ANALISIS PENGGUNA

1. PENGUNJUNG PAMERAN



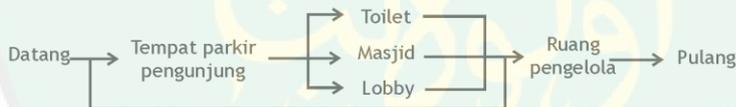
2. PENGUNJUNG CAFE



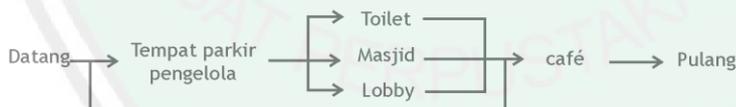
3. PENONTON PERTUNJUKAN



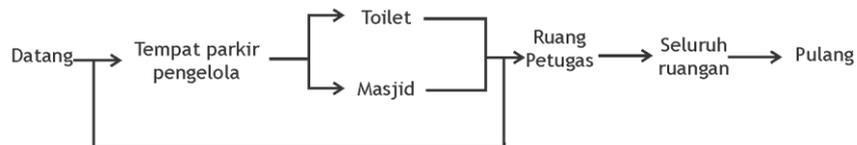
4. PENGELOLA MUSEUM



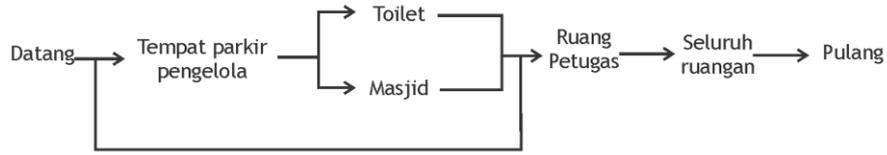
4. PENGELOLA CAFE



6. PETUGAS KEBERSIHAN



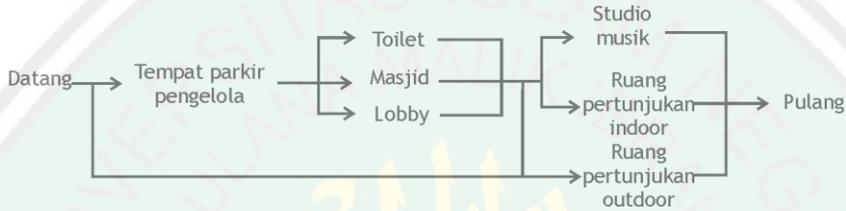
7. PETUGAS MUSEUM



8. GURU MUSIK



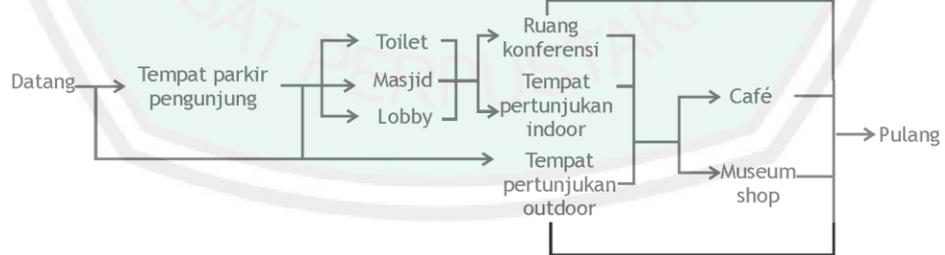
9. MUSISI



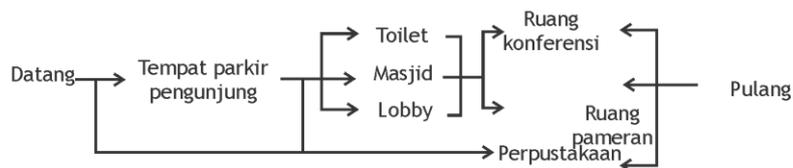
10. KOMUNITAS/PERKUMPULAN



11. PENGISI ACARA SEMINAR / WORKSHOP



12. PENELITI



Skema 5.1 Analisis Pengguna
Sumber : Analisis Pribadi, 2016

E. ANALISIS RUANG

Ruang makro	Nama Ruang	Jumlah Pengguna	Jumlah dan jenis Perabot	Sirkulasi	Luas	Jumlah
Lobby	Resepsionis	3 3m ²	3 meja 4 kursi	50%	3x1.2x0.6=2.16 4x0.5x0.5=1 Total 6.16	9.24
	Lobby	22	3 meja 2 kursi 4 sofa panjang 2 meja panjang 4 sofa 2 tempat galeri	100%	3x1.2x0.6=2.16 2x0.5x2=2 4x0.7x1.8=5.04 2x2x0.6=2.4 4x0.7x0.7=1.96 2x0.8x0.8=1.28 Total 14.84	29.68
Ruang Pameran	Ruang Pameran tetap	100 100m ²	100 keping kaset 100keeping Vinyl 20 alat musik 50 poster	200%	100x1x1=100 100x1x1=100 30x1x1=30 50x1x1=50 Total 280	840
	Ruang Pameran temporer	100 100m ²	50 keping kaset 50 keping vinyl 20 alat musik 30 poster	200%	50x1x1=50 50x1x1=50 20x1x1=20 30x1x1=30 Total 150	450
	Perpustakaan	50 50m ²	6 rak buku 20 kursi 6Meja 2gitar	100%	6x2x0.4=4.8 20x0.5x0.5=5 6x1.2x0.6=4.32 2x0.5x0.5=0.5 Total 14.62	29.24
	Ruang reparasi	5 5m ²	2 meja 5kursi 2 lemari	80%	2x1.2x0.6=1.44 5x0.5x0.5=1.25 2x1.2x0.6=1.44 Total 4.13	7.43
	Ruang kontrol	2 2 m ²	2 meja 2 kursi 1 lemari	80%	2x1.2x0.6=1.44 2x0.5x0.5=0.5 1x1.2x0.6=0.72	8.39
	Ruang penyimpanan	2	3 lemari besar	100%	3x2x0.8=4.8 total 4.8	9.6
	Janitor	3	3 kursi 1 meja 1 rak	80%	3x0.5x0.5=0.75 1x1.2x0.6=0.72 1x1.2x0.6=0.72	3.94
	Toilet pengunjung	6 6m ²	6 toilet 6 urinoir	100%	6x1.5x1.5=13.5 6x0.5x0.4=0.6	46.62

	pria		2 wastafel 3 tempat sampah 1 pengering tengah 1 ruang penyimpanan		$2 \times 0.6 \times 0.5 = 0.6$ $3 \times 0.3 \times 0.3 = 0.27$ $1 \times 0.3 \times 0.3 = 0.09$ $1 \times 1.5 \times 1.5 = 2.25$ Total 23.31	
	Toilet pengunjung wanita	6 6m ²	8 toilet 4 wastafel 3 tempat sampah 1 pengering tengah 1 ruang penyimpanan	100%	$8 \times 1.5 \times 1.5 = 18$ $4 \times 0.6 \times 0.5 = 1.2$ $3 \times 0.3 \times 0.3 = 0.27$ $1 \times 0.3 \times 0.3 = 0.09$ $1 \times 1.5 \times 1.5 = 2.25$ Total 27.81	55.62
Tempat Pertunjukan	Area penonton	310	310 kursi	100%	$310 \times 0.5 \times 0.5 = 77.5$ Total	169.74
	Panggung pertunjukan	10 10 m ²	2 salon besar 1 drumset 2 gitar listrik 1 gitar akustik 3 standmic 1 keyboard 1 bassgitar	100%	$2 \times 0.6 \times 0.6 = 0.72$ $1 \times 1.5 \times 1.5 = 2.25$ $2 \times 0.5 \times 0.5 = 0.5$ $1 \times 0.5 \times 0.5 = 0.25$ $3 \times 1 \times 1 = 3$ $1 \times 1 \times 0.4 = 0.4$ $1 \times 0.5 \times 0.5 = 0.25$ Total 17.37	34.74
	Backstage	10 10 m ²	10 kursi 1 meja	100%	$10 \times 0.5 \times 0.5 = 2.5$ $1 \times 0.6 \times 1.2 = 0.72$ Total 12.77	25.54
	Ruang mekanikal	2 2 m ²	2 meja 2 kursi	100%	$2 \times 0.6 \times 1.2 = 1.44$ $2 \times 0.5 \times 0.5 = 0.5$ Total 3.94	7.88
Conferences	Ruang konferensi	310	310 kursi 3 stanfmic 1 meja panjang 1 layar proyektor	100%	$310 \times 0.5 \times 0.5 = 77.5$ $3 \times 1 \times 1 = 3$ $1 \times 0.6 \times 3 = 1.8$ $1 \times 0.2 \times 2.5 = 0.5$ Total 82.8	165.6
	Toilet wanita	4 4m ²	6 toilet 4 wastafel	100%	$6 \times 1.5 \times 1.5 = 13.5$ $4 \times 0.6 \times 0.5 = 1.2$ Total 18.7	37.4
	Toilet pria	4 4m ²	4 toilet 4 urinoir 2 wastafel	100%	$4 \times 1.5 \times 1.5 = 9$ $2 \times 0.5 \times 0.4 = 0.4$ $2 \times 0.6 \times 0.5 = 0.6$ Total 14	28
	gudang	1 1m ²		20%	$3 \times 3 = 9$ Total 10	12
	Backstages	15	15 kursi 3 meja	100%	$15 \times 0.5 \times 0.5 = 3.75$ $3 \times 1.2 \times 0.6 = 2.16$ Total 5.91	11.82
Studio	Studio	10	1 drumset	100%	$1 \times 1.5 \times 1.5 = 2.25$	41.9

Musik	Musik	10m2	2 gitar listrik 1 gitar akustik 3 standmic 1 keyboard 1 bassgitar 10 kursi 1 meja kecil 4 speaker salon		2x0.5x0.5=0.5 1x0.5x0.5=0.25 3x1x1=3 1x1x0.4=0.4 1x0.5x0.5=0.25 10x0.5x0.5=2.5 1x0.6x0.6=0.36 4x0.6x0.6=1.44 Total 20.95	
	Toilet pria	2 2 m2	2 toilet 1 wastafel 1 tempat sampah 1 pengering tangan	100%	2x1.5x1.5=4.5 1x0.6x0.7=0.42 1x0.3x0.3=0.09 1x0.3x0.3=0.09 Total 5.1	12.2
	Toilet wanita	2 2 m2	2 toilet 1 wastafel 1 tempat sampah 1 pengering tangan	100%	2x1.5x1.5=4.5 1x0.6x0.7=0.42 1x0.3x0.3=0.09 1x0.3x0.3=0.09 Total 5.1	12.2
Café and bar	Dinning area	100	20 meja 40 kursi 3 meja panjang 1 meja kasir 3 lemari 20 kursi tinggi	70%	20x1x1=20 20x0.5x0.5=5 3x0.6x2=2.16 1x0.6x1.2=0.72 3x0.6x1.5=2.7 20x0.5x0.5=5 Total 35.58	60.49
	Bar	20	20 kursi 1 meja panjang 3 rak	100%	20x0.5x0.5=5 1x3x0.7=2.1 3x0.6x1.2=2.16 Total 9.26	18.52
	Dapur	8 8 m2	2 meja 4 kursi	100%	2x1.2x0.6=1.44 4x0.5x0.5=1 Total 2.44	20.88
	Gudang	1 1 m2		20%	1x3x3 Total 9	12
	Ruang penyimpanan bahan makanan	2 2 m2	2 rak 2 lemari es 1 lemari	100%	2x1.2x0.6=1.44 2x0.7x0.7=0.98 1x1.2x0.6=0.72 Total 3.14	10.28
	Panggung pertunjukan	10 10 m2	2 salon besar 1 drumset 2 gitar listrik 1 gitar akustik 3 standmic 1 keyboard 1 bassgitar	100%	2x0.6x0.6=0.72 1x1.5x1.5=2.25 2x0.5x0.5=0.5 1x0.5x0.5=0.25 3x1x1=3 1x1x0.4=0.4 1x0.5x0.5=0.25 Total 7.37	34.74
	Toilet pria	3	3 toilet	100%	3x1.5x1.5=6.75	22.66

		3 m2	2 wastafel 4 urinoir 1 tempat sampah 1 pengering tangan		$2 \times 0.6 \times 0.5 = 0.6$ $4 \times 0.5 \times 0.4 = 0.8$ $1 \times 0.3 \times 0.3 = 0.09$ $1 \times 0.3 \times 0.3 = 0.09$ Total 11.33	
	Toilet wanita	3 3 m2	4 toilet 2 wastafel 1 tempat sampah 1 pengering tangan	100%	$4 \times 1.5 \times 1.5 = 9$ $2 \times 0.6 \times 0.5 = 0.6$ $1 \times 0.3 \times 0.3 = 0.09$ $1 \times 0.3 \times 0.3 = 0.09$ Total 12.78	25.56
	Ruang cuci	3 3 m2	3 wastafel 3 rak	100%	$3 \times 0.6 \times 0.6 = 1.08$ $3 \times 1 \times 0.6 = 1.8$ Total 5.88	11.76
	Ruang petugas	20	2 meja 20 kursi 1 lemari	100%	$2 \times 1.2 \times 0.6 = 1.44$ $20 \times 0.5 \times 0.5 = 5$ $1 \times 1.2 \times 0.6 = 0.72$ Total 7.16	14.32
	Ruang loker	20 20m2	2 lemari loker	20%	$2 \times 2 \times 0.4 = 1.6$ Total 21.6	25.92
	Ruang manager	1	1 meja 3 kursi 1 lemari	100%	$1 \times 0.6 \times 1.2 = 0.72$ $3 \times 0.5 \times 0.5 = 0.75$ $1 \times 1.2 \times 0.6 = 0.72$ Total 2.19	4.38
	Area penjualan	50 50m2	6 etalase 3 tempat gantung baju 4 rak panjang 3 meja kasir 4 kursi 2 xbanner	100%	$6 \times 0.6 \times 1.2 = 4.32$ $3 \times 0.6 \times 1.5 = 2.7$ $4 \times 2.5 \times 0.6 = 6$ $3 \times 0.6 \times 1.2 = 2.16$ $4 \times 0.5 \times 0.5 = 1$ $2 \times 0.6 \times 0.6 = 0.72$ Total 66.9	133.8
	Ruang administrasi	1	1 meja 3 kursi 1 lemari	100%	$1 \times 0.6 \times 1.2 = 0.72$ $3 \times 0.5 \times 0.5 = 0.75$ $1 \times 1.2 \times 0.6 = 0.72$ Total 2.19	4.38
Museum Shop	Ruang stok barang	2 2 m2	2 lemari	120%	$2 \times 0.6 \times 1.2 = 1.44$ Total 3.44	7.57
	Area penjualan	50 50m2	6 etalase 3 tempat gantung baju 4 rak panjang 3 meja kasir 4 kursi 2 xbanner	100%	$6 \times 0.6 \times 1.2 = 4.32$ $3 \times 0.6 \times 1.5 = 2.7$ $4 \times 2.5 \times 0.6 = 6$ $3 \times 0.6 \times 1.2 = 2.16$ $4 \times 0.5 \times 0.5 = 1$ $2 \times 0.6 \times 0.6 = 0.72$ Total 66.9	133.8
	Toilet pengunjung pria	6 6m2	6 toilet 6 urinoir 2 wastafel 3 tempat sampah 1 pengering tangan	100%	$6 \times 1.5 \times 1.5 = 13.5$ $6 \times 0.5 \times 0.4 = 0.6$ $2 \times 0.6 \times 0.5 = 0.6$ $3 \times 0.3 \times 0.3 = 0.27$ $1 \times 0.3 \times 0.3 = 0.09$ $1 \times 1.5 \times 1.5 = 2.25$ Total 23.31	46.62

			1 ruang penyimpanan			
	Toilet pengunjung wanita	6 6m ²	8 toilet 4 wastafel 3 tempat sampah 1 pengering tengah 1 ruang penyimpanan	100%	8x1.5x1.5=18 4x0.6x0.5=1.2 3x0.3x0.3=0.27 1x0.3x0.3=0.09 1x1.5x1.5=2.25 Total 27.81	55.62
	Kasir	2 2m ²	1 meja kasir 1 etalase	20%	1x0.8x1.6= 1.28 1x0.8x1.6=1.28 Total 4.56	5.46
Masjid	Area Sholat	100	110 sajadah perorangan 1 mimbar 1 etalase 1 kotak amal 1 ruang elektrik	50%	110x1.2x0.6=79.2 1x0.8x0.8=0.64 1x0.6x1=0.6 1x0.5x0.5=0.25 1x1.5x1.5=2.25 Total 82.94	124.41
	Tempat wudhu pria	8 8m ²	8 kran 4 toilet 1 bak kaki	100%	1x0.3x0.8=0.24 4x1.5x1.5=9 1x1x2=2 Total 19.24	38.48
	Tempat wudhu wanita	8 8m ²	8 kran 4 toilet 1 bak kaki	100%	1x0.3x0.8=0.24 4x1.5x1.5=9 1x1x2=2 Total 19.24	38.48
	Ruang mekanikal	1 1m ²	1 genset 1 meja 1 kursi 1 travo	150%	1x2x2=4 1x0.6x1.2=0.72 1x0.5x0.5=0.25 1x1x1=1 Total 6.97	10.45
Ruang pertunjukan outdoor	Outdoor stage	10 10m ²	1 drumset 2 gitar listrik 1 gitar akustik 3 standmic 1 keyboard 1 bassgitar 10 kursi 1 meja kecil 4 speaker salon	100%	1x1.5x1.5=2.25 2x0.5x0.5=0.5 1x0.5x0.5=0.25 3x1x1=3 1x1x0.4=0.4 1x0.5x0.5=0.25 10x0.5x0.5=2.5 1x0.6x0.6=0.36 4x0.6x0.6=1.44 Total 20.95	41.9
	Ampiteater	300 m ²	Ampiteater	50%	300x0.5=300	450
Ruang pengelola	Ruang manager	1	1 meja kerja 3 kursi 1 lemari 1 meja kecil 1 sofa 1 meja sofa	100%	1x0.6x1.2=0.72 3x0.5x0.5=0.75 1x0.6x1.2=0.72 1x0.5x0.5=0.25 1x0.8x2=1.6 1x1.2x0.6=0.72	9.52

					Total 4.76	
	Ruang sekretaris	1	1 meja kerja 1 kursi 1 lemari	80%	$1 \times 0.6 \times 1.2 = 0.72$ $1 \times 0.5 \times 0.5 = 0.25$ $1 \times 0.6 \times 1.2 = 0.72$ Total 1.69	3.04
	Ruang administrasi	3	3 meja 6 kursi 3 lemari	100%	$3 \times 1.2 \times 0.6 = 2.16$ $6 \times 0.5 \times 0.5 = 1.5$ $3 \times 1.2 \times 0.6 = 2.16$ Total 5.82	11.64
	Ruang kepala bagian	1	1 meja kerja 1 kursi 1 lemari	80%	$1 \times 0.6 \times 1.2 = 0.72$ $1 \times 0.5 \times 0.5 = 0.25$ $1 \times 0.6 \times 1.2 = 0.72$ Total 1.69	3.04
	Ruang supervisor	1	1 meja kerja 1 kursi 1 lemari	80%	$1 \times 0.6 \times 1.2 = 0.72$ $1 \times 0.5 \times 0.5 = 0.25$ $1 \times 0.6 \times 1.2 = 0.72$ Total 1.69	3.04
	pantri	3 3m ²	2 meja 1 rak 1 lemari es	100%	$2 \times 1.2 \times 0.6 = 1.44$ $1 \times 1.2 \times 0.6 = 0.72$ $1 \times 0.7 \times 0.7 = 0.49$ Total 5.65	11.3
	Toilet pengelola pria	4 4m ²	4 toilet 4 urinoir 2 wastafel	100%	$4 \times 1.5 \times 1.5 = 9$ $2 \times 0.5 \times 0.4 = 0.4$ $2 \times 0.6 \times 0.5 = 0.6$ Total 14	28
	Toilet pengelola wanita	4 4m ²	6 toilet 4 wastafel	100%	$6 \times 1.5 \times 1.5 = 13.5$ $4 \times 0.6 \times 0.5 = 1.2$ Total 18.7	37.4
	Ruang rapat	30	30 kursi 1 meja panjang	100%	$30 \times 0.5 \times 0.5 = 7.5$ $1 \times 2 \times 7 = 14$ Total 21.5	43
Ruang Petugas	Ruang istirahat	20	20 kursi 2 meja panjang 2 loker 1 dispenser 1 meja kecil 1 sofa 1 lemari	70%	$20 \times 0.5 \times 0.5 = 5$ $2 \times 0.6 \times 2 = 2.4$ $2 \times 1.5 \times 0.4 = 1.2$ $1 \times 0.4 \times 0.4 = 0.16$ $1 \times 0.5 \times 0.5 = 0.25$ $1 \times 2 \times 0.8 = 1.6$ $1 \times 1.2 \times 0.6 = 0.72$ Total 11.33	19.26
	Pantri	6 6m ²	1 pantry 2 meja 1 lemari es 1 tempat sampah	100%	$1 \times 1.2 \times 0.6 = 0.72$ $2 \times 1.2 \times 0.6 = 1.44$ $1 \times 0.6 \times 0.6 = 0.36$ $1 \times 0.5 \times 0.5 = 0.25$ Total 8.77	17.54
	Ruang loker pekerja pria	25 25m ²	1 lemari loker	50%	$1 \times 0.4 \times 3 = 1.2$ Total 26.2	39.3
	Ruang loker pekerja wanita	25 25m ²	1 lemari loker	50%	$1 \times 0.4 \times 3 = 1.2$ Total 26.2	39.3
	Toilet pekerja pria	2 2 m ²	2 toilet 1 wastafel	100%	$2 \times 1.5 \times 1.5 = 4.5$ $1 \times 0.6 \times 0.7 = 0.42$	12.2

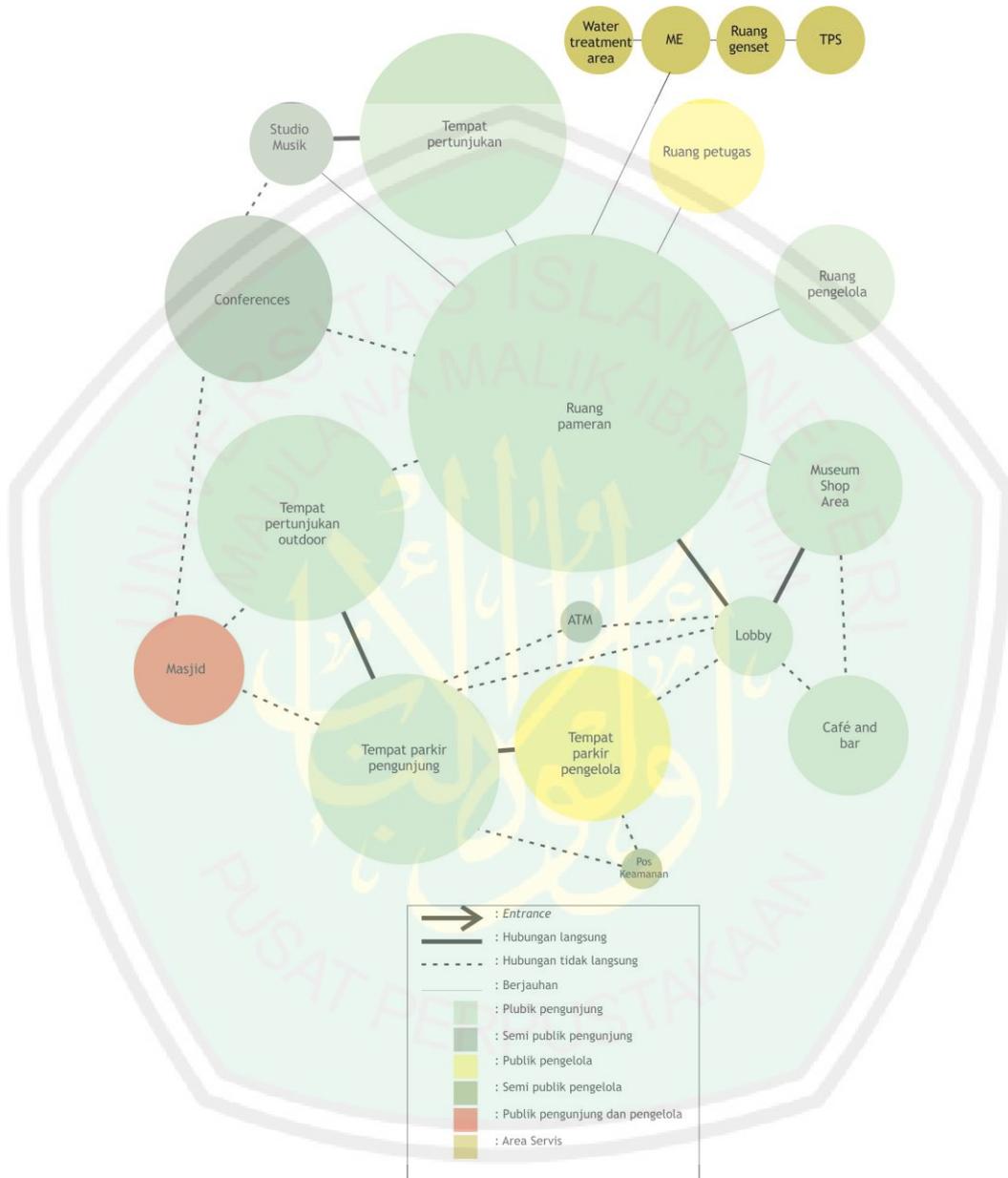
			1 tempat sampah 1 pengering tangan		$1 \times 0.3 \times 0.3 = 0.09$ $1 \times 0.3 \times 0.3 = 0.09$ Total 5.1	
Toilet pekerja wanita	2 2 m ²		2 toilet 1 wastafel 1 tempat sampah 1 pengering tangan	100%	$2 \times 1.5 \times 1.5 = 4.5$ $1 \times 0.6 \times 0.7 = 0.42$ $1 \times 0.3 \times 0.3 = 0.09$ $1 \times 0.3 \times 0.3 = 0.09$ Total 5.1	12.2
Pos keamanan	2 2m ²		2 kursi 1 meja	50%	$2 \times 0.5 \times 0.5 = 0.5$ $1 \times 0.6 \times 1.2 = 0.72$ total	3.22
Area pengelolaan sampah	1		1 tempat sampah besar 2 gerobak sampah	50%	$1 \times 2 \times 3 = 6$ $2 \times 1 \times 2 = 4$ Total 10	15
Water treatment area	1			20%	$2 \times 2 = 4$ Total 4	4.8
Mechanical electrical area	1			20%	$2 \times 2 = 4$ Total 4	4.8
Ruang Genset	1			20%	$2 \times 2 = 4$ Total 4	4.8
Tempat parkir pengunjung			80 motor 30 mobil	50%	$80 \times 1 \times 2 = 160$ $30 \times 2.5 \times 4 = 300$ Total 460	690
Tempat parkir pengelola			20 motor 10 mobil	50%	$20 \times 1 \times 2 = 40$ $10 \times 2.5 \times 4 = 100$ Total 140	210
ATM	3 3m ²		3 mesin atm 3 tempat sampah	80%	$3 \times 0.7 \times 0.7 = 1.47$ $3 \times 0.3 \times 0.3 = 0.27$ Total 4.74	3.79
TOTAL						4612.2 1

Rumus = Total luas perabot atau pengguna + (persentase sirkulasi x total luas perabot)

Tabel 5.4 Tabel Analisis Ruang
Sumber : Analisis Pribadi, 2016

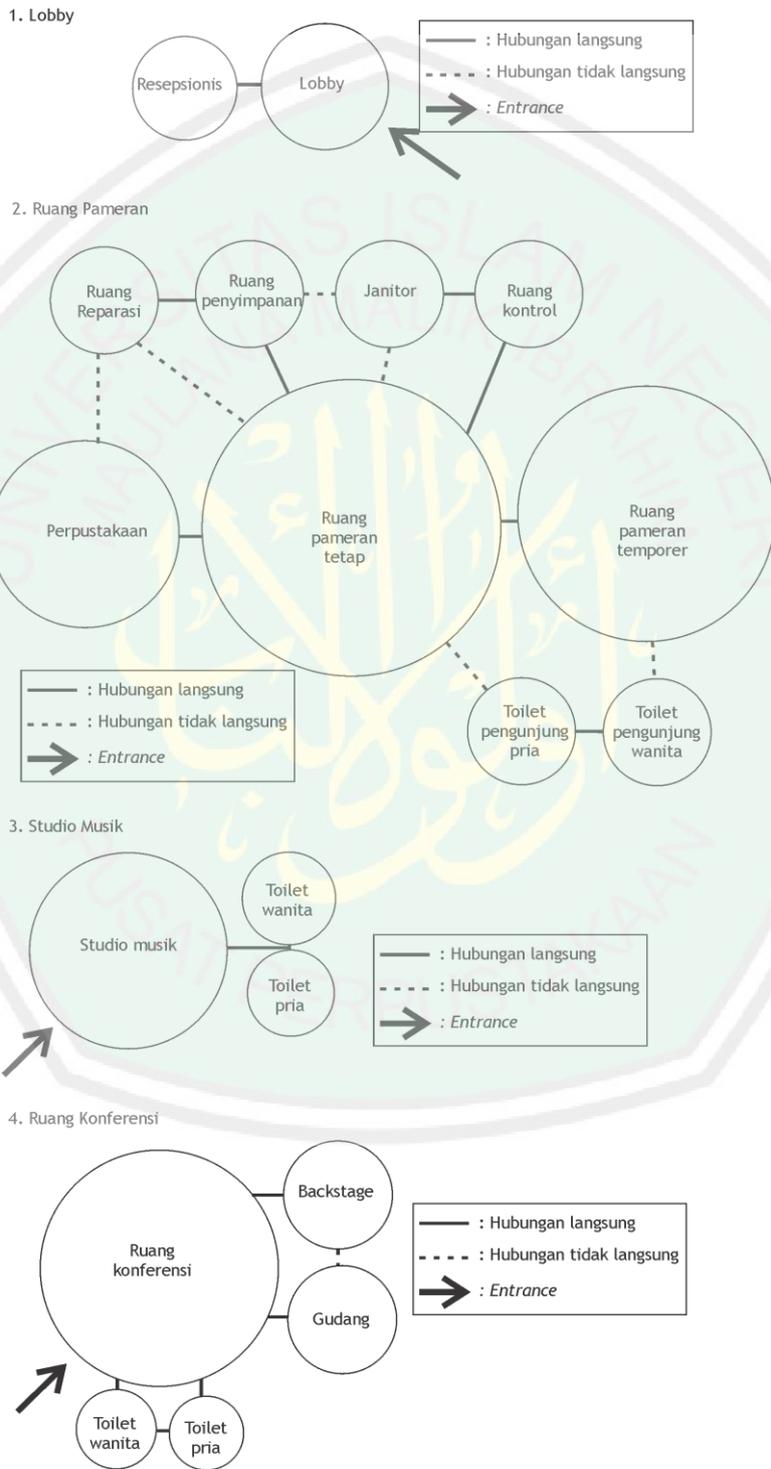
F. BUBBLE DIAGRAM

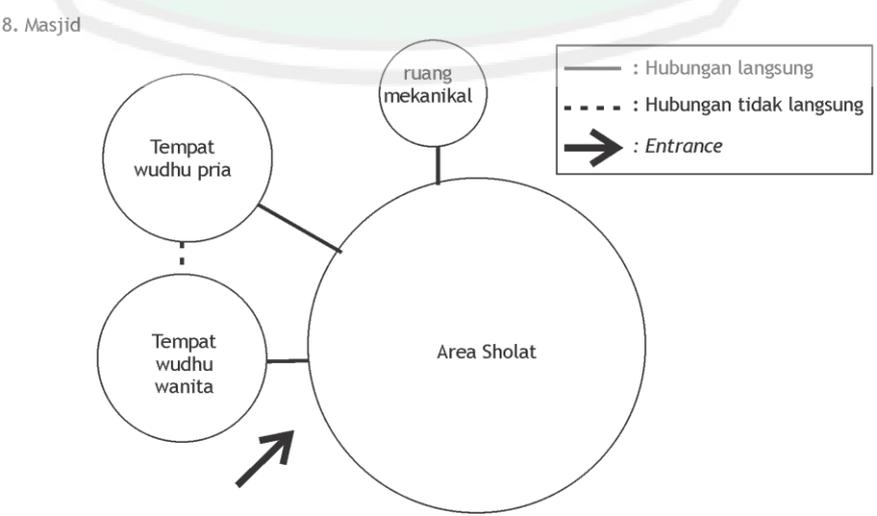
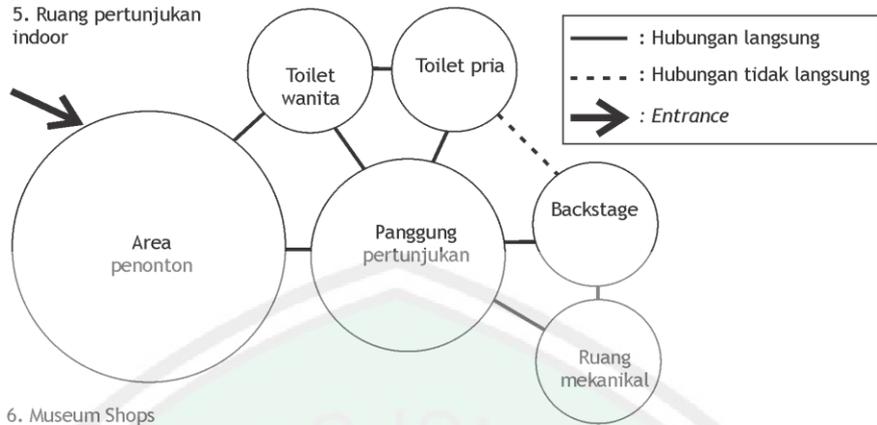
1. Makro

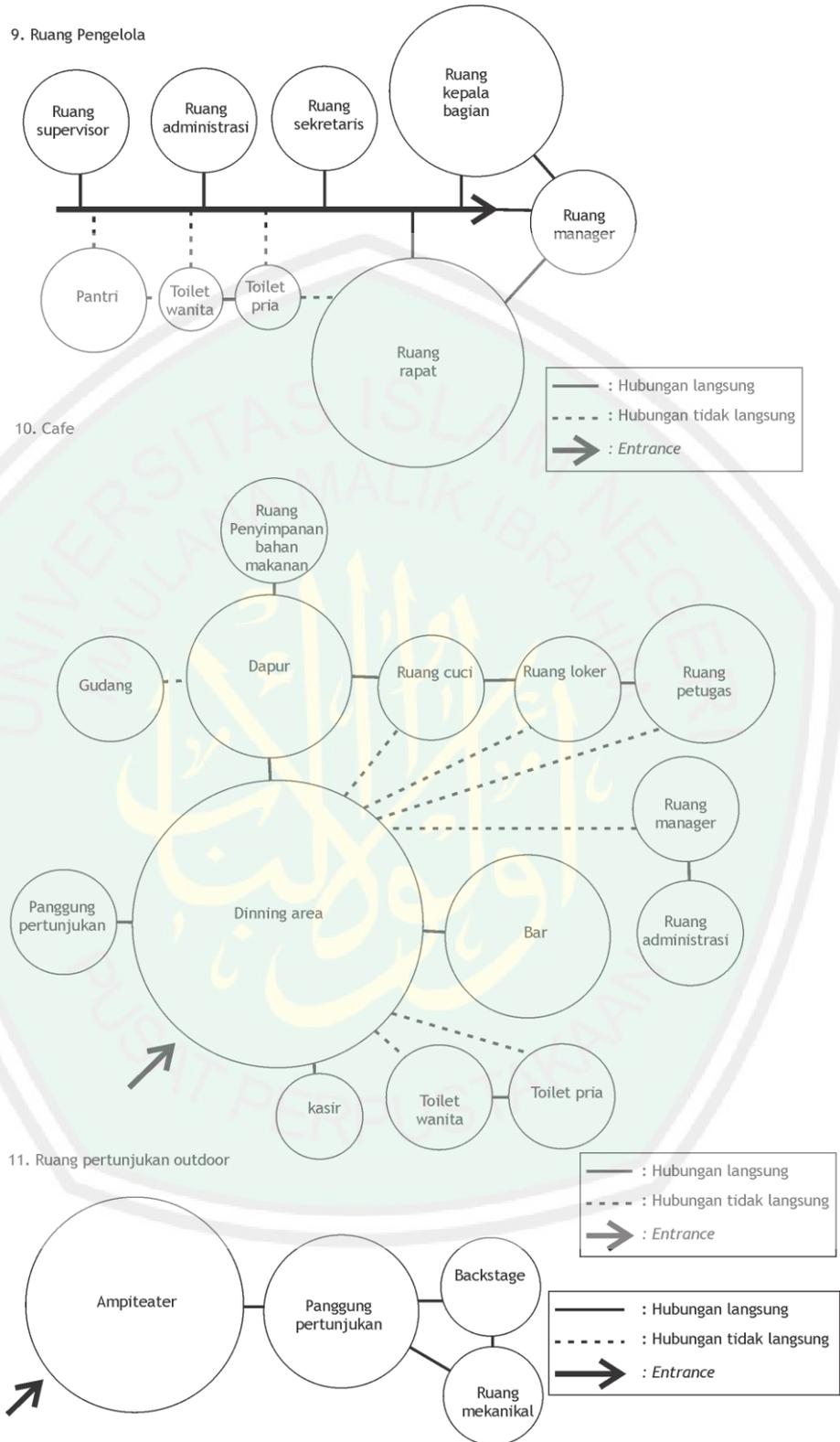


Gambar 5.1 Bubble Diagram Makro
 Sumber : Analisis pribadi, 2016

2. Mikro





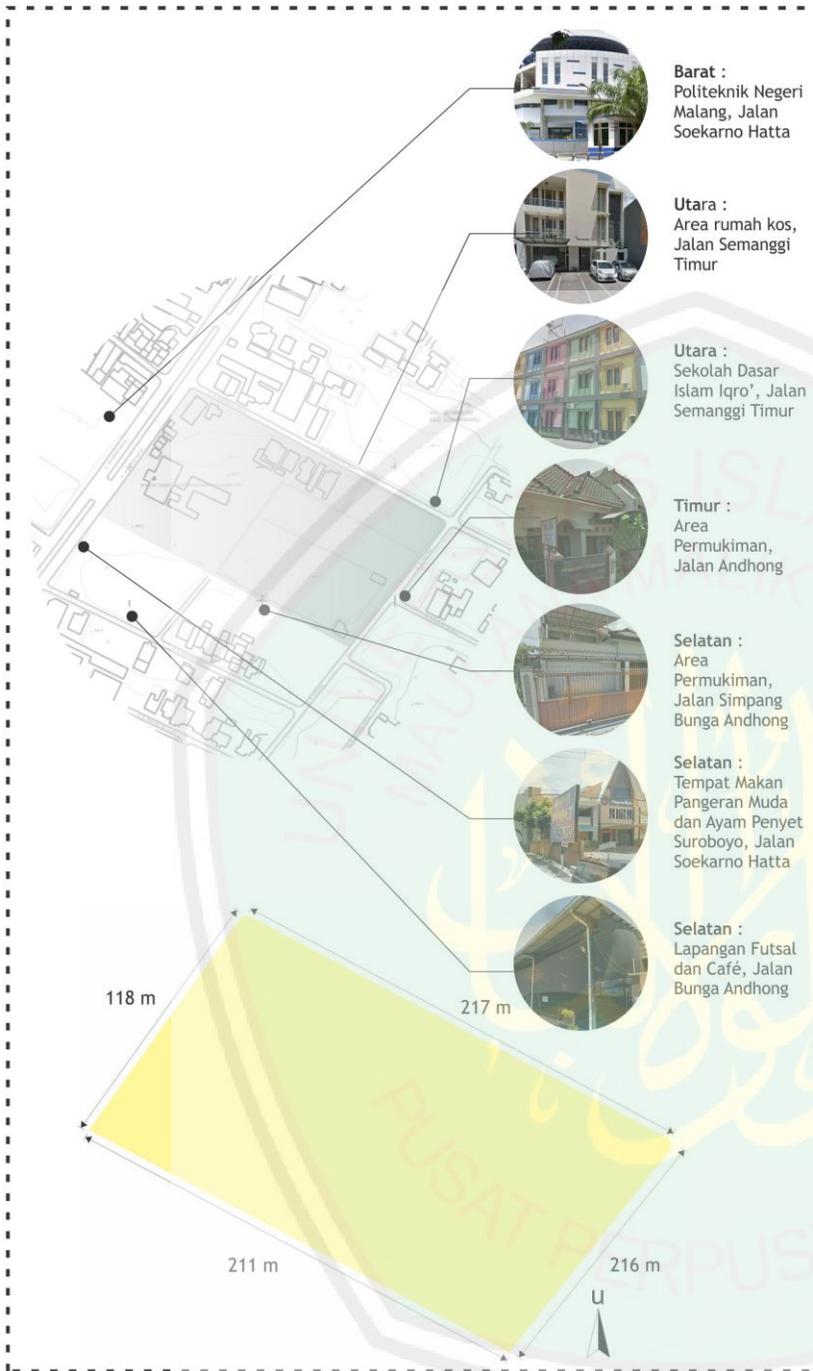


Gambar 5.2 Bubble Diagram Mikro

Sumber : Analisis Pribadi, 2016

Analisis Tapak

Analisis Batas Bentuk dan Dimensi



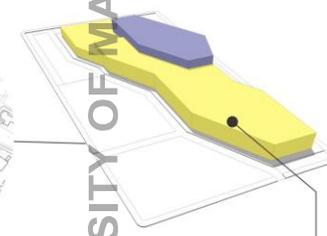
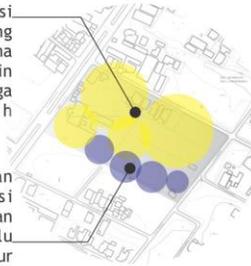
Alternatif 1

Zona area publik dan privat

Zona Publik
 Zona Privat

Berdasarkan batas dan potensi yang ada pada tapak, sisi sebelah utara dan barat tapak mempunyai potensi keramaian pengunjung yang bagus, oleh karena itu zona publik diletakkan di bagian utara dan barat tapak, sehingga mudah diketahui oleh pengunjung.

Bagian selatan dan timur tapak didominasi oleh permukiman warga dan jalannya pun tidak terlalu ramai, sehingga bagian timur dan selatan pada tapak bisa diletakkan zona privat, agar terjaga keamanan dan privasinya.



Dari pembagian Zona publik dan privat tersebut muncul pola penataan massa secara linier

Tapak
+ mudah dalam penataan landscape

Objek
+ Ruang yang bersifat privat lebih terjaga
+ Fungsi museum menjadi lebih tertata

Tema
+ Crossprogramming : fungsi Pameran dengan ruang komunal seperti café atau ruang pertunjukan

Alternatif 2

Zona Operasional, Zona pameran, dan Zona Entertain

: Zona Operasional
 : Zona Pameran
 : Zona Entertain

Zona dibedakan menjadi zona operasional, dan zona pameran



Zona operasional
karena tapak mempunyai akses dari segala arah, zona operasional yang membutuhkan privasi lebih diletakkan di lantai paling atas. hal ini akan menambah tingkat privasi dari zona ini

Zona pameran
Zona pameran adalah zona dengan fungsi primer, sehingga diletakkan di tengah agar mudah dicapai dari kedua zona lainnya dan diakses dari segala arah

Zona entertain
Zona entertain diletakkan di bawah agar mudah diakses oleh pengunjung dan mengantisipasi pembudakan penonton ketika pertunjukan yang notabene adalah mahasiswa, karena area sekitar tapak berbatasan langsung dengan area kampus



Tapak
+ Mengurangi penggunaan area resapan air

Objek
+ Menambah ruang penunjang dalam museum
+ Fungsi museum menjadi tidak monoton

Tema
+ Crossprogramming : fungsi Pameran dengan ruang komunal seperti café atau ruang pertunjukan

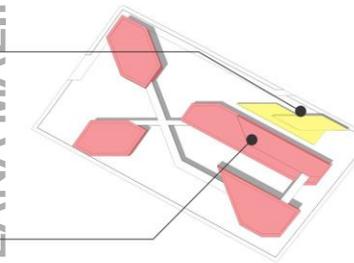
Alternatif 3

Pembagian Zona Publik dan Privat menjadi beberapa massa

Penempatan Zona privat pada bagian timur tapak dikarenakan area privat yang membutuhkan kemudahan akses namun tetap yang tidak terlalu ramai, karena menjaga privasi

Penempatan Zona publik di segala bagian tapak dikarenakan area tapak yang mempunyai akses dari segala arah

: Zona Publik
 : Zona Privat



dari pembagian zona ditentukan pola penataan massa secara tak terstruktur

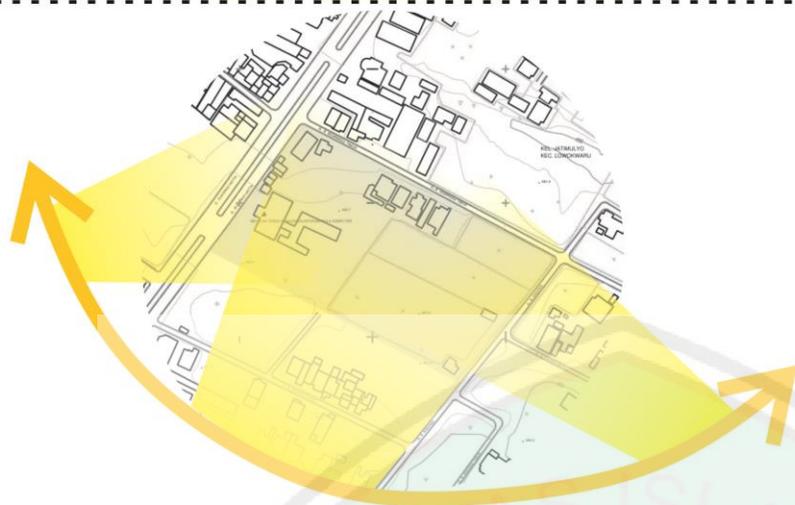
Tapak
+ Memerbanyak area outdoor dan area hijau

Objek
+ Terkesan terbuka terhadap pengunjung
+ Menghindari kesenjangan dengan area sekitar

Tema
+ Crossprogramming : fungsi Museum dengan area luar Museum yang bersifat umum

Analisis Tapak

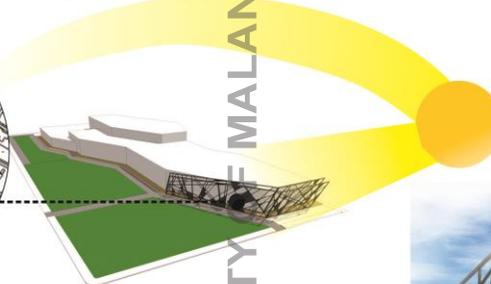
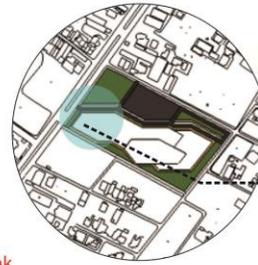
Analisis Matahari



Pada kawasan tapak perancangan, kondisi tapak yang kosong mengakibatkan tapak terkena paparan sinar matahari sepanjang hari

Alternatif 1

Memberikan double Secondary skin pada bagian barat massa dengan motif acak sekaligus sebagai display pameran pada pedestrian
Memberikan pohon di sepanjang jalur pedestrian



Gambar simulasi terjadinya paparan sinar matahari sore hari

Secondary tersebut juga menimbulkan efek permainan bayangan pada pedestrian, sehingga pola lantai pada pedestrian terkesan acak



Tapak

+ Menambah ruang hijau di sekitar bangunan

Objek

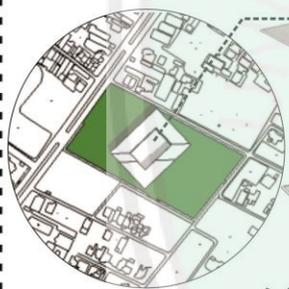
+ Menambah daya tarik pengunjung
+ tidak terasa panas ketika sore hari

Tema

+ Fragmentation : melakukan pembelahan terhadap secondary skin
+ Disorientation : menambahkan motif dengan susunan acak ke dalam secondary skin
+ Crossprogramming : menggunakan secondary skin sebagai display pameran

Alternatif 2

Memecah bangunan menjadi beberapa massa
Memutar massa dengan orientasi berlawanan sinar matahari



Membelah bangunan menjadi beberapa massa, agar sinar matahari dapat lebih masuk ke dalam ruangan, sehingga menghemat energi yang dipakai

Mentransformasi bentuk massa pada bukaan menjadi miring untuk menghindari sinar matahari yang masuk berlebihan

Tapak

+ Menambah area hijau pada tapak

Objek

+ setiap ruangan lebih mudah mendapat sinar matahari
+ perlu sistem keamanan lebih, karena akses yang lebih banyak
+ sinar matahari yang masuk tidak bersifat panas

Tema

+ Fragmentation : membelah bentuk massa museum menjadi beberapa bagian
+ Disorientation : mengarahkan bangunan berlawanan dengan arah sinar matahari

Orientasi bangunan yang tidak searah sinar matahari

Orientasi Matahari

Orientasi Massa bangunan

Orientasi Matahari

Alternatif 3

menempatkan vertikal garden pada dinding bangunan
Membuat skylight pada atap dan void pada lantai bangunan



Menempatkan tanaman rambat dollar mini pada dinding bangunan agar bisa mengurangi suhu panas dari sinar matahari yang masuk melalui dinding

Tapak

+ Menambah ruang hijau dengan vertikal garden pada dinding bangunan

Objek

+ sinar matahari menyebar ke seluruh lantai

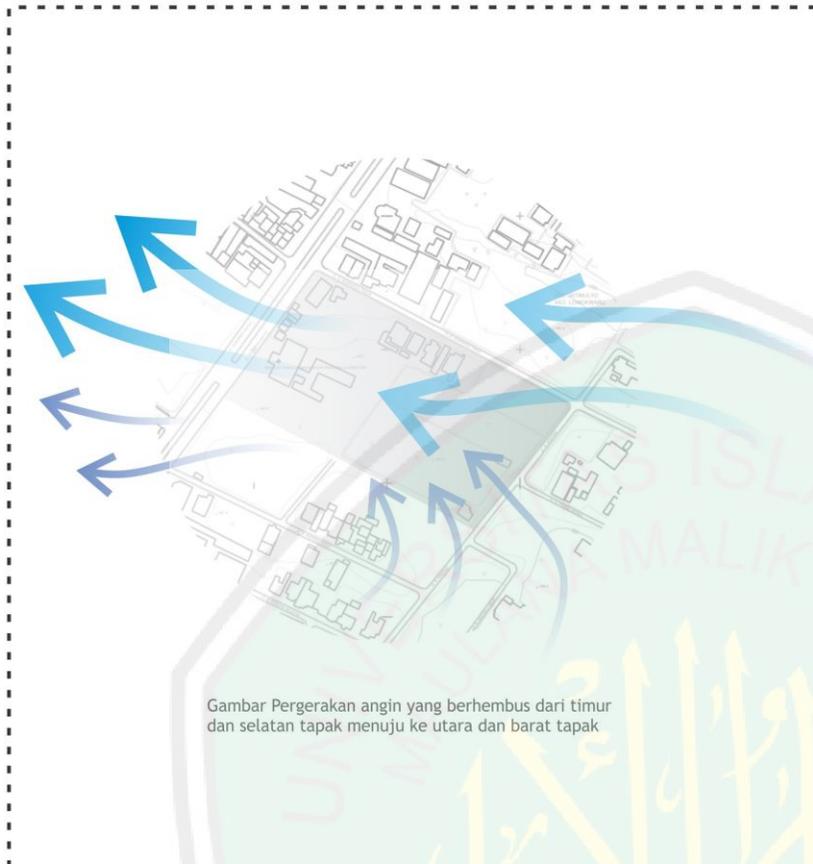
Tema

+ Void : memberikan ruang kosong sebagai jalan masuk sinar matahari diantara lantai-lantai
+ fragmentation : membagi bentuk menjadi beberapa massa, sehingga menjadi potongan-potongan

Membuat skylight pada atap dan void pada lantai bangunan

Analisis Tapak

Analisis Angin



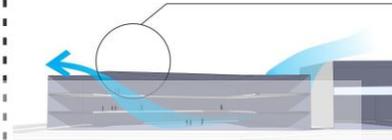
Gambar Pergerakan angin yang berhembus dari timur dan selatan tapak menuju ke utara dan barat tapak

Alternatif 1

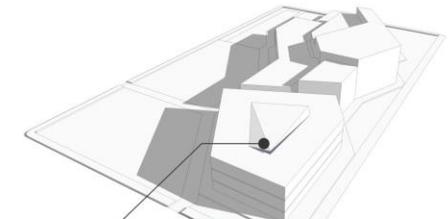
Pembelahan dan memberikan void pada massa



Melakukan pembelahan terhadap bentuk massa, dengan tujuan menambah jalan masuk angin ke semua zona



Void
Menerapkan Void pada setiap massa yang mempunyai beberapa lantai, agar aliran udara dapat menyebar ke seluruh lantai.



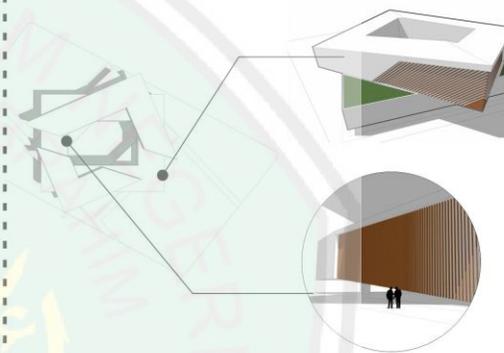
Tapak
+ Efisiensi Energi lingkungan

Objek
+ memberikan kenyamanan pada pengunjung

Tema
+ Fragmentation : Pembelahan Pada pola lantai untuk membentuk void
+ void : menggabungkan fungsi Pameran dengan pertunjukan

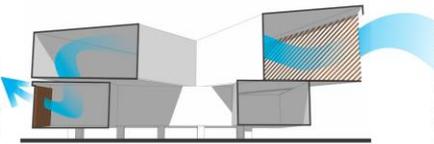
Alternatif 2

Crossventilation pada bangunan



memberikan kisi-kisi pada lantai atas dan membuat taman pada balkon lantai atas, agar udara yang masuk membawa oksigen dari tanaman tersebut

Memberikan kisi-kisi pada sisi barat bangunan untuk keluar angin dari dalam bangunan



pergerakan angin dari timur tapak yang masuk ke bangunan dan keluar ke barat

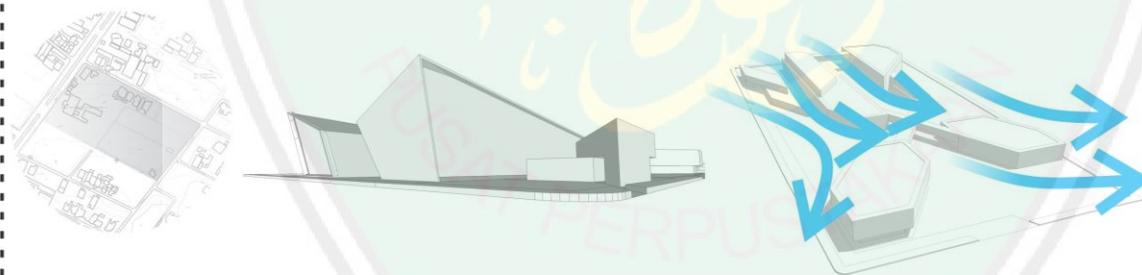
Tapak
+Menambah area hijau pada tapak
+Efisiensi energi

Objek
+ Setiap ruang berpotensi mendapat aliran udara
+menghubungkan pengunjung antar lantai melalui void

Tema
+ Crossprogramming : void pada bangunan bisa untuk menggabungkan fungsi per lantai

Alternatif 3

Membuat Bentuk bangunan penangkap angin dan menggunakan angin sebagai peniup kisi-kisi sebagai suling
Membuat tatanan massa dengan mengikuti pola pergerakan angin
Menempatkan pohon-pohon sebagai penyiring udara



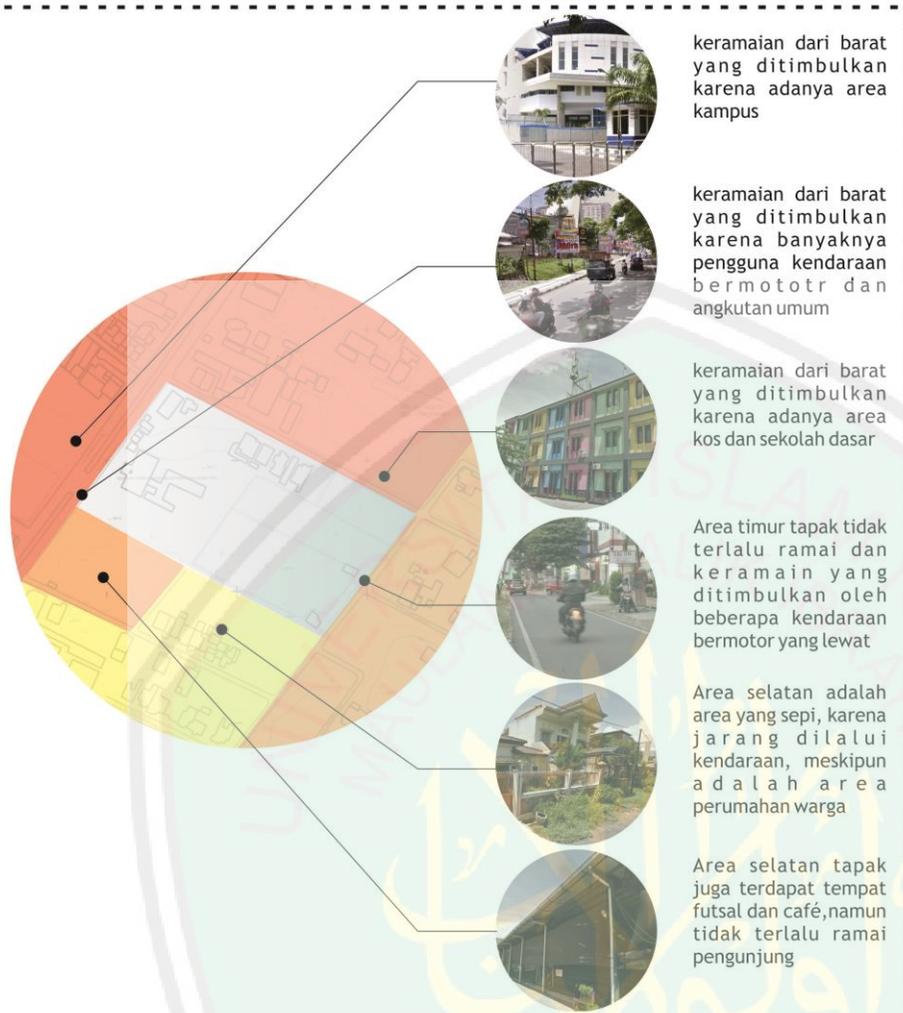
Tapak
+Menambah area hijau pada tapak

Objek
+ menghindari kelembapan pada ruang-ruang pada museum
+ menambah daya tarik pengunjung melalui bentuk

Tema
+ Disorientation : mentransformasi bentuk dengan mengikuti perubahan arah angin
-Sensori : penerapan suara suling bambu dalam ruang pameran

Analisis Tapak

Analisis Kebisingan



keramaian dari barat yang ditimbulkan karena adanya area kampus

keramaian dari barat yang ditimbulkan karena banyaknya pengguna kendaraan bermototr dan angkutan umum

keramaian dari barat yang ditimbulkan karena adanya area kos dan sekolah dasar

Area timur tapak tidak terlalu ramai dan keramaian yang ditimbulkan oleh beberapa kendaraan bermotor yang lewat

Area selatan adalah area yang sepi, karena jarang dilalui kendaraan, meskipun adalah area perumahan warga

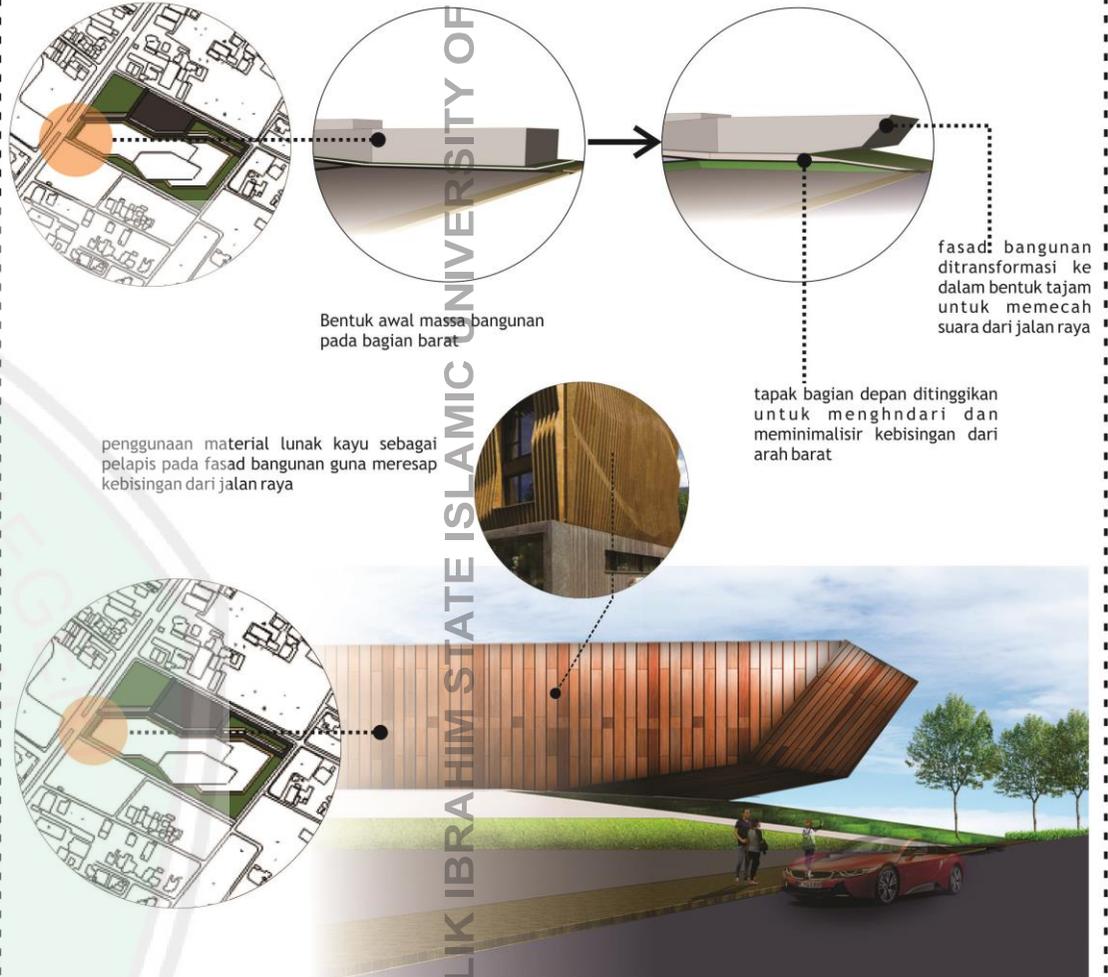
Area selatan tapak juga terdapat tempat futsal dan café, namun tidak terlalu ramai pengunjung

- : Area dengan tingkat kebisingan tinggi
- : Area dengan tingkat kebisingan sedang
- : Area dengan tingkat kebisingan rendah

Gambar diagram tingkat kebisingan area sekitar tapak

Alternatif 1

Meninggikan tapak untuk menghindari kebisingan
Membuat bentuk fasad menjadi bentuk tajak untuk memecah suara
Menggunakan material kayu sebagai fasad bangunan, dengan pola zig-zag untuk memecah suara dari pusat kebisingan



Bentuk awal massa bangunan pada bagian barat

fasad: bangunan ditransformasi ke dalam bentuk tajak untuk memecah suara dari jalan raya

tapak bagian depan ditinggikan untuk mengndari dan meminimalisir kebisingan dari arah barat

penggunaan material lunak kayu sebagai pelapis pada fasad bangunan guna meresap kebisingan dari jalan raya

penggunaan material kayu juga sebagai representasi dari alat musik tradisional Indonesia

- tapak**
- +menambah ruang hijau pada tapak
- +menambah daya tarik masyarakat dengan meninggikan tapak
- +mempermudah aliran air pada tapak

Objek
- Perawatan terhadap material cukup sulit

Tema
+ Disorientation : Transformasi bentuk pada fasad

F MAULANA IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

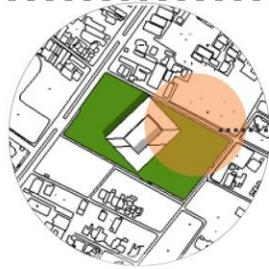
Analisis Tapak

Analisis Kebisingan

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Alternatif 2

pengaturan zonasi tiap area agar mendapat akustif yang baik dan pembuatan Jalur hijau yang menyambung entrance dengan lantai dua sebagai pemecah kebisingan



Ruang pameran diletakkan di atas, karena ruang primer dan agar terlihat langsung oleh pengunjung, dan dengan meninggikan massa dapat mengurangi tingkat kebisingan dari barat tapak

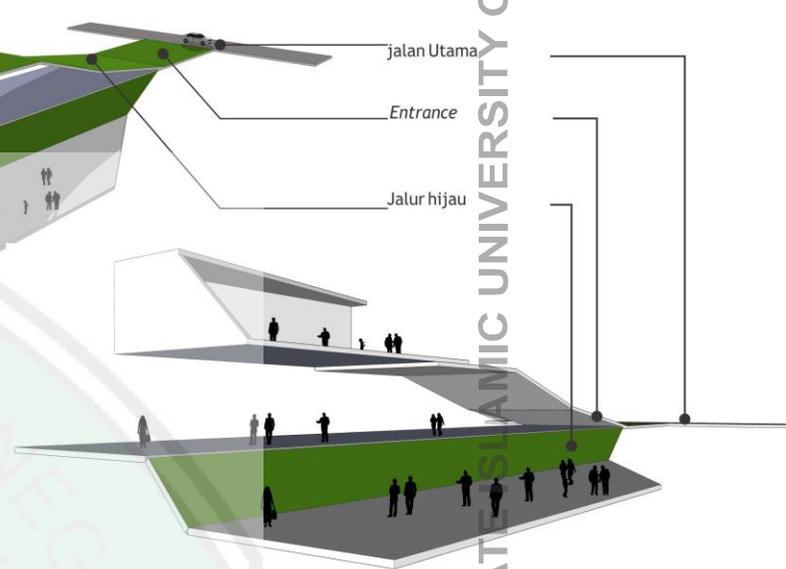
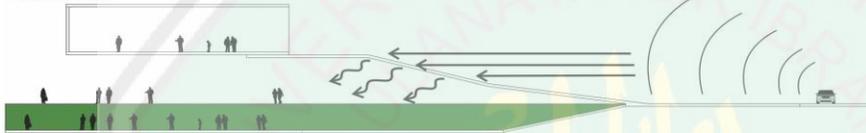
Ruang Pameran

Ruang konferensi diletakkan di tengah dibalik taman, agar kebisingan dari barat tapak ke ruang ini dapat teredam oleh taman, namun masih mudah diakses

Ruang Konferensi

Tempat pertunjukan diletakkan di bawah agar suara dari ruang pertunjukan tidak terlalu mengganggu fungsi yang lain dengan dibatasi oleh taman miring

Tempat pertunjukan



Jalan Utama

Entrance

Jalur hijau

Tapak

+ Menambah area hijau pada tapak

Objek

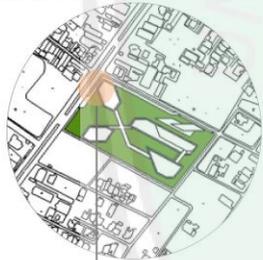
+ Ruang konferensi lebih terjaga privasinya dan tetap mudah diakses
+ Ruang pameran yang mudah diketahui oleh pengunjung

Tema

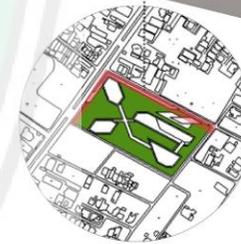
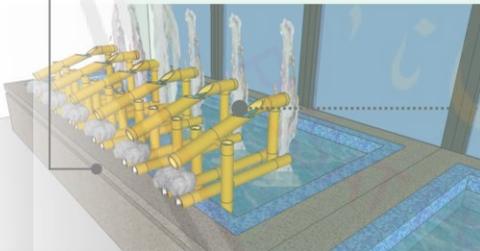
+ Fragmentation : Pembelahan taman yang diangkat ke atas
+ Crossprogramming : Ruang Konferensi dengan tempat pertunjukan

Alternatif 3

Membuat pagar masif pada barat dan utara tapak
Menyamarkan kebisingan dengan suara gemericik air dan alat musik



Alat musik angklung yang terbuat dari bambu yang dimodifikasi ulang agar bisa dibunyikan melalui air mancur, dengan begitu kebisingan akan disamarkan dengan suara air mancur dan angklung tersebut



Membuat pagar masif pada bagian barat dan utara tapak untuk meminimalkan kebisingan yang berasal dari jalan raya

Tapak

+ memperjelas batas tapak dengan area luar

Objek

+menambah daya tarik pengunjung melalui suara

Tema

+Crossprogramming : menyatukan fungsi pameran dan taman dengan edukasi bermain musik
+Sensori : mendengarkan suara alat musik ketika melihat pameran

Analisis Tapak

Analisis Sirkulasi dan Aksesibilitas

Lalu lintas di alan Soekarno hatta ramai oleh kendaraan pribadi maupun umum, tapi strategis dan mudah diketahui oleh pengunjung, karena jalan provinsi

Lalu lintas di Jalan Semanggi cukup ramai, namun jalan yang sempit membatasi kendaraan besar yang masuk

lalu lintas di Jalan Andhong cukup lancar, karena jalan ini terhitung sedikit kendaraan yang lewat dibanding jalan soekarno hatta dan Semanggi

lalu lintas di Jalan Simpang Bunga Andhong relatif sepi, karena pada sekitar jalan ini masih sedikit rumah warga dan kecilnya lebar jalan membatasi kendaraan untuk masuk

Gambar Kondisi sirkulasi dan akses sekitar tapak
Sumber : Survey Tapak, 2016

Alternatif 3 Pola sirkulasi dibuat tidak terstruktur, namun juga bisa linier Memberikan pegghubung di setiap massa Memisahkan entrance pengunjung dengan pengelola Pedestrian sebagai alat musik angklung

Akses utama pengunjung diletakkan di Jalan Soekarno Hatta dan akses pengelola diletakkan di Jalan Semanggi agar tidak menimbulkan macet di Jalan Soekarno Hatta yang biasanya ramai.

Pola sirkulasi pengunjung dibuat tidak terstruktur agar pengunjung dapat menentukan sendiri jalur sirkulasi yang pengunjung inginkan.

Setiap massa diberi pegghubung berupa jembatan ataupun slasar agar meskipun museum dibuat jalur massa banyak, massa - massa massa tersebut tetap terhubung

Pola sirkulasi di dalam bangunan bisa linier sesuai jalur pegghubung setiap massa

Alternatif 1 Akses diletakkan pada Jalan Soekarno Hatta dan Sirkulasi dengan sistem linier Pemisahan sirkulasi privat dengan publik

Membuat tangga yang bisa berbunyi seperti bunyi piano sesuai tangga nada pada interior... museum

Objek
+ Efisiensi tempat

Tema
+ Disorientation
+ Empiris : Pemanfaatan indera pendengaran sebagai bagian dari edukasi di museum
+ Crossprogramming : Menggabungkan fungsi lantai pedestrian dengan display pameran

Yellow arrow : Sirkulasi dan akses pengunjung
Purple arrow : Sirkulasi dan akses pengelola

Alternatif 2 Pola sirkulasi terpusat akses melalui Jalan Soekarno Hatta Atur Sirkulasi linier secara spiral mengikuti massa

Tapak
+Memperbanyak area hijau pada tapak

Objek
+memperbanyak tempat istirahat
+Ruang komunal

Tema
+Fragmentation : Pemecahan pada jalur sirkulasi dengan meletakkan taman diantara jalur sirkulasi tersebut

Angklung Pedestrian

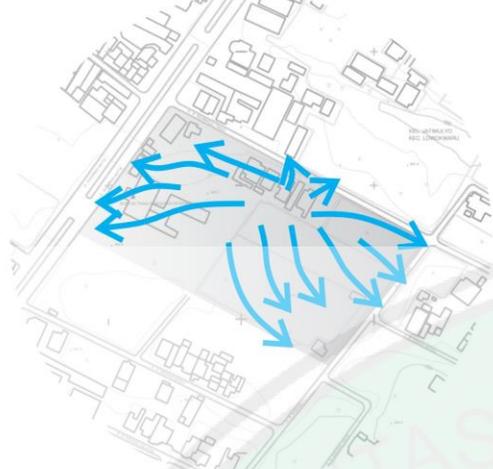
Objek
+ Akses mudah diketahui
+Meminimalisir macet pada jalan utama

Objek
+ Menambah kesan menyenangkan terhadap museum
+Mempermudah klasifikasi zona

Tema
+Disorientation : sirkulasi tidak terstruktur
+Crossprogramming : pedestrian sebagai alat musik angklung

Analisis Tapak

Analisis Air Hujan

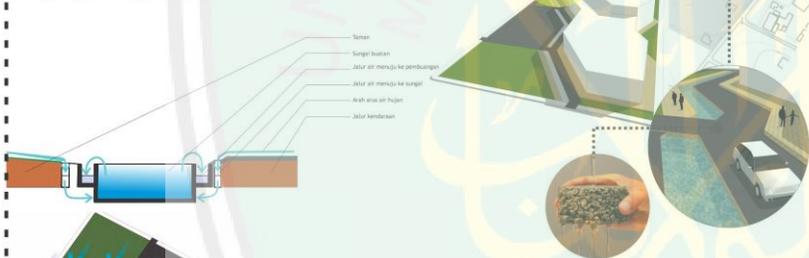


Gambar pergerrakan aliran air hujan pada tapak

Alternatif 1

Penerapan sungai buatan pada tapak

Membuat sungai buatan pada tapak yang mengelilingi tapak dan bangunan dan mengalirkan air ke sungai tersebut yang kemudian bisa dimanfaatkan untuk menyirami taman atau langsung dibuang ke drainase kota



Pada area sirkulasi mobil dan parkir digunakan perkerasan berupa aspal yang dapat tembus oleh air, supaya air hujan dapat langsung meresap ke dalam tanah

Sumber Gambar : hpigreen.com

Tapak
+Melancarkan aliran air hujan pada tapak
+menghindari banjir pada tapak

Objek
+ Menjadi pengarah bagi pengunjung
+ bisa menghemat pemanfaatan air bersih

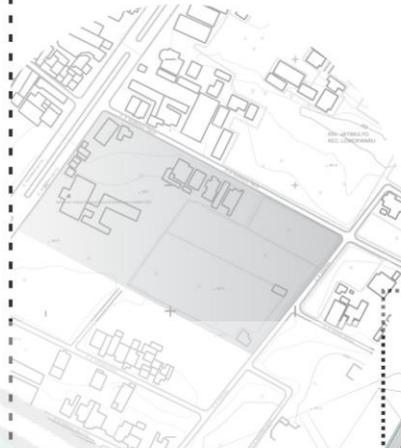
Tema
+ Crossprogramming : menggabungkan tempat penampungan air hujan dengan sirkulasi

Gambar arah aliran air hujan dari bangunan dan tapak ke sungai buatan kemudian dialirkan ke drainase kota



Alternatif 2

Memfaatkan air hujan menjadi air terjun di dalam ruangan sebagai background dari display pameran

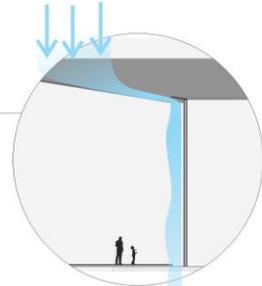


Tapak
+Melancarkan drainase pada tapak

Objek
+ terkesan menyatu dengan alam
+memberikan kesan yang berbeda dari display
+perawatan sulit

Tema
+ Crossprogramming : Memfungsikan air hujan sebagai bagian dari display pameran

gambar proses aliran air hujan yang dimulai dari atap massa, kemudian memasuki ruangan, hingga di alirkan ke keluar bangunan



Memberikan skylight untuk memasukkan cahaya matahari dan jalan masuk air hujan ke dalam interior ruang pameran museum

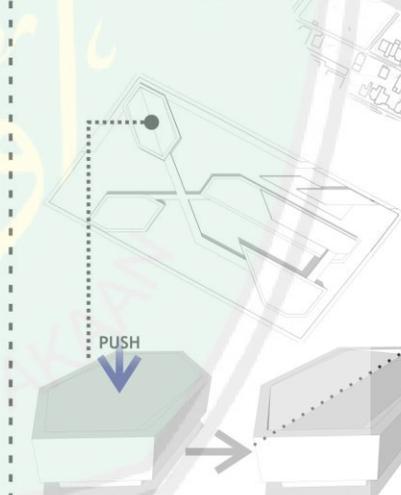
Crossprogramming

Menggunakan talang air hujan atau area jatuh air hujan sebagai latar display pameran, sehingga menimbulkan kesan air terjun di dalam ruangan

Setelah dari ruangan, air hujan langsung dialirkan menuju drainase yang ada di sekitar bangunan

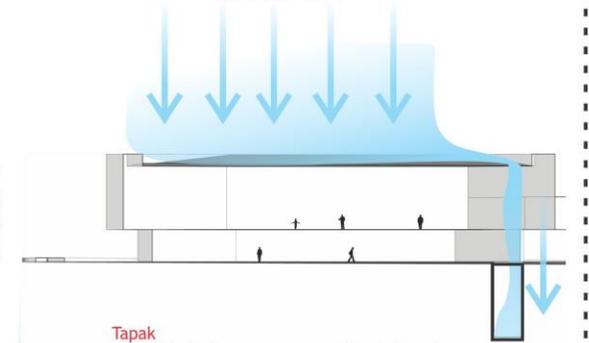
Alternatif 3

Mengalirkan air ke sumur resapan melalui atap



Membuat atap bangunan menjadi miring guna mengalirkan air hujan yang jatuh ke bangunan agar mengalir ke tengah dan terkumpul

Air hujan yang telah terkumpul kemudian dialirkan menuju ke talang air, dari talang air menuju ke bak penampungan yang nantinya air hujan bisa digunakan lagi untuk keperluan aktivitas di toilet



Tapak
+Menghindari pengggengan air pada tapak

Objek
+Penghematan air dengan pemanfaatan air hujan

Tema
Crossprogramming : Atap sebagai pengarah untuk mengarahkan air hujan
Fragmentation : Pembelahan pada atap massa

MAULANA MAIBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF BALANG

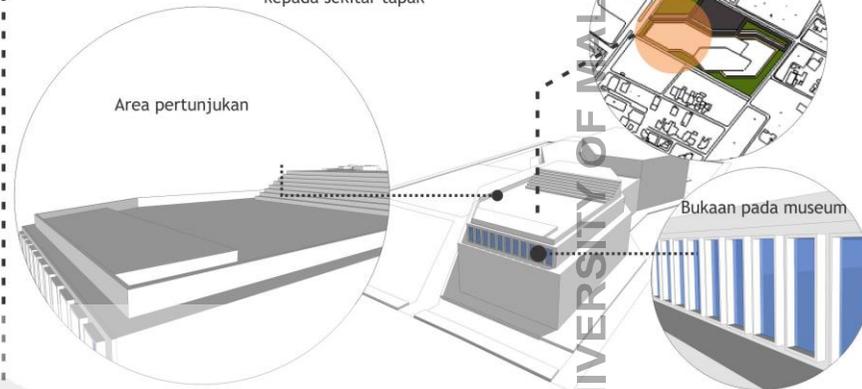
Analisis Tapak

Analisis View



Alternatif 1

Menempatkan ruang pertunjukan di atap bangunan
Menunjukkan sebagian dari museum kepada sekitar tapak



Tapak
+ Mengurangi penggunaan lahan pada tapak sebagai resapan air

Objek
+ Menjauhkan area pertunjukan dari kebisingan
+ menarik minat masyarakat dengan suara dari area pertunjukan
+ Menarik minat masyarakat dengan memperlihatkan sebagian dari dalam museum

Tema
+ Crossprogramming : memberikan view ke dalam sebagian museum untuk sekitar tapak
+ Sensori : memaksimalkan fungsi indera penglihatan dan pendengaran pada area pertunjukan

Alternatif 2

Memberikan view langsung ke arah area pertunjukan

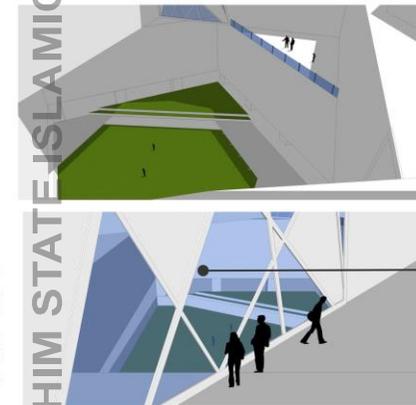


Crossprogramming

Memberikan balkon pada zona pameran yang langsung bisa melihat ke arah zona pertunjukan

Crossprogramming

Memberikan jendela kaca pada zona pameran, agar pengunjung pada zona pameran bisa melihat pertunjukan yang berada pada lantai bawah



Tapak
+ Menambah keragaman landscape

Objek
+ Setiap ruang berpotensi mendapat aliran udara
+ menghubungkan pengunjung antar lantai melalui void

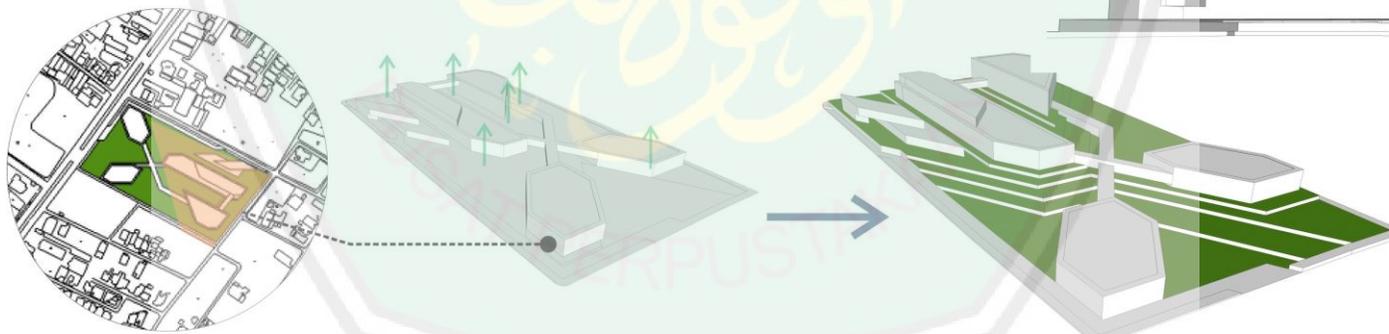
Tema
+ Crossprogramming : menyatukan fungsi pameran dengan pertunjukan
+ Disorientation : motif acak pada jendela

Disorientation

Memberikan shading pada jendela dengan aluminium dengan penataan acak

Alternatif 3

Meninggikan massa-massa yang tidak mendapat view atau tertutupi oleh massa yang ada di tapak bagian barat, agar bisa memanfaatkan view sebagai potensi dengan membuat kontur, dengan titik paling tinggi berada di tapak bagian timur



Arah VIEW

Tapak
+ Mempermudah aliran air hujan pada tapak

Objek
+ Memberikan keragaman bentuk pada lanskap
+ Mempermudah aliran air hujan

Tema
+ Fragmentation : Pembelahan pada tapak menjadi kontur-kontur
- Sensori : memaksimalkan penggunaan indera penglihatan dengan memainkan kontur

Analisis Tapak

Analisis Vegetasi

Jenis tanah yang ada di Kecamatan Lowokwaru, Malang adalah jenis tanah asosiasi andosol coklat dan grey humus. Tanah ini sangat kaya dengan mineral, unsure hara, air dan mineral sehingga sangat baik untuk tanaman. Tanah ini sangat cocok untuk segala jenis tanaman yang ada di dunia.



Suhu pada tapak sekitar 24 derajat celcius. Disebabkan posisi tapak yang berada di dataran tinggi, maka suhu pada siang hari akan tinggi karena panas dan suhu rendah pada malam hari.



Tanaman pada sekitar tapak adalah semak-semak dan pohon kersen

Sumber gambar : <http://www.tanobat.com/wp-content/uploads/manfaat-tumbuhan-kersen.jpg>



Alternatif 1

menggunakan tanaman bambu kuning sebagai pengarah juga pembatas dengan area luar bambu kuning sebagai aksen dari wilayah sekitar



Sumber gambar : https://img0.etsystatic.com/052/0/10604409/il_570xN.736711982_6knw.jpg



menggunakan tanaman bambu kuning sebagai pengarah juga sebagai aksen dari wilayah sekitar

Tapak
cocok dengan iklim tropis

Objek
+ menarik perhatian masyarakat karena warnanya yang kontras

Tema
+Disorientation : Penggunaan warna yang berbeda dari sekitar tapak

Alternatif 2

Menggunakan pohon kersen sebagai pohon peneduh
Menggunakan tanaman Millionaire vine sebagai penyanggah udara



Tanaman Kersen sebagai peneduh



Sumber gambar : <http://www.tanobat.com/wp-content/uploads/manfaat-tumbuhan-kersen.jpg>



Menempatkan tanaman milionare vine atau cissur curtain ivy pada dinding-dinding luar bangunan, agar menambah aliran oksigen yang terbawa oleh angin yang masuk ke dalam bangunan

Hal ini juga sebagai penerapan *Disorientation* dengan menempatkan akar menggantung pada bangunan

Sumber gambar : <http://bibitbunga.com/tanaman-curtain-ivy-princess-vine/>



Tapak
cocok dengan iklim tropis

Objek
+ Menyejukkan Bagian dalam bangunan

Tema
+Disorientation : peletakan akar tanaman di atas atau sejajar dengan bangunan

Alternatif 3

Menggunakan tanaman rambat dollar mini pada interior dan eksterior bangunan
Menggunakan pohon tanjung sebagai peneduh, pengarah dan penyanggah udara



Sumber gambar : <http://3.bp.blogspot.com/-4r2AvHhCMUA/US3s-k42N5I/AAAAAAAAAL8/idg3mmWQ9s/s1600/1741081.jpg>



Menggunakan tanaman rambat dollar mini pada eksterior dan interior bangunan



Menggunakan pohon tanjung sebagai pengarah, peneduh dan juga sebagai penyanggah udara yang masuk ke bangunan



Tapak
+ cocok di iklim tropis
+Menambah area hijau pada tapak

Objek
+Menyejukkan bagian dalam bangunan

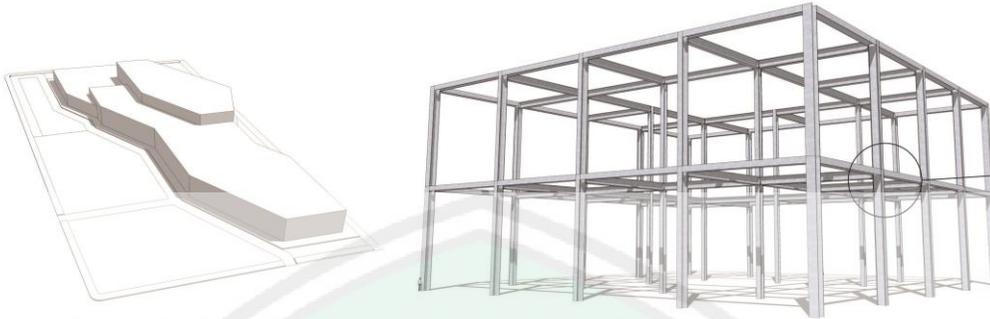
Tema
+Disorientation : tanaman rambat pada dinding ruang pameran

Sumber gambar : <http://cdn.jitunews.com/dynamic/article/2015/08/21/19951/Nw5xPg5t9.jpg?w=630>

Analisis Struktur

Alternatif 1

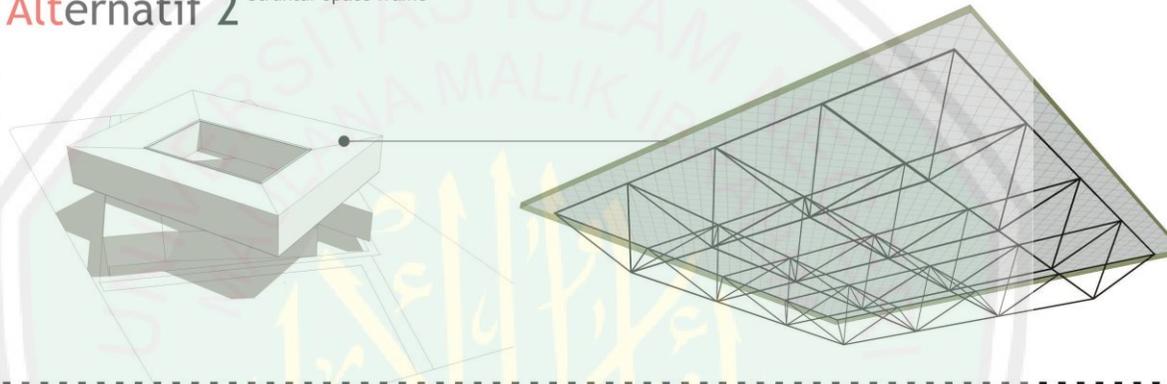
Rangka ruang dengan kolom baja yang mudah dibentuk sesuai



- Objek**
- + Mudah dibentuk sesuai desain
 - + ringan
 - + pengerjaan cepat dan praktis
 - + tidak memerlukan banyak tenaga

Alternatif 2

Struktur Space frame

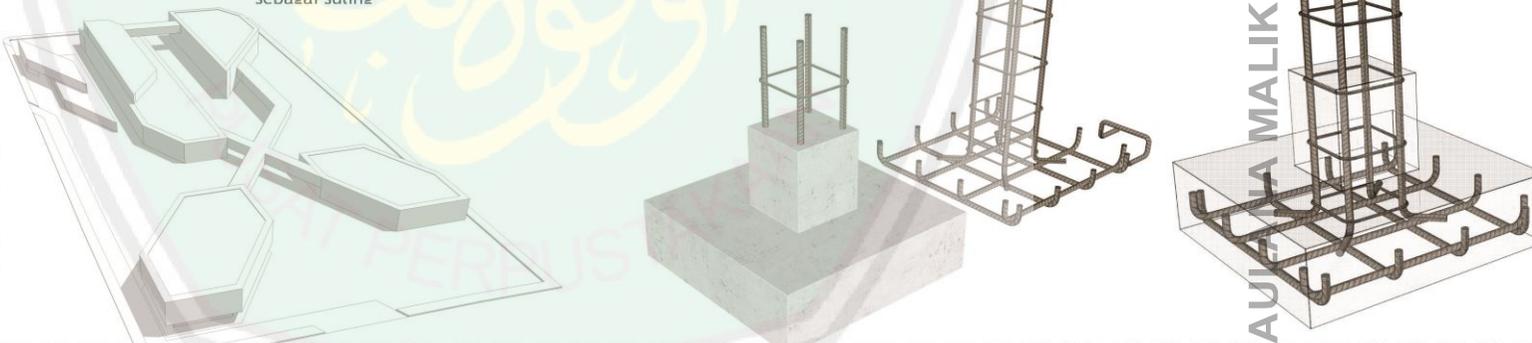


- Objek**
- + cocok untuk bangunan bentang lebar
 - + memiliki kesan estetis
 - + fleksibel untuk bentuk apapun

- memerlukan perhitungan yang matang untuk menentukan perbandingan dari segi bentuk dan ekonomis

Alternatif 3

Membuat Bentuk bangunan penangkap angin dan menggunakan angin sebagai peniup kisi sebagai suling



- Objek**
- + Pemasangan tidak harus teknisi ahli
 - + lebih murah dibanding baja
 - + bahan mudah didapatkan

- membutuhkan waktu dan tenaga kerja yang lebih banyak

BAB VI

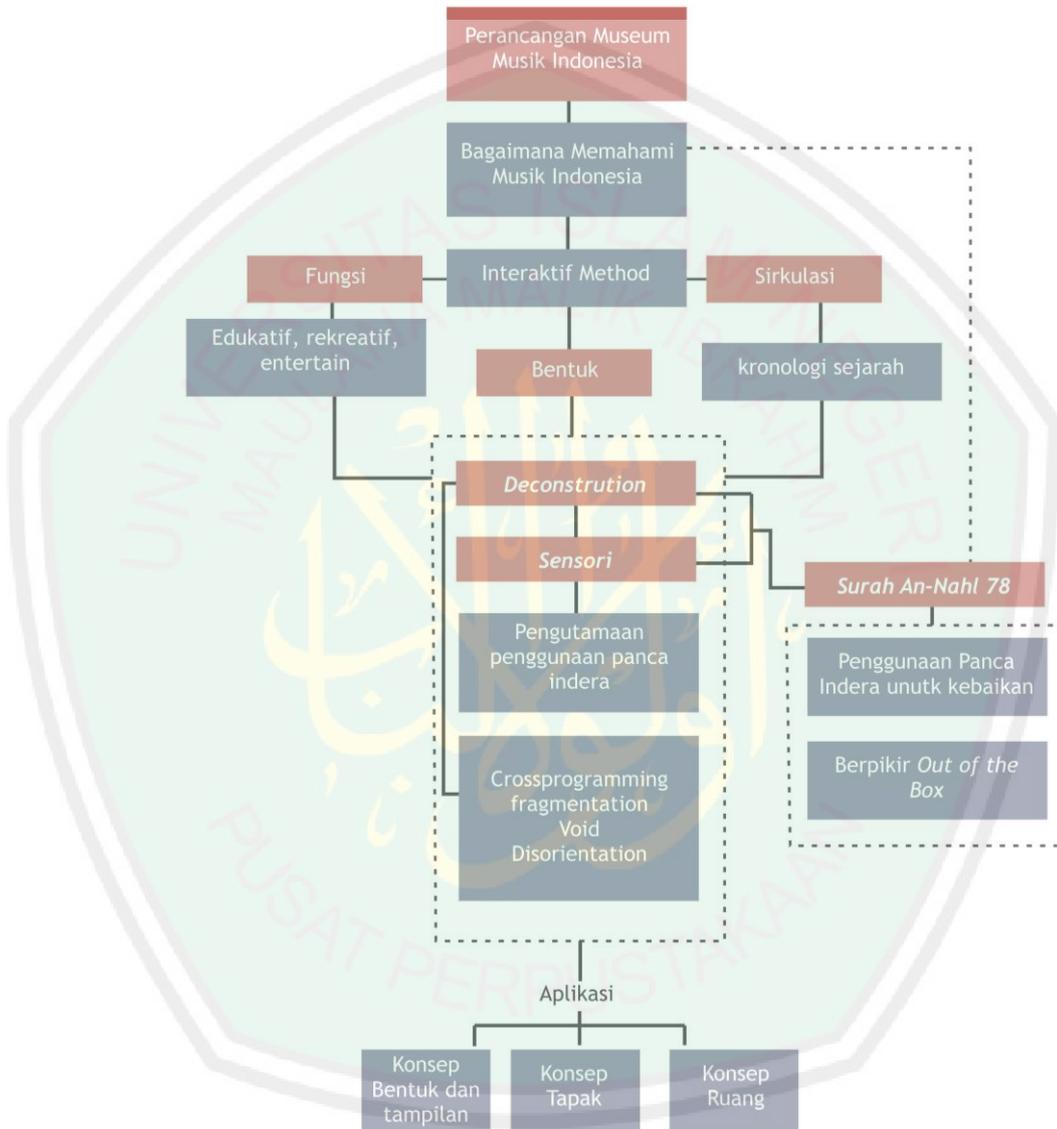
KONSEP PERANCANGAN

A. IDE KONSEP PERANCANGAN

Ide konsep perancangan Museum Musik Indonesia ini merupakan kesimpulan dari data-data yang ada pada bab dua dan analisis dari bab tiga. Ide konsep perancangan ini mengedepankan tentang bagaimana pengunjung dapat lebih memahami Musik Indonesia di dalam sebuah museum yaitu Museum Musik Indonesia. Oleh karena itu pameran-pameran dan cara menunjukkan tentang musik Indonesia di dalam Museum ini dilakukan secara Interaktif. Proses interaktif ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan dan prinsip dekonstruksi yang membuka pemahaman baru tentang sebuah Museum, khususnya pada Perancangan Museum Musik Indonesia ini. Selain dengan tahapan dan prinsip Dekonstruksi, proses interaktif ini juga digabungkan dengan mengoptimalkan panca indera (Sensori). Dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 78

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”

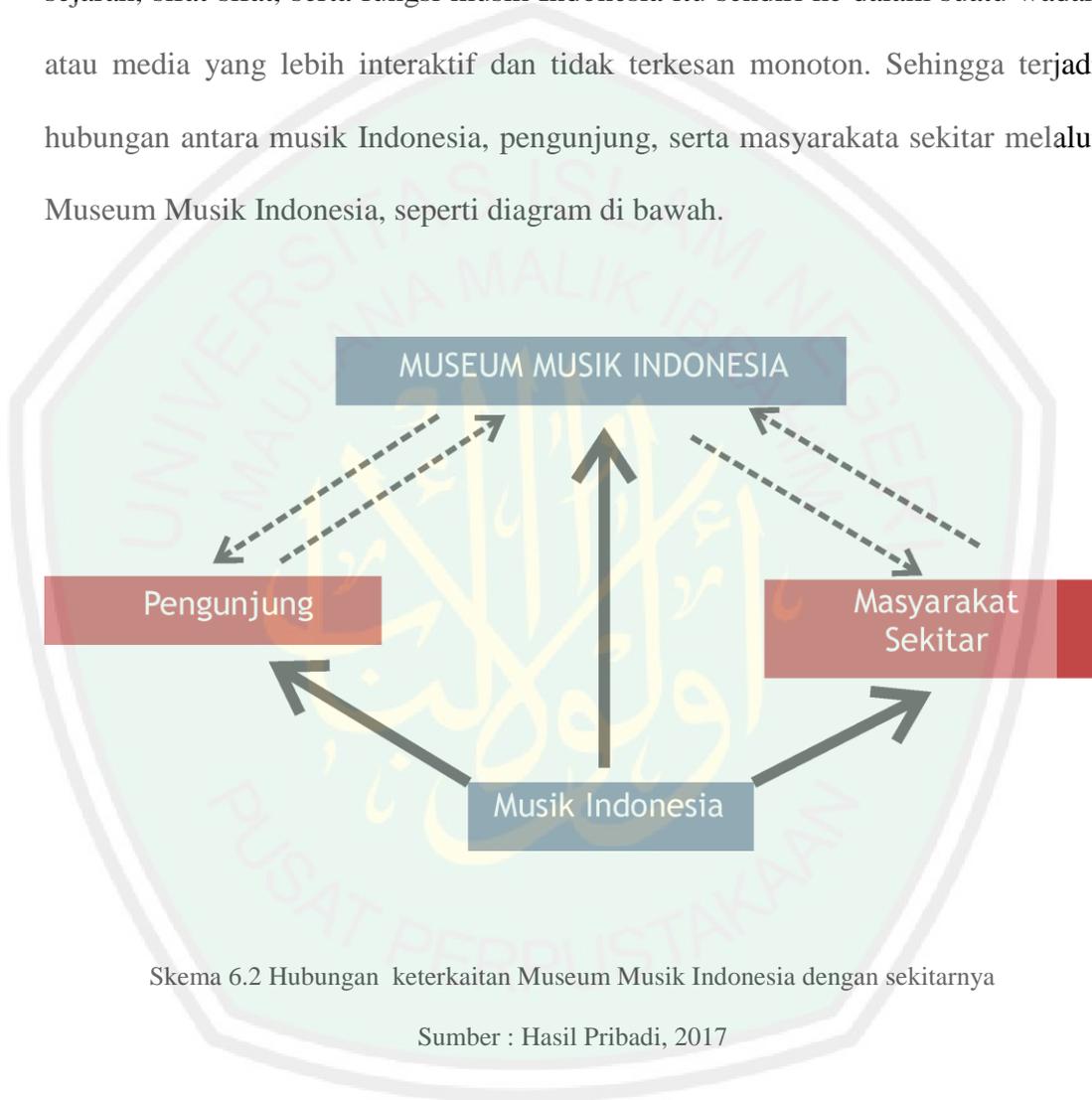
Dalam ayat di atas menunjukkan bahwa sebagai manusia yang telah diberi anugerah yaitu panca indera alangkah baiknya jika digunakan untuk mencari kebaikan.



Skema 6.1 Ide Konsep Perancangan

Sumber : Hasil Pribadi, 2017

Konsep dasar dari Perancangan museum musik Indonesia ini adalah “*Representing of Indonesia Music*”. Konsep “*Reprensing of Indonesia Music*” adalah konsep yang menghadirkan kembali musik-musik Indonesia, melalui sejarah, sifat-sifat, serta fungsi musik Indonesia itu sendiri ke dalam suatu wadah atau media yang lebih interaktif dan tidak terkesan monoton. Sehingga terjadi hubungan antara musik Indonesia, pengunjung, serta masyarakat sekitar melalui Museum Musik Indonesia, seperti diagram di bawah.



Skema 6.2 Hubungan keterkaitan Museum Musik Indonesia dengan sekitarnya

Sumber : Hasil Pribadi, 2017

Konsep Tapak

Penataan massa dibuat terpusat, dengan pusat massa adalah Zona pameran dan edukasi. Sirkulasi pengunjung dibuat tidak terstruktur dengan mempunyai akses yang banyak ke bangunan-bangunan, namun bisa linier dengan mengikuti bentuk massa dan sirkulasi, dengan begitu pengunjung dapat menentukan alur sirkulasinya sendiri ataupun mengikuti alur yang sudah ditentukan. Hal ini sesuai dengan prinsi pendekatan *Disorientation*.

Zona Operasional dan Privat diletakkan di bagian selatan tapak. sedangkan zona publik, zona entertain, dan zona pameran diletakkan di bagian barat, utara, dan timur tapak

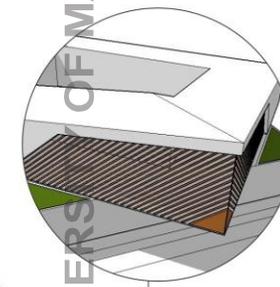
Pembelahan pada tapak berupa taman sebagai sirkulasi langsung ke lantai atas
(Fragmentation)
(Disorientation)



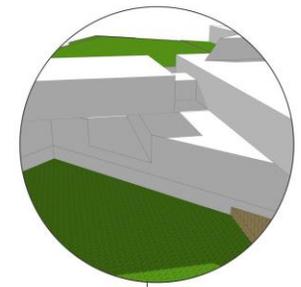
Memberikan sungai buatan di sekeliling bangunan guna menjadi pengarah dan ruang penampungan air hujan yang bisa dialirkan ke drainase maupun di manfaatkan.
(Crossprogramming)



Memberikan taman pada area lantai dua, dan kisi-kisi pada bangunan pada sisi arah angin berhembus
(Sensori)



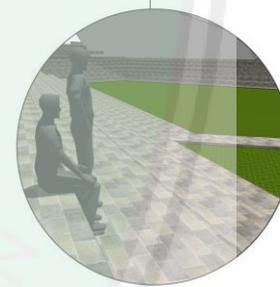
Melakukan pembelahan terhadap massa, sebagai jalan masuk angin (fragmentation)



- Parkir Pengunjung
- Parkir Pengelola
- Green Areas
- Zona Entertain
- Zona Pameran dan edukasi
- Zona Operasional
- Tempat Pembuangan Sementara
- Sirkulasi pengunjung
- Sirkulasi pengelola
- Sirkulasi kendaraan pengelola
- Sirkulasi Kendaraan pengunjung
- Sirkulasi kendaraan servis



Menggunakan pedestrian sebagai display benda-benda koleksi yang dimasukkan ke dalam kotak kaca
(Crossprogramming)



Menggabungkan fungsi tempat parkir dengan tempat pertunjukan
(Crossprogramming)



Pembelahan terhadap jalur sirkulasi oleh taman-taman
(fragmentation)

Penggunaan tanaman rambat millionaire vine pada tapak dan massa
(disorientation)

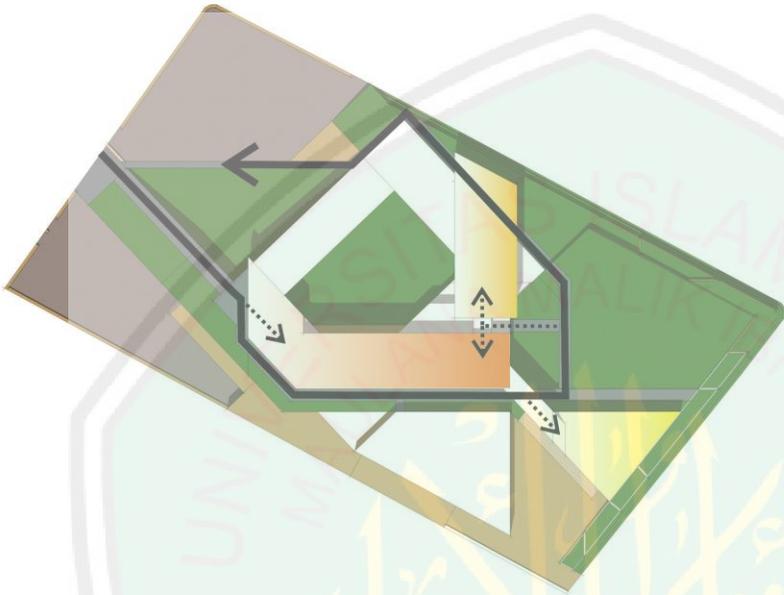


Lantai yang bisa berbunyi suara alat musik angklung jika diinjak. memainkan angklung dengan cara yang berbeda.
(Crossprogramming)
(Sensori)

Konsep Tapak

Konsep Sirkulasi Pengunjung pada Tapak

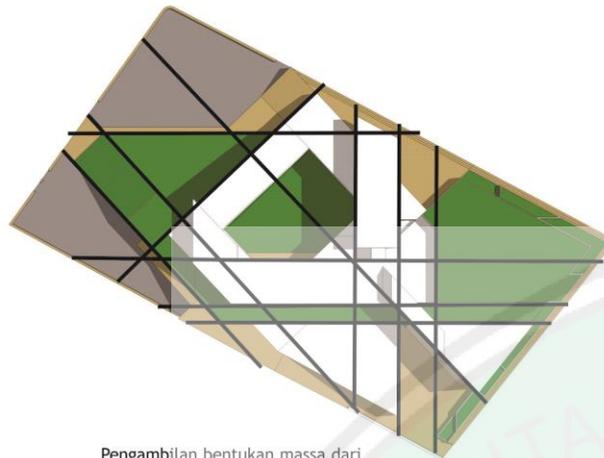
Sirkulasi Makro pada tapak dibuat dengan alur tak berstruktur (*unstructured*), dalam alur ini pengunjung memiliki ruang gerak yang bebas, sehingga dapat menentukan alur sirkulasinya sendiri. namun untuk menjaga sirkulasi pengunjung agar tidak keluar batas publik diberikan jalur utama.



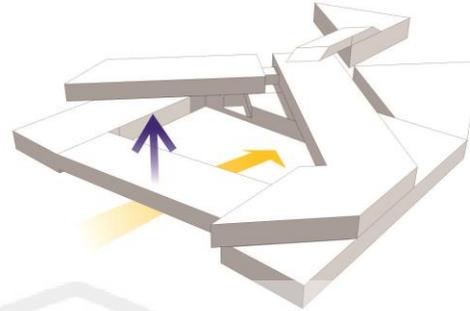
Keterangan :

-  : Alur sirkulasi makro
-  : Cabang Alur sirkulasi makro
-  : Alur sirkulasi yang disarankan (suggested)
-  : Alur sirkulasi yang tidak berstruktur (unstructured)
-  : Pola penataan ruang secara linier (linier chaining)

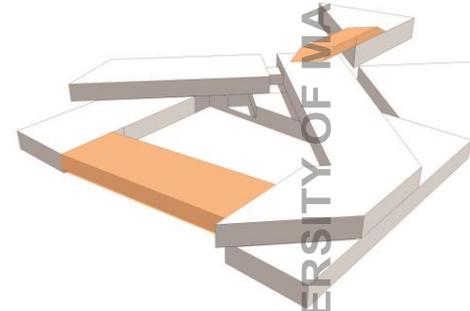
Konsep Bentuk



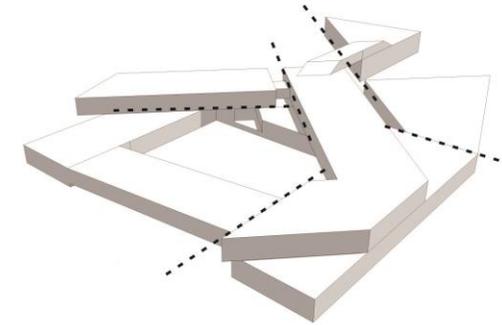
Pengambilan bentuk massa dari pola yang dihasilkan dari proses ditapak (*disorientation*)



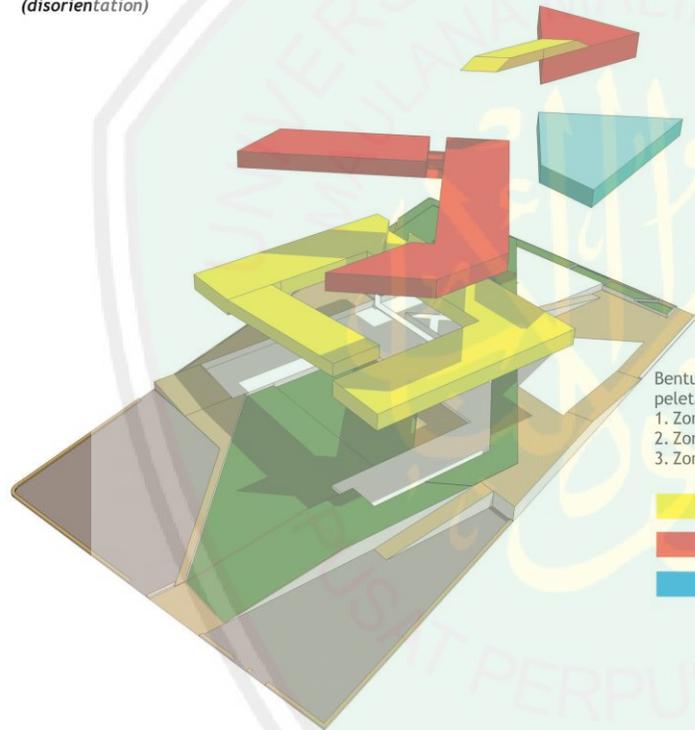
Memberikan sirkulasi langsung ke tengah ke tpmat pertunjukan dan view dari parkir ke tempat pertunjukan (*crossprogramming*)



Memberikan jalur penghubung ke setiap zona, guna menggabungkan setiap zona dan fungsi (*crossprogramming*)

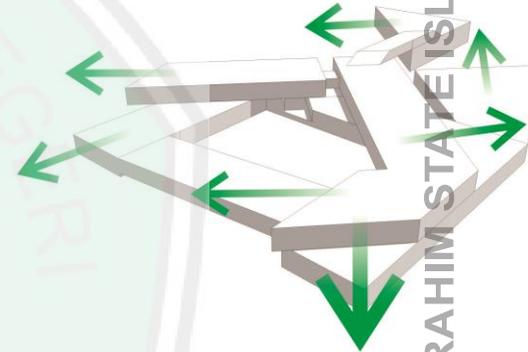


Membelah massa menjadi beberapa massa sebagai penangkap angin, sirkulasi, dan pembeda zona (*fragmentation*)

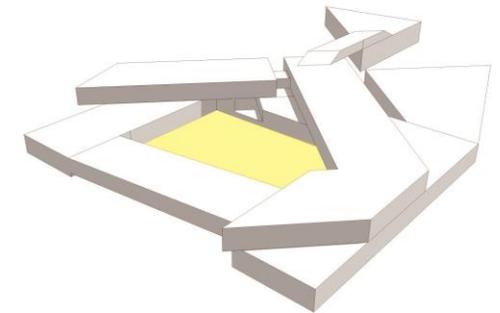


Bentukan Massa ditentukan dari peletakan setiap zona pada tapak:
 1. Zona Entertain
 2. Zona Pameran dan edukasi
 3. Zona Operasional

- : Zona Entertain
- : Zona Pameran dan Edukasi
- : Zona Operasional



Mengarahkan setiap zona ke view yang berbeda beda dengan mengarahkan massa ke berbagai arah (*Disorientation*)



Membuat bentuk yang menghasilkan ruang kosong di tengah yang dikelilingi massa-massa sebagai tempat pertunjukan (*Crossprogramming*)

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Konsep Bentuk dan Tampilan

Dengan memadukan musik Indonesia dan musik luar negeri yang mempengaruhi musik Indonesia ke dalam arsitektur melalui sifat-sifat pada musik ataupun material alat musik tersebut

pada konsep ini mengambil sifat-sifat musik yang dominan mempengaruhi musik Indonesia, antara lain musik pop, jazz, rock yang kemudian dipadukan dengan musik Indonesia.

Penggunaan motif garis-garis lurus diagonal maupun vertikal yang mengikuti bentuk massa adalah representasi dari musik pop dengan sifat fleksibel

Penggunaan material kayu adalah representasi dari musik Indonesia melalui alat musik Indonesia yang dominan terbuat dari bahan kayu

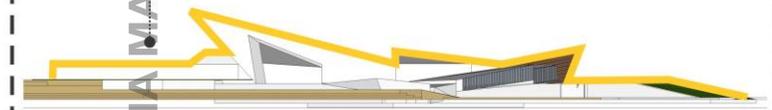
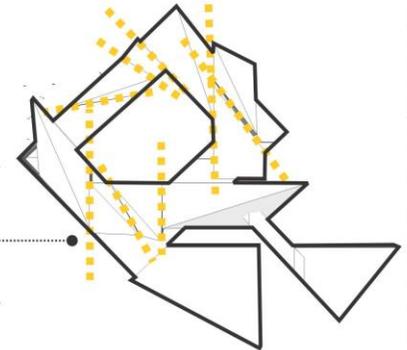
Representasi sifat musik jazz yaitu ritme dan melodi cenderung improvisasi dengan menonjolkan salah satu bagian pada susunan bentuk bangunan

Bentuk yang berbeda-beda namun tetap mempunyai kesinambungan adalah epresentasi dari musik rock dan jazz dengan mengambil sifat musik yaitu mempunyai harmoni yang rumit

Penerapan bentuk sesuai sifat musik jazz dan rock melalui proses dekonstruksi yaitu *Fragmentation* dan *Disorientation*

Fragmentation adalah membelah bentuk massa menjadi beberapa fragmen yang nantinya akan diolah lagi menjadi bentuk lain.

Disorientation adalah dengan mengarahkan bentuk bangunan ke arah yang berbeda-beda namun masih tetap berkesinambungan.



Konsep Ruang

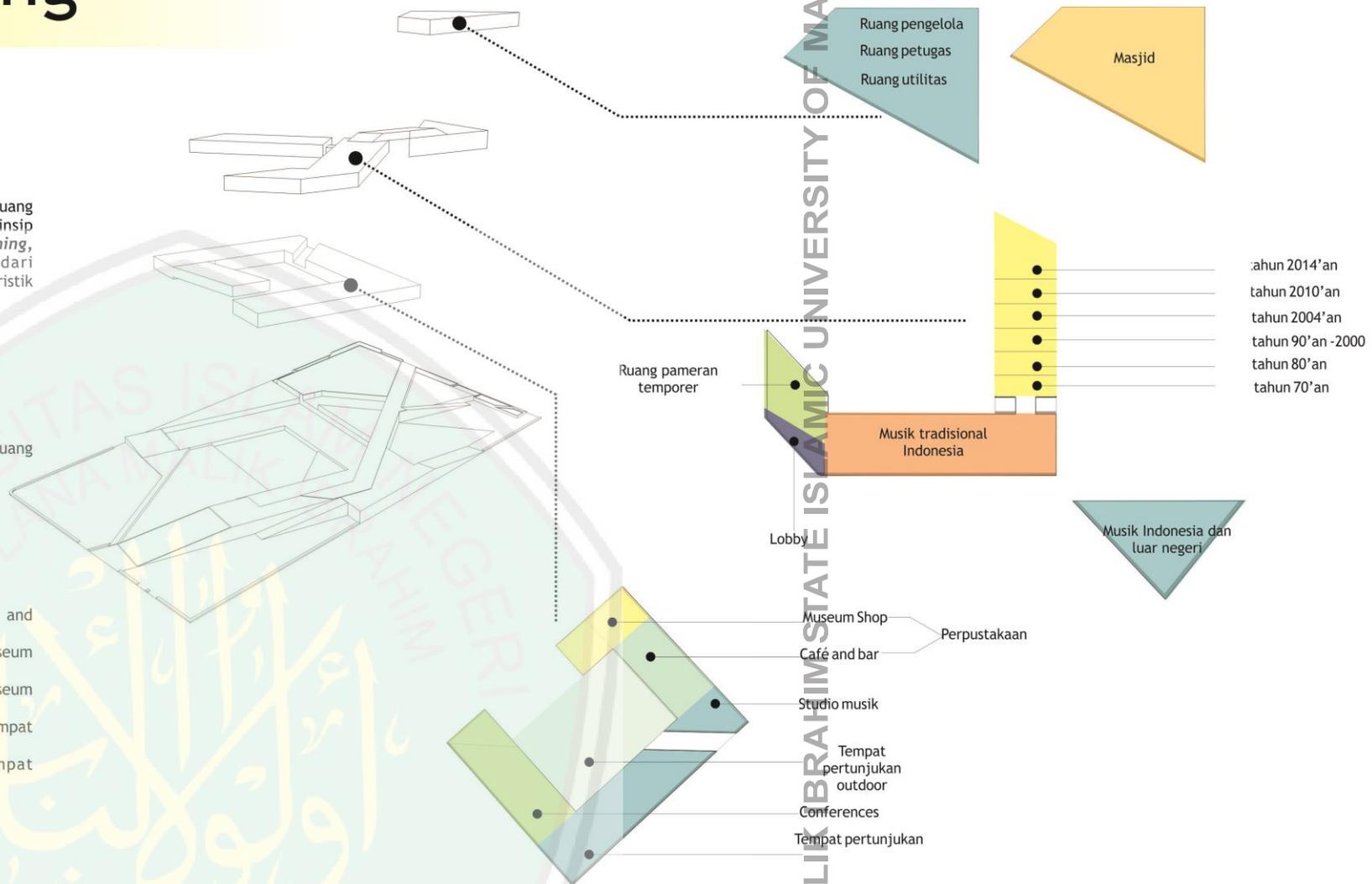
Konsep ini merupakan hasil dari penataan ruang yang didasari dari analisis ruang dan juga prinsip dekonstruksi yang diambil yaitu *crossprogramming*, sehingga menghasilkan alternatif terbaik dari penzoningan ruang, besaran ruang, dan karakteristik ruangan serta sesuai dengan pendekatan

Crossprogramming:

- penggabungan tempat pertunjukan dengan ruang pameran
- Air Hujan sebagai display benda-benda koleksi
- kisi-kisi sebagai alat musik
- lantai bangunan sebagai permainan angklung

Crossprogramming pada fungsi ruang:

- Penggabungan fungsi Perpustakaan dengan Café and Bar
- Penggabungan Fungsi perpustakaan dengan Museum Shop
- Penggabungan fungsi Café and Bar dengan Museum Shop
- Penggabungan fungsi perpustakaan dengan tempat pertunjukan
- Penggabungan fungsi parkir dengan tempat pertunjukan

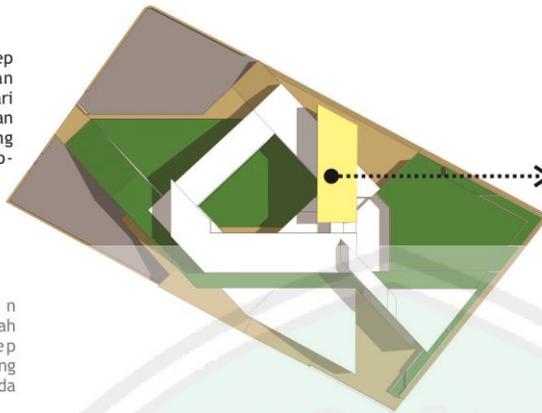


MAULANA MALIK BRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Konsep Ruang

Adapun interior pada Konsep Ruang museum berdasarkan pada karakteristik dari sifat dari sejarah musik yang ditampilkan pada ruangan tersebut yang dipadukan dengan prinsip-prinsip dekonstruksi.

Pada zona pameran menggunakan kronologi sejarah musik Indonesia, konsep didasarkan pada sifat musik yang muncul atau mempengaruhi pada zaman tersebut



- Musik tahun 2014'an
- Musik tahun 2010'an
- Musik tahun 2004'an
- Musik tahun 90'an -2000
- Musik tahun 80'an
- Musik tahun 70'an

Dipengaruhi oleh musik electro

Mulai muncul musik pop dance

Dipengaruhi oleh musik melayu yang

Dipengaruhi oleh musik rock

sampai tahun ini tetap di dominasi oleh musik pop namun lebih mendayu

Dipengaruhi oleh band Koes plus yang bergenre pop

Sifat :
- komposisinya lebih ditonjolkan pada suara bass yang berisik atau kotor.

Sifat :
- ada rentak irama yang meliuk (cengkok) dalam alunan musiknya.
- syairnya berupa kalimat sajak yang memiliki nilai kesustraan

Sifat :
- Lagu kadang sulit disenandungkan
- Lirik lagu cenderung ekspresif
- Tempo bisa lambat bisa cepat
- Harmoni bisa sangat rumit
- Beatnya cenderung keras

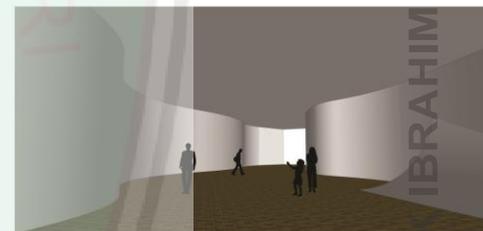
Sifat :
- Fleksibel
- Dinamis
- Tempo bervariasi
- lagu mudah disenandungkan
- mudah dipahami
- harmoni tidak rumit



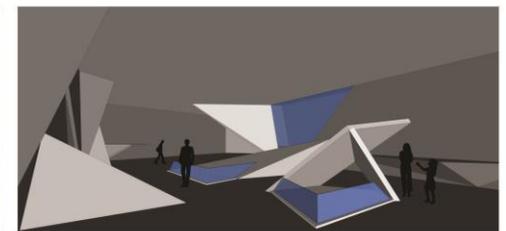
Penerapan bentuk tegas dan penataan acak pada area pameran yang dipengaruhi musik elektro



Penerapan sirkulasi yang dinamis dan bentuk display yang mudah dipahami pada area pameran dengan yang dipengaruhi musik pop



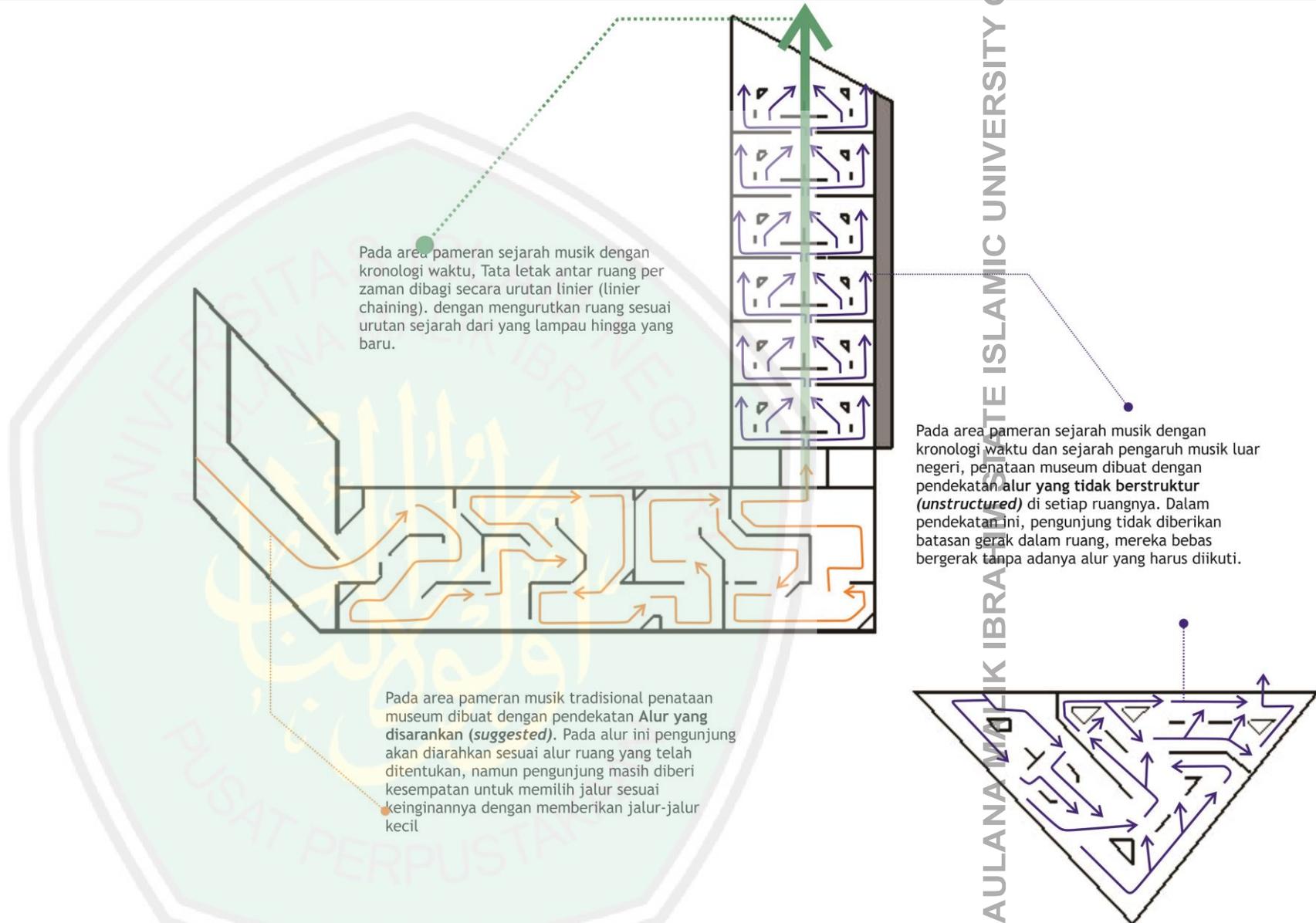
Penerapan bentuk lengkung dan mudah dipahami pada zona pameran yang dipengaruhi musik melayu dipadukan dengan prinsip fragmentation



Penerapan bentuk yang tajam dan acak pada zona pameran yang dipengaruhi musik rock dipadukan dengan prinsip disorientation

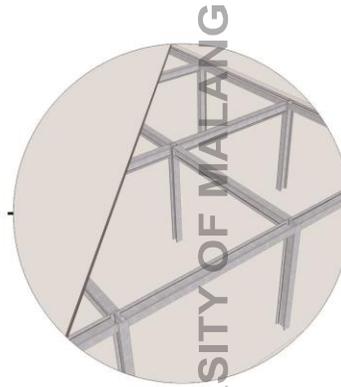
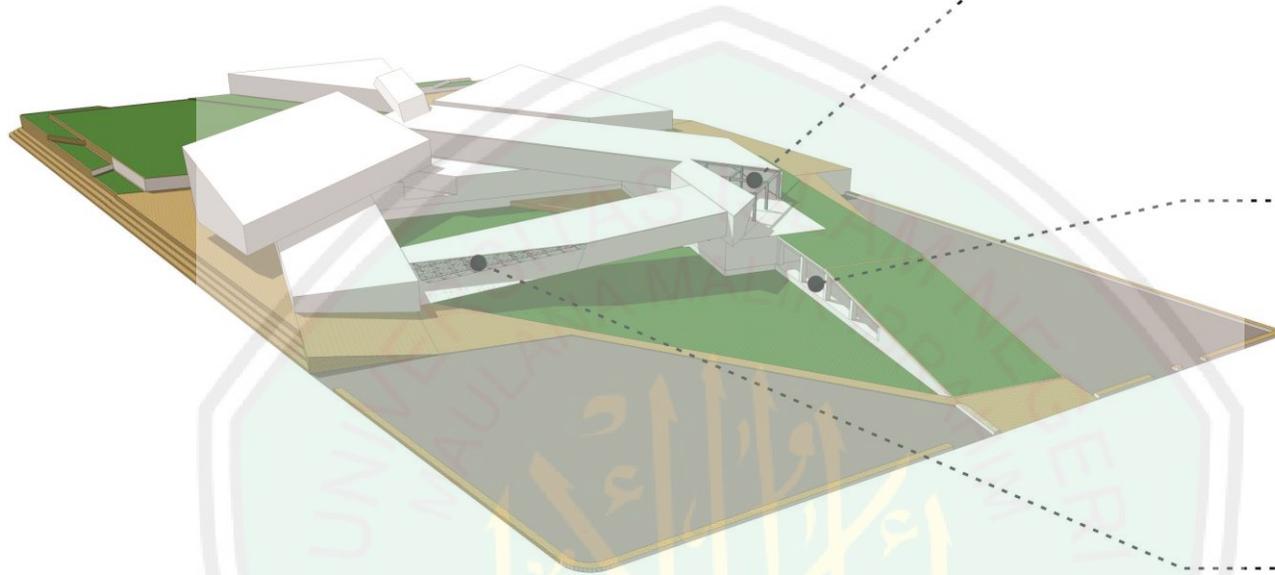
Konsep Ruang

Konsep Pola Sirkulasi dan Penataan pada Ruang Pameran

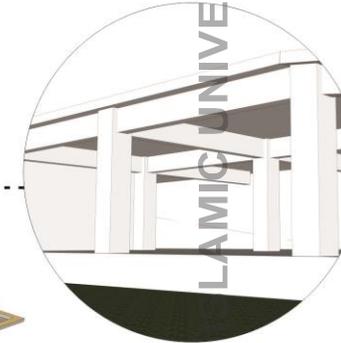


Konsep Struktur

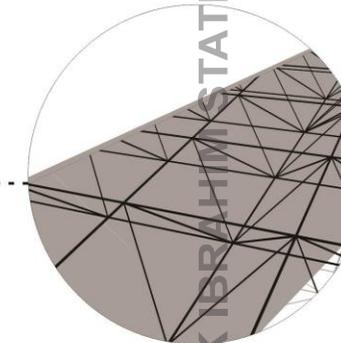
Penerapan konsep struktur ini adalah kesimpulan dari analisis struktur yang telah. Struktur yang digunakan pada perancangan ini adalah struktur rangka baja, struktur spaceframe, dan struktur beton



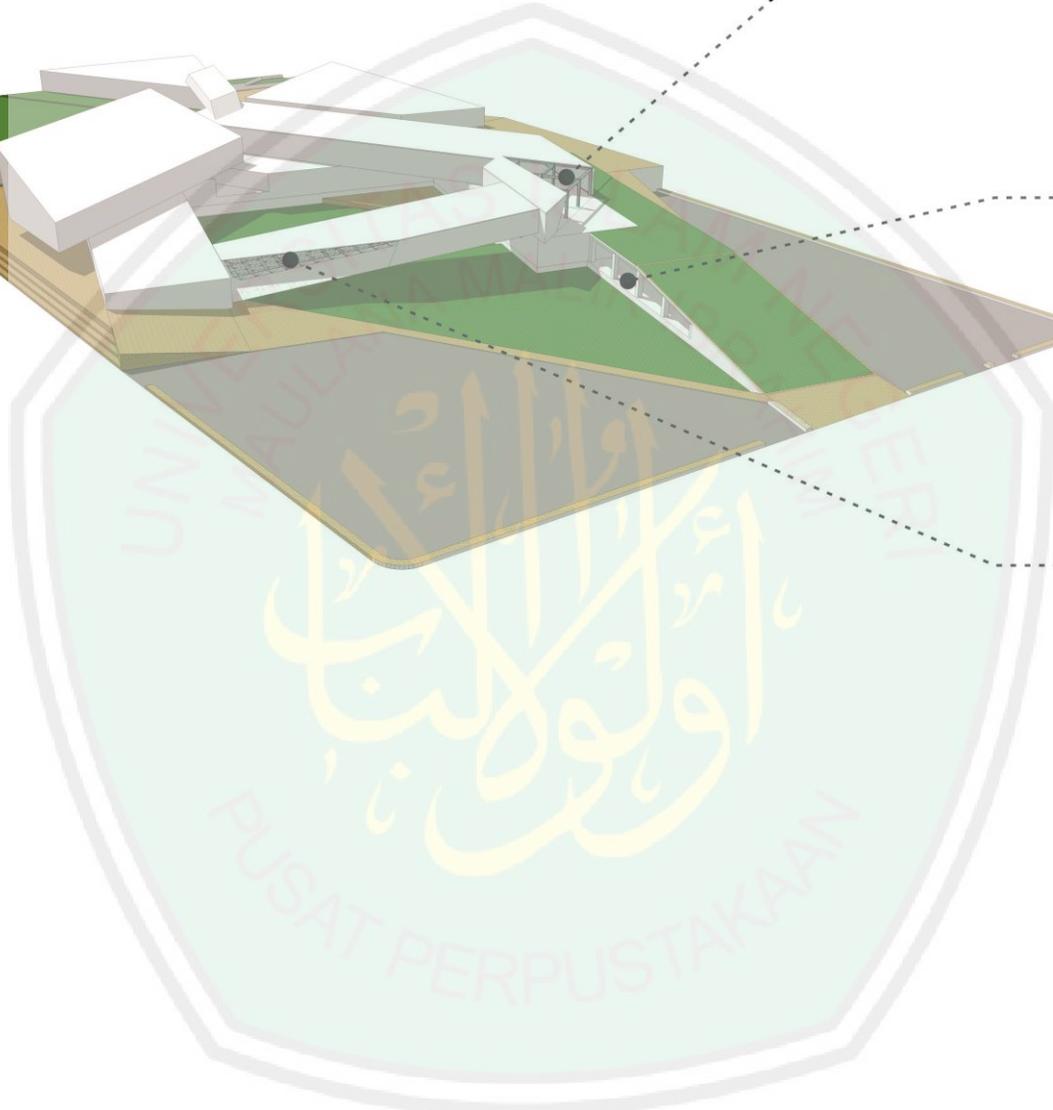
Pada sisi ini menggunakan struktur rangka baja karena terletak di lantai atas dan merupakan area pameran, sehingga cocok untuk struktur baja yang bersifat ringan dan mudah dibentuk sesuai desain



Pada sisi ini menggunakan struktur beton karena pada area ini menopang taman yang merupakan sirkulasi menuju area primer dari perancangan ini, sehingga membutuhkan kekuatan struktur yang lebih besar

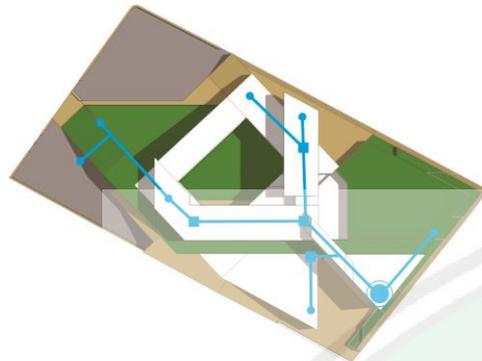


Pada sisi ini menggunakan struktur spaceframe, karena pada sisi ini merupakan sirkulasi penghubung antar zona dan merupakan tempat pengunjung melihat pertunjukan, sehingga membutuhkan struktur spaceframe yang bisa dibuat bentang lebar dan dibentuk sesuai desain.



MAULANA MALIK IBRAHIM STATE

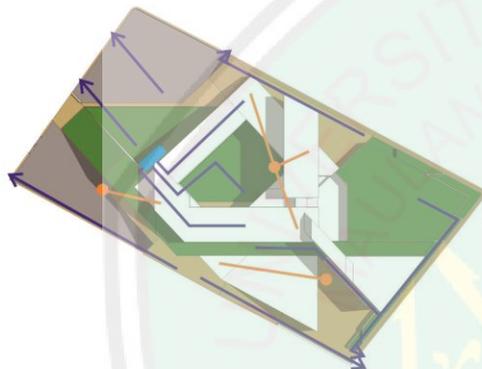
Konsep Utilitas



Utilitas Air Bersih

Sumber air bersih pada tapak menggunakan air bersih dari PDAM dan sumur bor. air bersih setelah dari sumber air disimpan terlebih dulu di tandon dan kemudian disebarkan ke seluruh massa. Tandon diletakkan pada bangunan dengan titik paling tinggi diantara yang lain.

- : Tandon
- : Keran
- : Sambungan
- : jalur air bersih



Utilitas Air Hujan dan Air Limbah

Air hujan yang turun di tapak bagian tengah akan langsung diarahkan ke sumur resapan ataupun ke sungai penampungan air hujan untuk dimanfaatkan kembali. Air hujan yang turun di tapak bagian barat dan selatan akan dialirkan menuju riol kota di barat tapak. Air hujan yang turun di tapak bagian timur dan utara akan diarahkan ke riol kota di timur tapak. Septic tank sebagai pembuangan air limbah, dibuat tiga titik, yaitu di area barat tapak, tengah tapak, dan selatan tapak

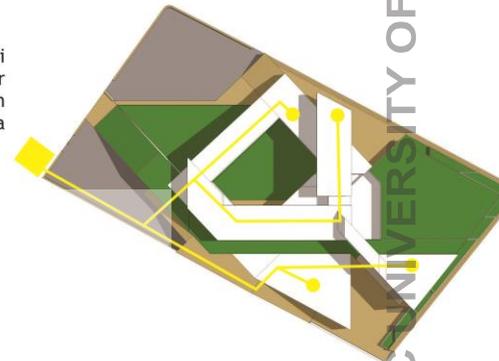
- : Septic tank
- : Sumur resapan
- ➔ : jalur greywater
- ➔ : jalur air limbah



Utilitas Penanggulangan Bahaya kebakaran

Sistem penanggulangan bahaya kebakaran pada perancangan ini ditempatkan di tiga titik , yaitu di utara, barat dan timur tapak.

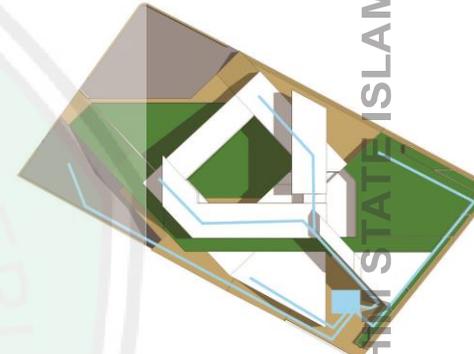
- :Hydrant



Utilitas Listrik

Sistem kelistrikan pada perancangan ini terdapat dua sumber listrik yaitu dari PLN dan genset. Sumber listrik diambil dari barat tapak dan ruang genset diletakkan di timur tapak dekat dengan zona operasional. Sistem kelistrikan ini menggunakan sistem bawah tanah dengan beberapa pos pengecekan di setiap massa, agar tidak mengganggu pandangan ataupun estetika di dalam bangunan

- : titik Pos listrik
- : Sumber listrik
- : jalur listrik



Utilitas Sampah

Sistem sampah pada perancangan ini dengan menyebarkan titik-titik tempat sampah pada tiap massa yang kemudia disalurkan langsung menuju ke tempat pembuangan sementara (TPS) yang berada di timur tapak

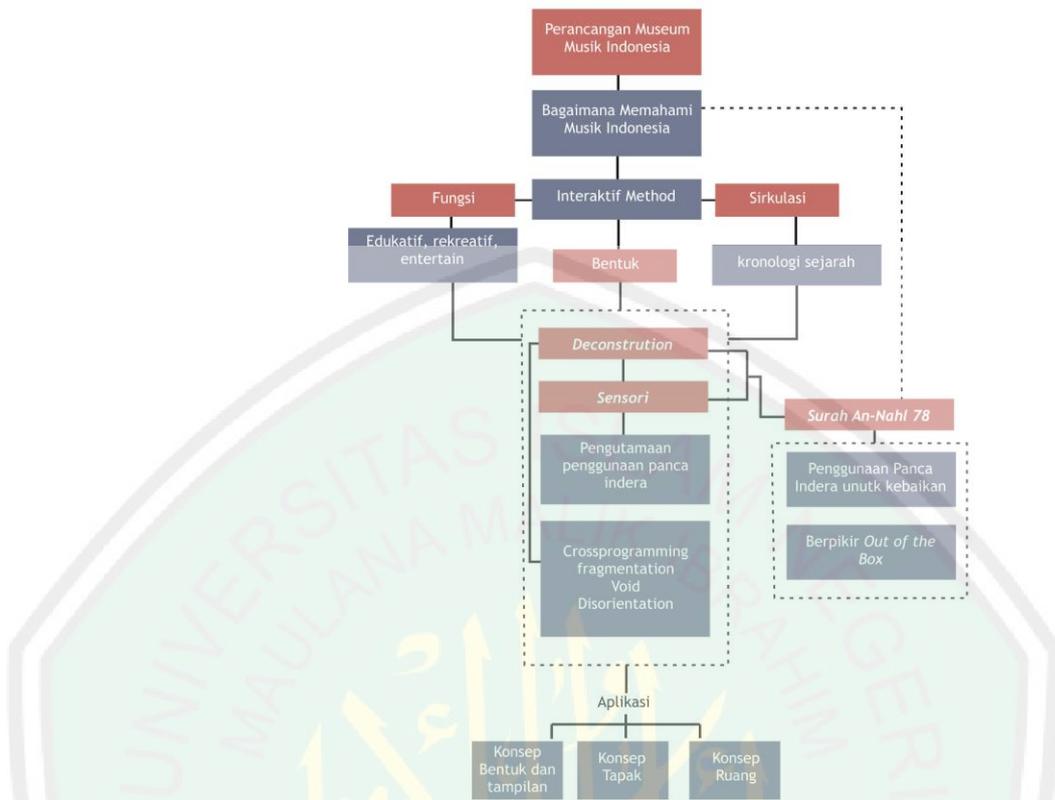
- : Tempat Pembuangan Sementara
- : Jalur sirkulasi sampah

BAB VII

HASIL PERANCANGAN

A. Dasar Perancangan

Perancangan Museum Musik Indonesia ini menggunakan tema Dekonstruksi dengan berusaha mengubah persepsi masyarakat terhadap musik Indonesia dan luar negeri. Oleh karena itu pameran-pameran dan cara menunjukkan tentang musik Indonesia di dalam museum dilakukan secara Interaktif. Proses interaktif ini dilakukan melalui tahapan-tahapan dekonstruksi. Dalam perancangan ini menerapkan konsep *Representing of Indonesia Music* yaitu suatu konsep yang menampilkan kembali musik Indonesia dengan cara yang berbeda. Menampilkan kembali musik Indonesia dari segi fungsi, metode interaktif, serta sejarah yang kemudian diaplikasikan melalui prinsip-prinsip dekonstruksi, sehingga terjadi hubungan antara musik Indonesia, pengunjung, serta masyarakat sekitar melalui Museum Musik Indonesia.



Gambar 7.1 Diagram Konsep
 Sumber : Hasil Rancangan, 2017

B. Hasil Perancangan pada Kawasan

1. Pembagian Zona

Pembagian zona pada kawasan dibagi menjadi tiga sesuai fungsinya yaitu zona entertain, zona pameran dan edukasi, dan zona operasional, dengan zona pameran dan edukasi sebagai zona pusat.



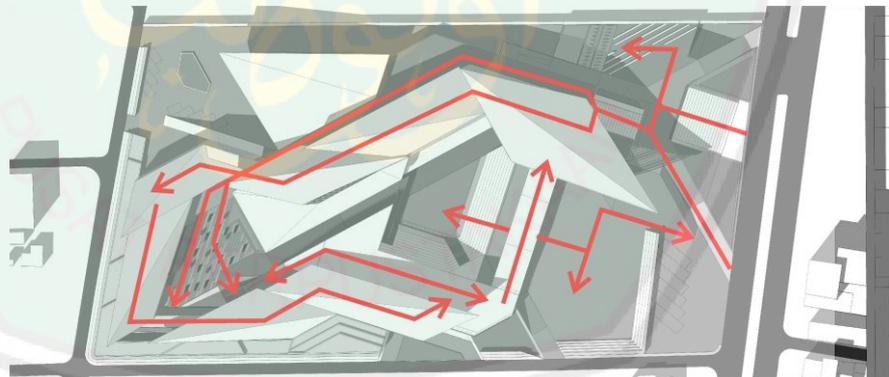
Gambar 7.2 Pembagian Zona Kawasan
 Sumber: Hasil Rancangan, 2017

2. Pola Penataan Massa

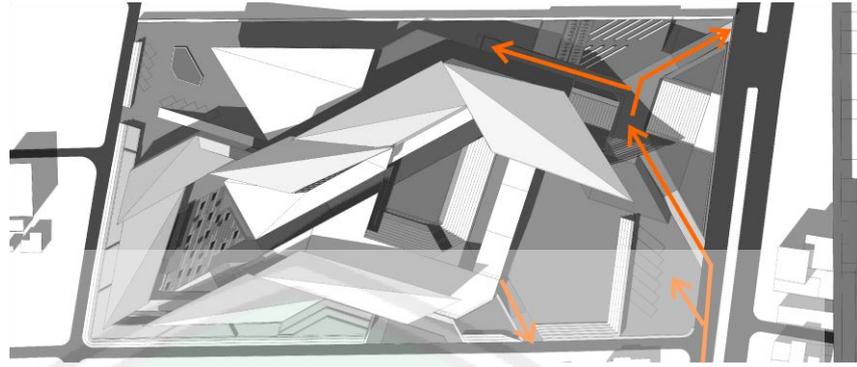
Pola Penataan massa merupakan penerapan dari Dekonstruksi yaitu prinsip *Disorientation* melalui kesamaran arah pola yang diakibatkan dari proses analisis, sehingga menghasilkan pola yang diulang dengan arah dan tatanan massa yang yang tak menentu.

3. Sirkulasi Kawasan

Pola Sirkulasi pada kawasan atau sirkulasi makro merupakan penerapan dari prinsip *Disorientation* yaitu dengan menerapkan sirkulasi tak terstruktur. Pada sirkulasi ini pengunjung memiliki ruang gerak bebas sehingga dapat memilih alur sirkulasinya sendiri. Namun diberikan jalur utama agar tidak keluar dari zona publik. Sirkulasi kendaraan pengunjung diletakkan di area depan tapak.

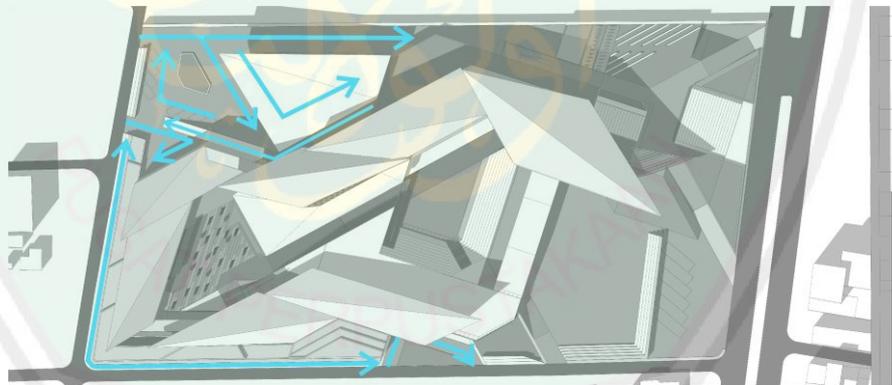


Gambar 7.3 Sirkulasi Pengunjung
Sumber : Hasil Rancangan, 2017



Gambar 7.4 Sirkulasi Kendaraan Pengunjung
Sumber : Hasil Rancangan, 2017

Sirkulasi pengelola diletakkan pada area timur tapak, tepatnya berada di belakang tapak, karena kondusif untuk suasana kerja yang membutuhkan suasana tenang dan jauh dari keramaian. Pada area operasional tetap dihubungkan dengan area lainnya agar bisa memamanajemen semua bagian dari museum.



Gambar 7.5 Sirkulasi Kendaraan Pengelola pada Tapak
Sumber : Hasil Rancangan, 2017

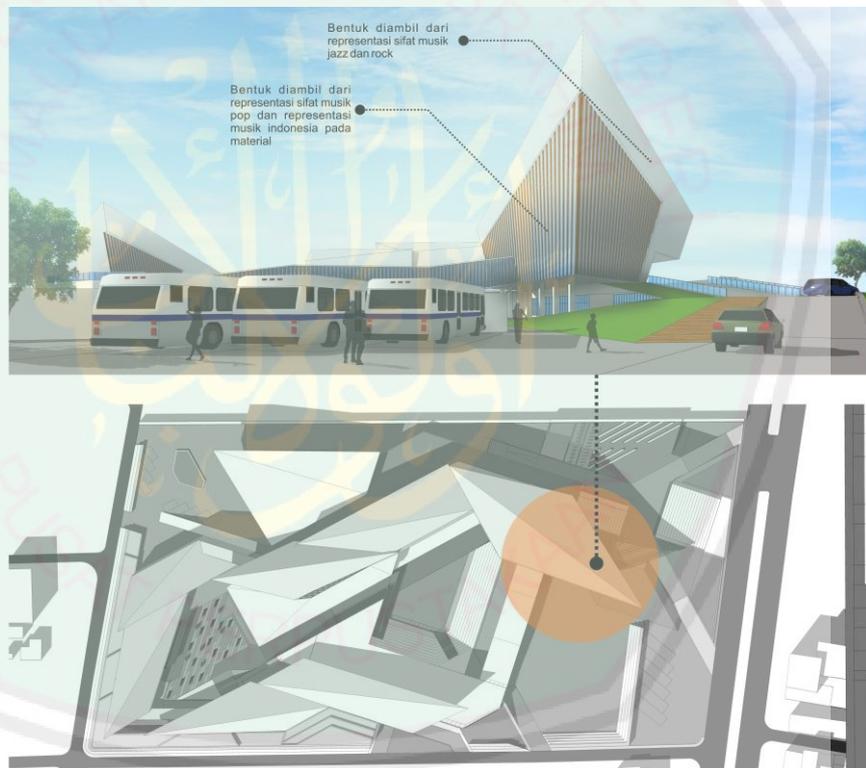
C. Hasil Perancangan pada Bentuk dan Tampilan

1. Bangunan 1

Bangunan 1 merupakan area utama bila melihat dari fungsinya. Terdapat tiga lantai dan satu lantai basement pada bangunan 1. Pada lantai satu terdiri dari ruang *workshop*, ruang pertunjukan dan ruang

operasional. Pada lantai dua dan tiga berisikan ruang pameran musik tradisional Indonesia dan perpustakaan di lantai tiga.

Pada bagian depan terlihat bentuk bangunan yang menonjol dan meruncing ke depan. Selain merupakan bagian dari improvisasi bentuk Dekonstruksi, bentuk ini diambil melalui prinsip *Disorientation* sebagai representasi musik jazz, salah satu musik yang mempengaruhi musik Indonesia dengan sifat musiknya yang selalu menekankan improvisasi.



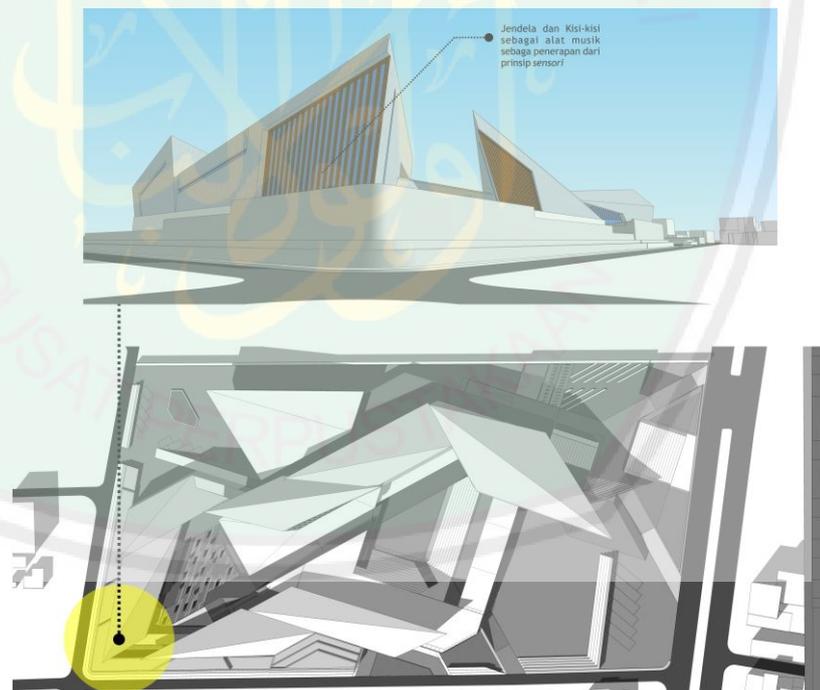
Gambar 7.6 Perspektif mata manusia dari sisi barat
Sumber : Hasil Rancangan, 2017

Pada fasad depan terdapat pula jendela kaca yang berbentuk miring dan panjang sesuai bentuk massa merupakan representasi dari musik pop dengan sifat fleksibel yang dipadukan dengan material lokal kayu jati sebagai representasi dari musik Indonesia. Atap yang digunakan pada

ruang pameran adalah *aluminium composite panel*. Sedangkan pada ruang petunjuk menggunakan pelapis atap *Glass Fibre Reinforced Concrete (GFRC)* yang berfungsi pula sebagai akustik.

2. Bangunan 2

Bangunan 2 berisikan ruang pameran sejarah musik Indonesia. Pameran pada bangunan ini disusun sesuai kronologis sejarah musik Indonesia. Pada samping bangunan ini terdapat sebuah kisi-kisi sekaligus jendela yang bisa berbunyi suara suling jika tertiuip oleh angin. ini merupakan representasi dari musik tradisional Indonesia.



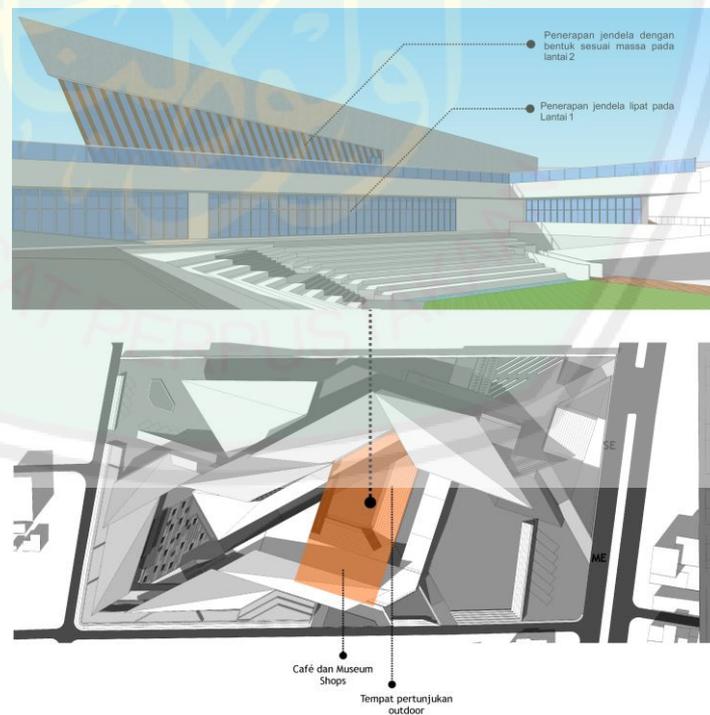
Gambar 7.7 Peletakkan kisi-kisi suling

Sumber : Hasil Rancangan, 2017

3. Bangunan 3

Bangunan 3 terdiri dari dua lantai. Lantai satu berisikan ruang *museum shops*, *café*, dan studio musik. Pada lantai dua berisikan galeri prestasi permusikan Indonesia serta hubungan musik Indonesia dengan musik luar negeri.

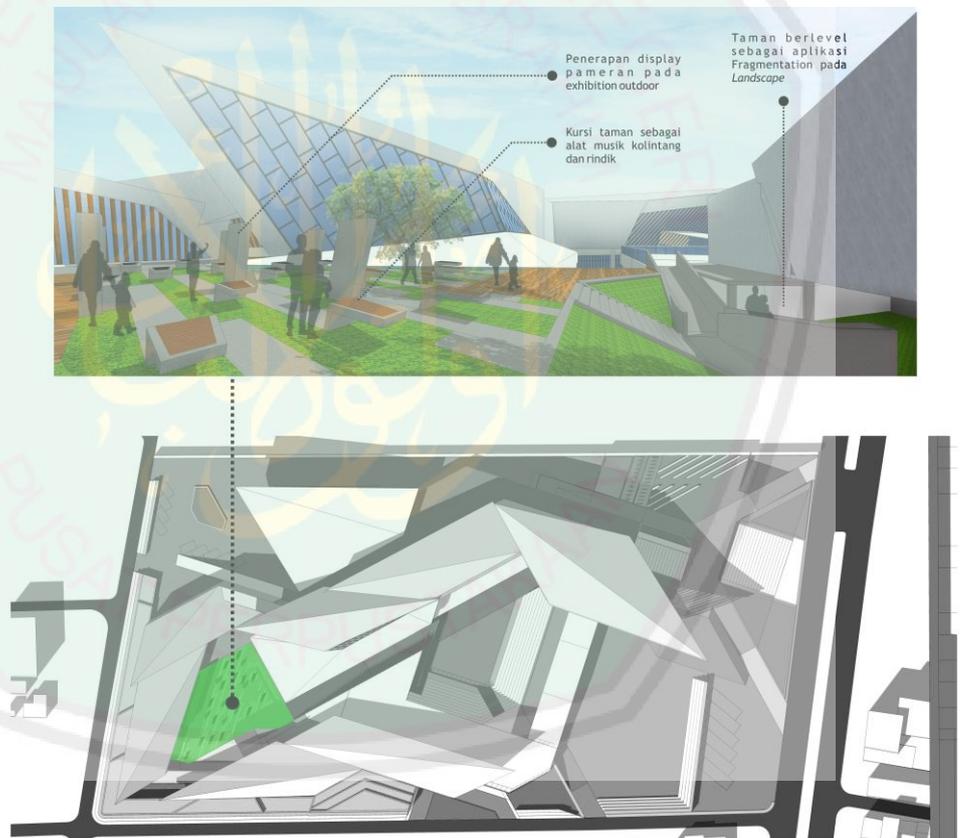
Sebagai penerapan dari prinsip *Crossprogramming*, pada rancangan ini menerapkan beberapa aplikasinya pada rancangan seperti *café* pada ruang pertunjukan dan *museum shops* pada *café*. *Café* pada bangunan ini bisa digabungkan massa dan fungsinya dengan tempat pertunjukan *outdoor* dengan mengaplikasikan jendela kaca lipat yang bisa dibuka tutup dan *café rooftop* yang mengarah pada tempat pertunjukan *outdoor*.



Gambar 7.8 Penerapan *crossprogramming* pada *café* dan ruang pertunjukan *outdoor*
Sumber : Hasil Rancangan, 2017

4. *Exhibition outdoor*

Exhibition Outdoor merupakan area pameran museum yang menampilkan pengetahuan-pengetahuan tentang musik Indonesia dan juga beberapa fasilitas umum yang bisa digunakan sebagai alat musik, seperti kursi taman, ayunan, selasar, serta ramp. Di *exhibition outdoor* juga difungsikan sebagai tempat istirahat setelah melakukan rute pada ruang-ruang pameran sebelumnya.

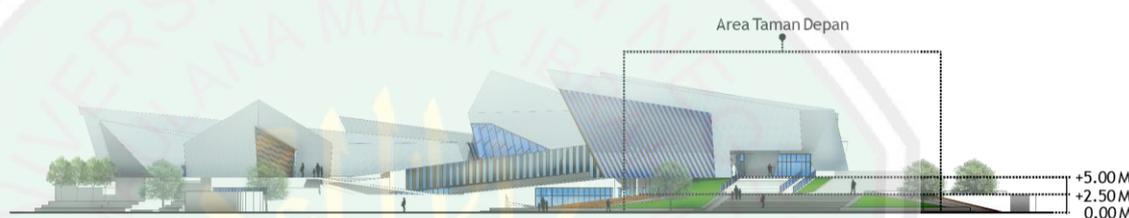


Gambar 7.9 Perspektif mata manusia *Exhibition Outdoor*
Sumber : Hasil pribadi, 2017

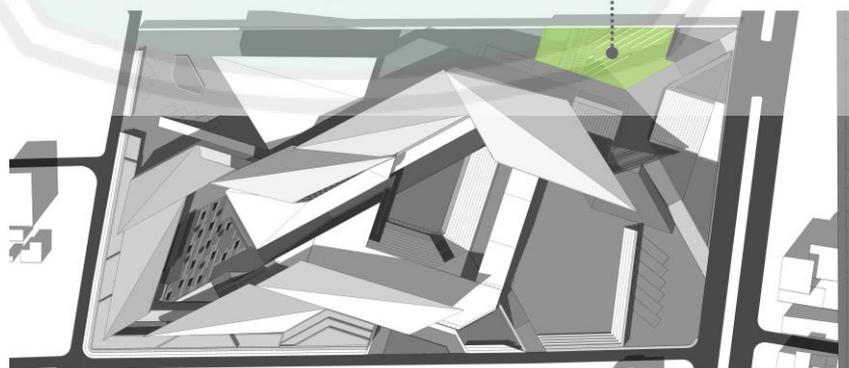
5. Taman depan

Taman depan merupakan area awal yang dilihat pengunjung. Melalui prinsip fragmentation, area ini dinaikkan 2.5 meter ke dropoff

dan 2.5 meter lagi ke area museum selain untuk meredam kebisingan ke ruang *workshop* yang ada di lantai satu. Dari area ini pengunjung bisa melihat kolam musik yang mempunyai tiga level yang merupakan penerapan dari prinsip *Crossprogramming* yaitu menggabungkan unsur-unsur pameran ke dalam sebuah kolam dan juga sensori yaitu merasakan pameran melalui indera pendengaran.



Gambar 7.10 Tampak depan kawasan
Sumber : Hasil Rancangan, 2017



Gambar 7.11 Perspektif mata manusia taman depan
Sumber : Hasil Rancangan, 2017

D. Hasil Perancangan Ruang

Pada Museum Musik Indonesia ini terdapat beberapa titik interior yang menggunakan proses dekonstruksi.

1. Interior Lobby ruang pameran

Pada interior ruang lobby pameran menggunakan prinsip void, yang menggabungkan fungsi perpustakaan dan ruang pameran dengan lobby itu sendiri, juga akan menghadirkan suasana berbeda pada museum.



Gambar 7.12 Interior lobby bangunan 1
Sumber : Hasil Rancangan, 2017

2. Interior Ruang Pameran Musik Tradisional Indonesia

Pada ruang ini ditampilkan alat-alat musik Indonesia serta datanya dari semua provinsi yang ada di Indonesia. Ruang pameran musik tradisional Indonesia ini dirancang dengan alur yang disarankan. Pada alur ini pengunjung akan diarahkan sesuai alur yang ditentukan.

Namun pengunjung masih diberi kesempatan untuk memilih jalurnya sendiri sesuai keinginan dengan memberikan jalur-jalur kecil diantara jalur utama.pada ruang pameran ini terdapat beberapa sudut dimana pengunjung secara tidak langsung akan bermain musik, seperti yang terdapat pada display angklung yang digantung dan juga jembatan angklung. Hal ini sebagai penerapan dalam prinsip Sensori dengan mengutamakan indera pendengaran.

Adapun benda-benda yang dipamerkan di lantai dua dan tiga dalah sebagai berikut :

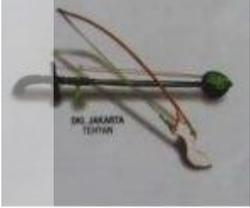
NO	ASAL DAERAH	NAMA ALAT MUSIK	KETERANGAN	UKURAN DISPLAY DAN CARA PELETAKAN	FOTO
1	NAD	Serune Kale	Sarune Kale berasal dari Nanggroe Aceh Darussalam yang mempunyai jenis bunyi Aeroфон, yaitu bunyi yang berasal dari hembusan angin. Cara menggunakan serune kale adalah dengan ditiup dan menggunakan jari untuk mengatur nada yang ada di lubang serune kale.	60x90cm Diletakkan di dalam vitrine dengan box standard	
2	Sumatera Utara	Aramba	Aramba berasal dari Pulau Nias, Sumatera Utara yang mempunyai jenis bunyi Ideofon, yaitu bunyi yang berasal dari bahan dasarnya. Cara menggunakan Aramba adalah dengan dipukul dengan menggunakan pemukul seperti stik.	60x90x90cm Diletakkan menggantung dengan box standard menyesuaikan	
3	Sumatera Barat	Salurang	Saluang berasal dari Minangkabau, Sumatera Barat yang mempunyai jenis bunyi Aeroфон, yaitu bunyi yang berasal dari hembusan angin. Cara menggunakan saluang	40x70x30cm Diletakkan di dalam vitrine bertutup kaca dengan box	

			dengan ditiup dan lubang yang ada di salung digunakan untuk mengatur nada dan jari-jari tangan berfungsi untuk menutup lubangnyanya.	<i>standard</i>	
4	Sumatera Barat	Talempong	Talempong berasal dari Sumatera Barat yang cara memainkannya dengan dipukul menggunakan kayu. Bentuk talempong mirip dengan alat musik bonang dari Jawa Tengah.	160x80x60cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> tanpa penutup kaca	
5	Sumatera Barat	Pupuik Batang Padi	Pupuik batang padi berasal dari Sumatera Barat, bentuknya terbuat dari ruas batang padi yang sudah tua dan berbuku. Cara memainkannya yaitu dengan ditiup.	60x60x40cm Diletakkan di dalam <i>vitrine</i> di atas <i>box standar</i>	
6	Sumatera Barat	Serunai	Serunai berasal dari Sumatera Barat yang terbuat dari padi, kayu dan bambu. Cara memainkannya yaitu dengan ditiup.	60x90x40cm Diletakkan di dalam <i>vitrine</i> di atas <i>box standar</i>	
7	Sumatera Barat	Tambua & Tansa	Tambua dan tansa berasal dari Sumatera Barat yang terbuat dari kayu yang dilubangi tengahnya. Cara memainkannya yaitu dengan dipukul secara serentak.	90x130x90cm Diletakkan di dalam <i>vitrine</i> di atas <i>box standar</i>	
8	Jambi	Serangko	Serangko berasal dari Jambi yang terbuat dari tanduk kerbau. Cara menggunakan Serangko adalah dengan ditiup, serangko biasa digunakan untuk pemberitahuan jika ada musibah di masyarakat Jambi.	60x90x30cm Diletakkan di dalam <i>vitrine</i> di atas <i>box standar</i>	

9	Sumatera Selatan	Accordian	Accoridon berasal dari Sumatera Selatan yang mempunyai jenis bunyi Aerofon, yaitu jenis bunyi yang berasal dari hembusan nafas. Cara menggunakan accordion yaitu dengan ditiup dan memakang kedua tangan untuk mengatur alunan nada.	100x100x80cm Diletakkan di dalam <i>vitrine</i> di atas <i>box standar</i>	
10	Sumatera Selatan	Burdah atau Gendhang Oku	Burdah berasal dari Sumatera Selatan yang terbuat dari bahan kulit binatang atau kayu. Burdah sejenis dengan rebana yang cara memainkannya dengan dipukul.	100x100x30cm Diletakkan dengan posisi tidur di atas <i>box standard</i>	
11	Sumatera Selatan	Tenun	Tenun berasal dari Sumatera Selatan yang terbuat dari kayu yang berbentuk segitiga. Dinamakan tenun karena sering digunakan sebagai penghibur para pekerja yang sedang menenun.	50x90x30cm Diletakkan dengan posisi tidur di dalam <i>vitrine</i> di atas <i>box standard</i>	
12	Sumatera Selatan	Tebangan	Tebangan berasal dari Sumatera Selatan yang hampir mirip dengan rebana. Cara memainkannya yaitu dengan dipukul.	250x100x80cm Diletakkan di dalam <i>vitrine</i> bertutup kaca dengan <i>box standard</i>	
13	Sumatera Selatan	Genggong	Genggong berasal dari Sumatera Selatan yang sejenis dengan alat musik tiup seperti harmonika. Cara memainkannya yaitu dengan dipegang dengan tangan kiri, kemudian bagian sisinya ditempelkan ke bibir.	30x60x30cm Diletakkan di dalam <i>vitrine</i> bertutup kaca dengan <i>box standard</i>	
14	Sumatera Selatan	Kenong Basemah	Kenong basemah berasal dari Sumatera Selatan yang terbuat dari tembaga. Cara memainkannya yaitu dengan dipukul.	220x80x60cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> tanpa	

				tanpa tutup kaca	
15	Bengkulu	Caklemong	Caklemong berasal dari Bangka Belitung yang mempunyai bentuk melengkung ke bawah. Cara memainkannya yaitu dengan dipukul menggunakan pemukul.	220x100x60cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> tanpa tutup kaca	
16	Bengkulu	Doll	Doll berasal dari Bengkulu yang mempunyai jenis bunyi Membranofon, yaitu jenis bunyi yang asalnya dengan memukul. Cara menggunakan doll yakni dengan dipukul memakai alat pemukul.	80x80x100cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> tanpa tutup kaca	
17	Bangka Belitung	Gambangan	Gambangan berasal dari Bangka Belitung yang terdiri dari tujuh potongan kayu. Cara memainkannya yaitu dengan dipukul menggunakan kayu.	100x160x40cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> tanpa tutup kaca	
18	Lampung	Kompang	Kompang berasal dari Lampung yang terbuat dari kulit kambing atau kayu. Kompang hampir mirip dengan rebana, yang cara memainkannya di pukul.	40x80x60cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
19	Lampung	Bende	Bende berasal dari Lampung yang mempunyai jenis bunyi Ideofon, yaitu jenis bunyi yang berasal dari bahan dasarnya. Cara menggunakannya yaitu dipukul dengan alat pukul yang khusus.	40x100x150cm Diletakkan menggantung dengan <i>box standard</i> menyesuaikan	
20	Kep. Bangka Belitung	Gendhang Melayu	Gendhang melayu berasal dari Kepulauan bangka belitung yang mempunyai jenis bunyi Membranofon, yaitu jenis bunyi yang asalnya dengan memukul di sekitar area lunak dengan menggunakan telapak	80x120x50cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> tanpa tutup kaca	

			tangan.		
21	Kep. Riau	Gendhang Panjang	Gendang panjang berasal dari Kepulauan Riau yang mempunyai jenis bunyi Membranofon yang digunakan dengan cara menepukkan tangan pada area yang lunak.	100x60x60cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
22	Kep. Riau	Gambus	Gambus berasal dari Riau, yang membunyai jenis bunyi Kordofun, yaitu bunyi yang berasal dari dawai atau senar. Gambus mempunyai 3 senar – 12 senar. Gambus biasa dimainkan sambil diiringi gendang.	70x70x90cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> tanpa tutup kaca	
23	Jawa Barat	Angklung	Angklung berasal dari Jawa barat yang mempunyai jenis bunyi Ideofon. Cara memainkan angkul yaitu menggunakan tangan kita.	30x40x50cm Diletakkan pada <i>box standard</i> secara menggantung	
24	Jawa Barat	Gendhang	Gendang berasal dari Yogyakarta yang mempunyai jenis bunyi Ideofon. Cara memainkannya dengan ditepuk di area lunak menggunakan telapak tangan	120x90x70cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> tanpa tutup kaca	
25	Jawa Barat	Rebab	Rebab berasal dari Jawa Barat yang cara memainkannya seperti biola yaitu di gesek. Bentuk rebab seperti busur panah.	60x80x120cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
26	Jawa Barat	Kulantar	Kulanter berasal dari Jawa Barat yang mempunyai jenis bunyi Membranofon. Cara memainkannya dengan dipukul, kulanter biasanya dijadikan pengiring kendang.	60x100x60cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	

27	Jawa Barat	Jenggolong	Jenggolong berasal dari Jawa Barat yang menyerupai gong kecil. Jenggolong biasanya dco ijadikan pengiring gong.	150x60x160cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> tanpa tutup kaca	
28	DKI Jakarta	Tehyan	Tehyan berasal dari Ibukota Jakarta yang mempunyai jenis suara Kordofon yang digunakan dengan cara digesek di bagian dawai atau senarnya, hampir sama dengan memainkan biola	80x80x40cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
29	Yogyakarta	Gamelan	Gamelan berasal dari Jawa Tengah yang mempunyai jenis bunyi Ideofon. Cara memainkannya yaitu dengan dipukul – pukul dengan alat pemukul.	500x250x180cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan ukuran menyesuaikan	
30	Jawa Timur	Bonang	Bonang berasal dari Jawa Timur yang mempunyai jenis bunyi Ideofon. Cara memainkannya dengan dipukul.	80x220x90cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> tanpa tutup kaca	
31	Bali	Ceng-ceng	Gengceng berasal dari Bali yang mempunyai jenis bunyi Ideofon. Cara memainkannya dengan diletakkan pada kedua telapak tangan kemudian ditepuk.	50x80x30cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
32	Nusa Tenggara Barat	Serunai	Serunai berasal dari Nusa Tenggara Barat yang mempunyai jenis bunyi Aerofon. Cara memainkannya dengan ditiup lalu nadanya diatur dengan jari tangan.	80x80x40cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	

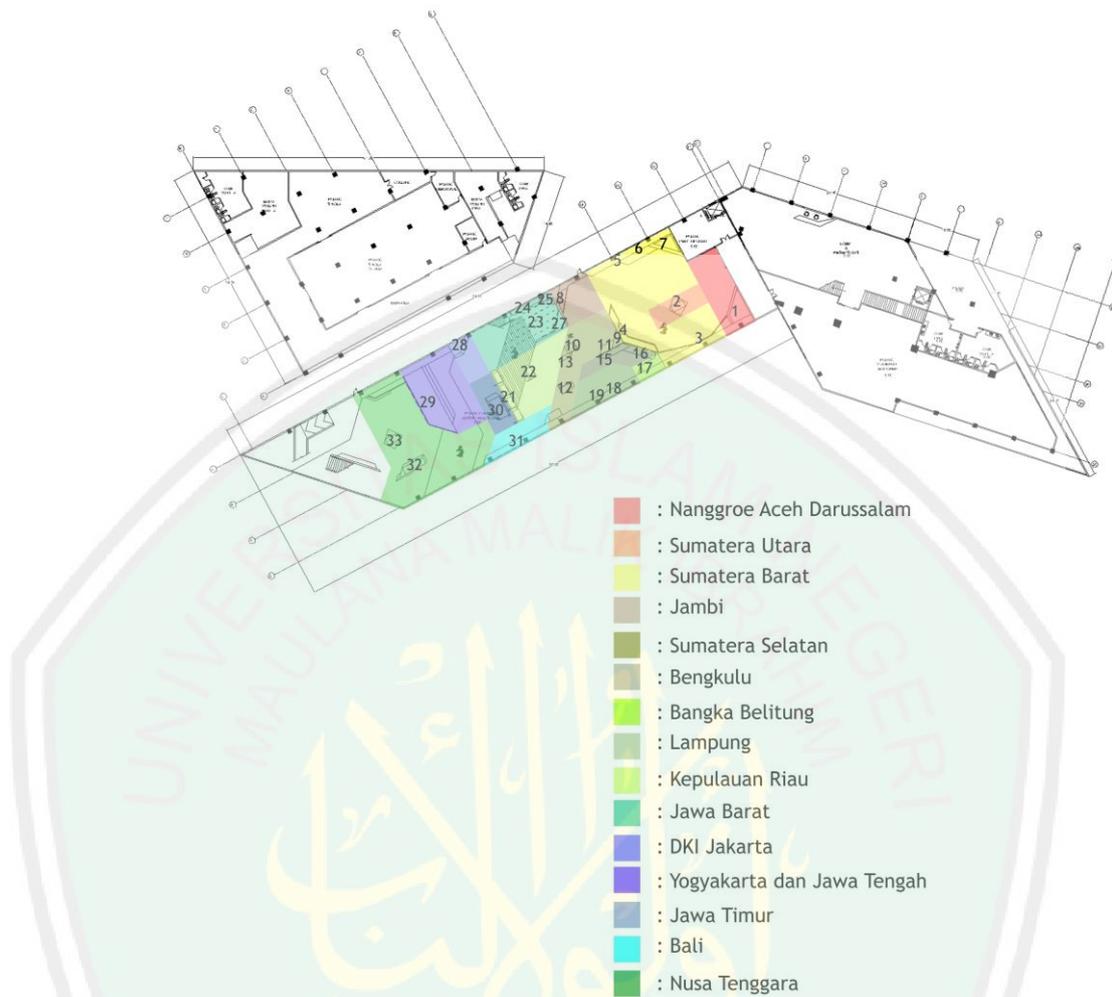
33	Nusa Tenggara Timur	Sasando	Sasando berasal dari Nusa Tenggara Timur yang mempunyai jenis bunyi Chordofon. Cara memainkannya dengan dipetik.	70x70x90cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
34	Kalimantan Tengah	Japen	Japen berasal dari Kalimantan Tengah yang mempunyai jenis bunyi Kordofon. Cara memainkannya dengan dipetik.	50x90x40cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
35	Kalimantan Timur	Sampe	Sampe berasal dari Kalimantan Timur yang mempunyai jenis bunyi Kordofon. Cara memainkannya dengan dipetik dibagian senarnya.	100x100x40cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
36	Kalimantan Barat	Tuma	Tuma berasal dari Kalimantan Barat yang mempunyai jenis bunyi Membranofon. Cara memainkannya dengan ditepuk menggunakan telapak tangan.	50x100x30cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
37	Kalimantan Selatan	Panting	Panting berasal dari Kalimantan Selatan yang mempunyai jenis bunyi Kordofon. Cara memainkannya dengan dipetik dibagian senarnya.	90x60x40cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	

38	Sulawesi Utara	Kolintang	Kolintang berasal dari Sulawesi Utara yang mempunyai jenis bunyi Ideofon. Cara memainkannya dengan dipukul.	150x90x90cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> tanpa tutup kaca	
39	Sulawesi Tengah	Ganda	Ganda berasal dari Sulawesi Tengah yang mempunyai jenis bunyi Membranofon. Cara memainkannya dengan menepuk menggunakan telapak tangan.	80x80x100cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> tanpa tutup kaca	
40	Sulawesi Selatan	Keso	Keso berasal dari Sulawesi Selatan yang mempunyai jenis bunyi Chordofon. Cara memainkannya dengan digesek di bagian senar.	80x50x100cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
41	Sulawesi Tenggara	ladolado	Ladolado berasal dari Sulawesi Tenggara yang mempunyai jenis bunyi Ideopon. Cara memainkannya dengan d4pukul.	50x80x40cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
42	Gorontalo	Ganda	Ganda berasal dari Gorontalo yang mempunyai jenis bunyi Membranofon. Cara memainkannya dengan ditepuk memakai telapak tangan.	80x80x100cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
43	Sulawesi Barat	kecapi	Kecapi berasal dari Sulawesi Barat yang mempunyai jenis bunyi Kordofon. Cara memainkannya dengan dipetik di bagian senarnya.	100x60x40cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	

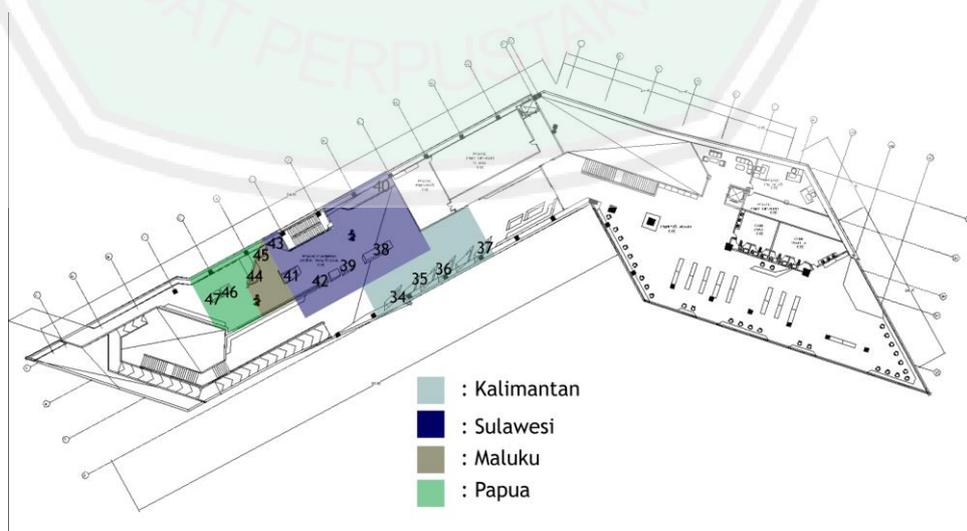
44	Maluku	Nafiri	Nafiri berasal dari Maluku yang mempunyai jenis bunyi Membranofon. Cara memainkannya dengan ditepuk menggunakan telapak tangan.	50x80x30cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
45	Maluku Utara	FU	FU berasal dari Maluku Utara yang mempunyai jenis bunyi Aerofon. Cara memainkannya dengan ditiup.	40x60x40cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
46	Papua	Tifa	Tifa berasal dari Papua yang mempunyai jenis bunyi Membranofon. Cara memainkannya dengan dipukul lewat telapak tangan.	40x100x40cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	
47	Papua Barat	Guoto	Guoto berasal dari Papua Barat yang mempunyai jenis bunyi Kordofon. Cara memainkannya dengan memetik senar.	40x100x40cm Diletakkan di atas <i>box standard</i> dengan tutup kaca	

Tabel 7.1 Daftar Koleksi pada Galeri Musik Tradisional Indonesia

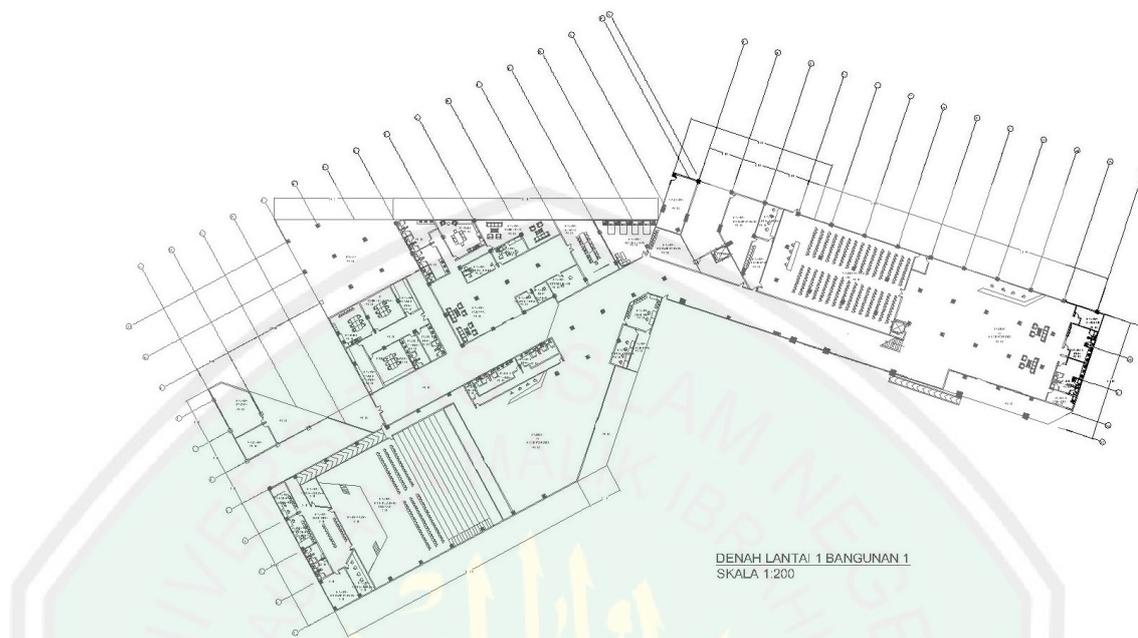
Sumber : Hasil Rancangan, 2017



Gambar 7.13 Denah bangunan 1 lantai 2
 Sumber : Hasil Rancangan, 2017



Gambar 7.14 Denah bangunan 1 lantai 3
 Sumber : Hasil Rancangan, 2017



Gambar 7.15 Denah bangunan 1 lantai 1
Sumber : Hasil Rancangan , 2017



Gambar 7.16 Interior ruang pameran musik tradisional Indonesia
Sumber : Hasil Rancangan, 2017



Gambar 7.17 Interior ruang pameran musik tradisional Indonesia
Sumber : Hasil Rancangan, 2017

3. Interior Ruang Pameran Hubungan Musik Indonesia dengan Luar Negeri

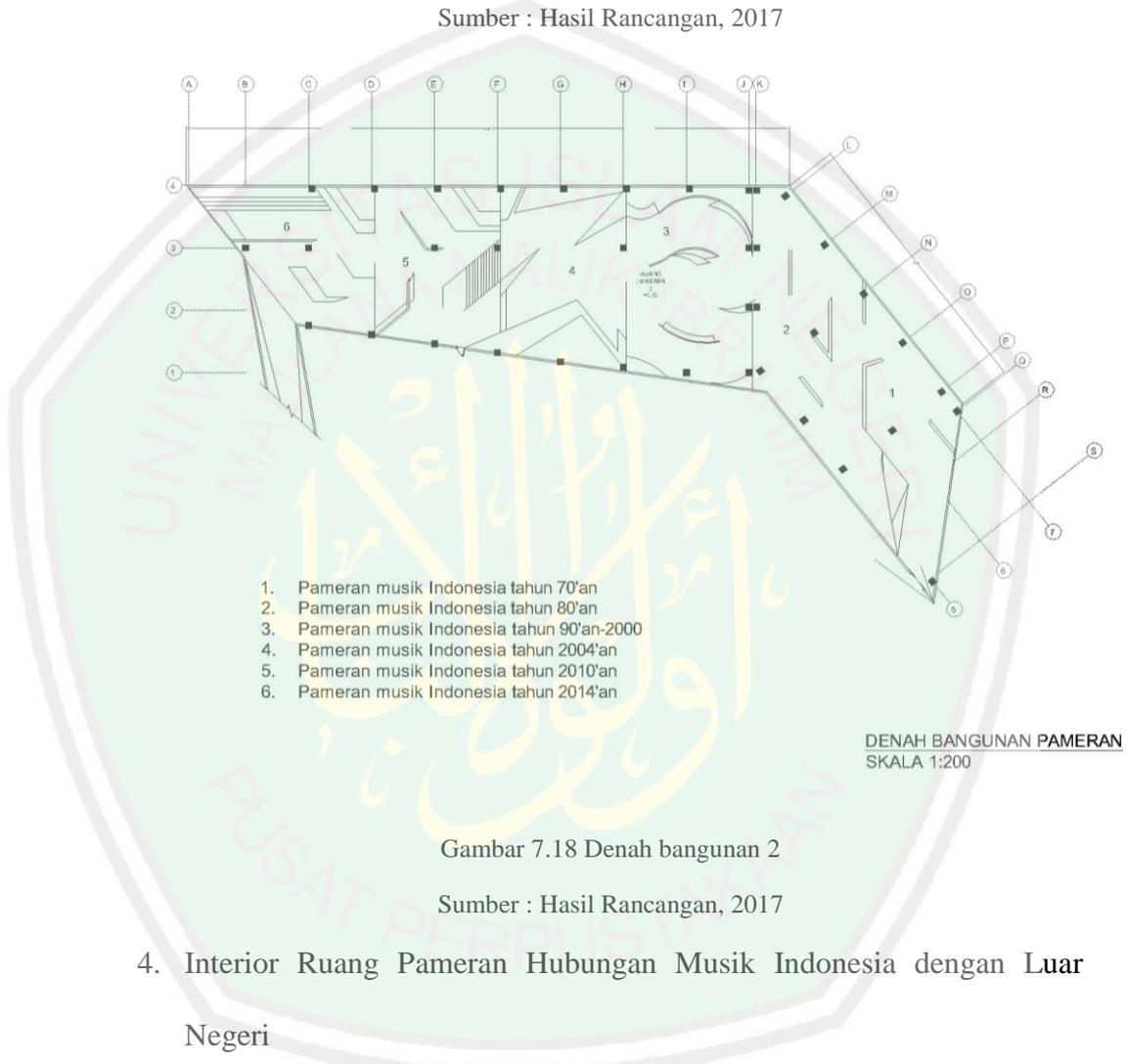
Pada ruangan ini berisikan ruang pameran sejarah musik Indonesia. Pameran pada ruang ini disusun sesuai kronologis sejarah musik Indonesia, mulai dari tahun 70-an sampai dengan 2014 atau zaman sekarang. Benda-benda yang dipamerkan adalah poster dan kaset dari *band-band* dan penyanyi-penyanyi yang terkenal pada zaman itu. Terdapat pula hologram dengan *headphone* pada setiap *display* untuk menampilkan video band atau penyanyi yang terdapat pada *display*. Adapun daftar benda yang terdapat pada ruangan ini adalah sebagai berikut :

NO.	TAHUN MUSIK	DAFTAR KOLEKSI
1.	Tahun 70'an	11 Display poster dan 11 display kaset
2.	Tahun 80'an	25 display poster dan 25 display kaset
3.	Tahun 90'an	19 display poster dan 19 display kaset

4.	Tahun 2000'an	23 display poster dan 23 display kaset
5.	Tahun 2010'an	20 display poster dan 20 display kaset
6.	Tahun 2014'an	19 display poster dan 19 display kaset

Tabel 7.2 Daftar Koleksi di ruang pameran sejarah musik Indonesia

Sumber : Hasil Rancangan, 2017

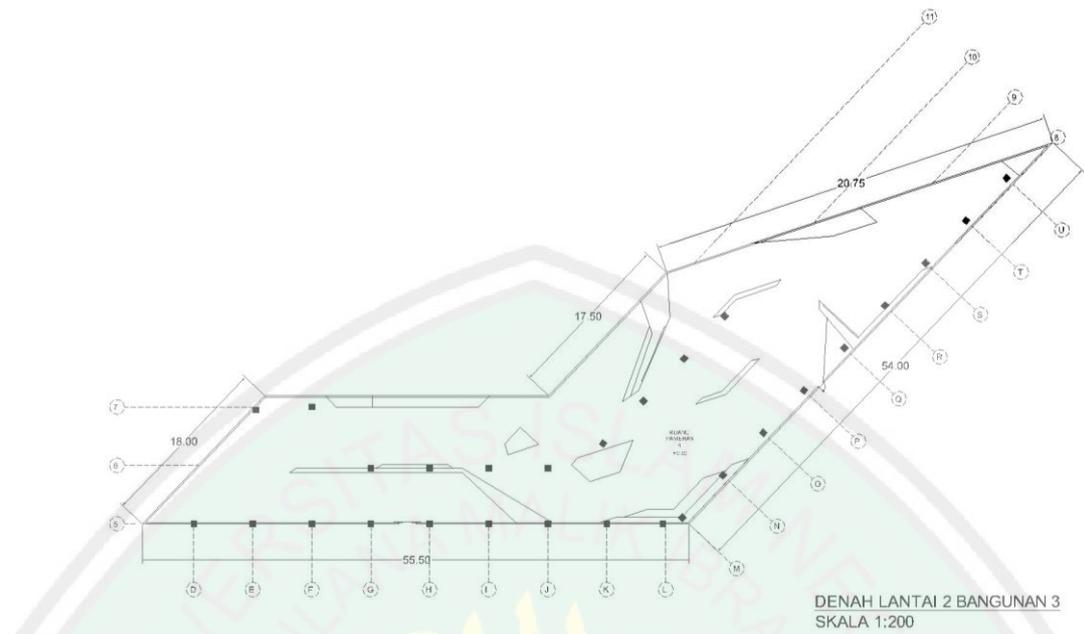


Gambar 7.18 Denah bangunan 2

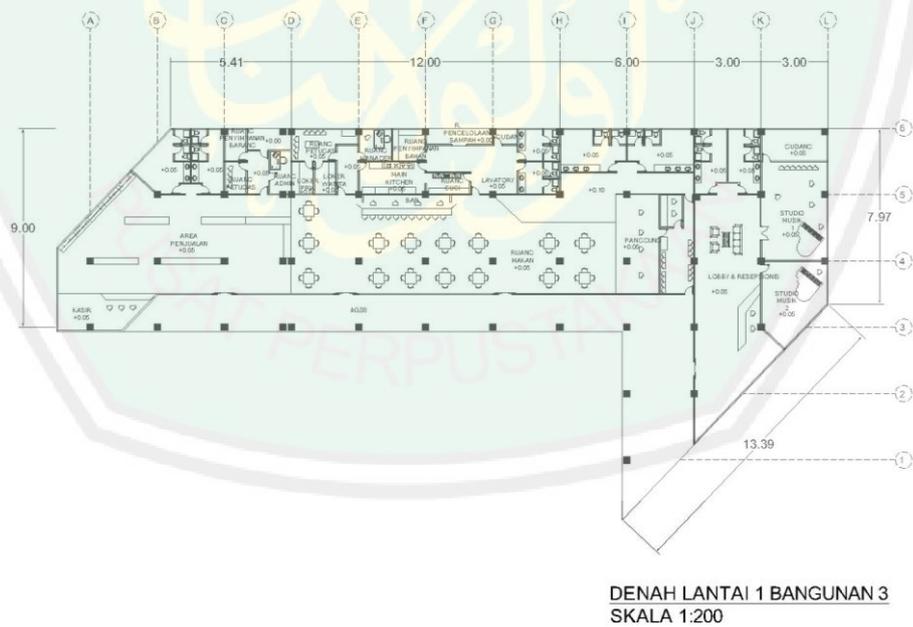
Sumber : Hasil Rancangan, 2017

4. Interior Ruang Pameran Hubungan Musik Indonesia dengan Luar Negeri

Pada ruang pameran ini dirancang menggunakan prinsip *Disorientation*, sehingga menggunakan alur yang tak berstruktur. Pengunjung bisa memilih sendiri alur mana yang diambil. Pada ruang pameran ini terdapat kolam musik.



Gambar 7.19 Denah bangunan 3 lantai dua
 Sumber : Hasil Rancangan, 2017



Gambar 7.20 Denah bangunan 3 lantai satu
 Sumber : Hasil Rancangan, 2017

5. Interior Ruang Pertunjukan

Interior ruang pertunjukan mempunyai ornamen yang disusun dengan proses *Disorientaion* yang berada di dinding dan panggung ruangan ini. Material dinding berupa kayu parket dan karpet, sehingga akan meredam suara yang menuju keluar.



Gambar 7.21 Interior ruang pertunjukan indoor
Sumber : Hasil Rancangan, 2017

6. Interior Café dan *Museum Shops*

Café dan *museum shops* dirancang dengan prinsip *crossprogramming* yaitu dengan menggabungkan keduanya secara fleksibel. Cara yang dipakai adalah dengan menempatkan sekat yang bisa dibuka tutup sesuai kebutuhan diantara café dan *museum shops*.



Gambar 7.22 Interior café
Sumber : Hasil Rancangan, 2017



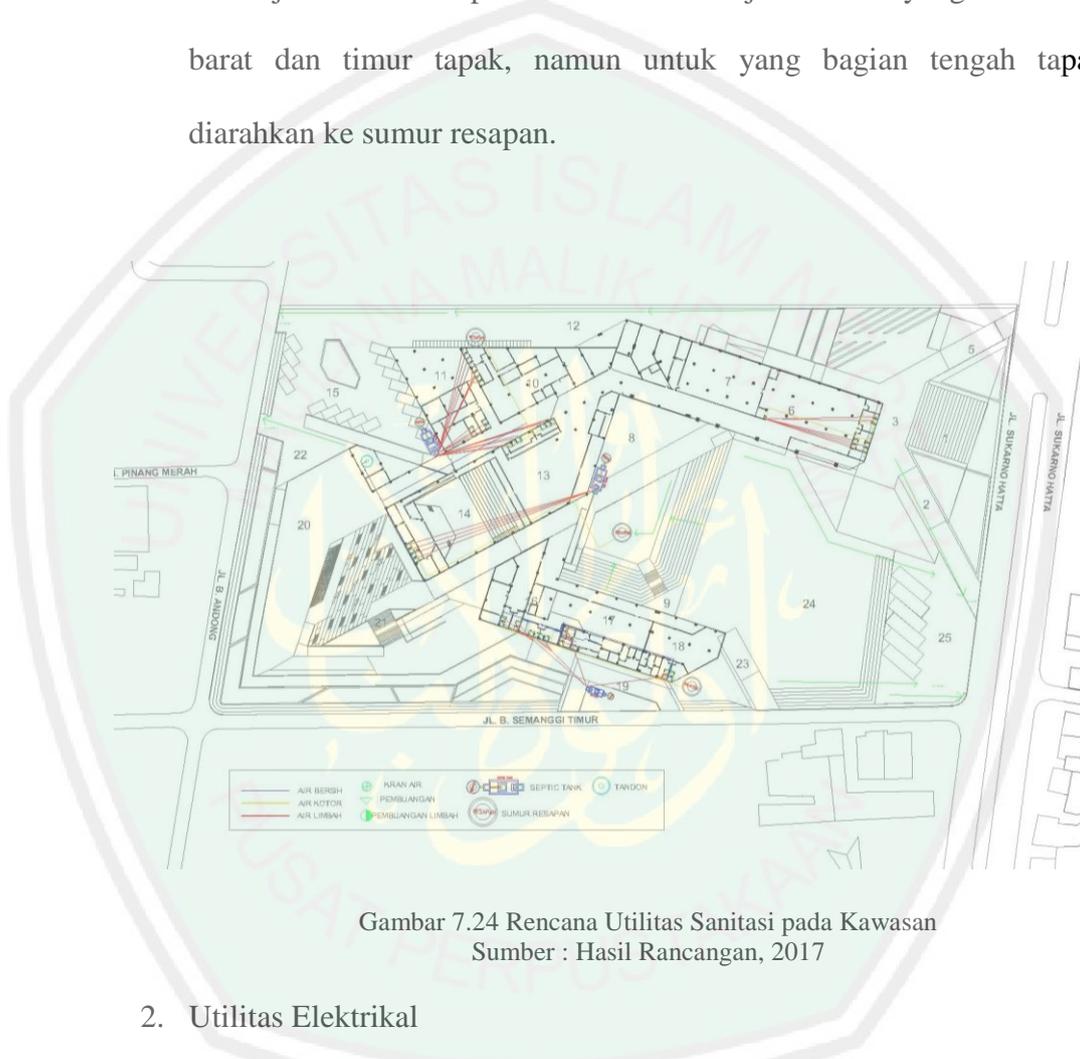
Gambar 7.23 Interior Café dan Museum Shop
Sumber : Hasil rancangan, 2017

E. Hasil Perancangan Utilitas

1. Utilitas Sanitasi

Sistem penyediaan air bersih pada Museum Musik Indonesia ini berasal dari PDAM dan sumur bor. Hal tersebut disebabkan agar persediaan air bersih tetap stabil. Sistem distribusi air bersih menggunakan sistem *up feed* atau sistem jaringan ke atas menggunakan pompa. Air bersih dari sumur atau PDAM di pompa ke tandon kemudian didistribusikan dengan cara dipompa ke setiap ruangan yang membutuhkan.

Septic tank pada museum Musik Indonesia ini diletakkan di tiga titik yang berdekatan dengan toilet-toilet bangunan. Air kotor diarahkan ke sumur resapan yang berada di tiga titik pula di kawasan. Air hujan di dalam tapak di arahkan menuju roil kota yang terletak di barat dan timur tapak, namun untuk yang bagian tengah tapak diarahkan ke sumur resapan.



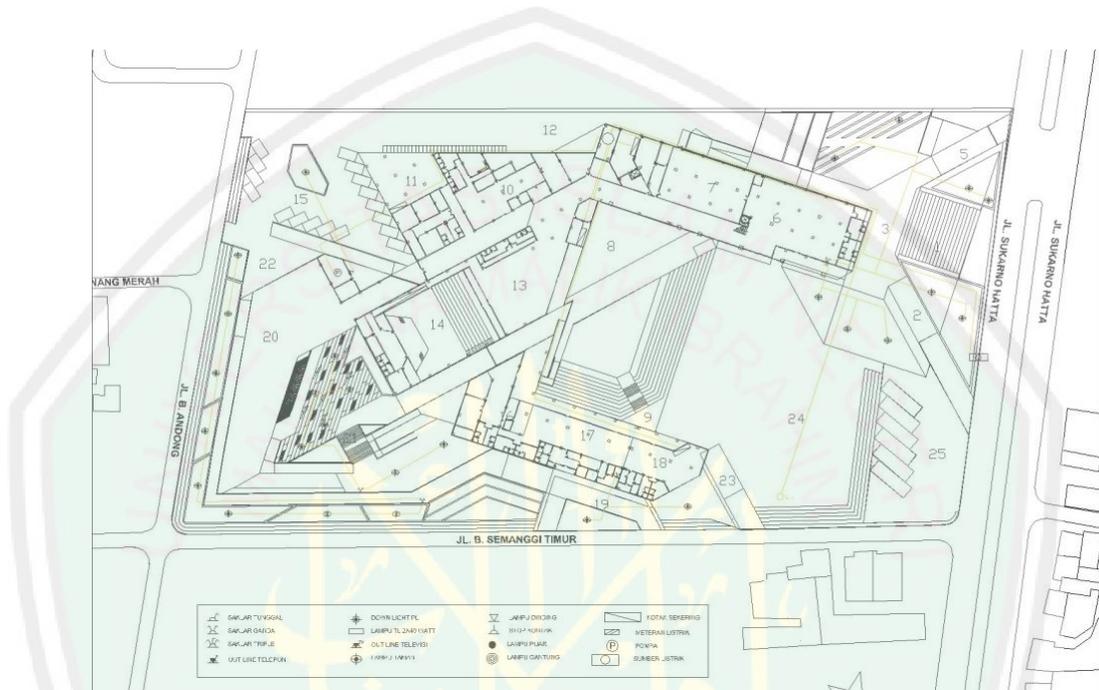
Gambar 7.24 Rencana Utilitas Sanitasi pada Kawasan
Sumber : Hasil Rancangan, 2017

2. Utilitas Elektrikal

Sumber listrik berasal dari PLN, kemudian diteruskan ke trafo dan dialirkan ke panel listrik pusat yang terletak di selatan tapak. Dari panel listrik pusat didistribusikan ke setiap panel pada tiap bangunan, kemudian dialirkan ke tiap titik lampu ataupun stop kontak tiap ruang. Sumber listrik penunjang dengan menggunakan genset untuk mengantisipasi adanya pemadaman listrik dari PLN, sehingga jika ada

pemadaman tidak akan mengganggu aktivitas dalam bangunan.

Berikut gambaran aliran listrik dan titik lampu :



Gambar 7.25 Rencana Elektrikal pada Kawasan

Sumber : Hasil rancangan, 2017

3. Utilitas Penyelamatan Bahaya Kebakaran

Sistem penyelamatan bahaya kebakaran dengan menggunakan *hydrant* di beberapa titik pada tapak yang sekiranya mudah dijangkau dari beberapa tempat.

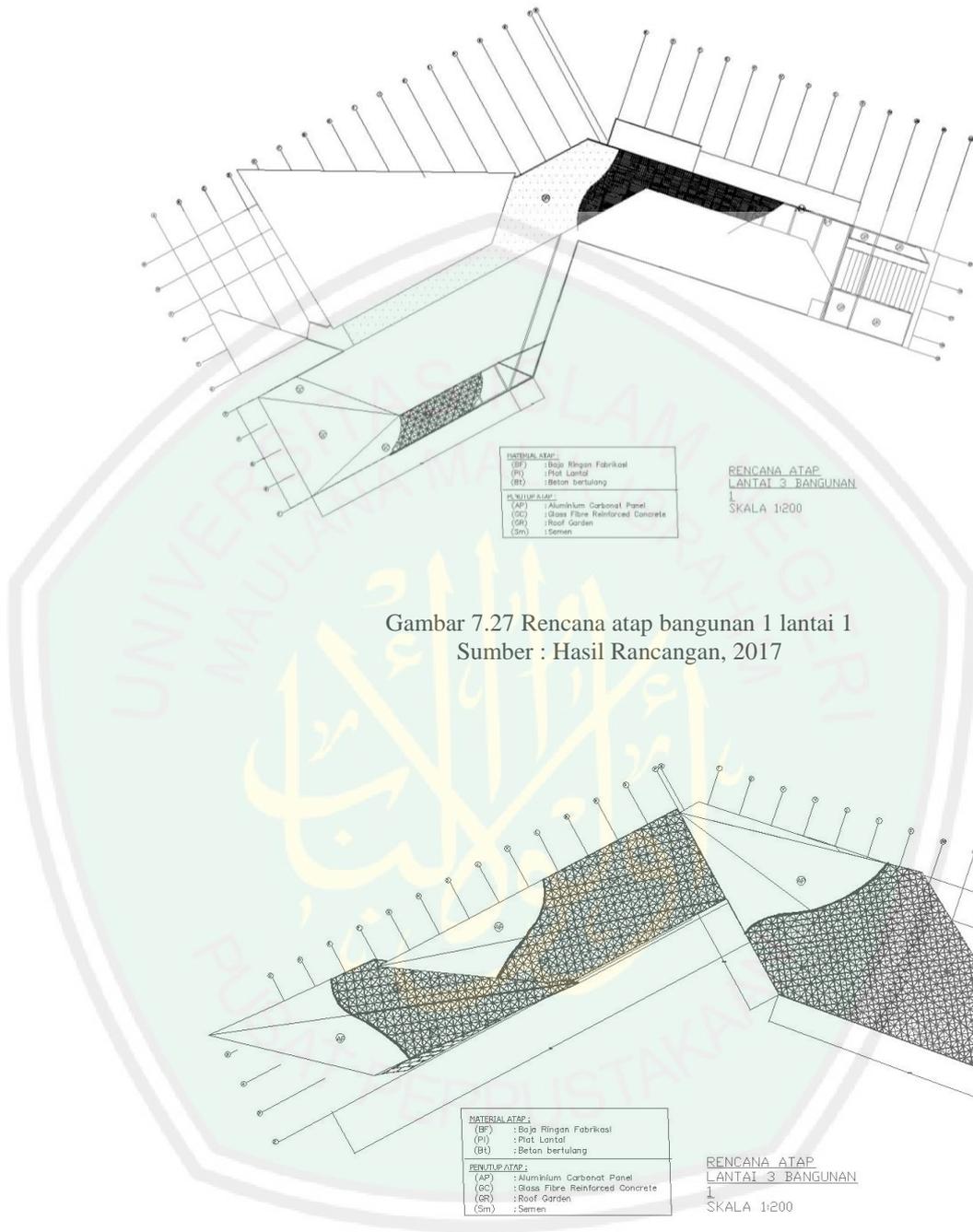


Gambar 7.26 Rencana Penyelamatan Bahaya Kebakaran
Sumber : Hasil rancangan, 2017

F. Hasil Perancangan Struktur

1. Struktur atap

Struktur atap pada ruang-ruang pameran Museum Musik Indonesia ini menggunakan struktur atap *space frame*, karena kelebihanannya yang ringan, mudah dibentuk, dan efisien sehingga tidak menghabiskan banyak ruang. Sedangkan pada atap yang digunakan sebagai taman ataupun sirkulasi pengunjung menggunakan struktur atap dak beton. Pada pelapis atapnya pada atap dengan struktur *space frame* menggunakan pelapis atap *Aluminium Composite Panel* dan *Glass Fibre Reinforced Concrete (GFRC)* pada ruang pertunjukan indoor.



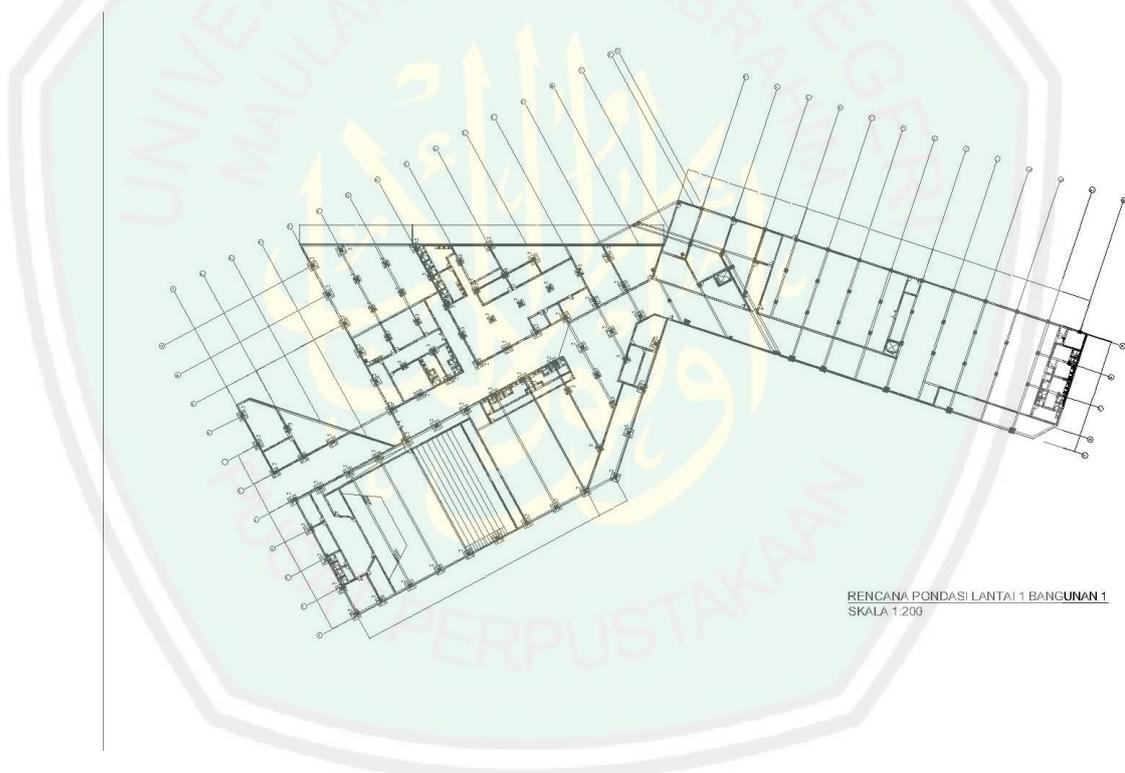
Gambar 7.27 Rencana atap bangunan 1 lantai 1
 Sumber : Hasil Rancangan, 2017

Gambar 7.28 Rencana atap bangunan 1 lantai 3
 Sumber : Hasil rancangan, 2017

2. Struktur Pondasi

Jenis struktur yang digunakan dalam rancangan adalah struktur pondasi *strausspile* dan *borepile*. *Strausspile* digunakan karena tinggi bangunan yang cukup tinggi dan dibebani atap dak beton. Sedangkan

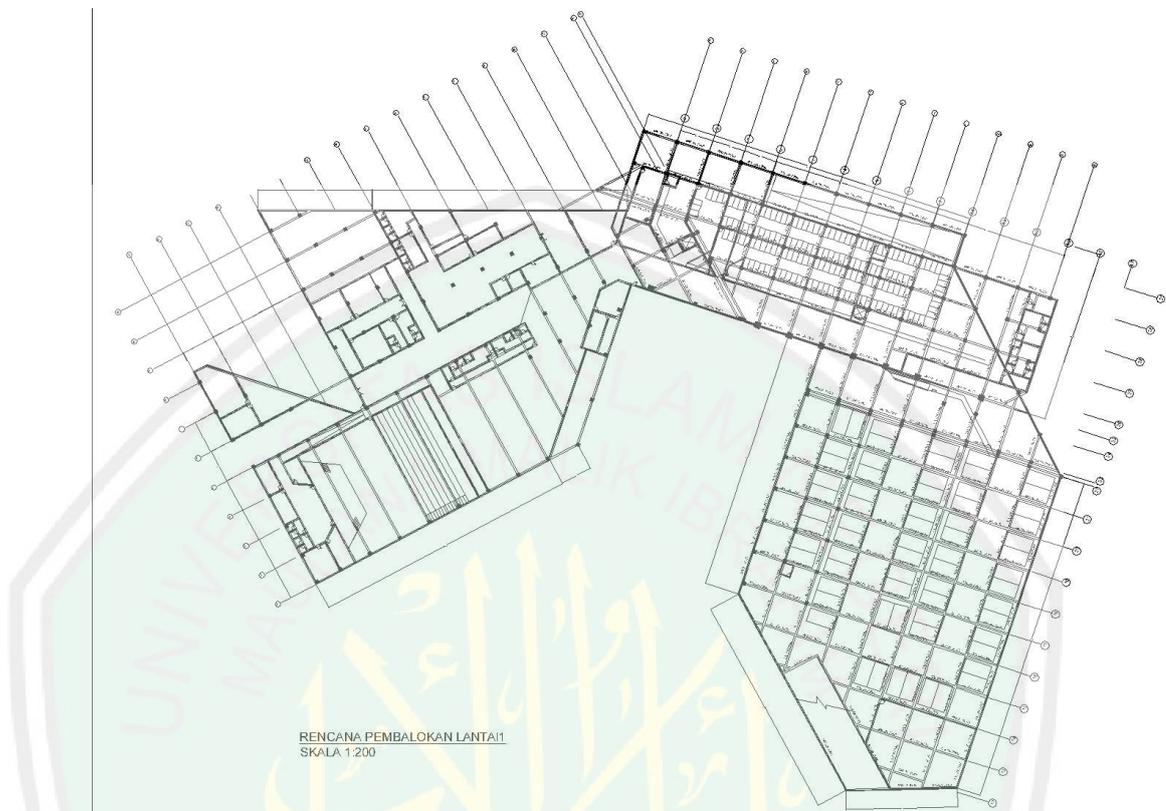
borepile digunakan sebagai pondasi penguat. Pada bangunan Museum Musik Indonesia terdapat bangunan yang mempunyai panjang lebih dari 50 meter,. Oleh karena itu, pada bangunan ini menerapkan sistem dilatasi dengan dua kolom. Kolom yang digunakan adalah kolom beton berukuran 60 x 60 cm, sedangkan untuk jarak antar kolom pada dilatasi adalah 5 cm. hal tersebut ditujukan agar bangunan tidak patah ketika terjadi gempa.



Gambar 7.29 Rencana pondasi bangunan 1
Sumber : Hasil rancangan, 2017

3. Struktur Pembalokan

Struktur pembalokan pada Museum Musik ini menggunakan balok berukuran 30x60 cm pada balok induk dan balok anak berukuran 20x40cm, juga di beberapa bagian menggunakan balok prategang.



Gambar 7.29 Rencana pembalokan bangunan 1 lantai 1
Sumber : Hasil rancangan, 2017

G. Hasil Kajian Intergasi

Museum Musik Indonesia di Kota Malang adalah suatu wadah penyimpanan, pameran, serta belajar akan data-data dan alat musik Indonesia. Pendekatan dekonstruksi muncul untuk mengubah persepsi dan pola pikir masyarakat tentang musik Indonesia. Dari beberapa hal di atas timbulah ide untuk merancang sebuah Museum Musik Indonesia agar data-data dan pengetahuan tersebut tak hilang ataupun diklaim oleh bangsa lain.

Terkait perbedaan pendapat yang terjadi di dalam agama islam tentang musik ada yang membolehkannya, ada pula yang

mengharamkannya. Musik yang diharamkan adalah musik yang menjadikan kita ingat kepada Allah, taat kepada-Nya, musik sebagai tanda syukur, dan membawa kebaikan bagi orang banyak. Adapun musik dalam pandangan Islam yang diharamkan adalah musik yang menyeret manusia ke dalam kesia-siaan, dosa dan maksiat, penghambaan kepada setan, sehingga dapat menjatuhkan derajat manusia sebagai khalifah Allah.

Museum Musik Indonesia ini mempunyai fungsi edukatif yaitu Sebagai wadah bagi masyarakat untuk menambah pengetahuan tentang musik Indonesia dan juga sebagai wadah bagi para peneliti, peminat, maupun akademisi untuk melakukan penelitian di bidang musik. Dengan begitu pengunjung akan menyadari betapa beragam suku bangsa serta sejarah Indonesia dan mensyukuri semua itu karena Sang Pencipta, Allah SWT yang menciptakan keberagaman itu.

BAB VIII

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Musik Indonesia adalah musik yang kaya akan ragam budaya dan sejarah. Dari berbagai daerah di Indonesia mempunyai ciri khas dan alat musik sendiri. Hal ini penting untuk mengumpulkan informasi-informasi serta data-data tentang musik-musik tersebut, agar tidak punah atau bahkan diklaim oleh bangsa lain. Untuk mengatasi hal ini perlunya sebuah wadah yang untuk menyimpan dan mengumpulkan informasi-informasi dan data-data tersebut. Wadah tersebut adalah Museum Musik Indonesia.

Selain fungsi museum sebagai wadah penyimpan data-data dan informasi sejarah, museum juga mempunyai fungsi edukasi dan rekreasi dimana pengunjung bisa belajar serta berwisata di dalam museum tersebut. Seiring berkembangnya zaman, fungsi museum juga berkembang. Dalam hal ini melalui pendekatan Dekonstruksi, perancangan Museum Musik Indonesia mengolah dan merombak ulang fungsi serta makna keberadaan museum itu sendiri.

B. SARAN

Dengan adanya Perancangan Museum Musik Indonesia di Kota Malang diharapkan :

1. Dapat menjadi media pembelajaran, wisata, dan galeri musik Indonesia
2. Dapat menjadi media penyimpanan data-data sejarah musik Indonesia
3. Dapat menjadi wadah komunikasi antara peminat musik, professional, peneliti, dan masyarakat.
4. Dapat meningkatkan perekonomian sekitar tapak.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Amartaraof. 2015. ZAHA HADID STRATEGY OF DESIGN. Vol 5,
No 1.
<http://www.sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/589/492>. 3 oktober 2016. UTM Press
- Dogan, Fahmi. 2003. THE ROLE OF CONCEPTUAL DIAGRAM IN THE ARCHITECTURAL DESIGN PROCESS. Diakses tanggal 6 Oktober 2016. https://smartech.gatech.edu/.../dogan_fehmi_200312_phd.pdf .
Georgia Institute Technology
- Libeskind, Daniel. 1999. Daniel Libeskind: Jewish Museum Berlin: between the lines . New York: Prestel
- Mantiri, Higynus J. 2011. EKSPLORASI TERHADAP ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI. MEDIA MATRASAIN. VOL 8 NO 2 AGUSTUS 2011. <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmm/article/view/327/252>. 1
Maret 2016
- Mantiri, Hyginus J. EKSPLORASI TERHADAP ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI.
<http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmm/article/view/327>. MEDIA
MATRASAIN. VOL 8 NO 2 AGUSTUS 2011
- Mollman, Joshman. 2014. Daniel Libeskind Addition of Jewish Museum Berlin.
Architectural Theories +

Concepts.<http://www.indiana.edu/~iucdp/MollmanProject3Final.pdf> . 16

April 2016

Neufert, Ernest. Data Arsitek Jilid I. Edisi 33

Neufert, Ernest. Data Arsitek Jilid I. Edisi 33

Neufert, Ernest. Data Arsitek Jilid I. Edisi 33

Purwantiasning, Ari Widyati & Djuha, Ahmad Mubarak. MUSIK DALAM DIMENSI RUANG ARSITEKTUR. Republika Online. 04 Februari 2016. Jakarta. 2016

Regelski, T.A., 1981. Teaching General Music. New York : Schirmer Books

Roihanah , Ita. 2010. DERRIDA DAN PROSES KREATIF BERNARD TSCHUMI. <https://itaroihanah.files.wordpress.com/2015/10/derrida-dan-proses-kreatif-bernard-tschumi.pdf>. 16 April 2016

Ruslan, Heri. 2012. Subhanallah, Inilah Kemukjizatan Alquran Tentang Teori Relativitas. (Online). (<http://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/khazanah/12/03/09/m01v5f-subhanallah-inilah-kemukjizatan-alquran-tentang-teori-relativitas>. Diakses tanggal 10 oktober 2016)

Yudkin, J. 2008. Understanding Music. Upper Saddle River, NJ:Pearson/Prentice Hall.

<http://archikey.com/building/read/2680/Jewish-Museum/>. 3 oktober 2016

<http://jurnal-s1.fsrđ.itb.ac.id/index.php/interior/article/viewFile/51/50>. Diakses tanggal 19 november 2016

<http://kbbi.web.id/disorientasi> . 1 oktober 2016

<http://knowledgeinmylife.blogspot.co.id/2014/02/karakteristik-musik-melayu.html>. Diakses tanggal 19 november 2016

<http://www.anneahira.com/musik-dalam-pandangan-islam.htm>, [diakses tanggal 29 April 2016]

<http://www.jmberlin.de/en/libeskind-building>. 3 oktober 2016

<https://klinikmusik.wordpress.com/2014/10/19/genre-musik/>. Diakses tanggal 19 november 2016





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Baso Mappaturi, M.T

NIP : 19780630.200604.1.001

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Marta Asnawi

Nim : 13660072

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Musik Indonesia Di Kota Malang dengan Pendekatan Dekonstruksi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 8 Juni 2017
Yang menyatakan,


Andi Baso Mappaturi, M.T
NIP. 19780630.200604.1.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Marta Asnawi
Nim : 13660072
Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Musik Indoensia Di Kota Malang
dengan Pendekatan Dekonstruksi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 8 Juni 2017
Dosen Penguji Utama,

Andi Baso Mappaturi, M.T
NIP. 19780630.200604.1.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elok Mutiara, M.T.

NIP : 19760528.200604.2.003

Selaku dosen ketua penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Marta Asnawi

Nim : 13660072

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Musik Indonesia Di Kota Malang dengan Pendekatan Dekonstruksi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 8 Juni 2017

Yang menyatakan,

Elok Mutiara, M.T.
NIP. 19760528.200604.2.003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Marta Asnawi
Nim : 13660072
Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Musik Indonesia Di Kota Malang
dengan Pendekatan Dekonstruksi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 8 Juni 2017
Dosen Ketua Penguji,

Elok Mutiara, M.T.
NIP. 19760528.200604.2.003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Gat Gautama, M.T.

NIP : 19760418.200801.1.009

Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Marta Asnawi

Nim : 13660072

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Musik Indonesia Di Kota Malang dengan Pendekatan Dekonstruksi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 8 Juni 2017
Yang menyatakan,

Achmad Gat Gautama, M.T.
NIP. 19760418.200801.1.009



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

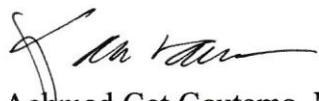
Nama : Marta Asnawi
Nim : 13660072
Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Musik Indonesia Di Kota Malang
dengan Pendekatan Dekonstruksi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 8 Juni 2017
Dosen Pembimbing I,


Achmad Gat Gautama, M.T.
NIP. 19760418.200801.1.009



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luluk Maslucha, M.Sc.

NIP : 19800917.200501.2.003

Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Marta Asnawi

Nim : 13660072

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Musik Indoensia Di Kota Malang dengan Pendekatan Dekonstruksi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 8 Juni 2017
Yang menyatakan,

Luluk Maslucha, M.Sc.
NIP. 19800917.200501.2.003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Marta Asnawi
Nim : 13660072
Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Musik Indonesia Di Kota Malang
dengan Pendekatan Dekonstruksi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 8 Juni 2017
Dosen Pembimbing I,

Luluk Maslucha, M.Sc.
NIP. 19800917.200501.2.003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Dr. Abdussakir, M.Pd.**

NIP : 19751006200312.1.001

Selaku dosen penguji agama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Marta Asnawi

Nim : 13660072

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Musik Indonesia Di Kota Malang dengan Pendekatan Dekonstruksi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 8 Juni 2017

Yang menyatakan,

Dr. Abdussakir, M.Pd.
NIP. 19751006200312.1.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Marta Asnawi
Nim : 13660072
Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Musik Indonesia Di Kota Malang
dengan Pendekatan Dekonstruksi

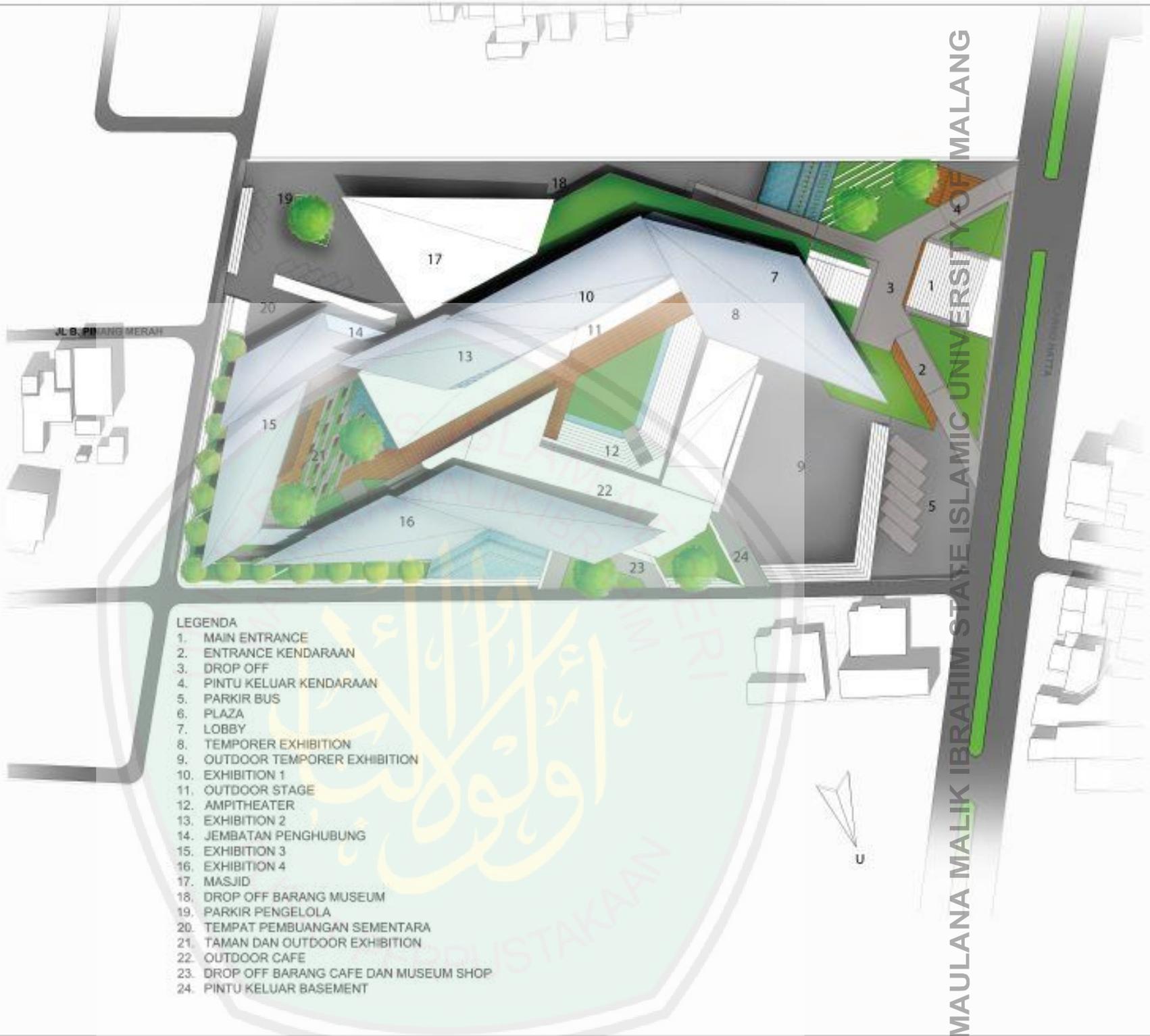
Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
Marta Asnawi
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 8 Juni 2017
Dosen Penguji Agama,

Abdussakir, M.Pd.
NIP. 19751006200312.1.001



LEGENDA

1. MAIN ENTRANCE
2. ENTRANCE KENDARAAN
3. DROP OFF
4. PINTU KELUAR KENDARAAN
5. PARKIR BUS
6. PLAZA
7. LOBBY
8. TEMPORER EXHIBITION
9. OUTDOOR TEMPORER EXHIBITION
10. EXHIBITION 1
11. OUTDOOR STAGE
12. AMPITHEATER
13. EXHIBITION 2
14. JEMBATAN PENGHUBUNG
15. EXHIBITION 3
16. EXHIBITION 4
17. MASJID
18. DROP OFF BARANG MUSEUM
19. PARKIR PENGELOLA
20. TEMPAT PEMBUANGAN SEMENTARA
21. TAMAN DAN OUTDOOR EXHIBITION
22. OUTDOOR CAFE
23. DROP OFF BARANG CAFE DAN MUSEUM SHOP
24. PINTU KELUAR BASEMENT

 JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		
NAMA		
MARTA ASNAW		
NIM		
13660072		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR		
PERANCANGAN MUSEUM MUSIK INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN PENDEKATAN DEKONSTRUKSI		
PEMBIMBING I		
ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. NIP:19760415 200801 1 009		
PEMBIMBING II		
LULUK MASLUCHA, M.Sc NIP:19800917 200901 2 003		
CATATAN		
NO.	CATATAN	
JUDUL GAMBAR	SKALA	
SITE PLAN	1:500	
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASNAW

NIM

13660072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
NIP. 19760418 200801 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19800917 200501 2 003

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

LAYOUT PLAN

1:500

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

ARS



LEGENDA

1. ENTRANCE
2. ENTRANCE KENDARAAN
3. DROP OFF
4. MASUK BASEMENT
5. PINTU KELUAR KENDARAAN
6. ENTRANCE HALL
7. CONFERENCE ROOM
8. PANGGUNG OUTDOOR
9. AMPITEATER
10. KANTOR PENGELOLA
11. RUANG PETUGAS
12. DROP OFF BARANG MUSEUM
13. HALL
14. RUANG PERTUNJUKAN
15. PARKIR PENGELOLA
16. STUDIO MUSIK
17. CAFE
18. MUSEUM SHOP
19. DROP OFF BARANG CAFE DAN MUSEUMSHOP
20. RUANG UTILITAS
21. TAMAN DAN RUANG PAMERAN OUTDOOR
22. TPS (TEMPAT PEMBUANGAN SEMENTARA)
23. KELUAR BASEMENT
24. TEMPORER EXHIBITION
25. PARKIR BUS

UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTHA ASNAW

NIM

12060072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GALUTAMA, M.T.
NP. 19790415 200801 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NP. 19820917 200501 2 003

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

DENAH BASEMENT

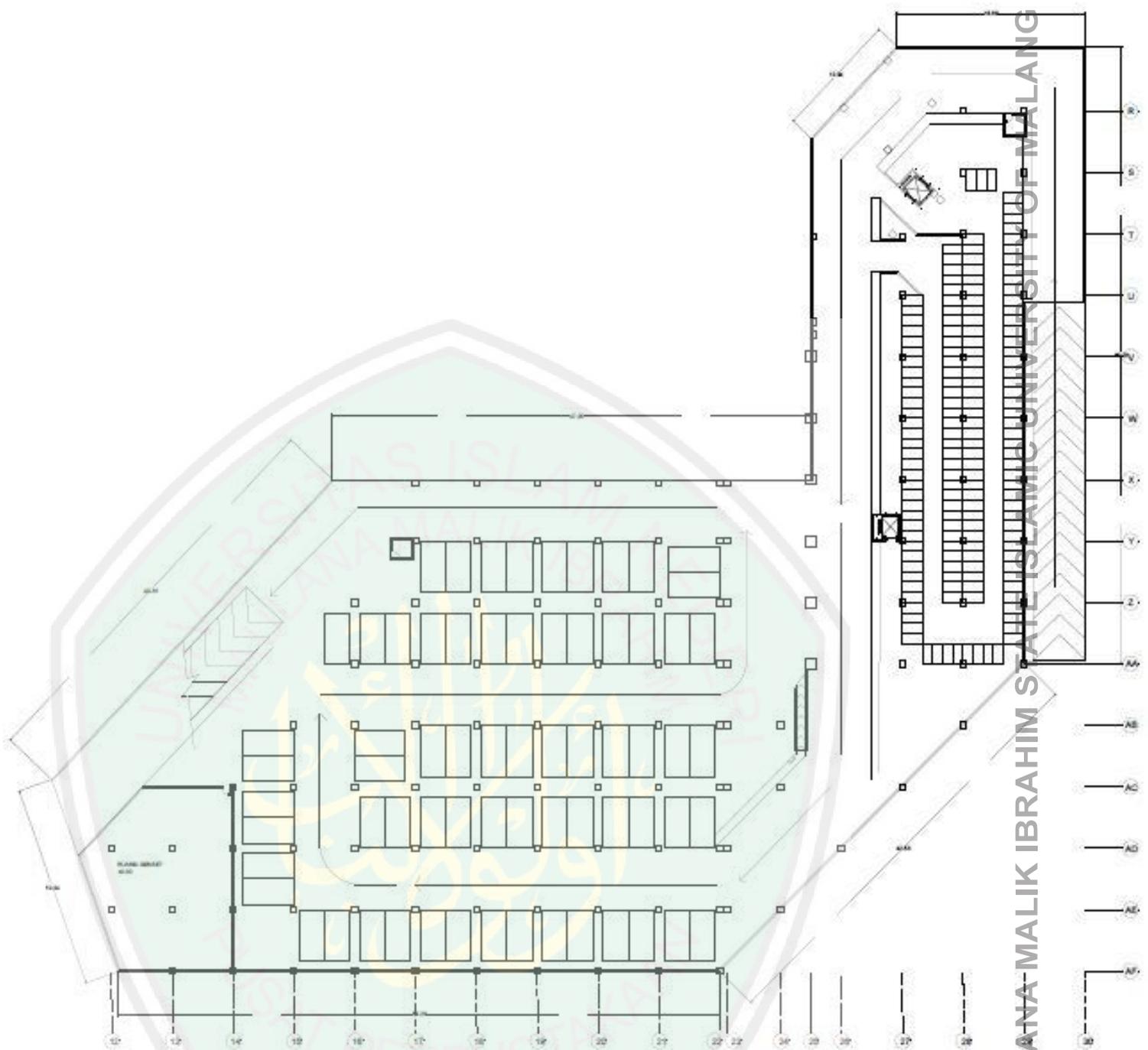
1:200

KODE

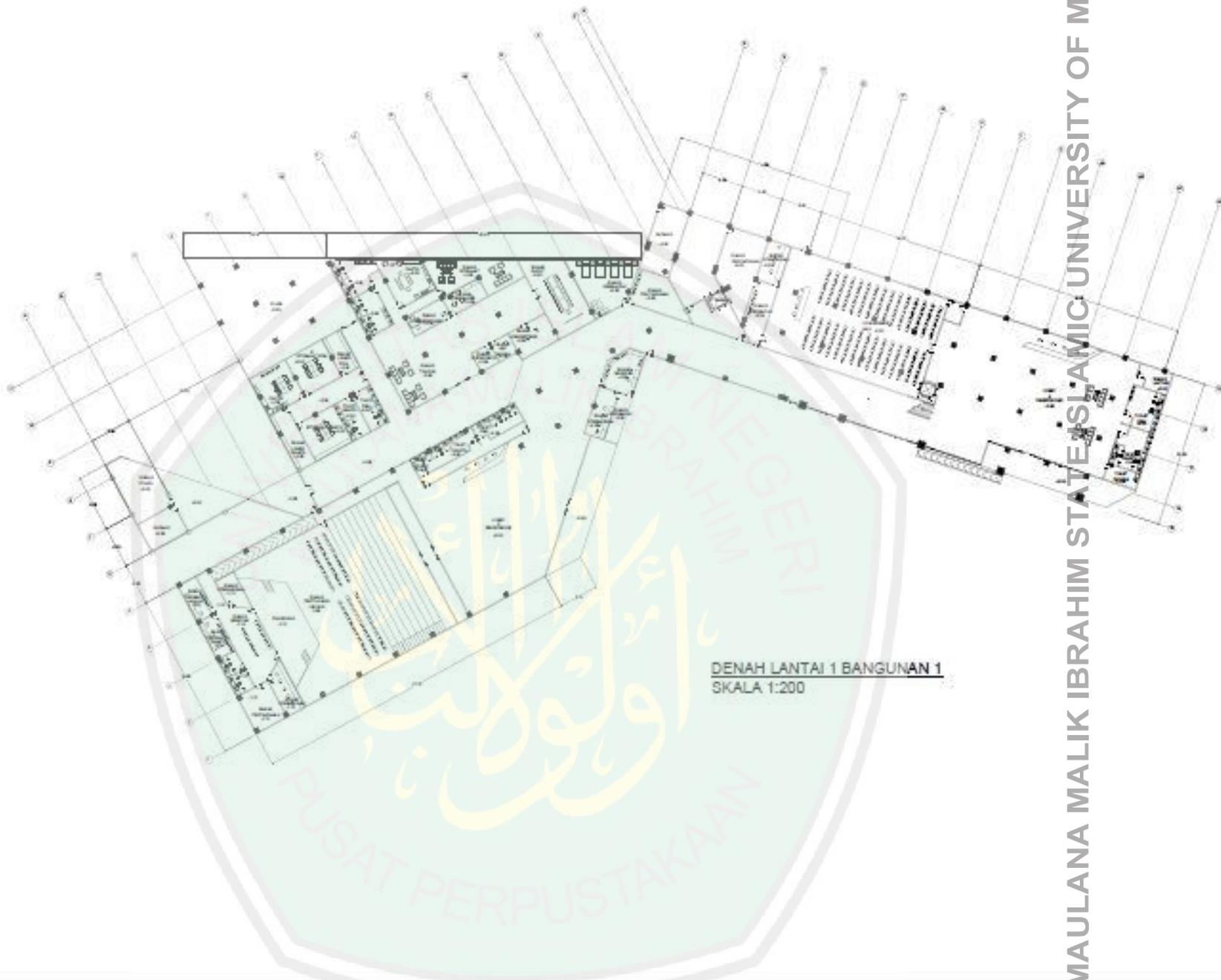
NOMOR

JUMLAH

ARS



DENAH LANTAI BASEMENT
SKALA 1:200



DENAH LANTAI 1 BANGUNAN 1
SKALA 1:200

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MIRTA ASMAW
NIM
1300302

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERENCANAAN MESRUM MUSEK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDAKATAN DISTRIBUSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
NIP. 19780419 200601 1 000

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCIHA, M.Sc.
NIP. 19890917 200601 2 000

CATATAN

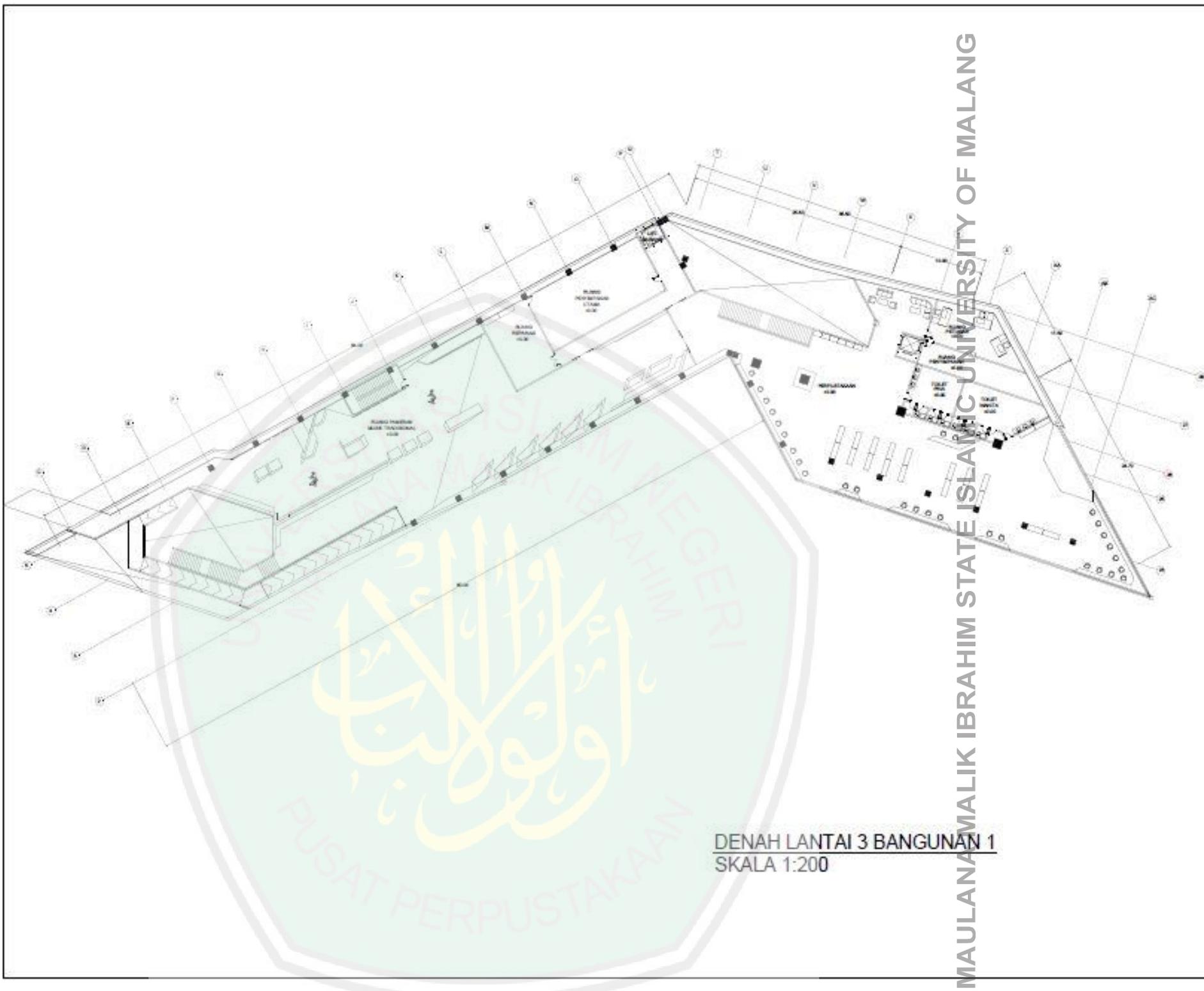
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
--------------	-------

DENAH BANGUNAN 1	1:200
------------------	-------

KODE	NOMOR	JUMLAH
------	-------	--------

ARS		
-----	--	--



DENAH LANTAI 3 BANGUNAN 1
SKALA 1:200

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13960072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PENBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
N.P. 19760418 200601 1 009

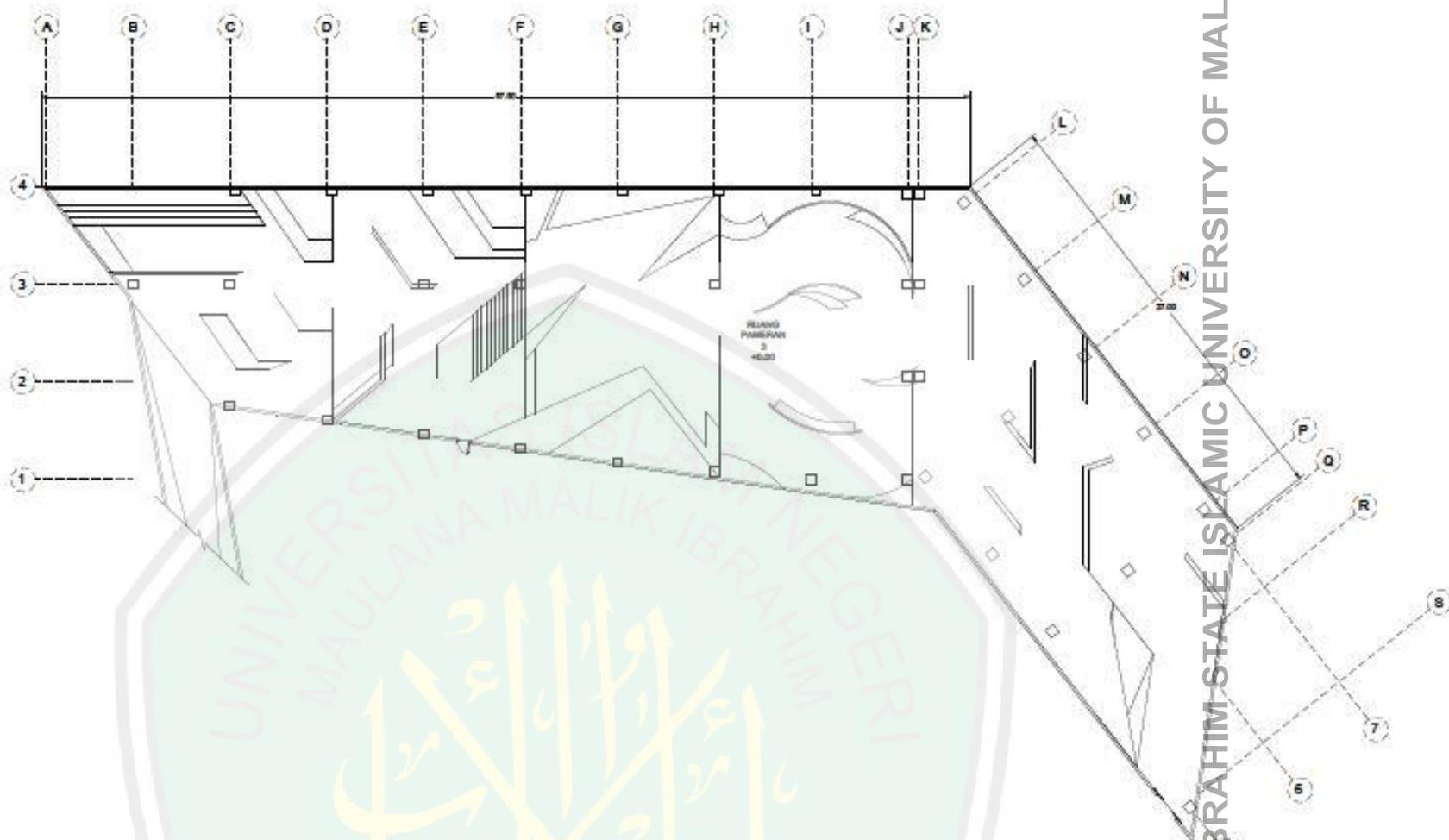
PENBIMBING II
LULUK MASLUCHA, M.Eng.
N.P. 19900917 200601 2 009

CATATAN	
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
--------------	-------

DENAH BANGUNAN 1	1:200
------------------	-------

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



DENAH BANGUNAN 2
SKALA 1:200

UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13960072

TUGAS AKHIR
 JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
 INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
 PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I
 ACHMAD GAT GALUTAMA, M.T.
 NIP. 19740825 200901 1 006

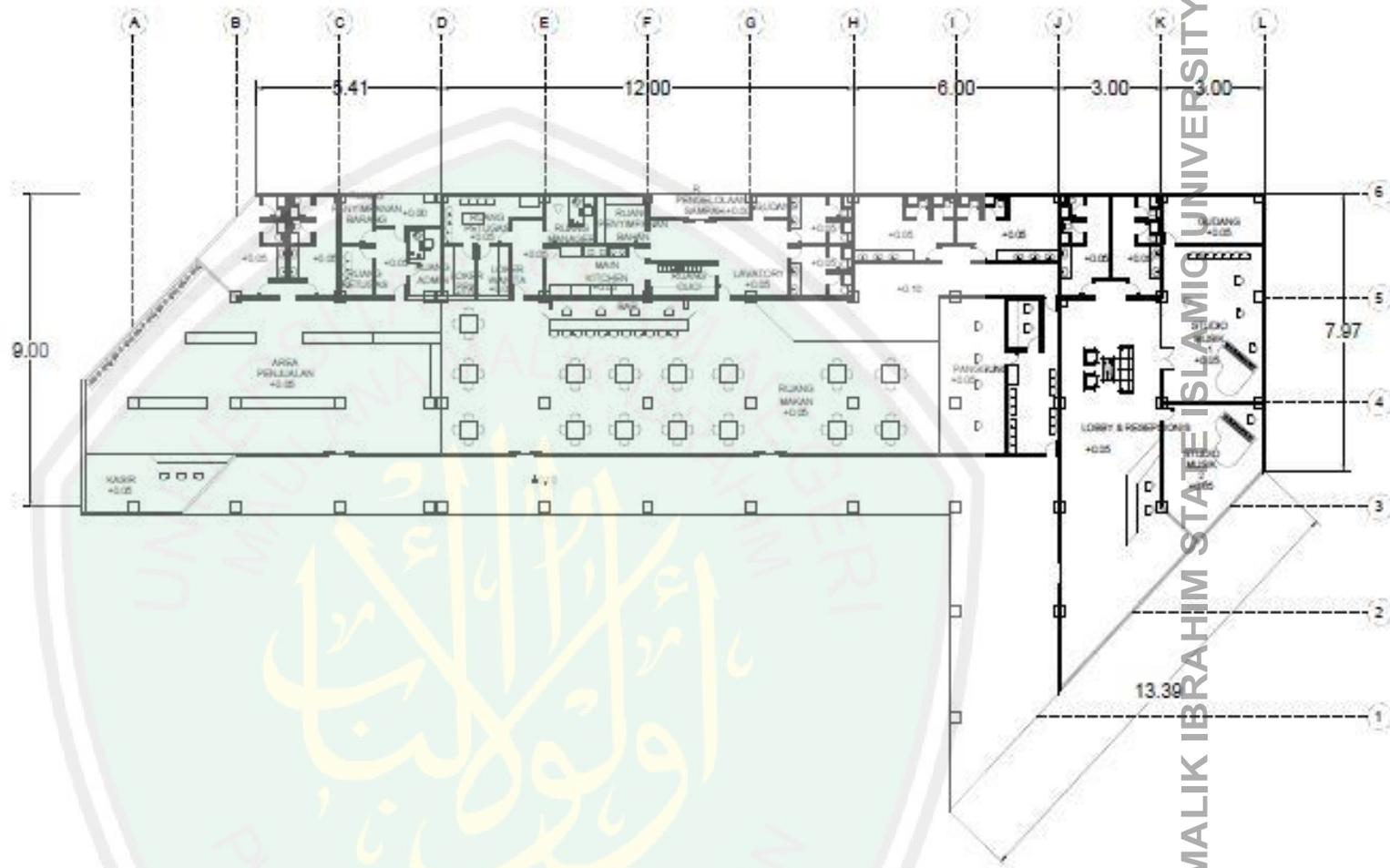
PEMBIMBING II
 LULUK MASLICHIA, M.Eng.
 NIP. 19760528 200604 2 009

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
DENAH BANGUNAN 2	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



DENAH LANTAI 1 BANGUNAN 3
SKALA 1:200

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASNANI

NIM

10880072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GALUTAMA, M.T.
NIP. 19740825 200901 1 006

PEMBIMBING II

ULUK MASLUCHA, M.Sc.
NIP. 19780528 200604 2 003

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

DENAH BANGUNAN
3

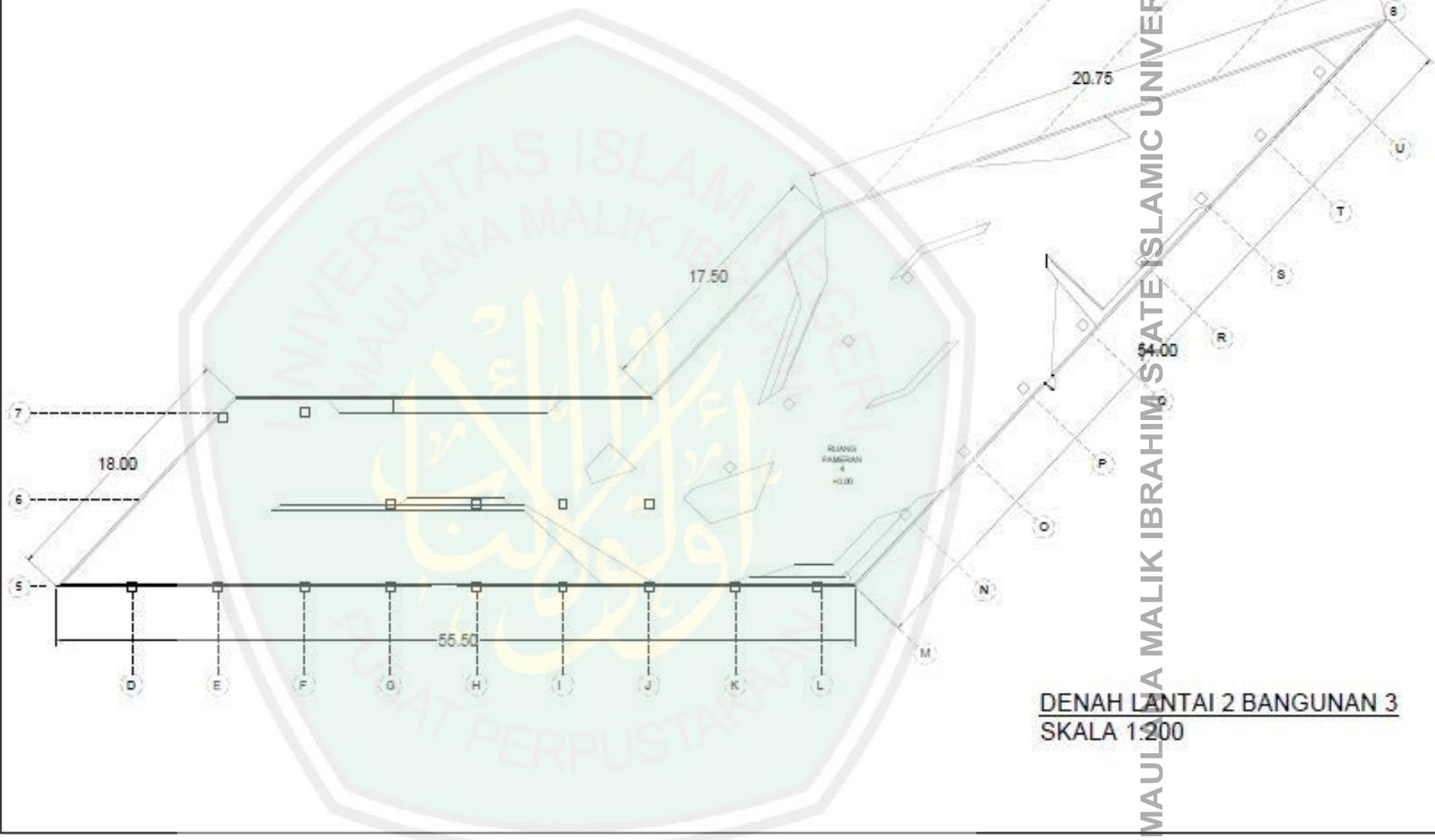
1:200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



DENAH LANTAI 2 BANGUNAN 3
SKALA 1:200



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13060072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GALTAMA, M.T.
NIP. 19740825 200901 1 006

PEMBIMBING II
LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19760528 200604 2 003

CATATAN	
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
DENAH BANGUNAN 3	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



TAMPAK DEPAN BANGUNAN 1
SKALA 1:200



TAMPAK SAMPING BANGUNAN 1
SKALA 1:200



TAMPAK SAMPING 2 BANGUNAN 1
SKALA 1:200



TAMPAK BELAKANG BANGUNAN 1
SKALA 1:200



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASNAWI

NIM

13660072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
NIP. 19780418 200801 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19800917 200501 2 003

CATATAN

NO. CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

TAMPAK BANGUNAN 1 1:200

KODE NOMOR JUMLAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASRAWI

NIM

13068072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
 INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
 PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GALTAMA, M.T.
 NIP.19760418 200801 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
 NIP.19800917 200501 2 003

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

TAMPAK
 BANGUNAN 2

1:200

KODE NOMOR JUMLAH

ARS

UNIVERSITY OF MALANG



TAMPAK DEPAN BANGUNAN 2
 SKALA 1:200



TAMPAK SAMPING BANGUNAN 2
 SKALA 1:200



TAMPAK SAMPING BANGUNAN 2
 SKALA 1:200



TAMPAK BELAKANG BANGUNAN 2
 SKALA 1:200



TAMPAK DEPAN BANGUNAN 3
SKALA 1:200



TAMPAK SAMPING BANGUNAN 3
SKALA 1:200



TAMPAK SAMPING BANGUNAN 3
SKALA 1:200



TAMPAK BELAKANG BANGUNAN 3
SKALA 1:200



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA AGNAMI

NIM

13660072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS: AKH

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
NIP. 19760418 200801 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc.
NIP. 19860917 200501 2 000

CATATAN

NO. CATATAN

TAMPAK BANGUNAN 3	1:200	
-------------------	-------	--

KODE	NOMOR	JUMLAH
------	-------	--------

ANG		
-----	--	--

UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



TAMPAK DEPAN KAWASAN
SKALA 1: 500



TAMPAK SAMPING KAWASAN
SKALA 1:500

F MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13090072

TUGAS AKHIR

JUDUL: TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
NP.19780418 200801 1 008

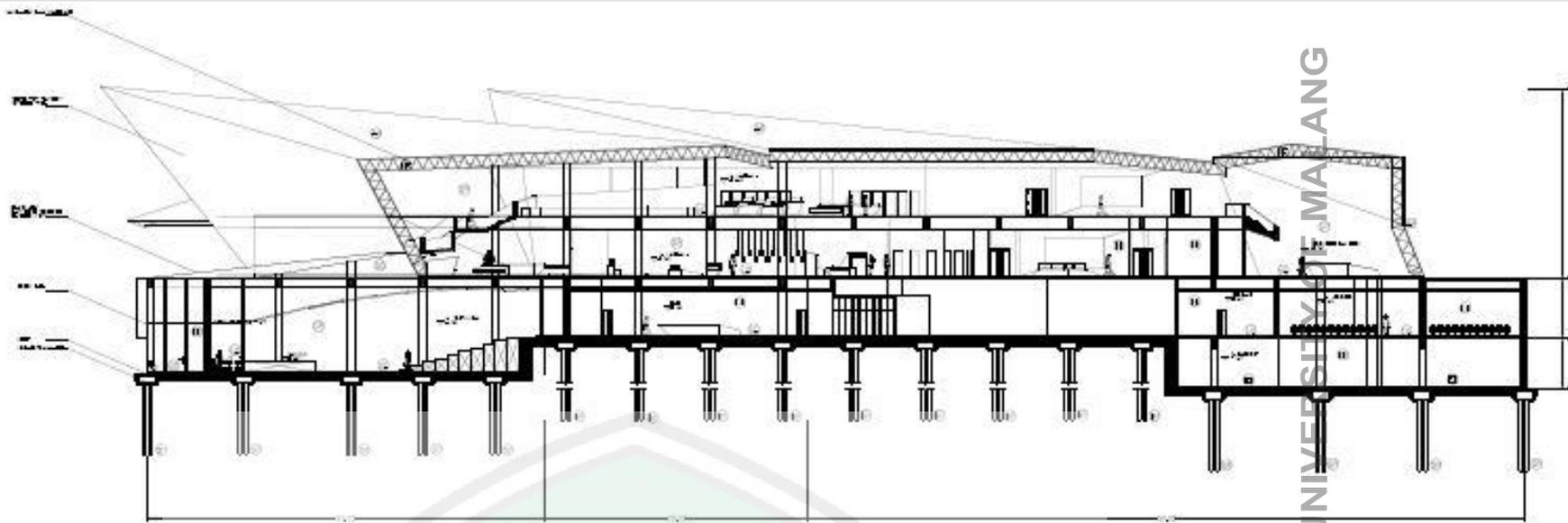
PEMBIMBING II
LULUK MASLUCHA, M.Sc
NP.19800917 200501 2 003

CATATAN
NO. CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK KAWASAN	1:500

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



PONDASI :

- (BP) : Bored Pile
- (SP) : Strauss Pile
- (PP) : Pondasi Plat
- (Rg) : Rodas

KOLOM BETON :

- (K1) : Ukuran 100x100
- (K2) : Ukuran 60x60
- (Kp) : Kolom Pratis

DINDING & 2nd SKIN :

- (DB) : Batu Ringan
- (KW) : Kiri-kiri Kayu
- (Kc) : Kaca
- (AP) : Aluminium Carbonat Panel
- (GP) : Glass Fibre Reinforced Polyester
- (GC) : Glass Fibre Reinforced Concrete
- (BW) : Bearing Wall

LANTAI :

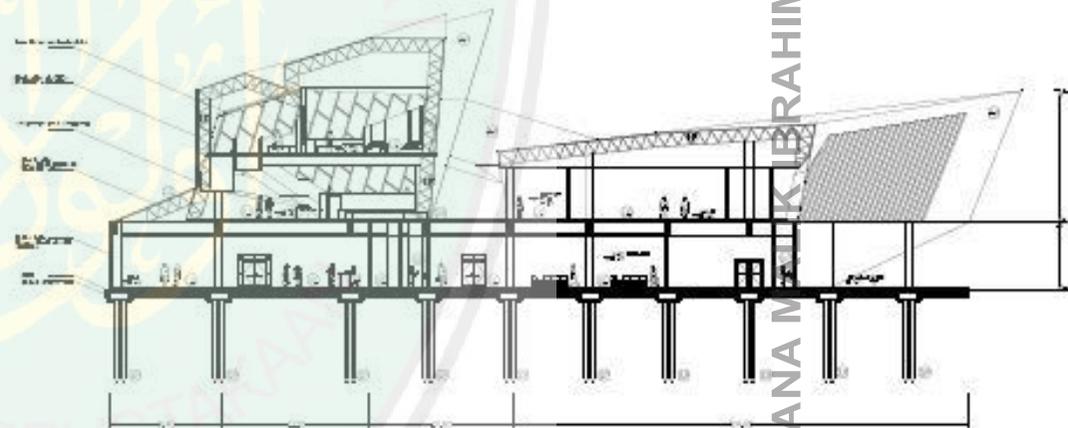
- (U1) : Keramik 60x60
- (U2) : Keramik 20x20
- (EB) : Ekspos Beton
- (LP) : Lapisan Plywood

MATERIAL ATAP :

- (BF) : Baja Ringan Faldakal

PENUTUP ATAP :

- (AP) : Aluminium Carbonat Panel
- (GC) : Glass Fibre Reinforced Concrete
- (GR) : Roof Garder



POTONGAN AA' BUILDING 1
SKALA 1:200

POTONGAN BB' BUILDING 1
SKALA 1:200

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASNAWI

NIM

1366002

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
NIP. 19760418 200801 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc.
NIP. 19800917 200601 2 003

CATATAN

NOL CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

POTONGAN
BUILDING 1

1:200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTIA ABNAW

NIM

1980072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERENCANAAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDAKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBAHAS I

ACHMAD GAY SAUTAMA, MT.
NIP. 19790419 200601 1 008

PEMBAHAS II

LEUK MASLICHAH, MSi
NIP. 19800317 200501 2 000

CATATAN

NO CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

POTONGAN
BANGUNAN 2

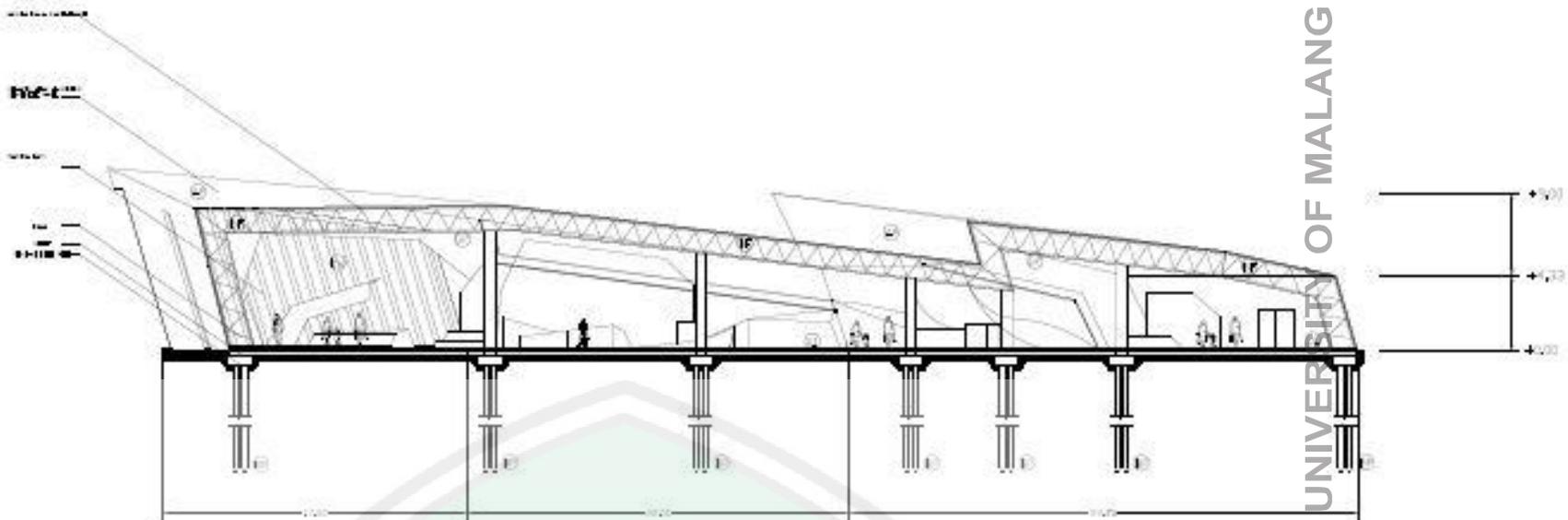
1:200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



POTONGAN AA' BANGUNAN 2
SKALA 1:200

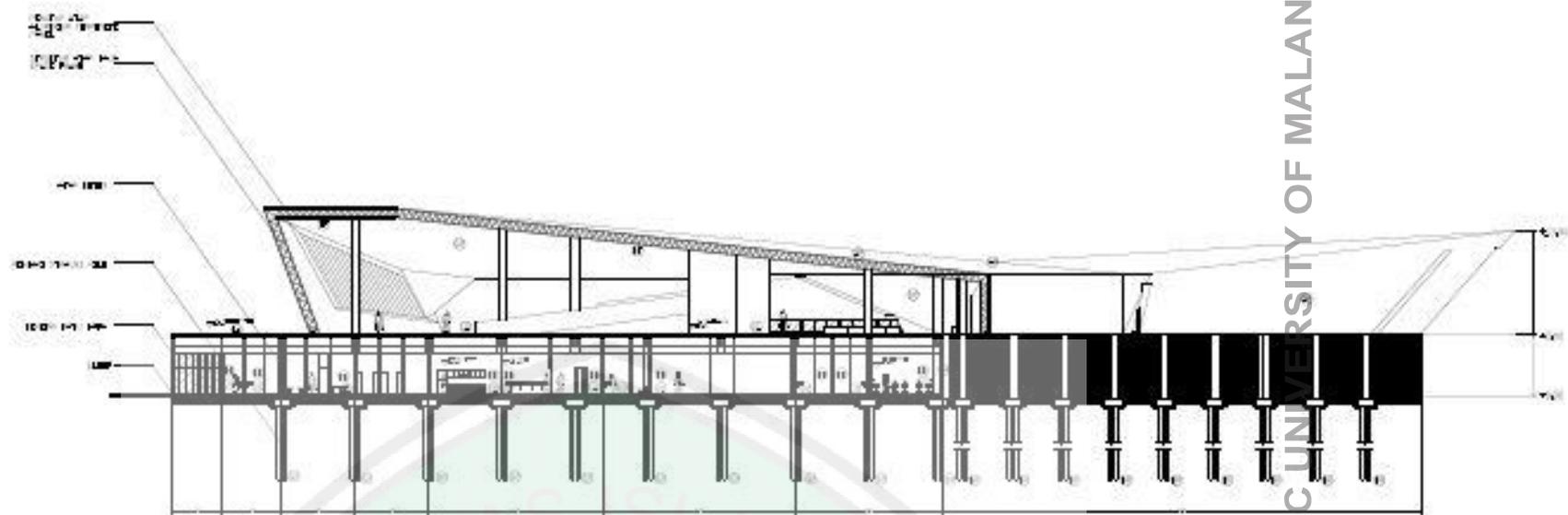


POTONGAN BB' BANGUNAN 2
SKALA 1:200

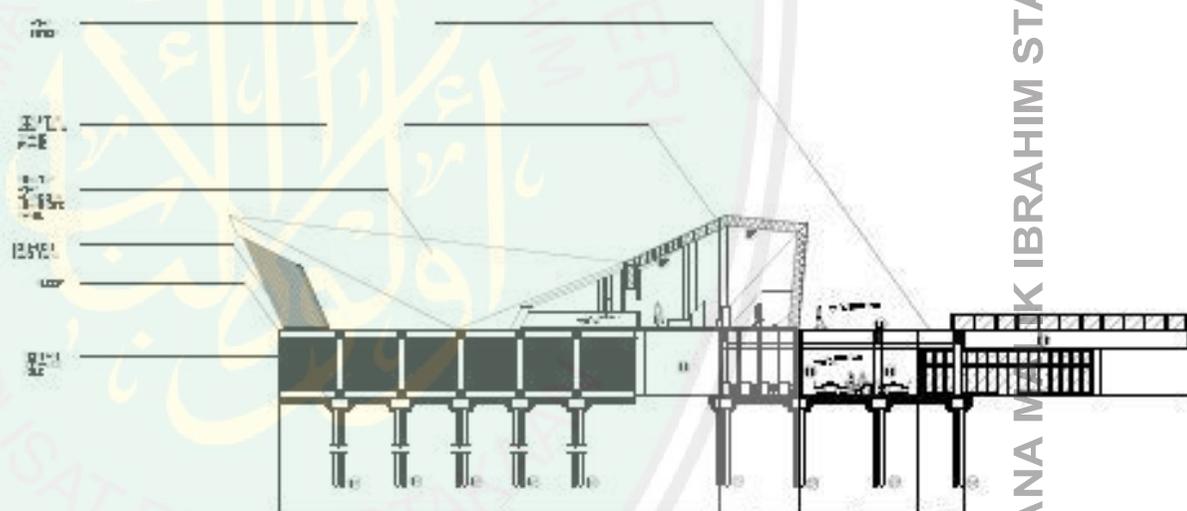
PONDASI :	
Bored Pile	(BP)
Strauss Pile	(SP)
Pondasi Plat	(PP)
Rooting	(Rg)
KOLOM BETON :	
Ukuran 100x100	(K1)
Ukuran 60x60	(K2)
Kolom Praktis	(Kp)
DINDING & 2nd SKIN :	
Bata Ringan	(DB)
Kisi-Kisi Kayu	(KW)
Kaca	(Kc)
Aluminium Carbonate Panel	(AP)
Glass Fibre Reinforced Polyester	(GP)
Glass Fibre Reinforced Concrete	(GC)
Bedring Wall	(BW)
LANTAI :	
Keramik 60x60	(U1)
Keramik 20x20	(U2)
Ekspor Beton	(E3)
Lapisan Plywood	(LP)
MATERIAL ATAP :	
Baja Ringan Fabrikasi	(BF)
PENUTUP ATAP :	
Aluminium Carbonate Panel	(AP)
Glass Fibre Reinforced Concrete	(GC)
Root Garden	(Gg)

UNIVERSITY OF MALANG MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



PONDASI :	
Bored Pile	(BP)
Strapless Pile	(SP)
Pondasi Plat	(PP)
Reotig	(Rg)
KOLOM BETON :	
Ukuran 100x100	(K1)
Ukuran 60x60	(K2)
Kolom Prakte	(Kp)
DINDING & 2nd SKIN :	
Bata Ringan	(DB)
Kiri-Risi Kayu	(KW)
Kaca	(Kc)
Aluminium Carbonate Panel	(AP)
Glass Fibre Reinforced Polyester	(GP)
Glass Fibre Reinforced Concrete	(GC)
Beating Wall	(BW)
LANTAI :	
Keramik 60x60	(U1)
Keramik 20x20	(U2)
Batas Beton	(EB)
Lapisan Plywood	(LP)
MATERIAL ATAP :	
Baja Ringan, Fabrikasi	(BF)
PENUTUP ATAP :	
Aluminium Carbonate Panel	(AP)
Glass Fibre Reinforced Concrete	(GC)
Roof Gardin	(GR)



OTOMORAN III BANGUNAN 3
SKALA 1:200

OTOMORAN III BANGUNAN 3
SKALA 1:200

 JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		
NAMA		
MARTA ADRIWI		
NIM		
13982012		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR		
PERANCANGAN MUSEUM MURK INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN PENDERKATAN DEKONSTRUKSI		
PEMBIMBING I		
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT, NP. 19700419 200601 1 009		
PEMBIMBING II		
LULUK MAS LUCHA, MS, NP. 19800317 200601 2 009		
CATATAN		
NO.	CATATAN	
JUDUL GAMBAR	SKALA	
POTONGAN BANGUNAN 3	1:200	
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



UNIVERSITAS IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAMALANG IBRAHIM MALANG

NAMA
 MARTA ASNAWI
 NIM
 13890072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKH

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
 INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
 PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
 NIP.19760418 200801 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
 NIP.19800917 200501 2 003

CATATAN
 NO. CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

PERSPEKTIF
 EKSTERIOR

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASNAWI

NIM

13000072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
 INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
 PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
 NIP.19760418 200801 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
 NIP.19800917 200501 2 003

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

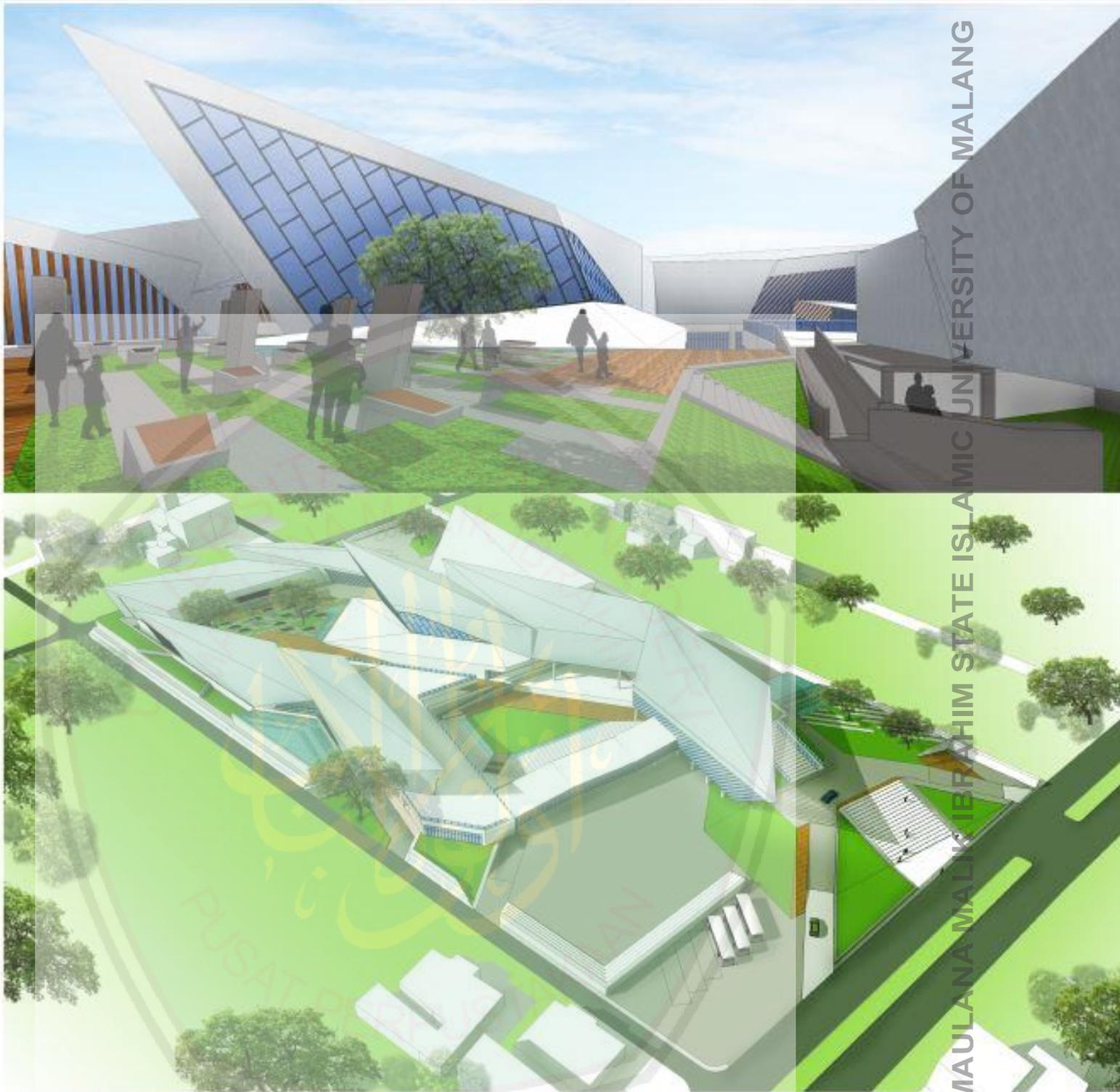
PERSPEKTIF
 EKSTERIOR

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



UNIVERSITY OF MALANG STATE ISLAMIC MAULANA MALIK IBRAHIM



PERSPEKTIF INTERIOR LOBBY



PERSPEKTIF INTERIOR RUANG
PERTUNJUKAN INDOOR



PERSPEKTIF INTERIOR RUANG
PAMERAN



PERSPEKTIF INTERIOR RUANG
PERTUNJUKAN INDOOR



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASDAWATI

NIM

1390072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS: AKH

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
NIP.19760418 200801 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP.19800917 200501 2 003

CATATAN

NO. CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR

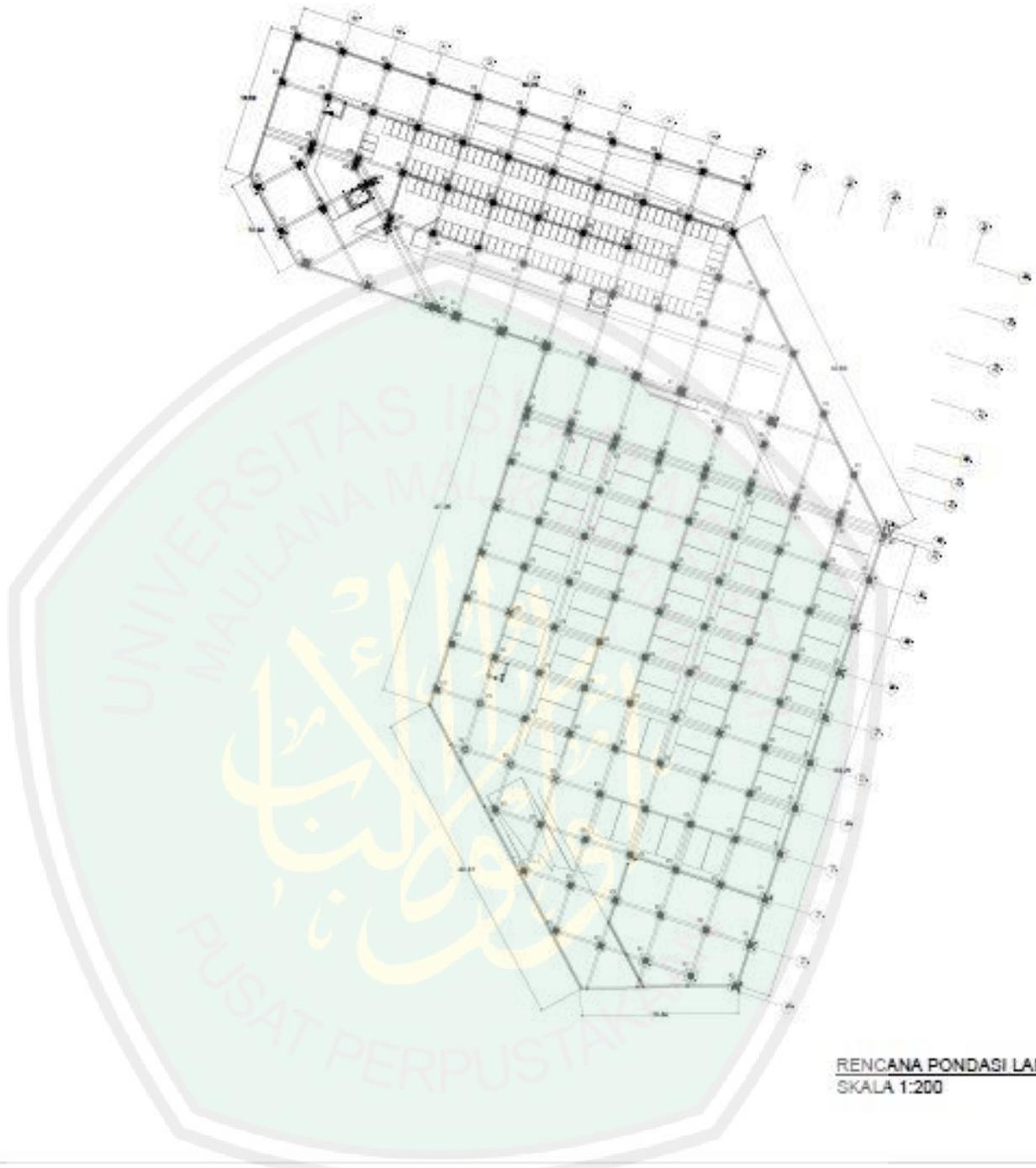
SKALA

PERSPEKTIF
INTERIOR

KODE NOMOR JUMLAH

ARS

UNIVERSITY OF MALANG
BRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



RENCANA PONDASI LANTAI BASEMENT
SKALA 1:200

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13965012

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
 PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
 INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
 PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
 N.P. 8970418 20001 1 009

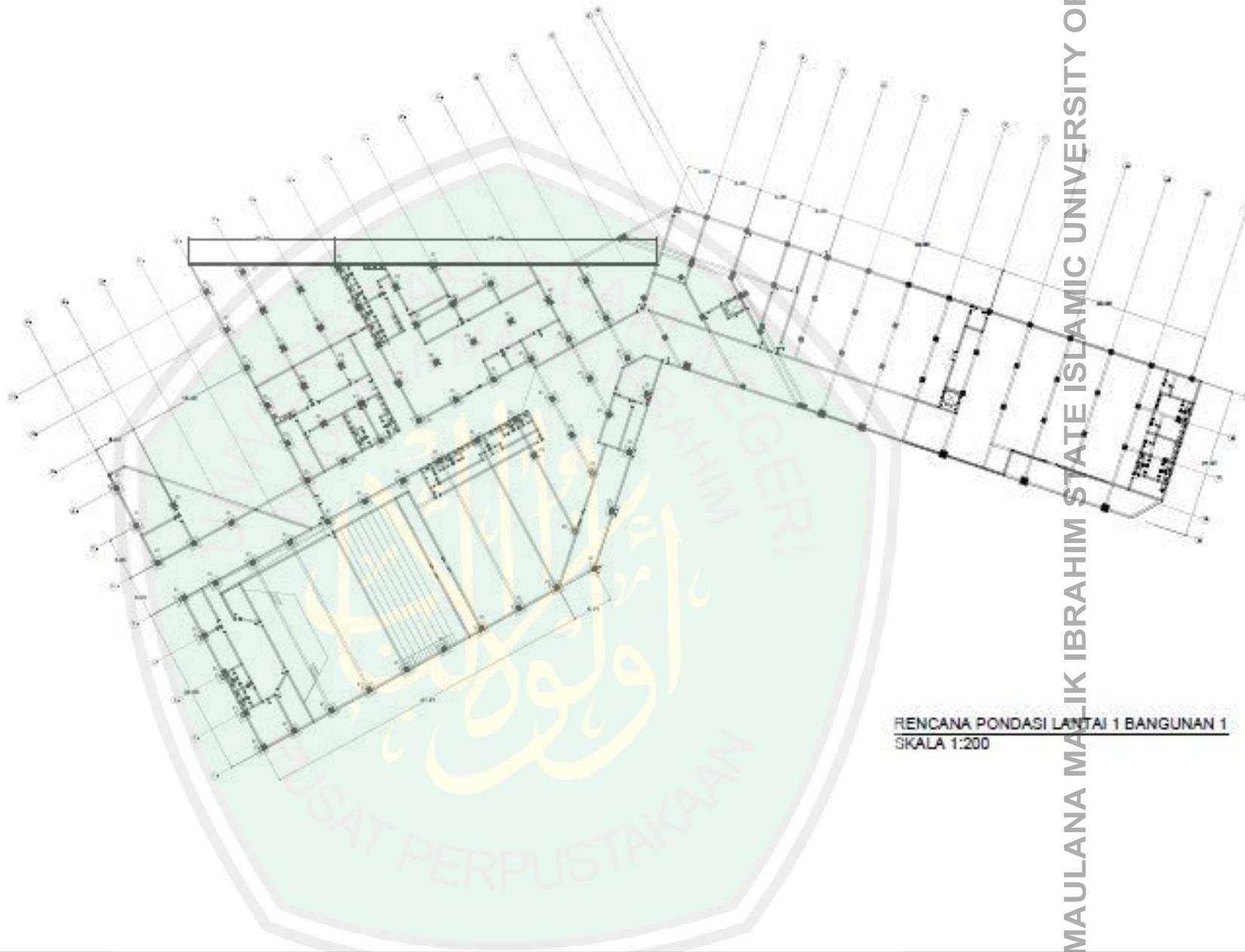
PEMBIMBING II
LILIK MARI LUCHA, M.Si
 N.P. 9900917 200501 2 003

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
GAMBAR KERJA BANGUNAN 1	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



RENCANA PONDASI LANTAI 1 BANGUNAN 1
SKALA 1:200



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASNAWI

NIM

13960072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
NP. 19790418 200801 1 008

PEMBIMBING II

LULUK MARLUCHA, M.Si
NP. 19900917 200601 2 003

CATATAN

NO. CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 1

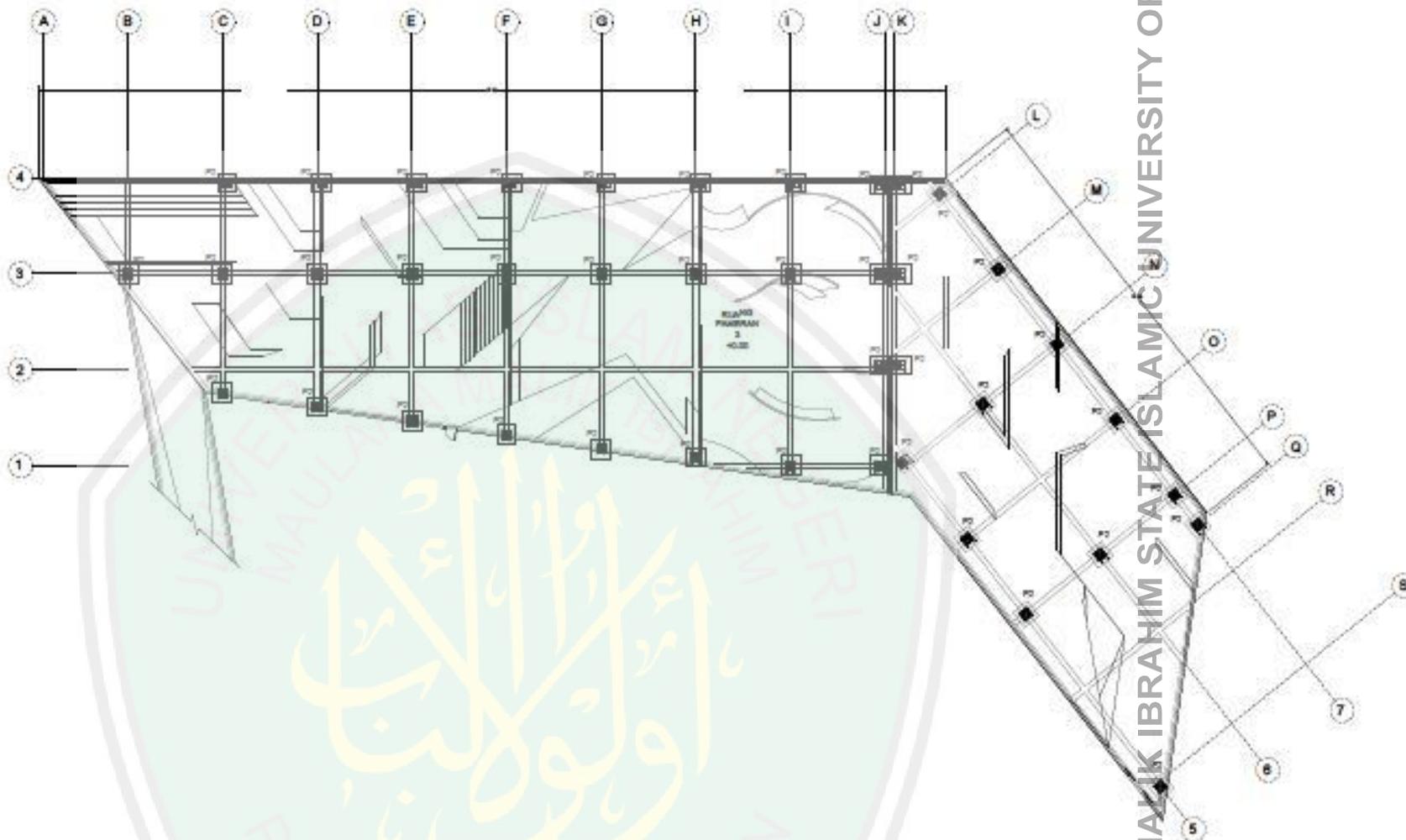
1:200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



RENCANA PONDASI BANGUNAN 2
SKALA 1:200

UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ABIMAWI
NIM
1909012

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDAKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GALITAMA, M.T.
NIP. 19780419 200601 1 000

PEMBIMBING II

LULUK MASLICHIA, M.Sc
NIP. 19890917 200601 2 000

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 2

SKALA

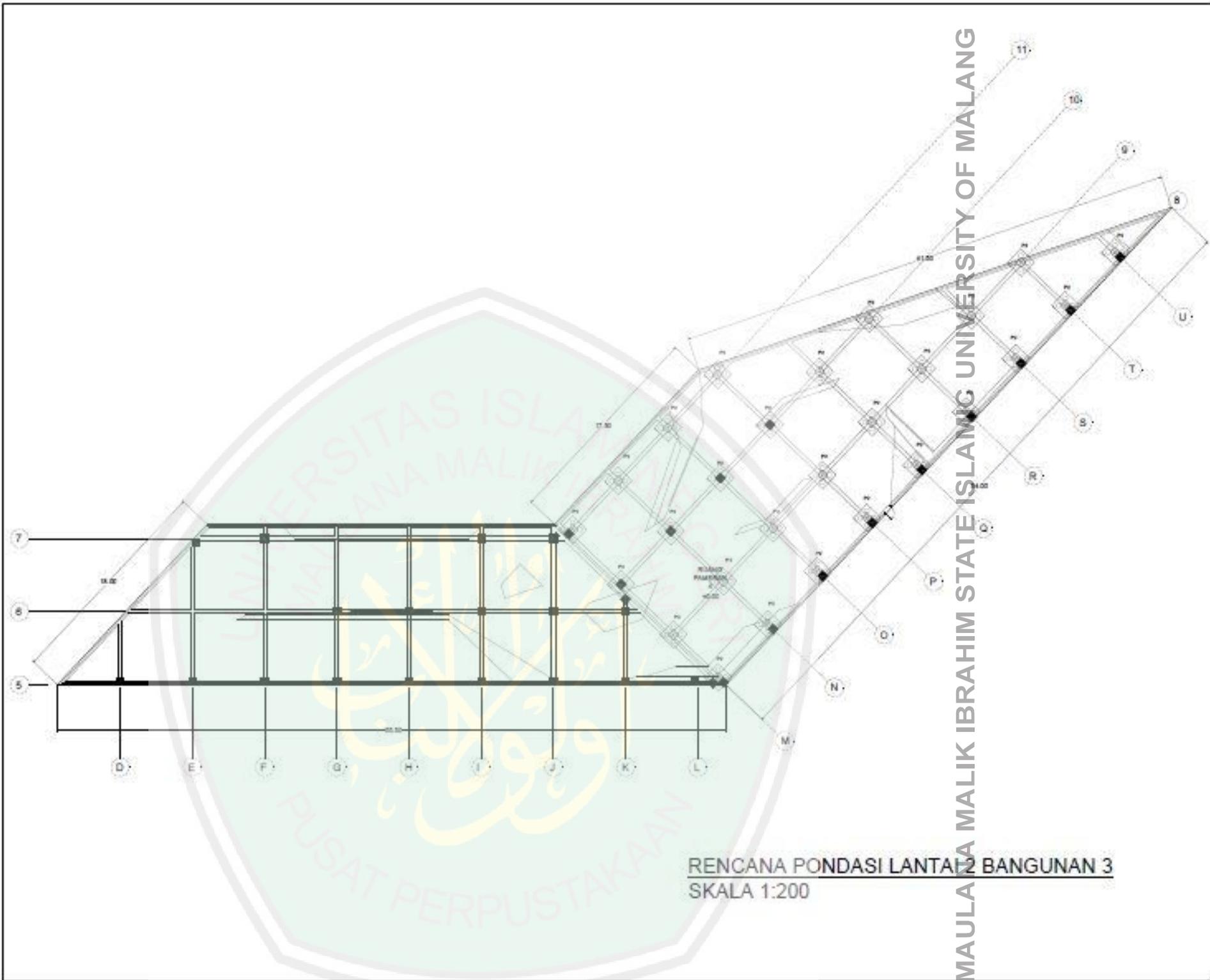
1:200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARIS



MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FACULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAW
NIM
1906072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERENCANAAN MESRUM MUSIK
[INDONESIA] DI KOTA MALANG DENGAN
PENGKAITAN DOKONSTRUKSI

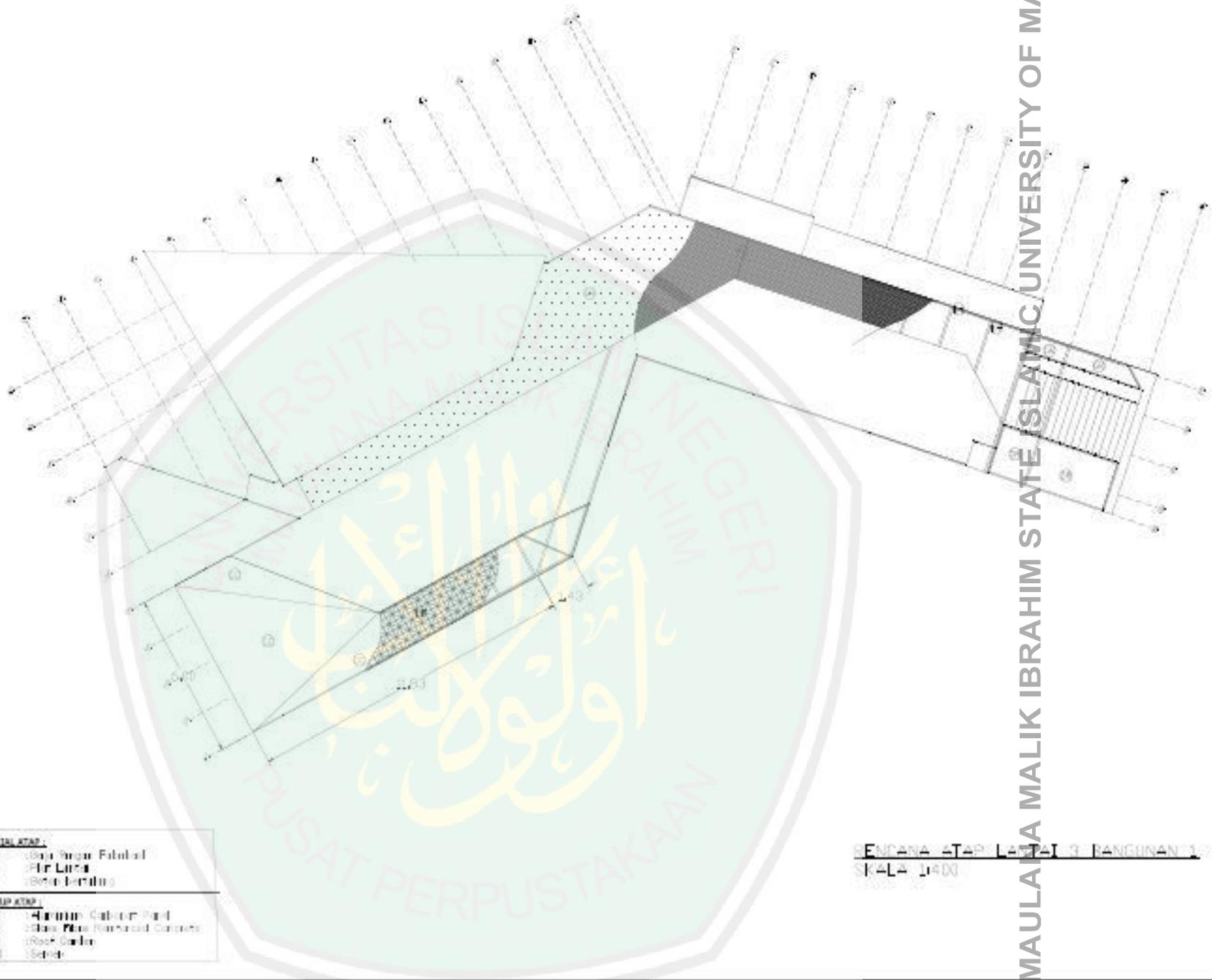
PEMBIMBING I
ACHMAD DAT DALITAMA, M.T.
NIP. 19780419 200601 1 000

PEMBIMBING II
LULUK MASLICHIA, M.Sc.
NIP. 19800917 200601 2 000

CATATAN	
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
GAMBAR KE-11 BANGUNAN 3	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

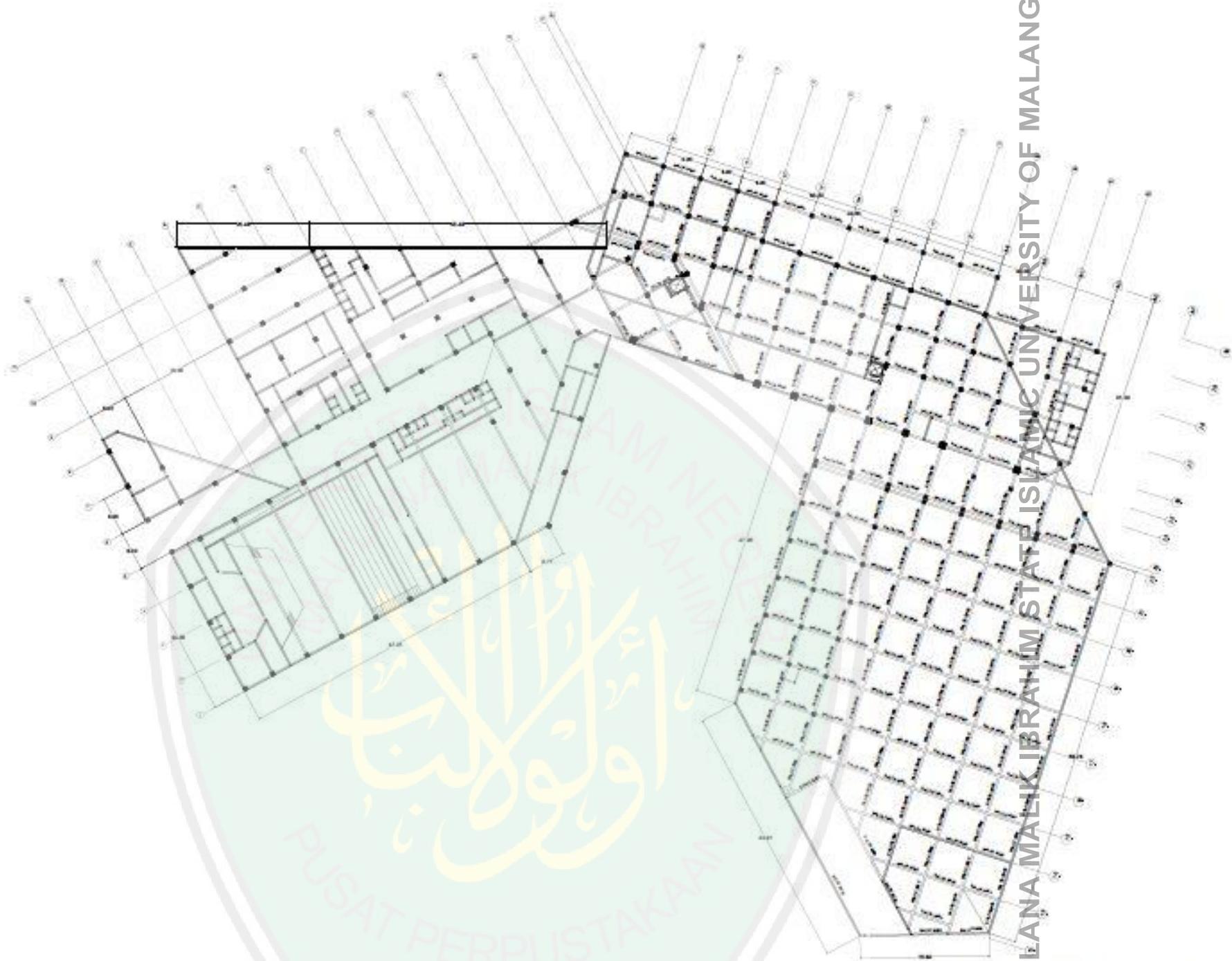


MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

MATERIAL ATAP	
(F)	Struktur Fabrikal
(L)	Plafon
(B)	Beton Bertulang
PENUTUP ATAP	
(A)	Aluminium Coated Paint
(C)	Slab Beton Reinforced Concrete
(G)	Rock Ganda
(S)	Selotif

SENDAKANA ATAP LANTAI 3 BANGUNAN 1
 SKALA 1:400

 JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM MALANG		
NAMA		
MARTA ANWAR		
NM		
198602		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR		
PERANCANGAN MUSEUM MUSIK (KONDISI 0) (KOTA MALANG DENGAN PENDEKATAN DEKONSTRUKSI)		
PEMBIMBING I		
ACHMAD GAT GULTAWA, MT. NIP. 19790419 200601 1 000		
PEMBIMBING II		
LILLIKHUSLICHIA, MSc NIP. 19830317 200601 2 000		
CATATAN		
NO.	CATATAN	
JUDUL GAMBAR	SKALA	
GAMBAR KERJA BANGUNAN 1	1:200	
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



RENCANA PEMBALOKAN LANTAI I
SKALA 1:200

MULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13860012

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

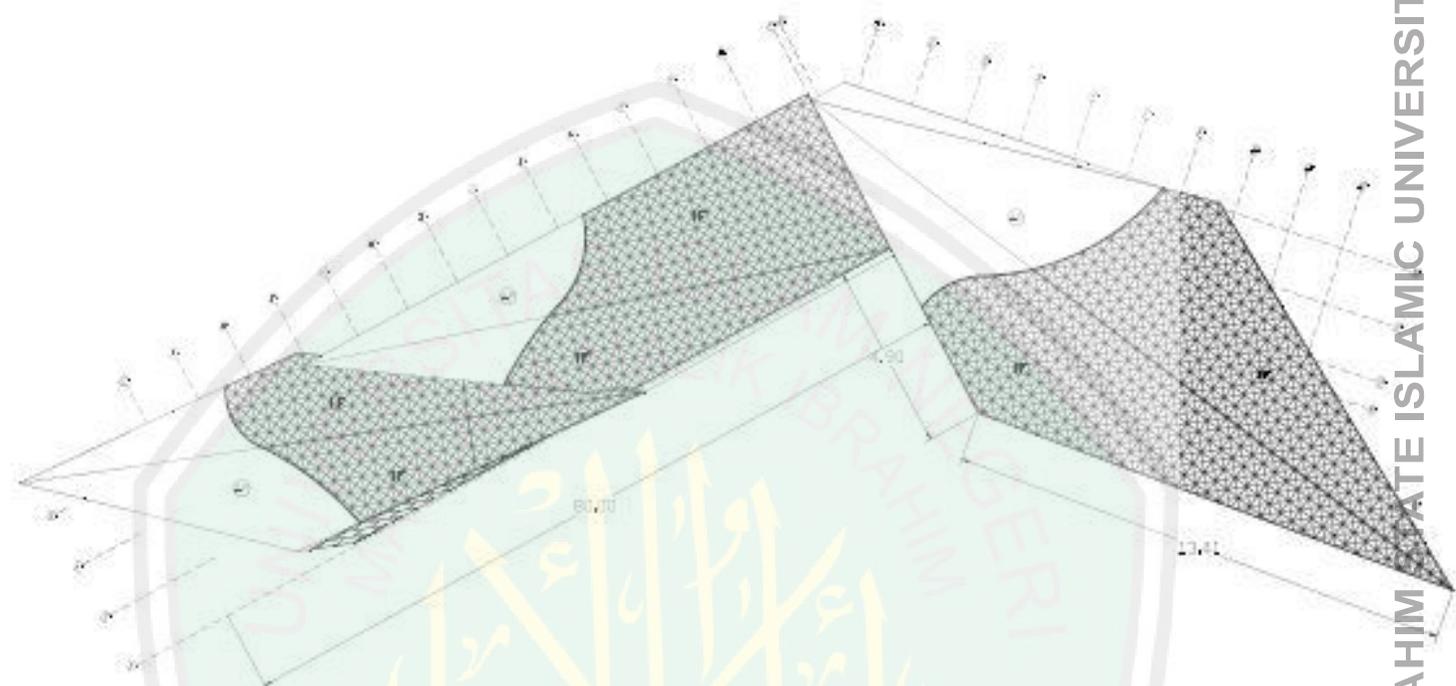
PEMBIMBING I
AGUSMAD GAT GAUTAMA, M.T.
N.P. 19790419 200601 1 009

PEMBIMBING II
LULUK MARLECHA, M.Si
N.P. 19900917 200601 2 008

CATATAN	
NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
GAMBAR KERJA BANGUNAN 1	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



MATERIAL ATAP	
(RF)	Bata Merah Flatbed
(R)	Flak Lantai
(R)	Bata Berselang

STRUKTUR ATAP	
(RF)	4 inchi Galvanis Panel
(GC)	Slab Ribs Reinforced Concrete
(CR)	Roof Gutter
(S)	Samban

RENCANA ATAP LANTAI 1 BANGUNAN 1
SKALA 1:400



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FACULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ARNAWI
NIM
1906072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA (C) ROTA MALANG DENGAN
PENERANGAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAITAMA, M.T.
N.P. 19780418 200801 1 000

PEMBIMBING II

LULUKHASLICHIA, M.Sc
N.P. 19800917 200801 2 000

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 1

SKALA

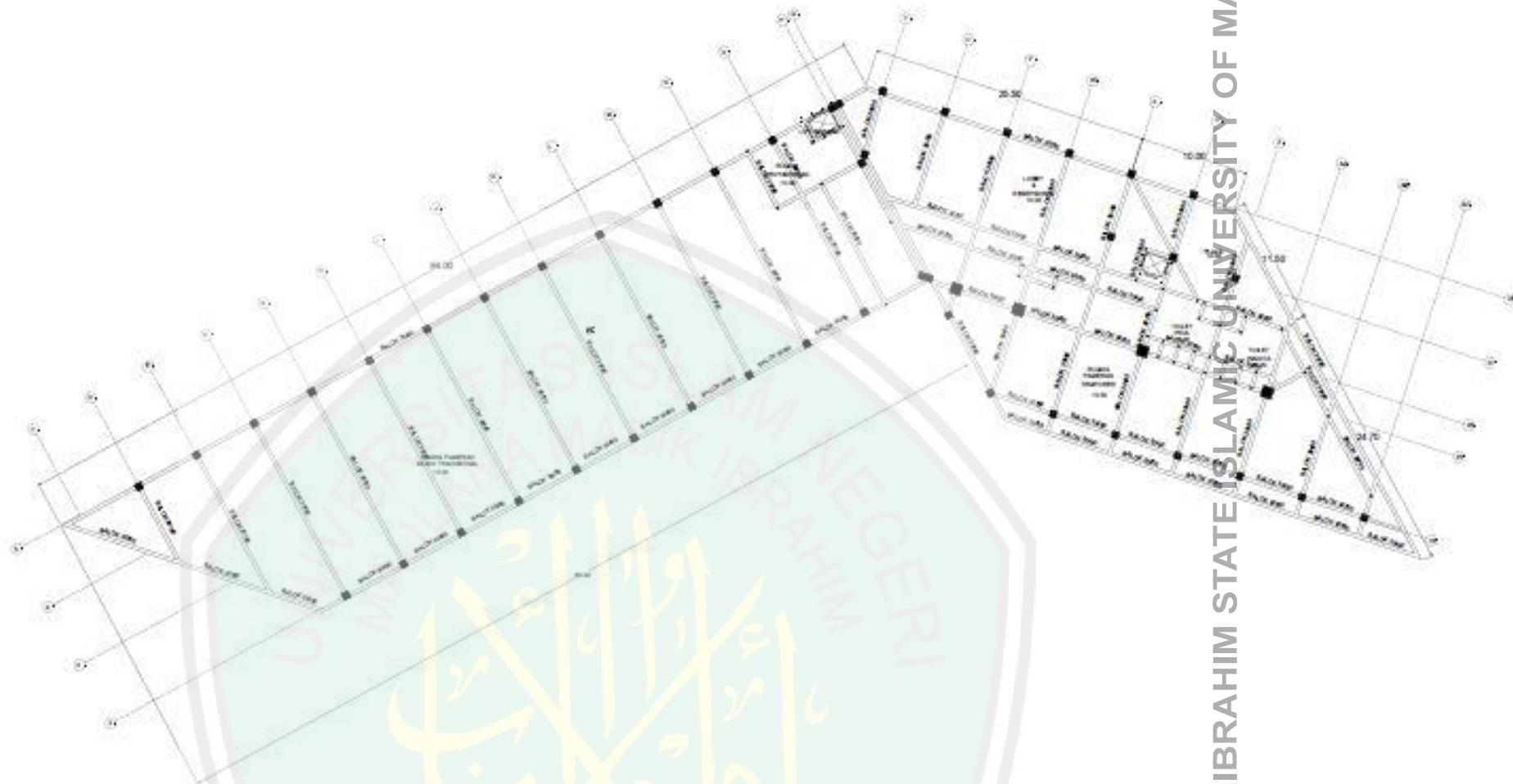
1:200

KODE

ARS

NOMOR

JUMLAH



RENCANA PEMBALOKAN LANTAI 2
SKALA 1:200

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13965012

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

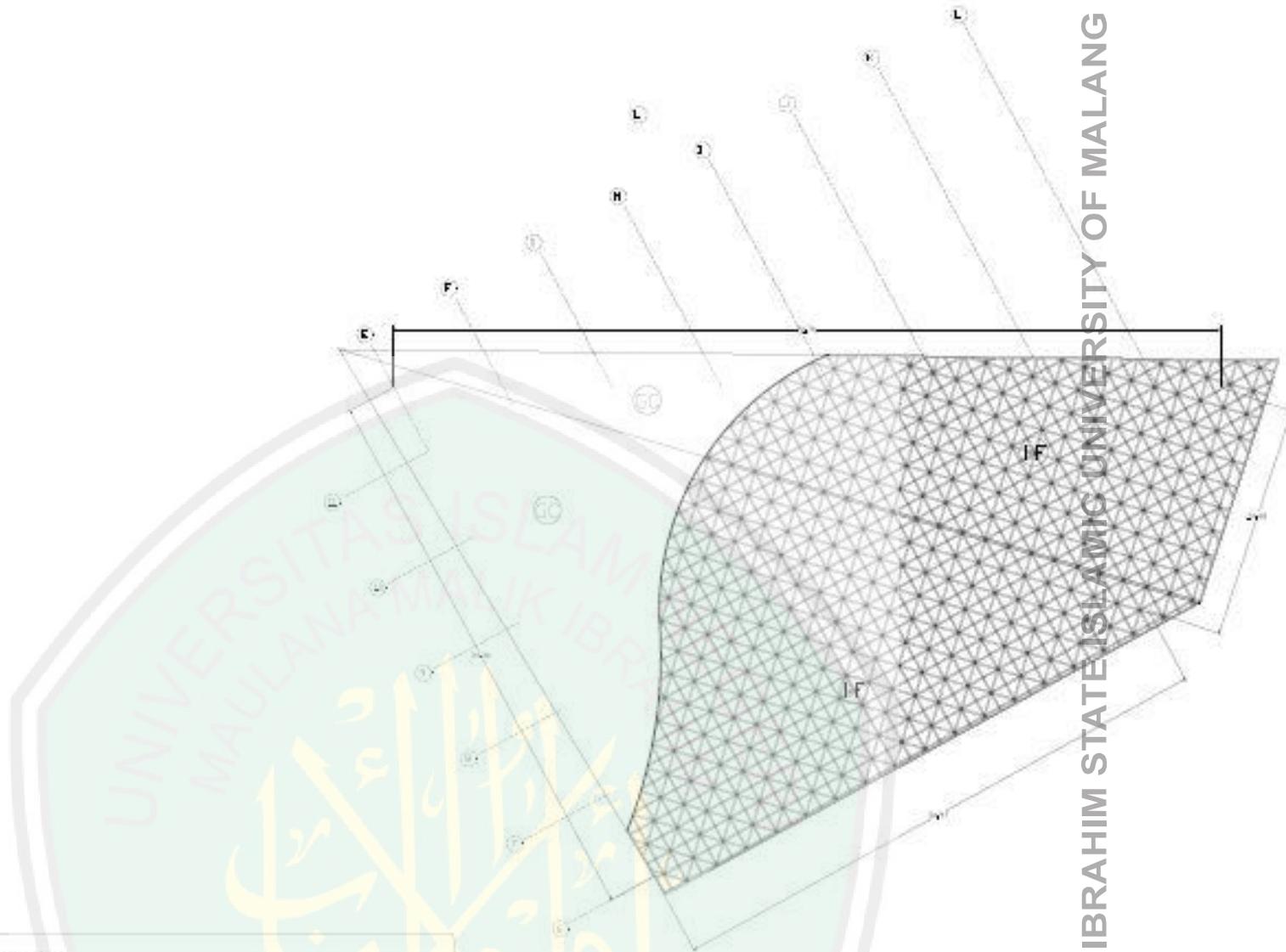
PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
NP. 19790419 200001 1 009

PEMBIMBING II
LILIK MASLICHAH, M.Si
NP. 19900917 200601 2 003

CATATAN	
NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
GAMBAR KERJA BANGUNAN 1	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



MATERIAL ATAP :

- (BF) : Baja Ringan Fabrikasi
- (PI) : Plat Lantai
- (B-) : Beton bertulang

PENUTUP ATAP :

- (AP) : Aluminium Carbonat Panel
- (GC) : Glass Fibre Reinforced Concrete
- (GR) : Roof Garder
- (Sm) : Semen

RENCANA ATAP MASJID
SKALA 1:200



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASMAH

NIM

1360302

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MESBUI MUSIK
 INDONESIA DI NOTA MALANG DENGAN
 PEMERIKSAAN BERKONSTRUKSI

PEMIMPING I

ACHMAD DAT GULTAMA, M.T.
 N.P. 10700418 200201 1 000

PEMIMPING II

LULUK MAULICHA, M.Sc.
 N.P. 19000117 200201 2 000

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

GAMBAR KERJA
 BANGUNAN 1

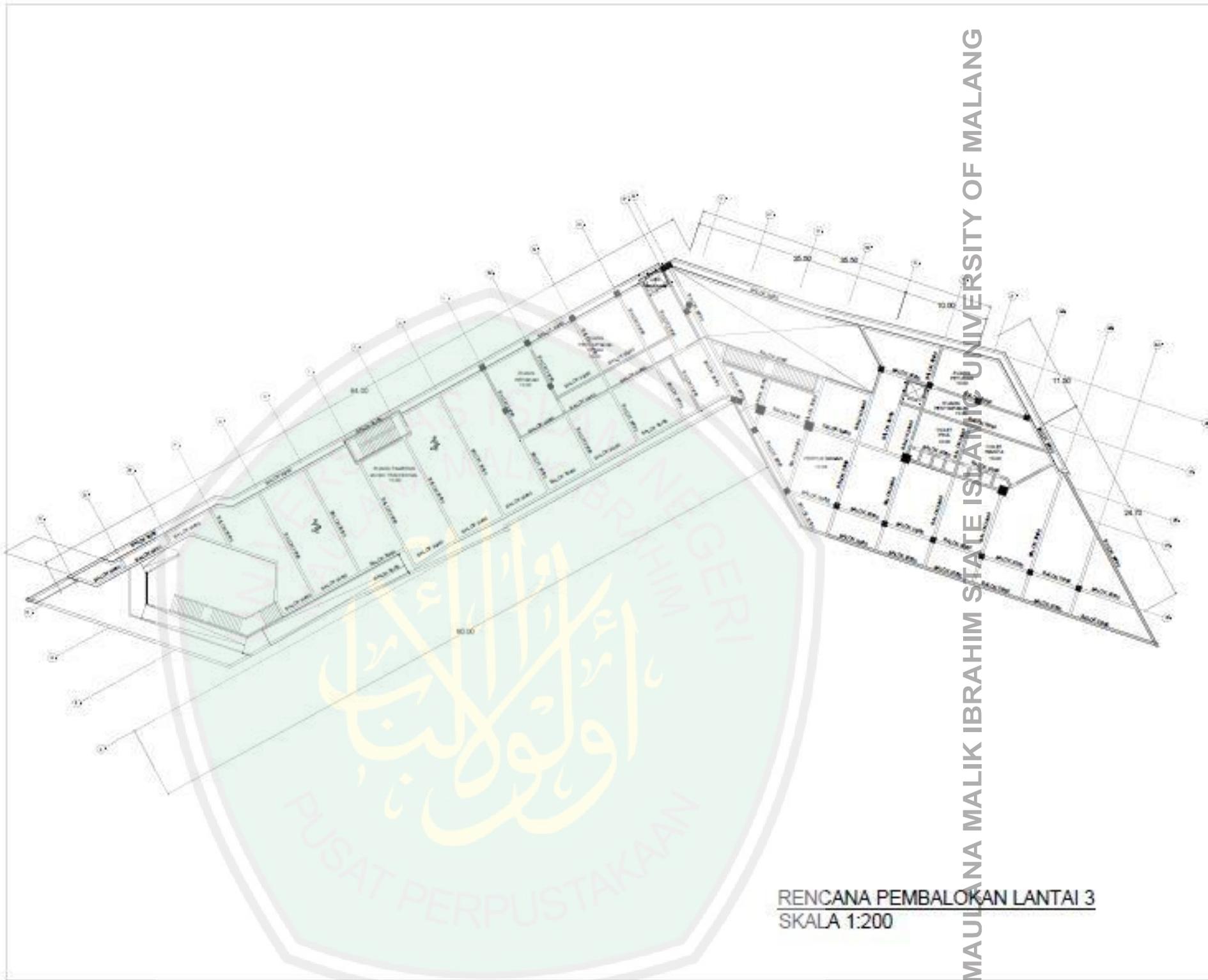
1:200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



RENCANA PEMBALOKAN LANTAI 3
SKALA 1:200

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTHA ADNANI
NIM
13560072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKADASTRIKI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, S.T.
NIP. 19750418 200801 1 008

PEMBIMBING II

LILIK MARLIHA, M.Si
NIP. 19830917 200601 2 008

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 1

SKALA

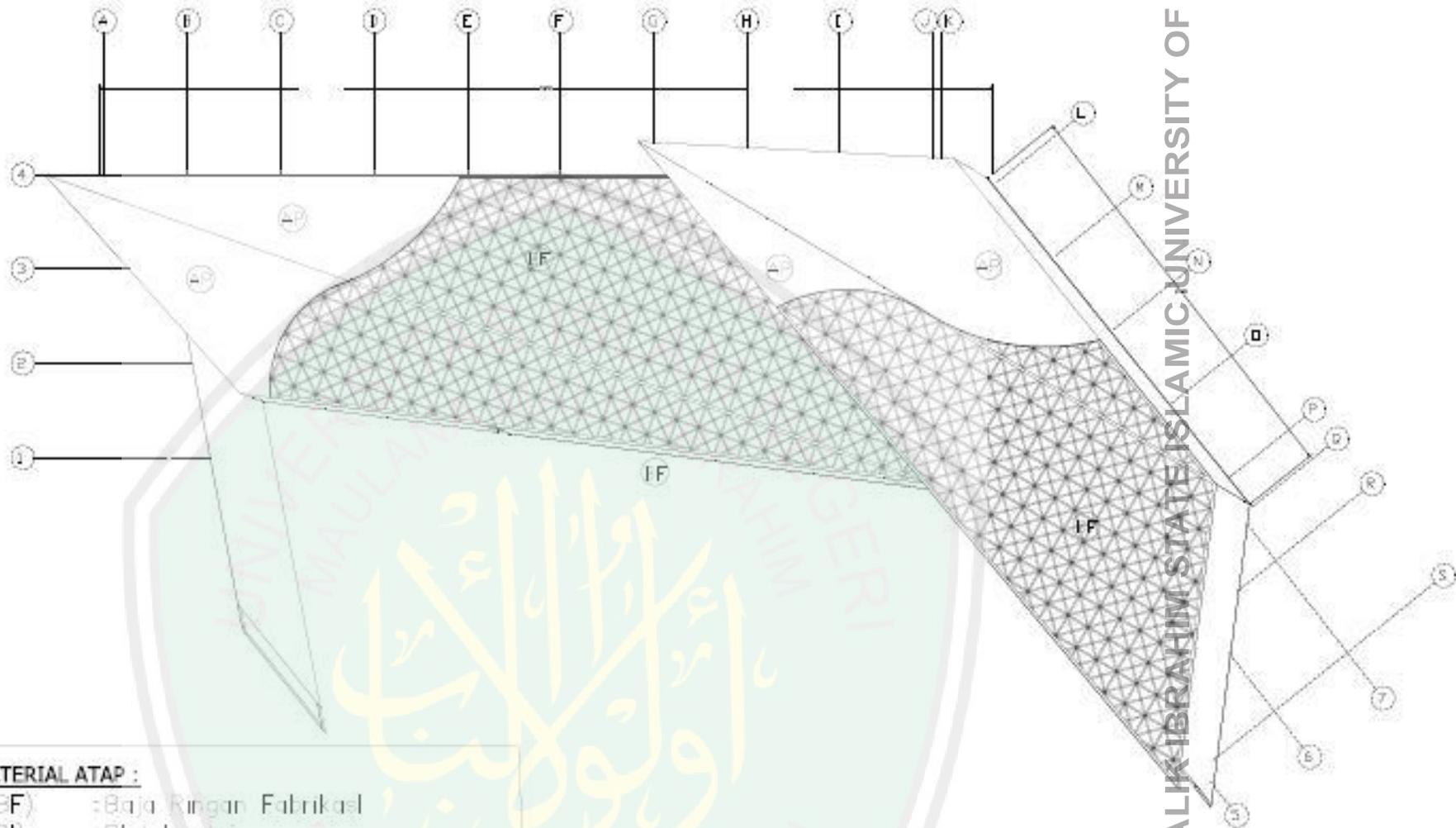
1:200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



MATERIAL ATAP :

- (BF) : Baja Ringan Fabrikasi
- (PI) : Plat Lantai
- (Bt) : Beton bertulang

PENUTUP ATAP :

- (AP) : Aluminium Carbonat Panel
- (GC) : Glass Fibre Reinforced Concrete
- (GR) : Roof Garden
- (Sm) : Semen

RENCANA ATAP BANGUNAN 2
SKALA 1:200

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ABNAN

NIM

1990072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MESRUM MUSIK
 (INDONESIA) DI KOTA MALANG DENGAN
 PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PENYUSUN I

ACHMAD DAT GALUTAMA, M.T.
 N.P. 19780419 200801 1 000

PENYUSUN II

JULIUS MAS LUCHA, M.Sc
 N.P. 19900917 200601 2 000

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

GAMBAR KERJA
 BANGUNAN 2

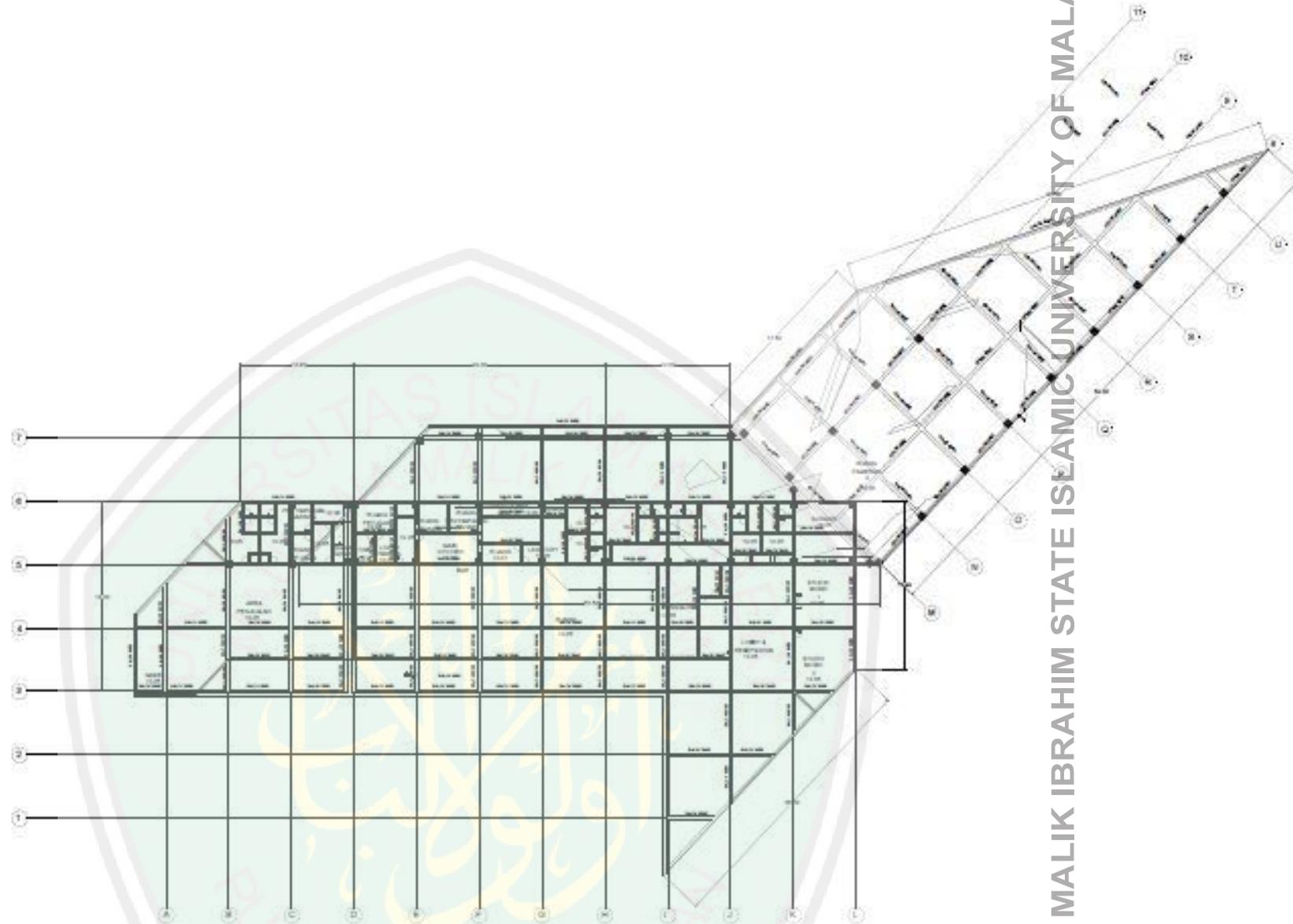
1:200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



RENCANA PEMBALOKAN LANTAI 2 BANGUNAN 3
SKALA 1:200

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAMIA MALANG

NAMA
MIRTA AINAWI
NIM
1366072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD DAT GALITAMA, M.T.
NIP. 19780419 200801 1 000

PEMBIMBING II

ULUJUN WARSUCIHA, M.Sc
NIP. 19830917 200601 2 000

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 3

SKALA

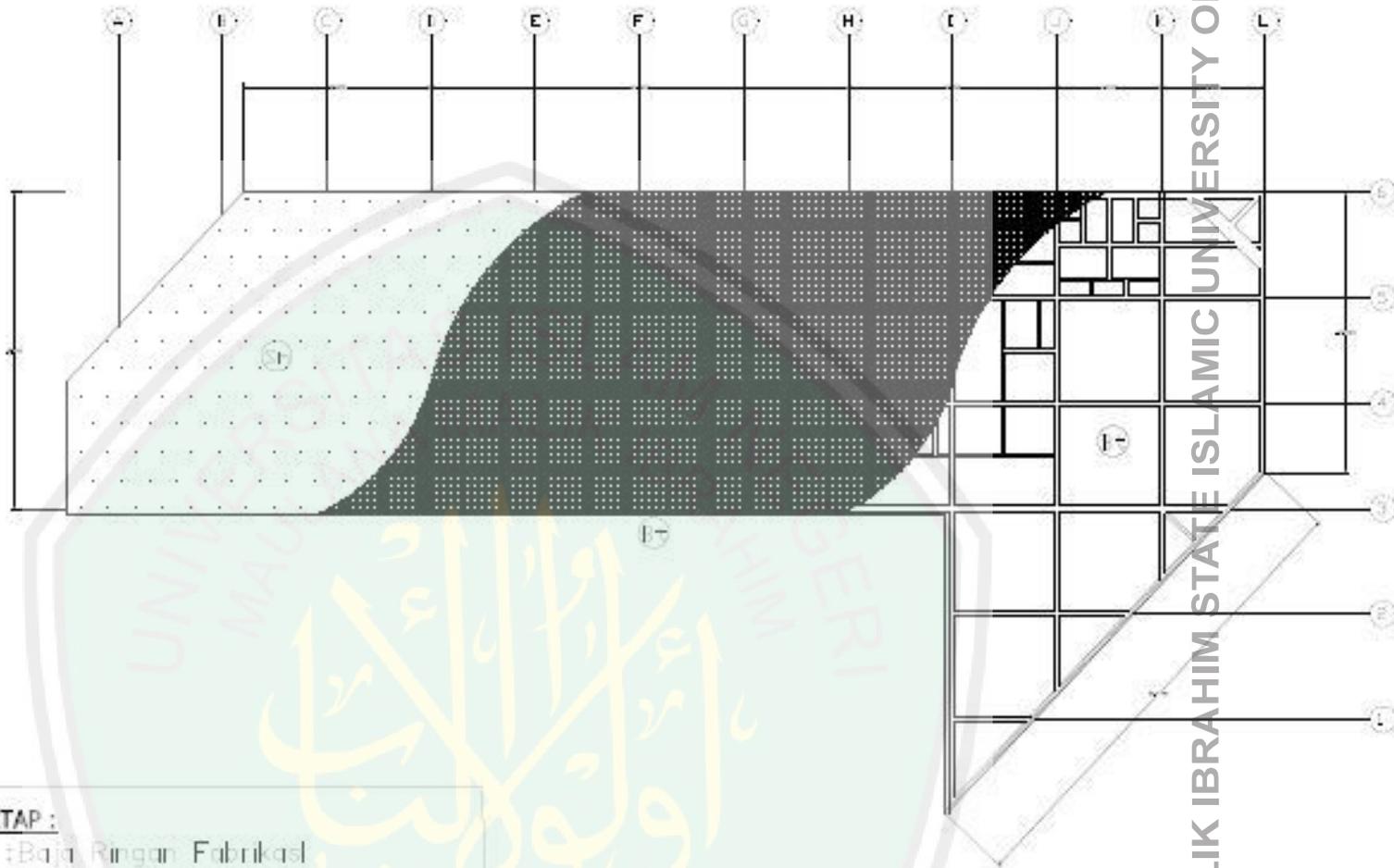
1:200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



MATERIAL ATAP :

- (BF) : Baja Ringan Fabrikasi
- (PI) : Plat Lantai
- (Bt) : Beton bertulang

PENUTUP ATAP :

- (AP) : Aluminium Carbonat Panel
- (CC) : Class Fibre Reinforced Concrete
- (GR) : Roof Garden
- (Sm) : Semen

RENCANA ATAP LANTAI 1 BANGUNAN 3
SKALA 1:200

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTHA ABIMAWI

NIM

1300302

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
 INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
 PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMIMPIN I

ACHMAD GAT DALITAMA, M.T.
 N.P. 10780410 200601 1 000

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCIHA, M.Sc
 N.P. 10000917 200601 2 000

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

GAMBAR KERJA
 BANGUNAN 3 1:200

KODE NOMOR JUMLAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASNAW

NIM

1306012

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD DAT CAUTAWA, M.T.
NIP. 19790419 200601 1 009

PEMBIMBING II

ULULIK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19800317 200501 2 000

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 3

1:200

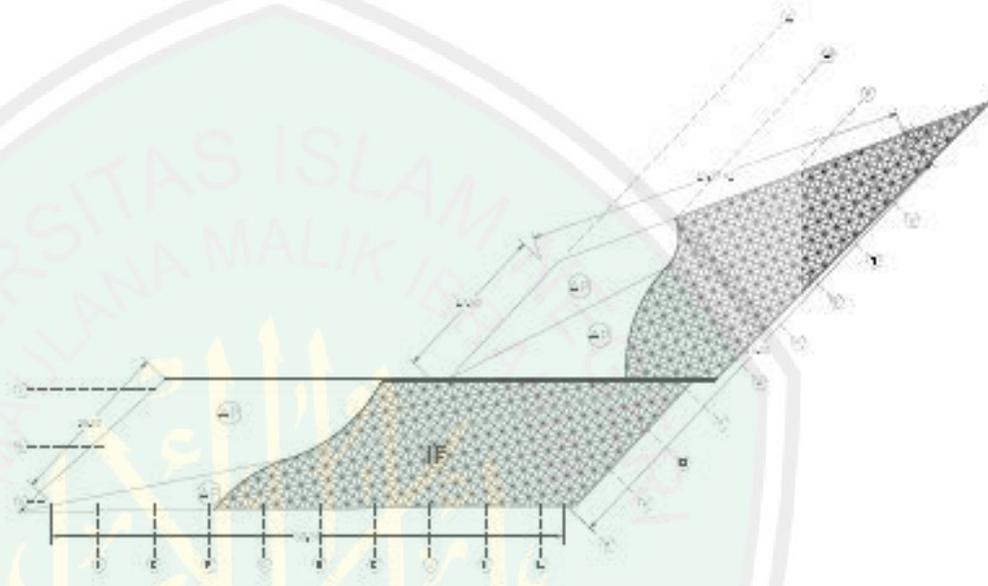
KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS

UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



RENCANA ATAP LANTAI 2 BANGUNAN 1
SKALA 1:400

MATERIAL ATAP :

- (BF) : Baja Ringan Faldalok
- (PI) : Plat Lantai
- (B*) : Beton Bertulang

PENUTUP ATAP :

- (AP) : Aluminium Carbon Panel
- (GC) : Glass Fibre Reinforced Concrete
- (GR) : Roof Garder
- (Sm) : Sempur



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

NAMA

MARTA AGRAWI

NIM

1360072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEMOKRATISASI

PEMSIMBING I

ACHMAD GAT GAITAMA, MT
NIP. 19700418 200801 1 009

PEMSIMBING II

LULUK MASLUCHA, MSc
NIP. 19860917 200801 2 003

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

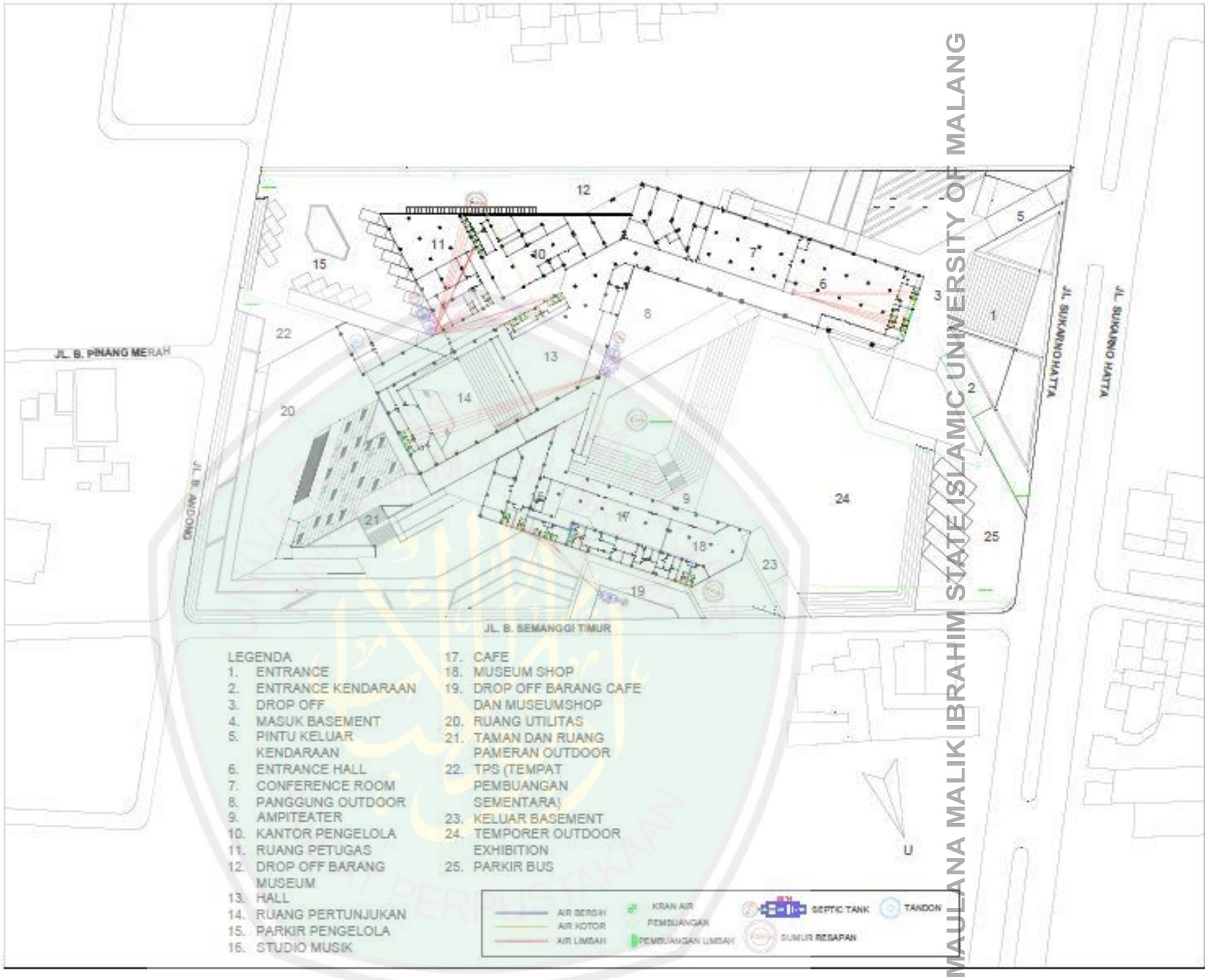
SKALA

DENAH LANTAI 2

1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

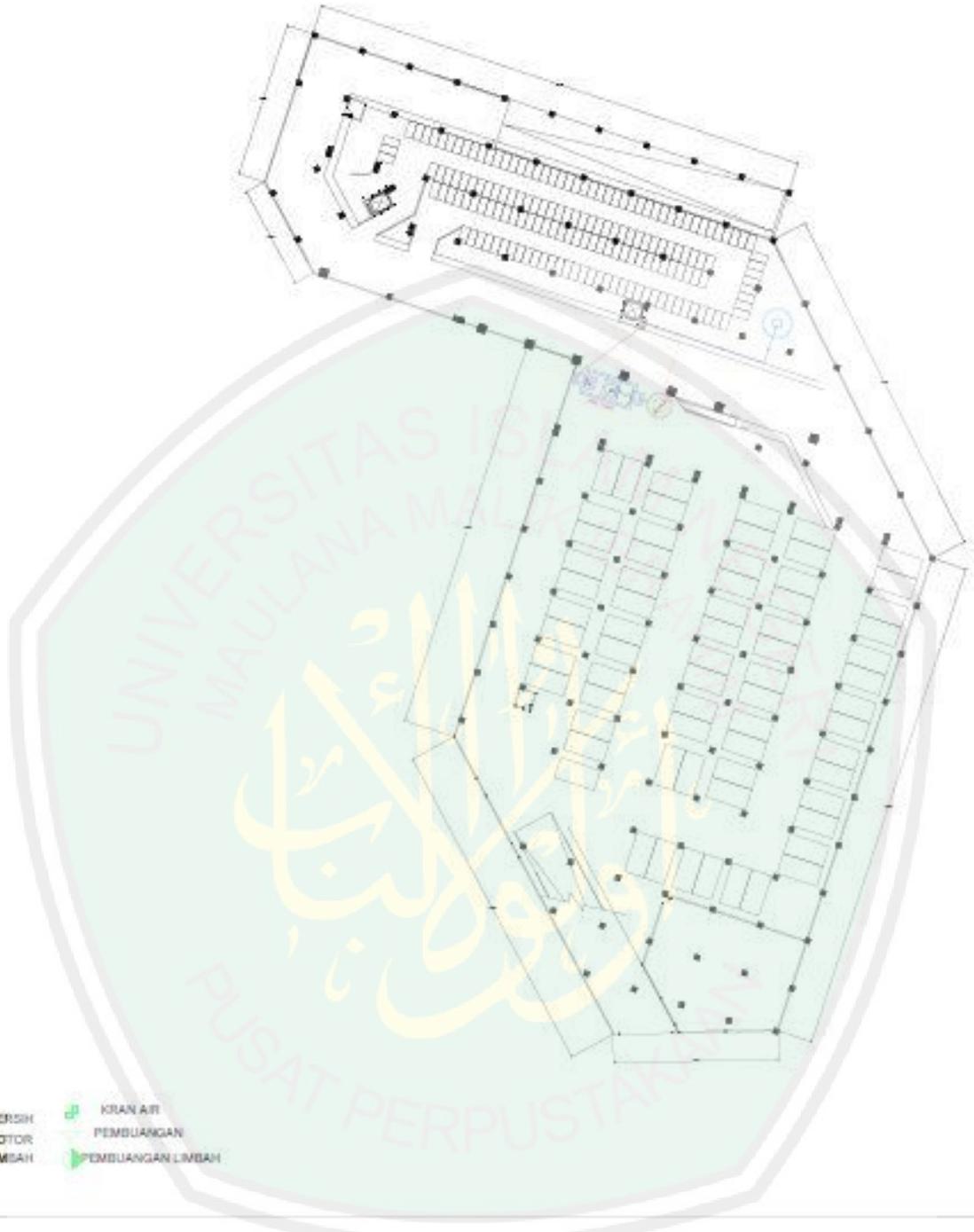
MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



LEGENDA

- | | |
|----------------------------|-----------------------------------------|
| 1. ENTRANCE | 17. CAFE |
| 2. ENTRANCE KENDARAAN | 18. MUSEUM SHOP |
| 3. DROP OFF | 19. DROP OFF BARANG CAFE DAN MUSEUMSHOP |
| 4. MASUK BASEMENT | 20. RUANG UTILITAS |
| 5. PINTU KELUAR KENDARAAN | 21. TAMAN DAN RUANG PAMERAN OUTDOOR |
| 6. ENTRANCE HALL | 22. TPS (TEMPAT PEMBUANGAN SEMENTARA) |
| 7. CONFERENCE ROOM | 23. KELUAR BASEMENT |
| 8. PANGGUNG OUTDOOR | 24. TEMPORER OUTDOOR EXHIBITION |
| 9. AMPITEATER | 25. PARKIR BUS |
| 10. KANTOR PENGELOLA | |
| 11. RUANG PETUGAS | |
| 12. DROP OFF BARANG MUSEUM | |
| 13. HALL | |
| 14. RUANG PERTUNJUKAN | |
| 15. PARKIR PENGELOLA | |
| 16. STUDIO MUSIK | |





- AIR BERSIH
- AIR KOTOR
- AIR LIMBAH
- KRAN AIR
- PEMBUANGAN
- PEMBUANGAN LIMBAH

RENCANA SANITASI BASEMENT
SKALA 1:200

UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASMAWI
NIM
13965012

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
 INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
 PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
 N.P. 19790418 200601 1 008

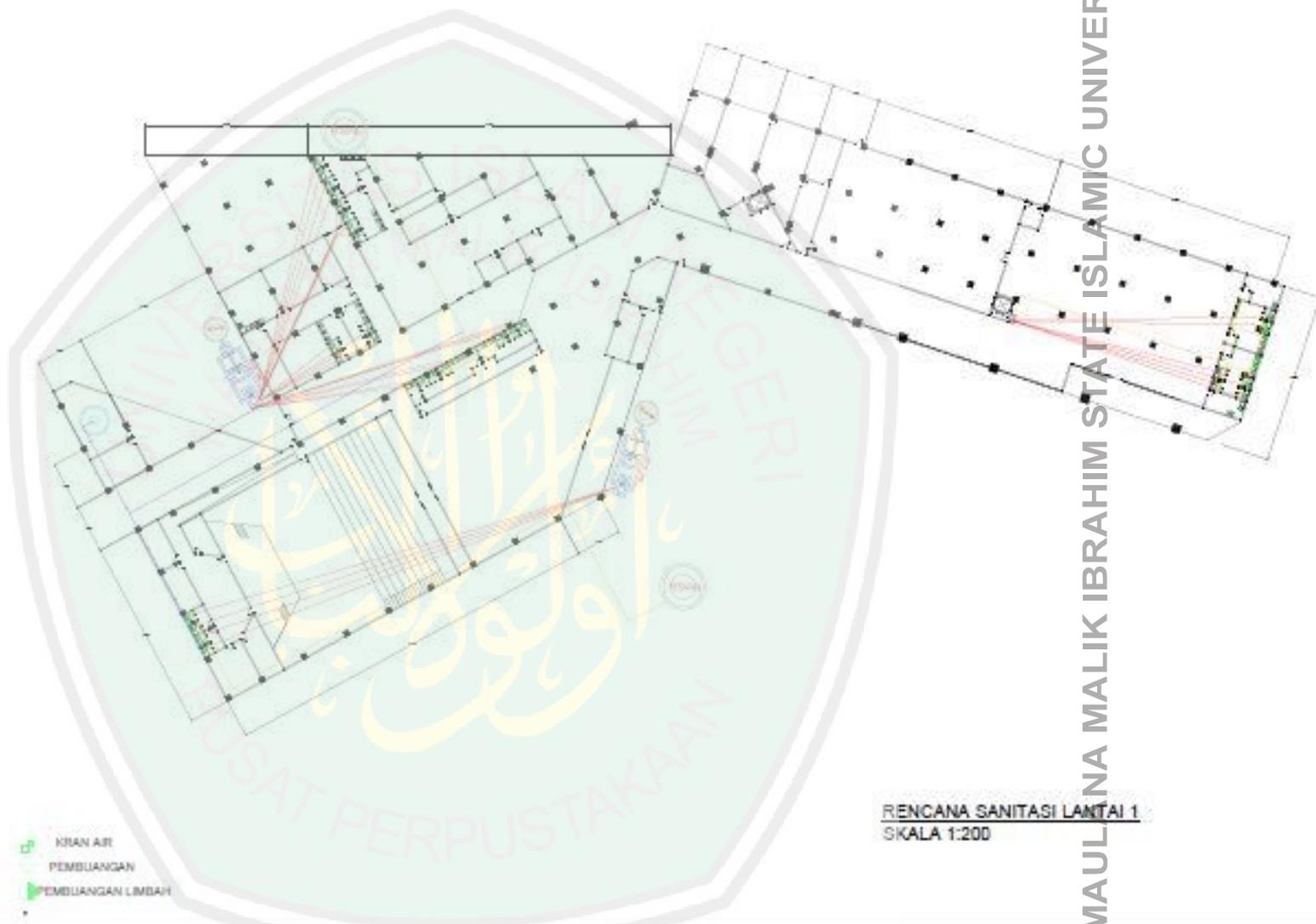
PEMBIMBING II

LULUK WARSUCIHA, M.Sc.
 N.P. 19890917 200601 2 008

CATATAN	
NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
GAMBAR KERJA BANGUNAN 1	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
A/R/S		



RENCANA SANITASI LANTAI 1
SKALA 1:200

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13960012

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
N.P. 8970418 200601 1 008

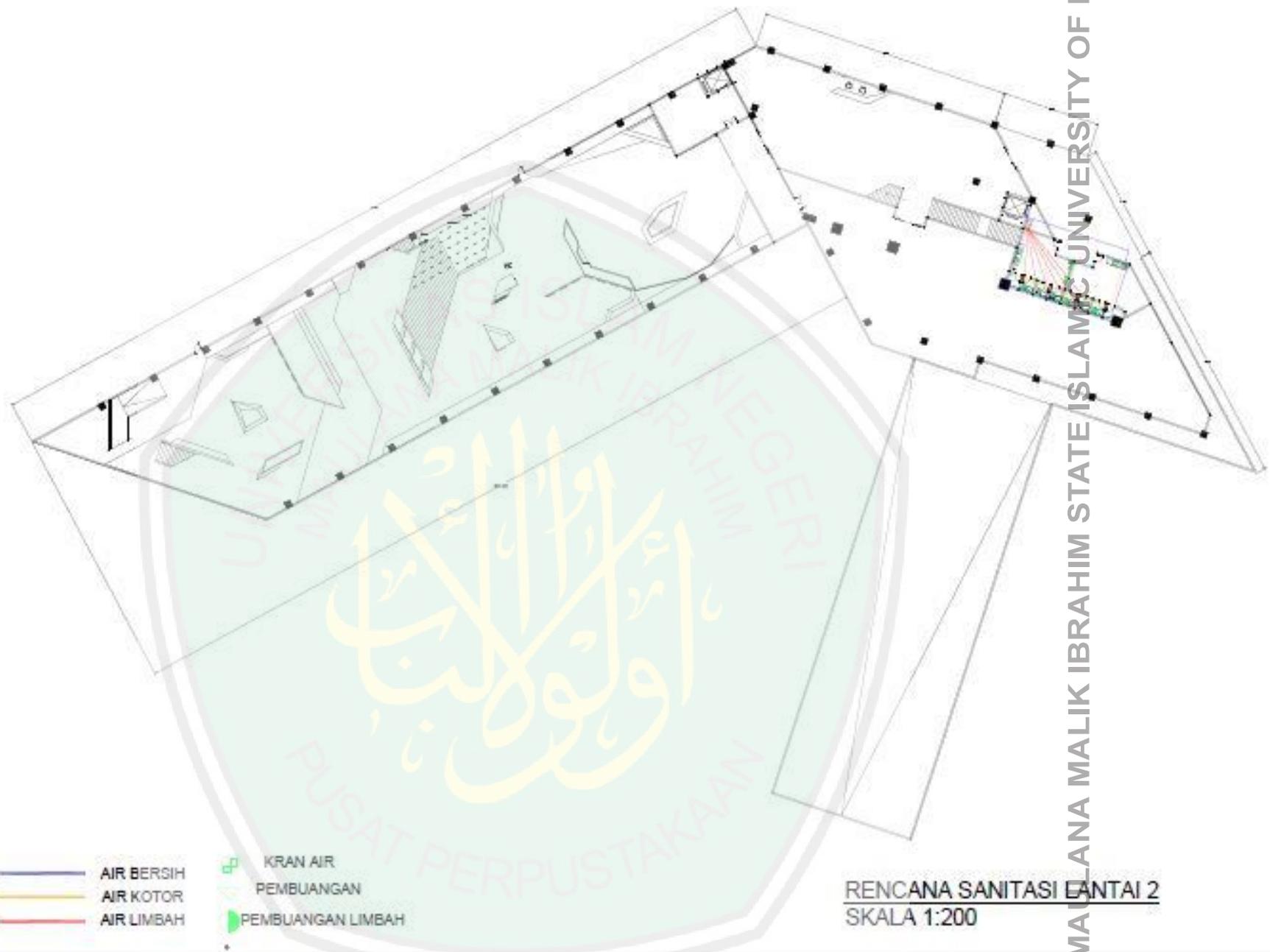
PEMBIMBING II
LILIK MARLICHA, M.Si
N.P. 9980917 200601 2 008

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
GAMBAR KERJA BANGUNAN 1	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



RENCANA SANITASI LANTAI 2
SKALA 1:200

MARTANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAW
NIM
13962012

TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MUSEUM MUSEK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDERATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAITAMA, M.T.
N.P. 1970418 200001 1 004

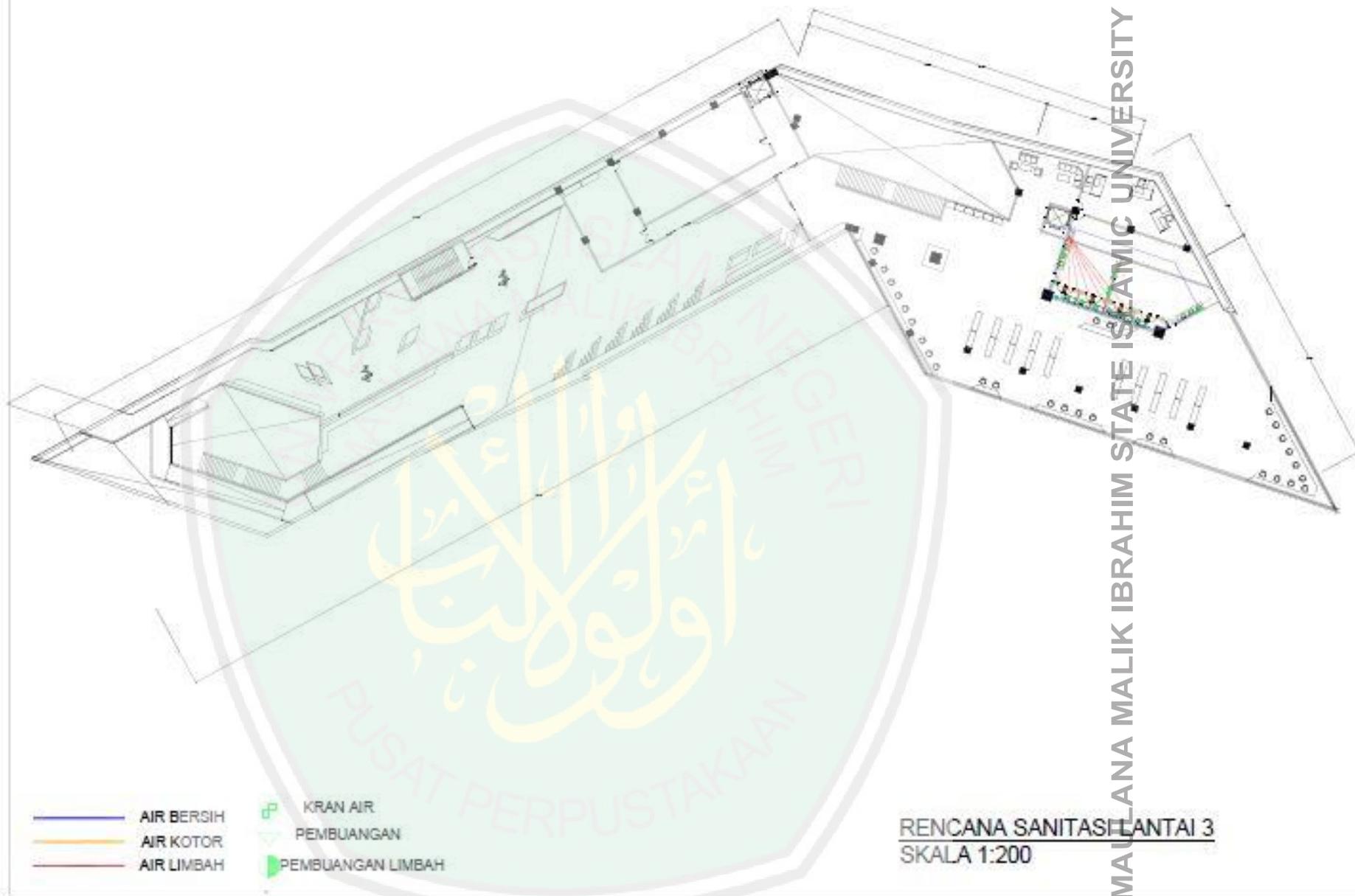
PEMBIMBING II
LILIK MARLUCHA, M.B.
N.P. 19930917 200601 2 003

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
GAMBAR KERJA BANGUNAN 1	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



RENCANA SANITASI LANTAI 3
SKALA 1:200



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS BINA BANGUNAN DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13862012

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, MT.
NP. 69782418 200801 1 008

PEMBIMBING II
LILIK MARLIHA, M.Si.
NP. 9882917 200601 2 008

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

GAMBAR KERJA BANGUNAN 1	1:200
----------------------------	-------

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ARNAWI

NIM

1990312

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
 (INDONESIA) DI KOTA MALANG DENGAN
 PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD DAT GALITAMA, M.T.
 NIP. 1970413 200601 1 000

PEMBIMBING II

LILLIK WASSALICHA, M.Sc
 NIP. 1990317 200601 2 000

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

GAMBAR KERJA
 BANGUNAN 3

1:200

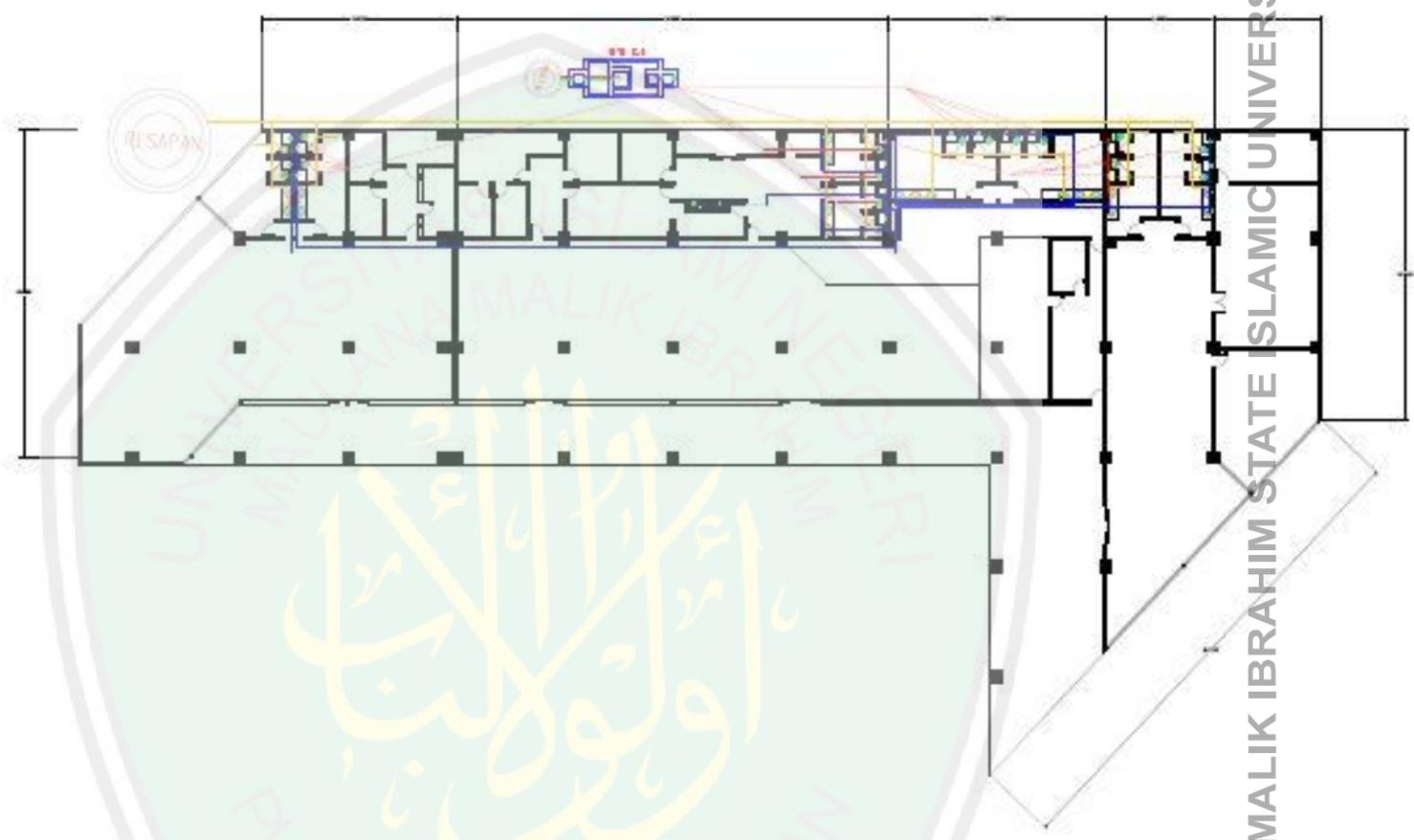
KODE

NOMOR

JUMLAH

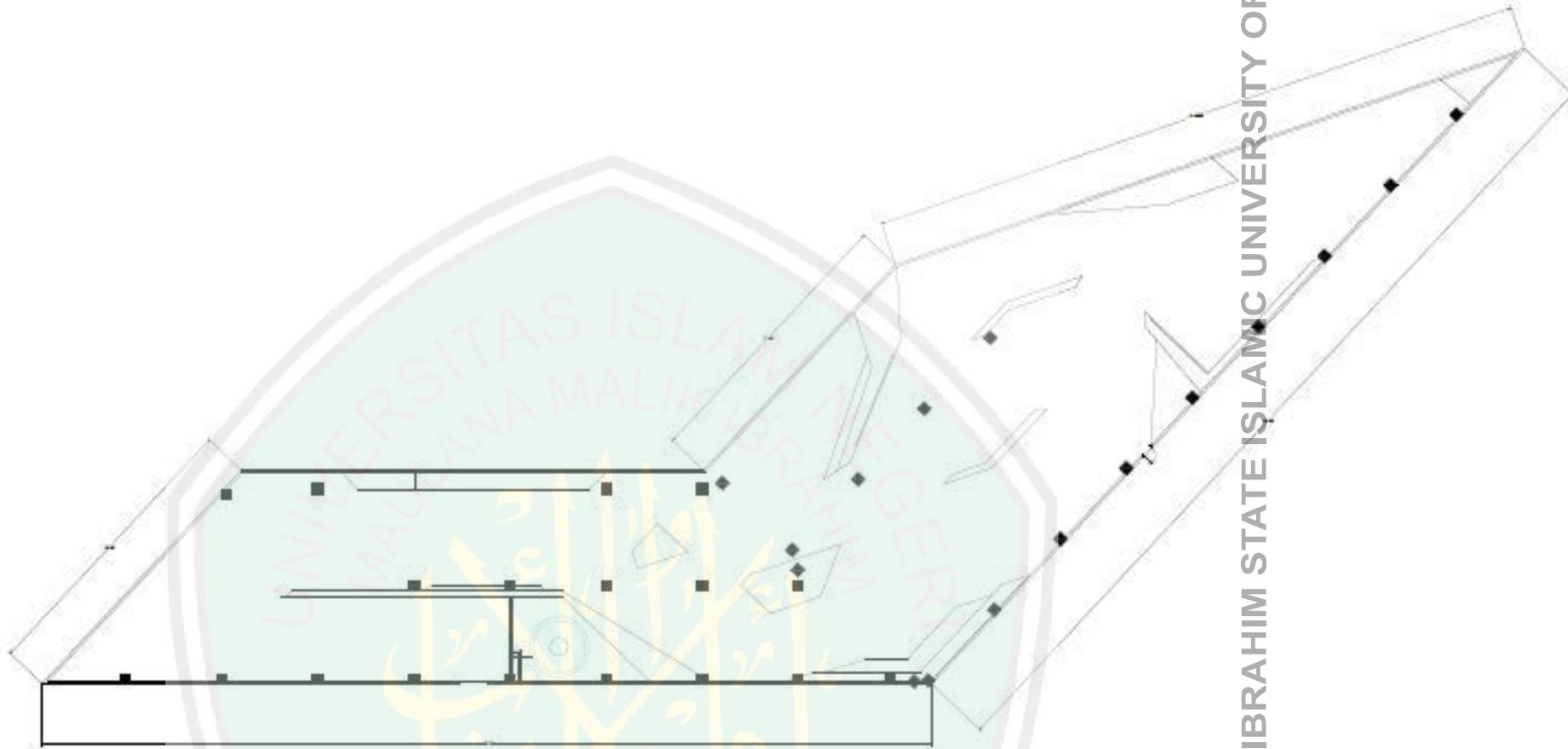
ARS

UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



- AIR BERSIH
- AIR KOTOR
- AIR LIMBAH
- KRAN AIR
- PEMBUANGAN
- PEMBUANGAN LIMBAH

RENCANA SANITASI LANTAI 1 BANGUNAN 3
 SKALA 1:200



RENCANA SANITASI LANTAI BANGUNAN 3
SKALA 1:200

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTHA ARNAWI

NIM

198002

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA 2 (KOTA MALANG DENGAN
PENDAKTAN DEKONSTRUKSI)

PEMBIMBING I

ACHMAD DAT GALITAMA, M.T.
NIP. 19780419 200801 1 000

PEMBIMBING II

LILLIK NAWALICHA, M.Sc
NIP. 19800317 200501 2 000

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

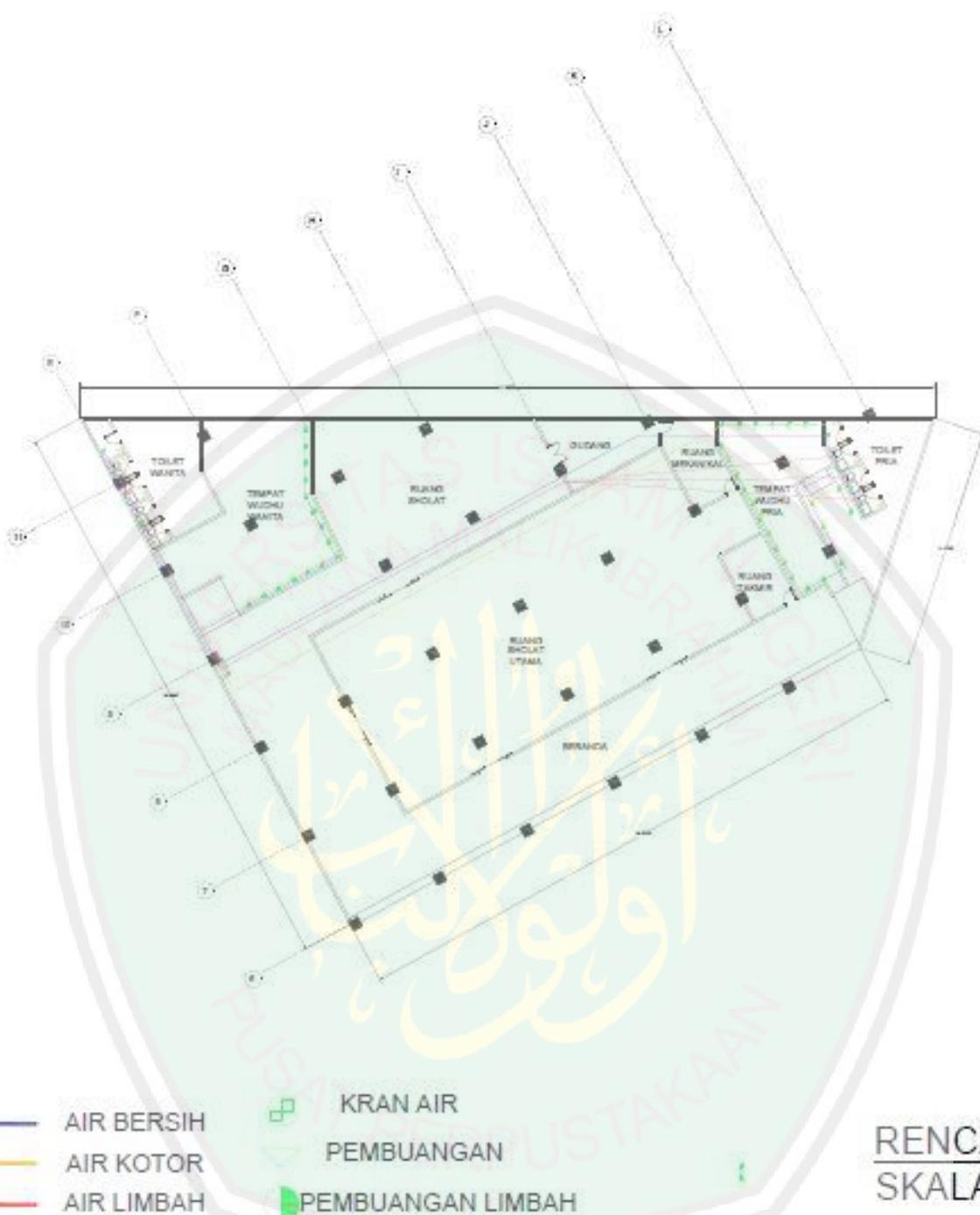
SKALA

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 3

1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

ARS



RENCANA SANITASI MASJID
SKALA 1:200

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAW
NIM
13000072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDAKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
NIP. 19760419 200801 1 000

PEMBIMBING II
LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19800917 200801 2 000

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR
GAMBAR KERJA
BANGUNAN 1

SKALA
1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MALANG

NAMA

MARTIA AGNANI

NPM

1803072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GULTAMA, M.T.
NIP. 19740418 200801 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19830817 200501 2 009

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

DENAH LANTAI 2

1:200

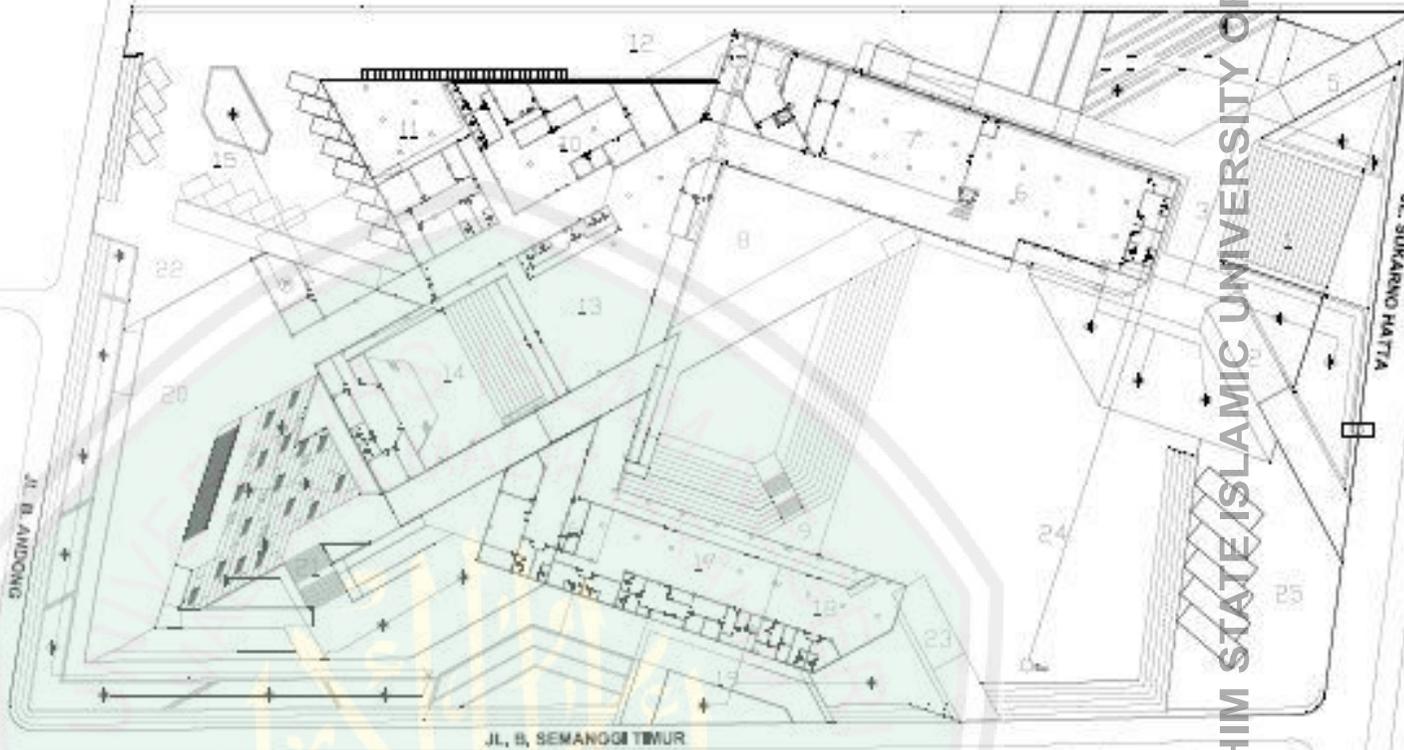
KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS

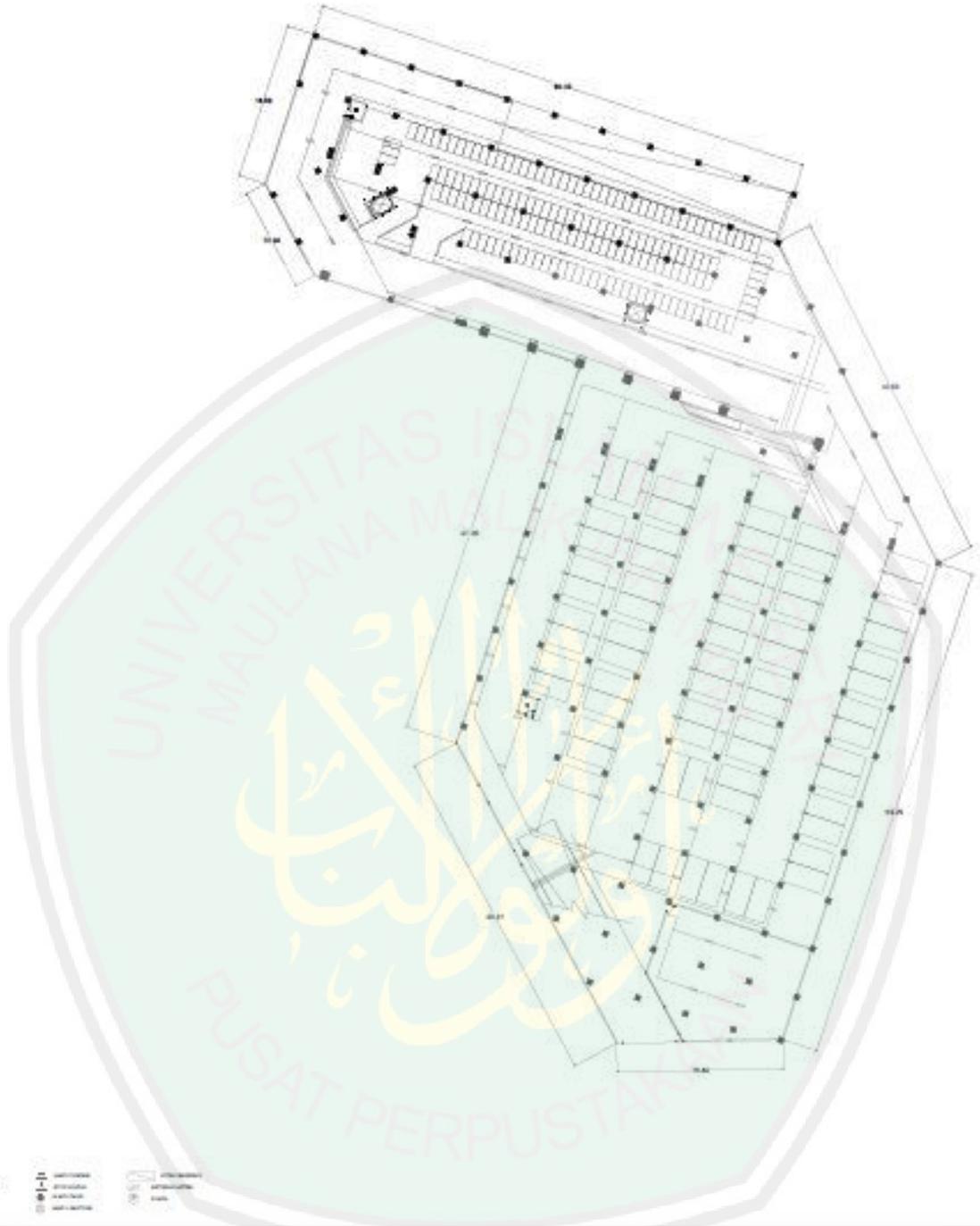
MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



LEGEN 4

- 1. ENTRANCE
- 2. ENTRANCE PENJARAAN
- 3. DROP OFF
- 4. MASUK BASEMENT
- 5. PINTU KELUAR KENDARAAN
- 6. ENTRANCE HALL
- 7. CONFERENCE ROOM
- 8. PANGGUNG OUTDOOR
- 9. AMPITEATER
- 10. KANTOR PENGELOLA
- 11. RUANG PETUGAS
- 12. DROP OFF BARANG MUSEUM
- 13. HALL
- 14. RUANG PERTUNJUKAN
- 15. PARKIR PENGELOLA
- 16. STUDIO MUSIK
- 17. CAFE

- 18. MUSEUM SHOP
- 19. DROP OFF BARANG CAFE DAN MUSEUM SHOP
- 20. RUANG UTILITAS
- 21. TAMAN DAN RUANG PENERAN OUTDOOR
- 22. TPS (TEMPAT PENBUANGAN SEMENTARA)
- 23. KELUAR BASEMENT
- 24. TEMPORER OUTDOOR EXHIBITION
- 25. PARKIR BUS



- 1. Ruang Tamu
- 2. Ruang Siala
- 3. Ruang Teras
- 4. Ruang Parkir
- 5. Ruang Gudang
- 6. Ruang Kantor
- 7. Ruang Penerimaan
- 8. Ruang Pelayanan
- 9. Ruang Baca
- 10. Ruang Kajian
- 11. Ruang Diskusi
- 12. Ruang Seminar
- 13. Ruang Pertemuan
- 14. Ruang Konferensi
- 15. Ruang Rapat
- 16. Ruang Kerja
- 17. Ruang Penyimpanan
- 18. Ruang Gudang
- 19. Ruang Parkir
- 20. Ruang Teras
- 21. Ruang Tamu
- 22. Ruang Siala
- 23. Ruang Teras
- 24. Ruang Parkir
- 25. Ruang Gudang
- 26. Ruang Kantor
- 27. Ruang Penerimaan
- 28. Ruang Pelayanan
- 29. Ruang Baca
- 30. Ruang Kajian
- 31. Ruang Diskusi
- 32. Ruang Seminar
- 33. Ruang Pertemuan
- 34. Ruang Konferensi
- 35. Ruang Rapat
- 36. Ruang Kerja
- 37. Ruang Penyimpanan
- 38. Ruang Gudang
- 39. Ruang Parkir
- 40. Ruang Teras
- 41. Ruang Tamu
- 42. Ruang Siala
- 43. Ruang Teras
- 44. Ruang Parkir
- 45. Ruang Gudang
- 46. Ruang Kantor
- 47. Ruang Penerimaan
- 48. Ruang Pelayanan
- 49. Ruang Baca
- 50. Ruang Kajian
- 51. Ruang Diskusi
- 52. Ruang Seminar
- 53. Ruang Pertemuan
- 54. Ruang Konferensi
- 55. Ruang Rapat
- 56. Ruang Kerja
- 57. Ruang Penyimpanan
- 58. Ruang Gudang
- 59. Ruang Parkir
- 60. Ruang Teras
- 61. Ruang Tamu
- 62. Ruang Siala
- 63. Ruang Teras
- 64. Ruang Parkir
- 65. Ruang Gudang
- 66. Ruang Kantor
- 67. Ruang Penerimaan
- 68. Ruang Pelayanan
- 69. Ruang Baca
- 70. Ruang Kajian
- 71. Ruang Diskusi
- 72. Ruang Seminar
- 73. Ruang Pertemuan
- 74. Ruang Konferensi
- 75. Ruang Rapat
- 76. Ruang Kerja
- 77. Ruang Penyimpanan
- 78. Ruang Gudang
- 79. Ruang Parkir
- 80. Ruang Teras
- 81. Ruang Tamu
- 82. Ruang Siala
- 83. Ruang Teras
- 84. Ruang Parkir
- 85. Ruang Gudang
- 86. Ruang Kantor
- 87. Ruang Penerimaan
- 88. Ruang Pelayanan
- 89. Ruang Baca
- 90. Ruang Kajian
- 91. Ruang Diskusi
- 92. Ruang Seminar
- 93. Ruang Pertemuan
- 94. Ruang Konferensi
- 95. Ruang Rapat
- 96. Ruang Kerja
- 97. Ruang Penyimpanan
- 98. Ruang Gudang
- 99. Ruang Parkir
- 100. Ruang Teras
- 101. Ruang Tamu
- 102. Ruang Siala
- 103. Ruang Teras
- 104. Ruang Parkir
- 105. Ruang Gudang
- 106. Ruang Kantor
- 107. Ruang Penerimaan
- 108. Ruang Pelayanan
- 109. Ruang Baca
- 110. Ruang Kajian
- 111. Ruang Diskusi
- 112. Ruang Seminar
- 113. Ruang Pertemuan
- 114. Ruang Konferensi
- 115. Ruang Rapat
- 116. Ruang Kerja
- 117. Ruang Penyimpanan
- 118. Ruang Gudang
- 119. Ruang Parkir
- 120. Ruang Teras
- 121. Ruang Tamu
- 122. Ruang Siala
- 123. Ruang Teras
- 124. Ruang Parkir
- 125. Ruang Gudang
- 126. Ruang Kantor
- 127. Ruang Penerimaan
- 128. Ruang Pelayanan
- 129. Ruang Baca
- 130. Ruang Kajian
- 131. Ruang Diskusi
- 132. Ruang Seminar
- 133. Ruang Pertemuan
- 134. Ruang Konferensi
- 135. Ruang Rapat
- 136. Ruang Kerja
- 137. Ruang Penyimpanan
- 138. Ruang Gudang
- 139. Ruang Parkir
- 140. Ruang Teras
- 141. Ruang Tamu
- 142. Ruang Siala
- 143. Ruang Teras
- 144. Ruang Parkir
- 145. Ruang Gudang
- 146. Ruang Kantor
- 147. Ruang Penerimaan
- 148. Ruang Pelayanan
- 149. Ruang Baca
- 150. Ruang Kajian
- 151. Ruang Diskusi
- 152. Ruang Seminar
- 153. Ruang Pertemuan
- 154. Ruang Konferensi
- 155. Ruang Rapat
- 156. Ruang Kerja
- 157. Ruang Penyimpanan
- 158. Ruang Gudang
- 159. Ruang Parkir
- 160. Ruang Teras
- 161. Ruang Tamu
- 162. Ruang Siala
- 163. Ruang Teras
- 164. Ruang Parkir
- 165. Ruang Gudang
- 166. Ruang Kantor
- 167. Ruang Penerimaan
- 168. Ruang Pelayanan
- 169. Ruang Baca
- 170. Ruang Kajian
- 171. Ruang Diskusi
- 172. Ruang Seminar
- 173. Ruang Pertemuan
- 174. Ruang Konferensi
- 175. Ruang Rapat
- 176. Ruang Kerja
- 177. Ruang Penyimpanan
- 178. Ruang Gudang
- 179. Ruang Parkir
- 180. Ruang Teras
- 181. Ruang Tamu
- 182. Ruang Siala
- 183. Ruang Teras
- 184. Ruang Parkir
- 185. Ruang Gudang
- 186. Ruang Kantor
- 187. Ruang Penerimaan
- 188. Ruang Pelayanan
- 189. Ruang Baca
- 190. Ruang Kajian
- 191. Ruang Diskusi
- 192. Ruang Seminar
- 193. Ruang Pertemuan
- 194. Ruang Konferensi
- 195. Ruang Rapat
- 196. Ruang Kerja
- 197. Ruang Penyimpanan
- 198. Ruang Gudang
- 199. Ruang Parkir
- 200. Ruang Teras
- 201. Ruang Tamu
- 202. Ruang Siala
- 203. Ruang Teras
- 204. Ruang Parkir
- 205. Ruang Gudang
- 206. Ruang Kantor
- 207. Ruang Penerimaan
- 208. Ruang Pelayanan
- 209. Ruang Baca
- 210. Ruang Kajian
- 211. Ruang Diskusi
- 212. Ruang Seminar
- 213. Ruang Pertemuan
- 214. Ruang Konferensi
- 215. Ruang Rapat
- 216. Ruang Kerja
- 217. Ruang Penyimpanan
- 218. Ruang Gudang
- 219. Ruang Parkir
- 220. Ruang Teras
- 221. Ruang Tamu
- 222. Ruang Siala
- 223. Ruang Teras
- 224. Ruang Parkir
- 225. Ruang Gudang
- 226. Ruang Kantor
- 227. Ruang Penerimaan
- 228. Ruang Pelayanan
- 229. Ruang Baca
- 230. Ruang Kajian
- 231. Ruang Diskusi
- 232. Ruang Seminar
- 233. Ruang Pertemuan
- 234. Ruang Konferensi
- 235. Ruang Rapat
- 236. Ruang Kerja
- 237. Ruang Penyimpanan
- 238. Ruang Gudang
- 239. Ruang Parkir
- 240. Ruang Teras
- 241. Ruang Tamu
- 242. Ruang Siala
- 243. Ruang Teras
- 244. Ruang Parkir
- 245. Ruang Gudang
- 246. Ruang Kantor
- 247. Ruang Penerimaan
- 248. Ruang Pelayanan
- 249. Ruang Baca
- 250. Ruang Kajian
- 251. Ruang Diskusi
- 252. Ruang Seminar
- 253. Ruang Pertemuan
- 254. Ruang Konferensi
- 255. Ruang Rapat
- 256. Ruang Kerja
- 257. Ruang Penyimpanan
- 258. Ruang Gudang
- 259. Ruang Parkir
- 260. Ruang Teras
- 261. Ruang Tamu
- 262. Ruang Siala
- 263. Ruang Teras
- 264. Ruang Parkir
- 265. Ruang Gudang
- 266. Ruang Kantor
- 267. Ruang Penerimaan
- 268. Ruang Pelayanan
- 269. Ruang Baca
- 270. Ruang Kajian
- 271. Ruang Diskusi
- 272. Ruang Seminar
- 273. Ruang Pertemuan
- 274. Ruang Konferensi
- 275. Ruang Rapat
- 276. Ruang Kerja
- 277. Ruang Penyimpanan
- 278. Ruang Gudang
- 279. Ruang Parkir
- 280. Ruang Teras
- 281. Ruang Tamu
- 282. Ruang Siala
- 283. Ruang Teras
- 284. Ruang Parkir
- 285. Ruang Gudang
- 286. Ruang Kantor
- 287. Ruang Penerimaan
- 288. Ruang Pelayanan
- 289. Ruang Baca
- 290. Ruang Kajian
- 291. Ruang Diskusi
- 292. Ruang Seminar
- 293. Ruang Pertemuan
- 294. Ruang Konferensi
- 295. Ruang Rapat
- 296. Ruang Kerja
- 297. Ruang Penyimpanan
- 298. Ruang Gudang
- 299. Ruang Parkir
- 300. Ruang Teras
- 301. Ruang Tamu
- 302. Ruang Siala
- 303. Ruang Teras
- 304. Ruang Parkir
- 305. Ruang Gudang
- 306. Ruang Kantor
- 307. Ruang Penerimaan
- 308. Ruang Pelayanan
- 309. Ruang Baca
- 310. Ruang Kajian
- 311. Ruang Diskusi
- 312. Ruang Seminar
- 313. Ruang Pertemuan
- 314. Ruang Konferensi
- 315. Ruang Rapat
- 316. Ruang Kerja
- 317. Ruang Penyimpanan
- 318. Ruang Gudang
- 319. Ruang Parkir
- 320. Ruang Teras
- 321. Ruang Tamu
- 322. Ruang Siala
- 323. Ruang Teras
- 324. Ruang Parkir
- 325. Ruang Gudang
- 326. Ruang Kantor
- 327. Ruang Penerimaan
- 328. Ruang Pelayanan
- 329. Ruang Baca
- 330. Ruang Kajian
- 331. Ruang Diskusi
- 332. Ruang Seminar
- 333. Ruang Pertemuan
- 334. Ruang Konferensi
- 335. Ruang Rapat
- 336. Ruang Kerja
- 337. Ruang Penyimpanan
- 338. Ruang Gudang
- 339. Ruang Parkir
- 340. Ruang Teras
- 341. Ruang Tamu
- 342. Ruang Siala
- 343. Ruang Teras
- 344. Ruang Parkir
- 345. Ruang Gudang
- 346. Ruang Kantor
- 347. Ruang Penerimaan
- 348. Ruang Pelayanan
- 349. Ruang Baca
- 350. Ruang Kajian
- 351. Ruang Diskusi
- 352. Ruang Seminar
- 353. Ruang Pertemuan
- 354. Ruang Konferensi
- 355. Ruang Rapat
- 356. Ruang Kerja
- 357. Ruang Penyimpanan
- 358. Ruang Gudang
- 359. Ruang Parkir
- 360. Ruang Teras
- 361. Ruang Tamu
- 362. Ruang Siala
- 363. Ruang Teras
- 364. Ruang Parkir
- 365. Ruang Gudang
- 366. Ruang Kantor
- 367. Ruang Penerimaan
- 368. Ruang Pelayanan
- 369. Ruang Baca
- 370. Ruang Kajian
- 371. Ruang Diskusi
- 372. Ruang Seminar
- 373. Ruang Pertemuan
- 374. Ruang Konferensi
- 375. Ruang Rapat
- 376. Ruang Kerja
- 377. Ruang Penyimpanan
- 378. Ruang Gudang
- 379. Ruang Parkir
- 380. Ruang Teras
- 381. Ruang Tamu
- 382. Ruang Siala
- 383. Ruang Teras
- 384. Ruang Parkir
- 385. Ruang Gudang
- 386. Ruang Kantor
- 387. Ruang Penerimaan
- 388. Ruang Pelayanan
- 389. Ruang Baca
- 390. Ruang Kajian
- 391. Ruang Diskusi
- 392. Ruang Seminar
- 393. Ruang Pertemuan
- 394. Ruang Konferensi
- 395. Ruang Rapat
- 396. Ruang Kerja
- 397. Ruang Penyimpanan
- 398. Ruang Gudang
- 399. Ruang Parkir
- 400. Ruang Teras
- 401. Ruang Tamu
- 402. Ruang Siala
- 403. Ruang Teras
- 404. Ruang Parkir
- 405. Ruang Gudang
- 406. Ruang Kantor
- 407. Ruang Penerimaan
- 408. Ruang Pelayanan
- 409. Ruang Baca
- 410. Ruang Kajian
- 411. Ruang Diskusi
- 412. Ruang Seminar
- 413. Ruang Pertemuan
- 414. Ruang Konferensi
- 415. Ruang Rapat
- 416. Ruang Kerja
- 417. Ruang Penyimpanan
- 418. Ruang Gudang
- 419. Ruang Parkir
- 420. Ruang Teras
- 421. Ruang Tamu
- 422. Ruang Siala
- 423. Ruang Teras
- 424. Ruang Parkir
- 425. Ruang Gudang
- 426. Ruang Kantor
- 427. Ruang Penerimaan
- 428. Ruang Pelayanan
- 429. Ruang Baca
- 430. Ruang Kajian
- 431. Ruang Diskusi
- 432. Ruang Seminar
- 433. Ruang Pertemuan
- 434. Ruang Konferensi
- 435. Ruang Rapat
- 436. Ruang Kerja
- 437. Ruang Penyimpanan
- 438. Ruang Gudang
- 439. Ruang Parkir
- 440. Ruang Teras
- 441. Ruang Tamu
- 442. Ruang Siala
- 443. Ruang Teras
- 444. Ruang Parkir
- 445. Ruang Gudang
- 446. Ruang Kantor
- 447. Ruang Penerimaan
- 448. Ruang Pelayanan
- 449. Ruang Baca
- 450. Ruang Kajian
- 451. Ruang Diskusi
- 452. Ruang Seminar
- 453. Ruang Pertemuan
- 454. Ruang Konferensi
- 455. Ruang Rapat
- 456. Ruang Kerja
- 457. Ruang Penyimpanan
- 458. Ruang Gudang
- 459. Ruang Parkir
- 460. Ruang Teras
- 461. Ruang Tamu
- 462. Ruang Siala
- 463. Ruang Teras
- 464. Ruang Parkir
- 465. Ruang Gudang
- 466. Ruang Kantor
- 467. Ruang Penerimaan
- 468. Ruang Pelayanan
- 469. Ruang Baca
- 470. Ruang Kajian
- 471. Ruang Diskusi
- 472. Ruang Seminar
- 473. Ruang Pertemuan
- 474. Ruang Konferensi
- 475. Ruang Rapat
- 476. Ruang Kerja
- 477. Ruang Penyimpanan
- 478. Ruang Gudang
- 479. Ruang Parkir
- 480. Ruang Teras
- 481. Ruang Tamu
- 482. Ruang Siala
- 483. Ruang Teras
- 484. Ruang Parkir
- 485. Ruang Gudang
- 486. Ruang Kantor
- 487. Ruang Penerimaan
- 488. Ruang Pelayanan
- 489. Ruang Baca
- 490. Ruang Kajian
- 491. Ruang Diskusi
- 492. Ruang Seminar
- 493. Ruang Pertemuan
- 494. Ruang Konferensi
- 495. Ruang Rapat
- 496. Ruang Kerja
- 497. Ruang Penyimpanan
- 498. Ruang Gudang
- 499. Ruang Parkir
- 500. Ruang Teras

F MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13862012

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MUSEUM MURK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENERAPAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAITAMA, M.T.
N.P. 99780418 200801 1 008

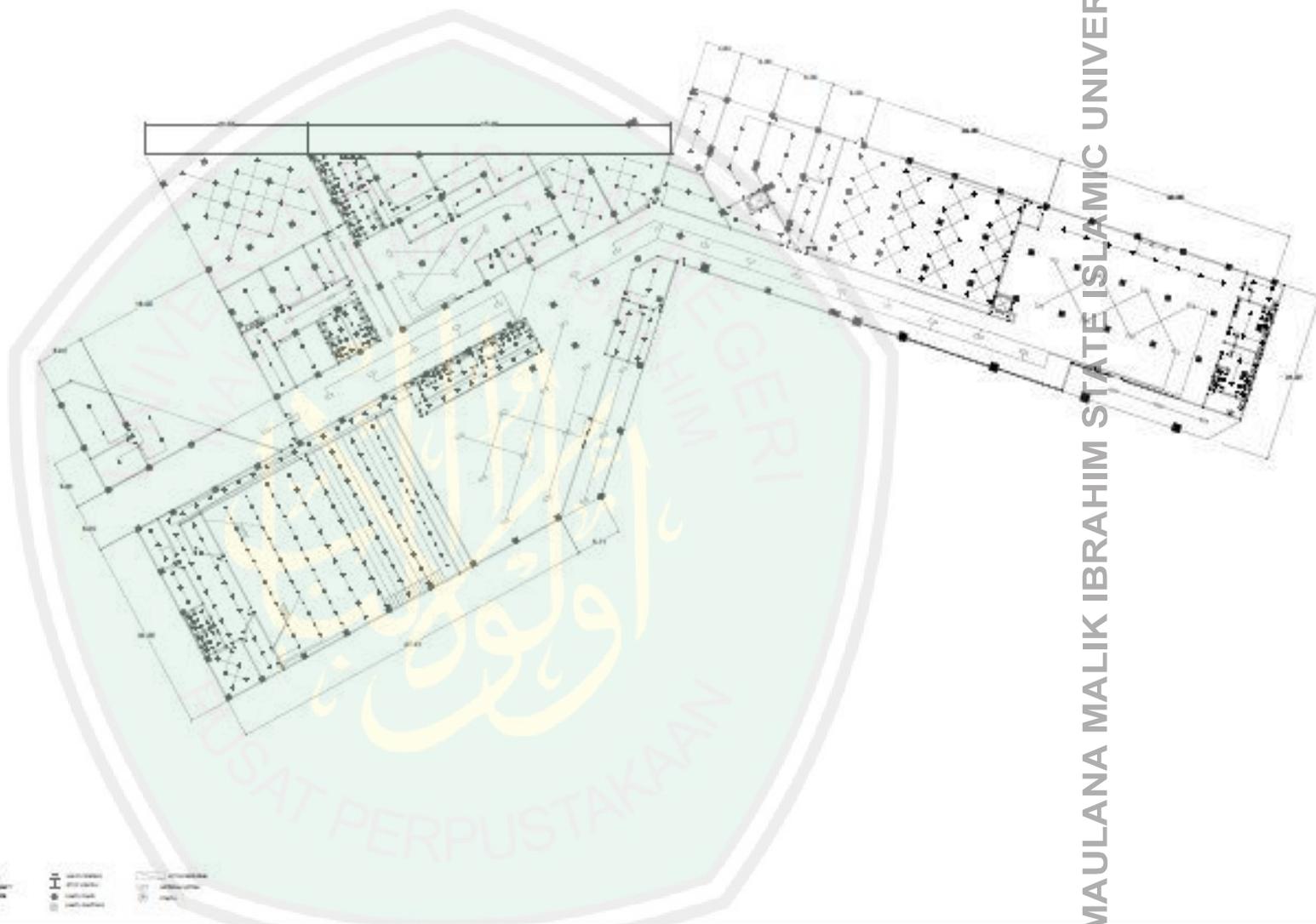
PEMBIMBING II
LULUK WARSUCIHA, M.Sc.
N.P. 9980917 200601 2 008

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
GAMBAR KERJA BANGUNAN 1	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

- MAIN ENTRANCE
- SECONDARY ENTRANCE
- PARKING AREA
- ROAD
- WALL
- DOOR
- WINDOW
- FURNITURE
- STAIRS
- ELEVATOR
- UTILITY ROOM
- STORAGE ROOM
- TOILET
- SHOWER
- KITCHEN
- DINING AREA
- LIVING AREA
- BEDROOM
- BATHROOM
- TERRACE
- GARDEN
- POOL
- PLAYGROUND
- SPORTS FIELD
- PARKING LOT
- ROAD NETWORK
- UTILITY LINES
- SITE BOUNDARY
- NORTH ARROW
- SCALE BAR



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS BINA BANGUNAN DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13860072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAITAMA, M.T.
N.P. 19760418 200601 1 009

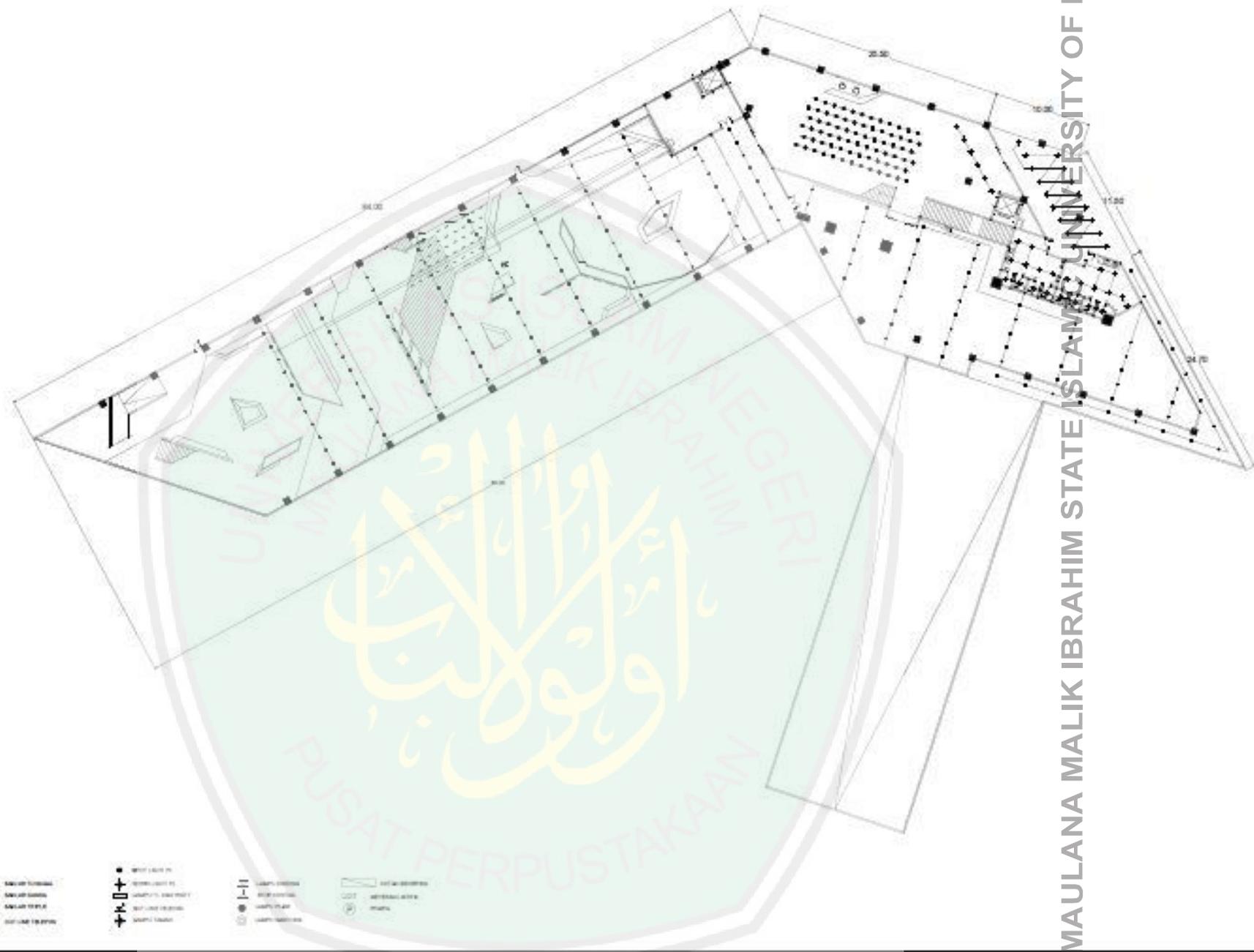
PEMBIMBING II
LULUK MASLUCHA, M.Si.
N.P. 19800917 200601 2 003

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
GAMBAR KERJA BANGUNAN 1	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



UNIVERSITY OF MALANG MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13960072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
N.P. 19780419 200801 1 009

PEMBIMBING II

LILIK MARI LICHIA, M.Si.
N.P. 19930917 200601 2 003

CATATAN

NO	CATATAN

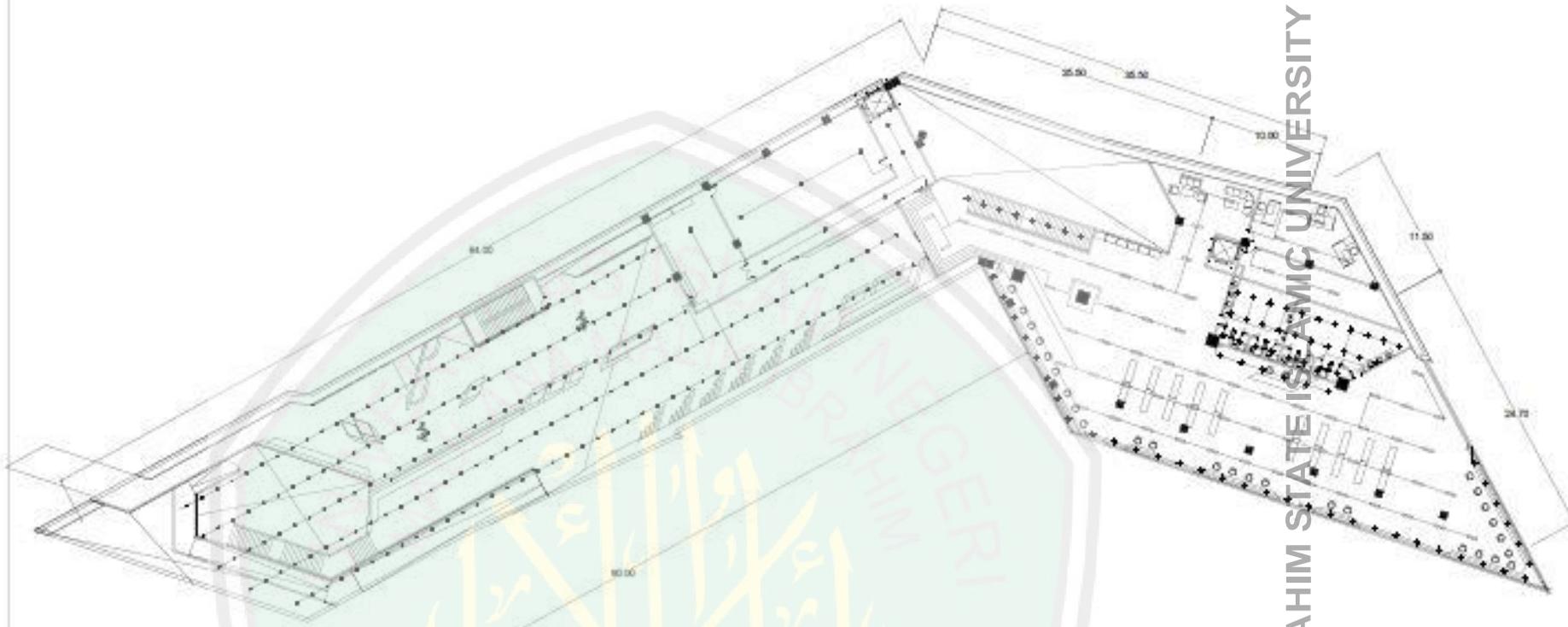
JUDUL GAMBAR SKALA

GAMBAR KERJA BANGUNAN 1	1:200
----------------------------	-------

KODE NOMOR JUMLAH

ARS		
-----	--	--

- Garis Grid Struktur
- Pusat Kolom
- Garis Tengah Dinding
- Garis Tengah Pintu
- Garis Tengah Jendela
- Pintu
- Jendela
- Dinding
- Dinding



MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13962072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
NP. 19703418 200801 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MARLIKA, M.Si
NP. 19903917 200601 2 003

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 1

SKALA

1:200

KODE

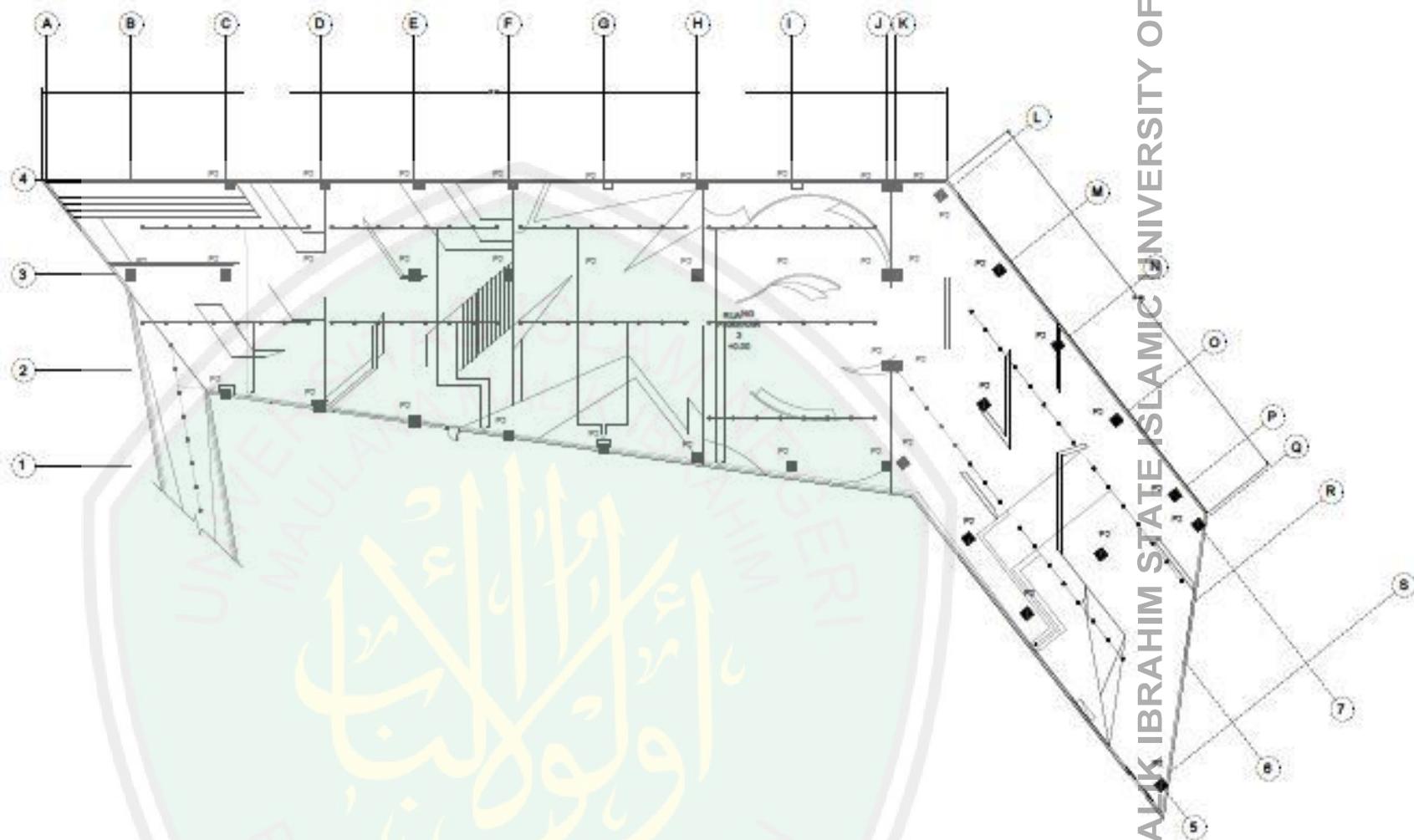
ARS

NOMOR

JUMLAH

- K** KAWAN
 - M** MUKA
 - T** TUBUH
 - I** ILMU
 - H** HATI
 - D** DUSTA
- +** SUMBUH TUMBUH
 - +** SUMBUH BANGUN
 - +** SUMBUH TERATAI
 - +** SUMBUH TERATAI
 - +** SUMBUH TERATAI
- +** SUMBUH TUMBUH
 - +** SUMBUH BANGUN
 - +** SUMBUH TERATAI
 - +** SUMBUH TERATAI
 - +** SUMBUH TERATAI
- +** SUMBUH TUMBUH
 - +** SUMBUH BANGUN
 - +** SUMBUH TERATAI
 - +** SUMBUH TERATAI
 - +** SUMBUH TERATAI
- +** SUMBUH TUMBUH
 - +** SUMBUH BANGUN
 - +** SUMBUH TERATAI
 - +** SUMBUH TERATAI
 - +** SUMBUH TERATAI





RENCANA ELEKTRIKAL BANGUNAN 2
SKALA 1:200

- | | | | | | | | |
|--|----------------|--|-------------|--|---------------|--|-------------------|
| | BAGIAN TUNDAI | | DOWN LIGHT | | LAMPU DINDING | | KOTAK PERKAWANGAN |
| | BAGIAN DINDING | | LAMPU TIDAK | | STOP KONTAK | | METERAN LISTRIK |
| | BAGIAN DINDING | | LAMPU TIDAK | | LAMPU PLAFON | | POMPA |
| | BAGIAN DINDING | | LAMPU TIDAK | | LAMPU BANTING | | |
| | BAGIAN DINDING | | LAMPU TIDAK | | LAMPU BANTING | | |
| | BAGIAN DINDING | | LAMPU TIDAK | | LAMPU BANTING | | |
| | BAGIAN DINDING | | LAMPU TIDAK | | LAMPU BANTING | | |
| | BAGIAN DINDING | | LAMPU TIDAK | | LAMPU BANTING | | |
| | BAGIAN DINDING | | LAMPU TIDAK | | LAMPU BANTING | | |
| | BAGIAN DINDING | | LAMPU TIDAK | | LAMPU BANTING | | |

UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FASILITAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNANI
NIM
190902

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MESRUM MUSIK
INDONESIA (KOTA MALANG DENGAN
PROMOKATAN DOKONSTRUK)

PEMBIMBING I

AGUSMAN DAT GALITAMA, M.T.
NIP. 19780419 200801 1 000

PEMBIMBING II

ULULIKMASLICHIA, M.Sc.
NIP. 19900917 200801 2 000

CATATAN

NO	CATATAN

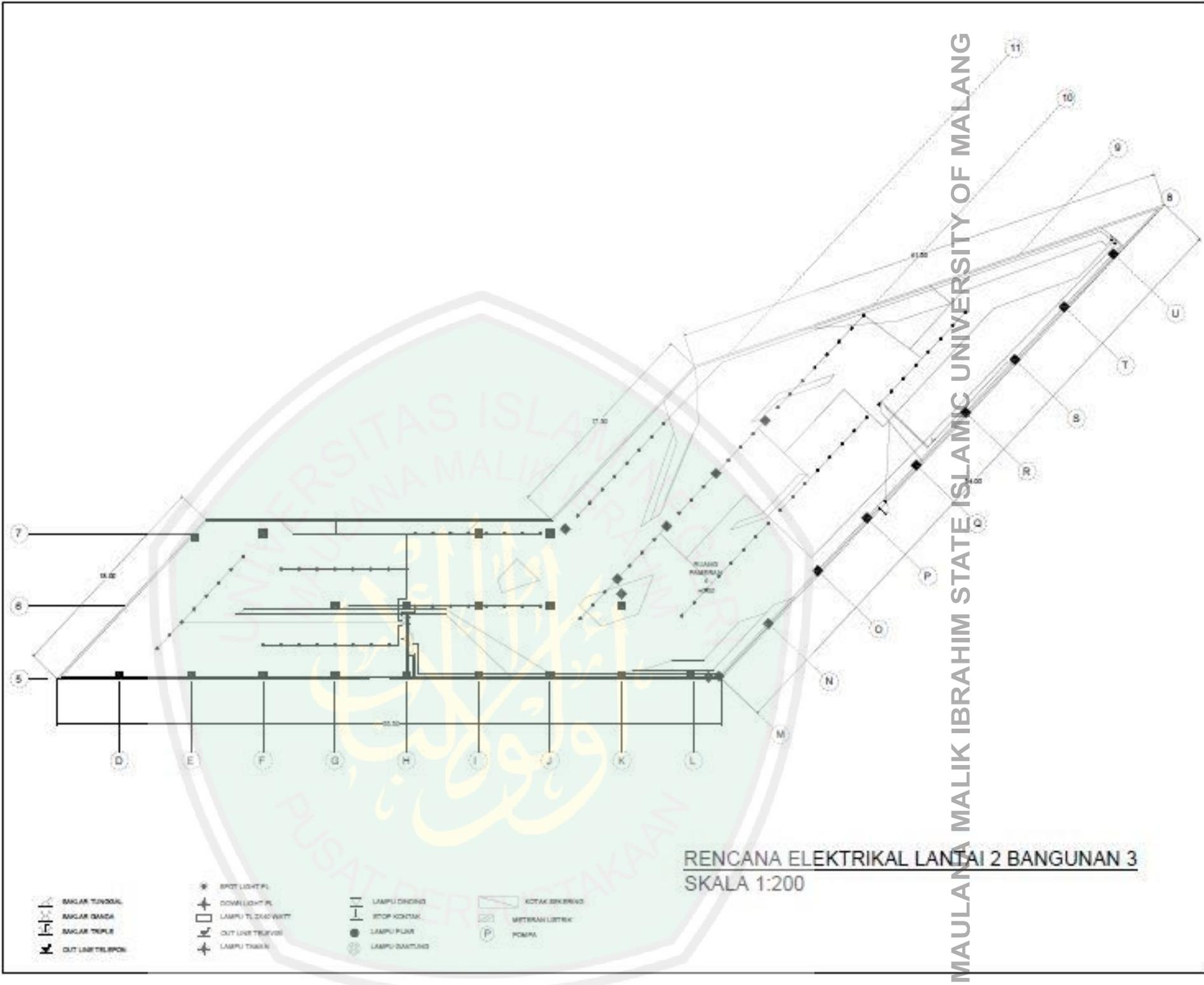
JUDUL GAMBAR

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 2

SKALA

1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



- ⊞ BAGIAN TUNGGAL
- ⊞ BAGIAN GANDA
- ⊞ BAGIAN TRIPLE
- ⊞ OUT LINE TELEPON

- ⊞ SPOT LIGHT PL
- ⊞ DOWN LIGHT PL
- ⊞ LAMPU TELEPON
- ⊞ OUT LINE TELEPON
- ⊞ LAMPU TRIPLE

- ⊞ LAMPU DINDING
- ⊞ STOP KONTAK
- LAMPU PLAK
- ⊞ LAMPU GANTUNG

- ⊞ KOTAK PERINGAN
- ⊞ METERAN LISTRIK
- ⊞ POMPA

UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNANI
NIM
190902

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
MEMODAKAN BORDIRING

PEMBIMBING I

AGUS GAT GALTAMA, M.T.
NIP. 19790419 200801 1 000

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc.
NIP. 19900917 200801 2 003

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 3

SKALA

1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

(MARTA ASMAW)

NIM

1366002

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MESBUM MUSIK
(NONGS) DI KOTA MALANG DENGAN
PONDOKATAN BERDISTRUKSI

PEMIMPING I

ACHMAD DAT GAUTAMA, MT,
N.P. 19190418 200801 1 009

PEMIMPING II

LULUK MASLICHHA, M.Sc
N.P. 19900917 200801 2 005

CATATAN

NO CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 1

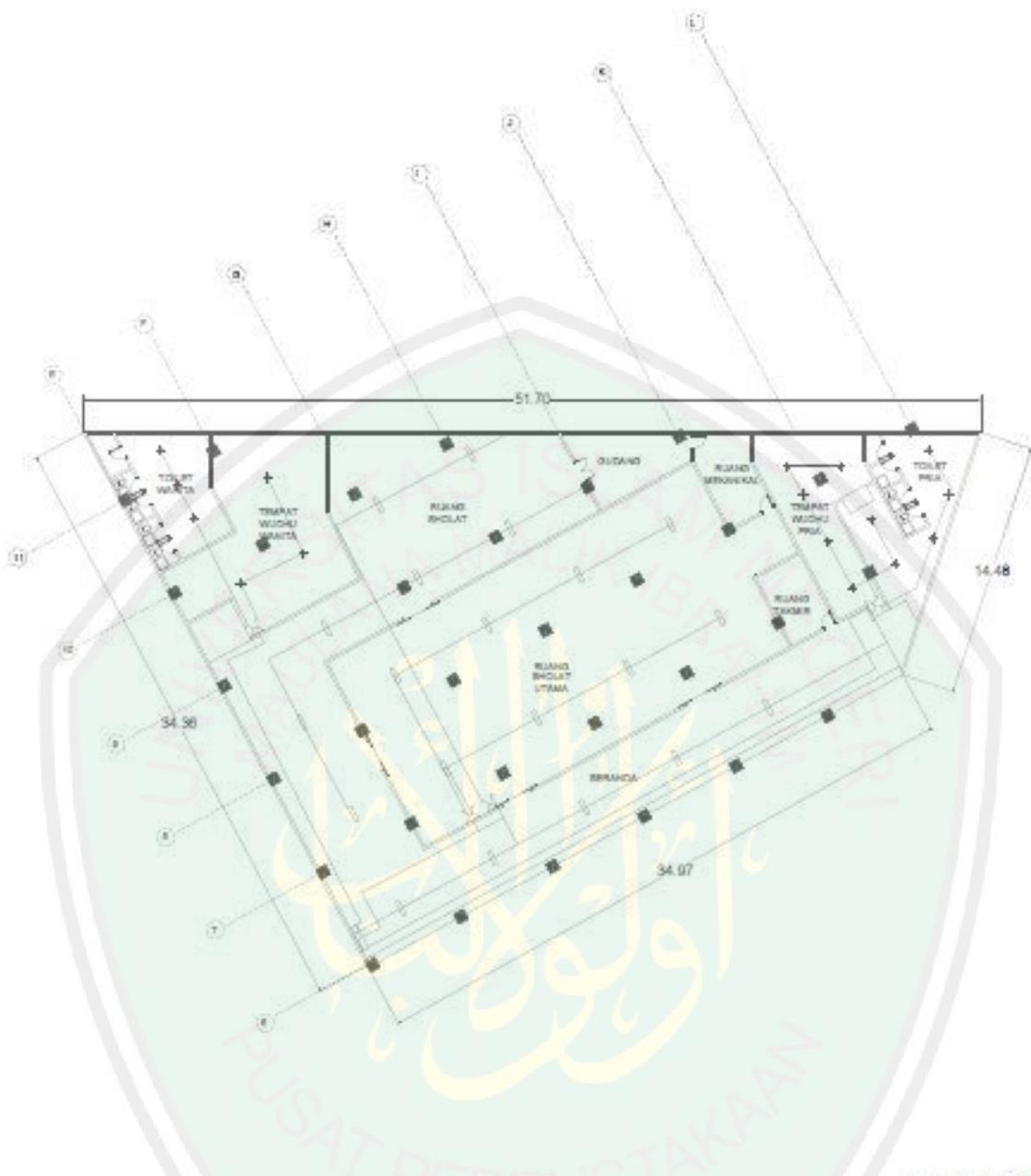
1:200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



- BILGAS TUMBUK
- BILGAS BANGK
- BILGAS TRIPLE
- OUT LINE TELEPON
- DOWN LIGHT RL
- LAMPU TL 2DAS SWTT
- OUT LINE TELEVIS
- LAMPU TAMBA
- LAMPU GONDONG
- STOP KONTAK
- LAMPU PLUAR
- LAMPU GANTUNG
- KOTAK BERKABEL
- BERTERAN LISTRIK
- KOMPA

RENCANA ELEKTRIKAL MASJID
SKALA 1:200

E MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MALANG

NAMA

MARTA ADNANI

NIM

1366072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA (KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI)

PEMBIMBING I

ACHMAD DAT GULTAMA, M.T.
NIP. 19760418 200801 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19800917 200501 2 003

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

LAYOUT RENCANA
PENYELAMATAN
BAHAYA
KEBAKARAN

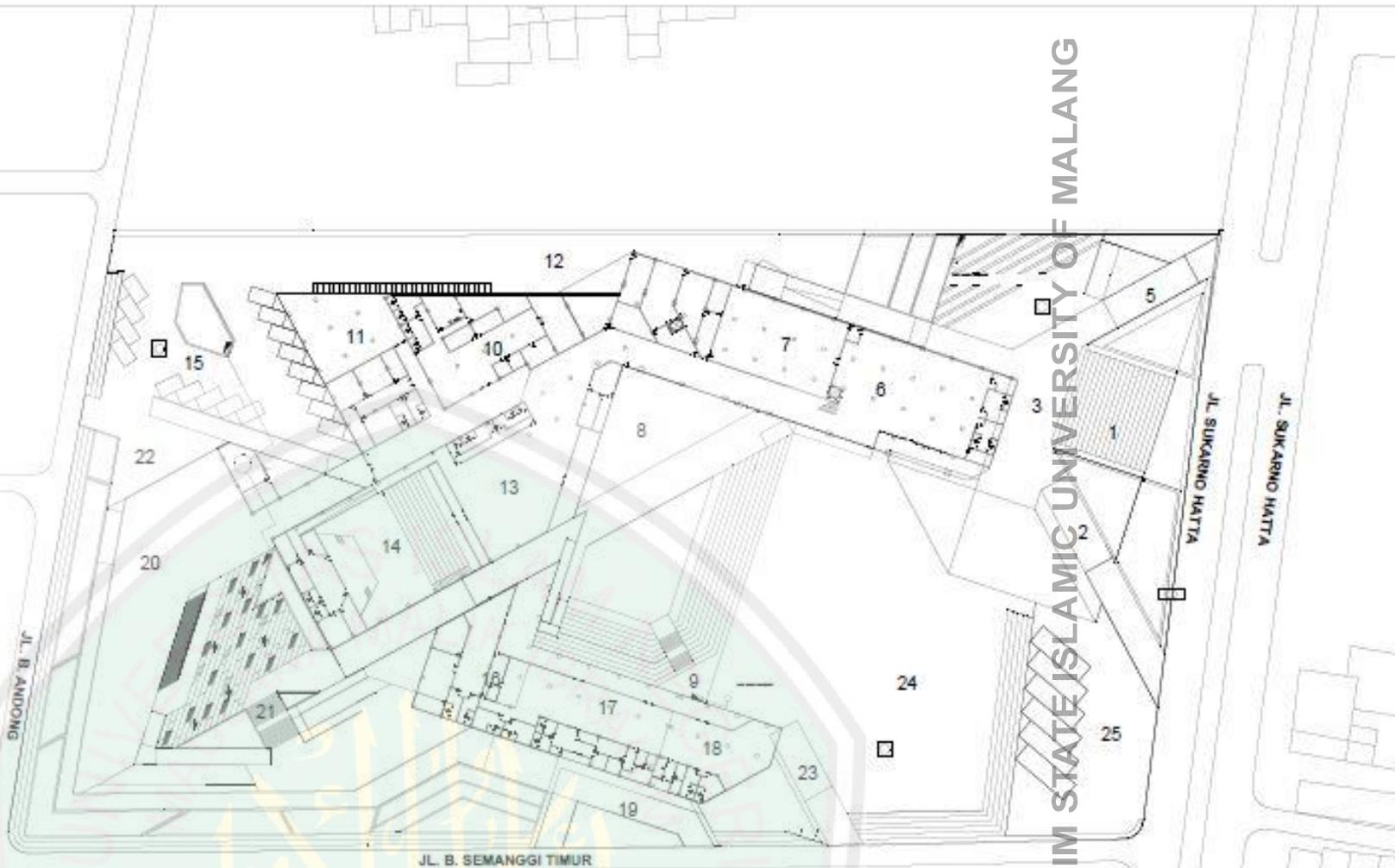
1:200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



LEGENDA

- | | |
|----------------------------|-----------------------------------------|
| 1. ENTRANCE | 17. CAFE |
| 2. ENTRANCE KENDARAAN | 18. MUSEUM SHOP |
| 3. DROP OFF | 19. DROP OFF BARANG CAFE DAN MUSEUMSHOP |
| 4. MASUK BASEMENT | 20. RUANG UTILITAS |
| 5. PINTU KELUAR KENDARAAN | 21. TAMAN DAN RUANG PAMERAN OUTDOOR |
| 6. ENTRANCE HALL | 22. TPS (TEMPAT PEMBUANGAN SEMENTARA) |
| 7. CONFERENCE ROOM | 23. KELUAR BASEMENT |
| 8. PANGGUNG OUTDOOR | 24. TEMPORER OUTDOOR EXHIBITION |
| 9. AMPITEATER | 25. PARKIR BUS |
| 10. KANTOR PENGELOLA | |
| 11. RUANG PETUGAS | |
| 12. DROP OFF BARANG MUSEUM | |
| 13. HALL | |
| 14. RUANG PERTUNJUKAN | |
| 15. PARKIR PENGELOLA | |
| 16. STUDIO MUSIK | |

KETERANGAN

- | | |
|--|---------------------|
| | HYDRANT |
| | PERC. BERTANGKUSHER |
| | ALARM |
| | SPRINGELER |
| | PDA HYDRANT |
| | TITIK KUMPUL |



MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASNAWI

NIM

1390072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GULTAMA, M.T.
NP. 19760418 200601 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NP. 19800917 200601 2 003

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 1

1:200

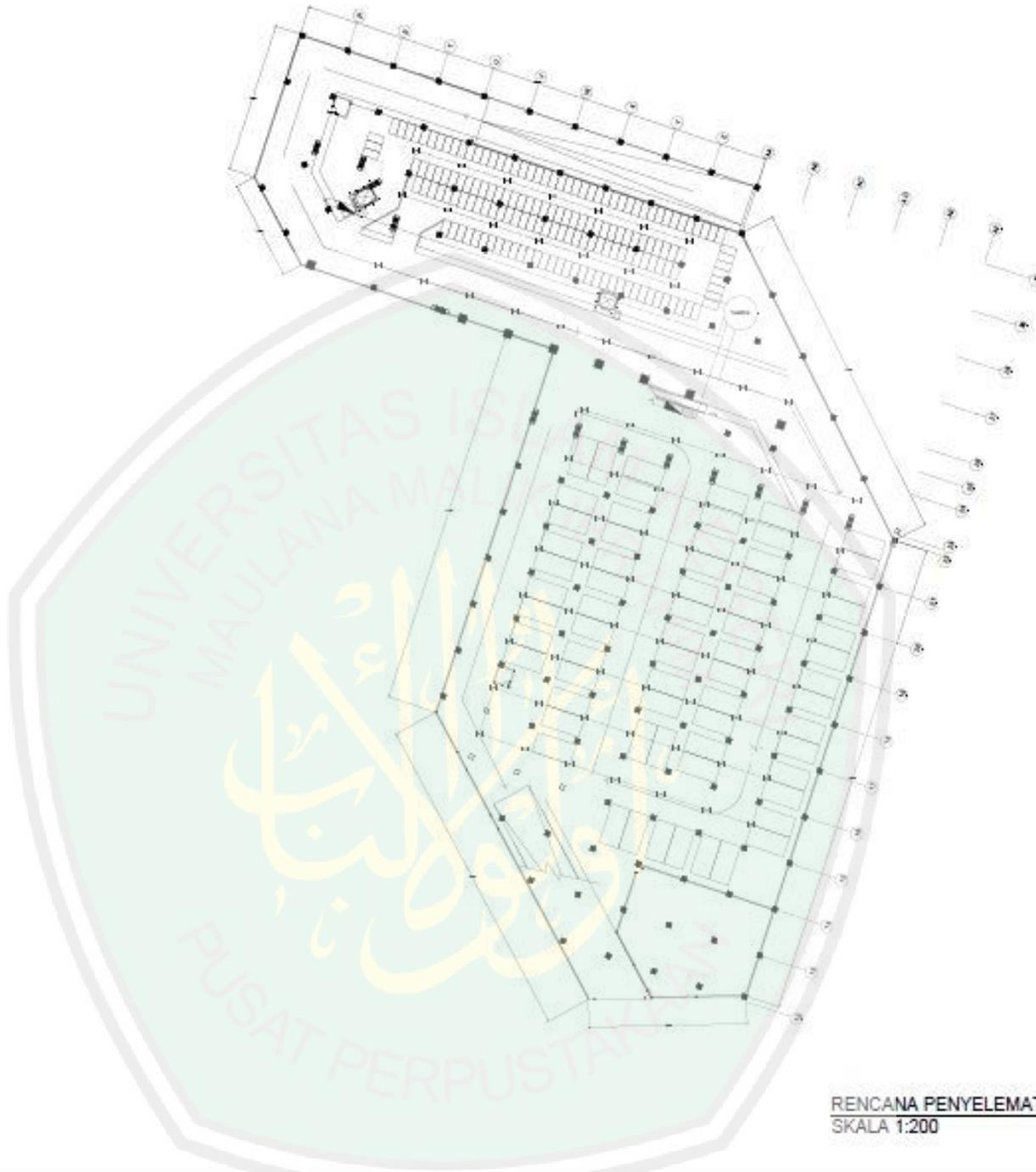
KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS

UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



RENCANA PENYELEMAN BAHAYA KEBAKARAN BASEMENT
SKALA 1:200

KETERANGAN

-  HYDRANT
-  PDR EXTINGUISHER
-  ALARM
-  SPRINKLER
-  SAL HYDRANT



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASNAWI

NIM

13860072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
 INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
 PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
 N.P. 19760410 200601 1 009

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Si
 N.P. 19800917 200601 2 003

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

GAMBAR KERJA
 BANGUNAN 1

1:200

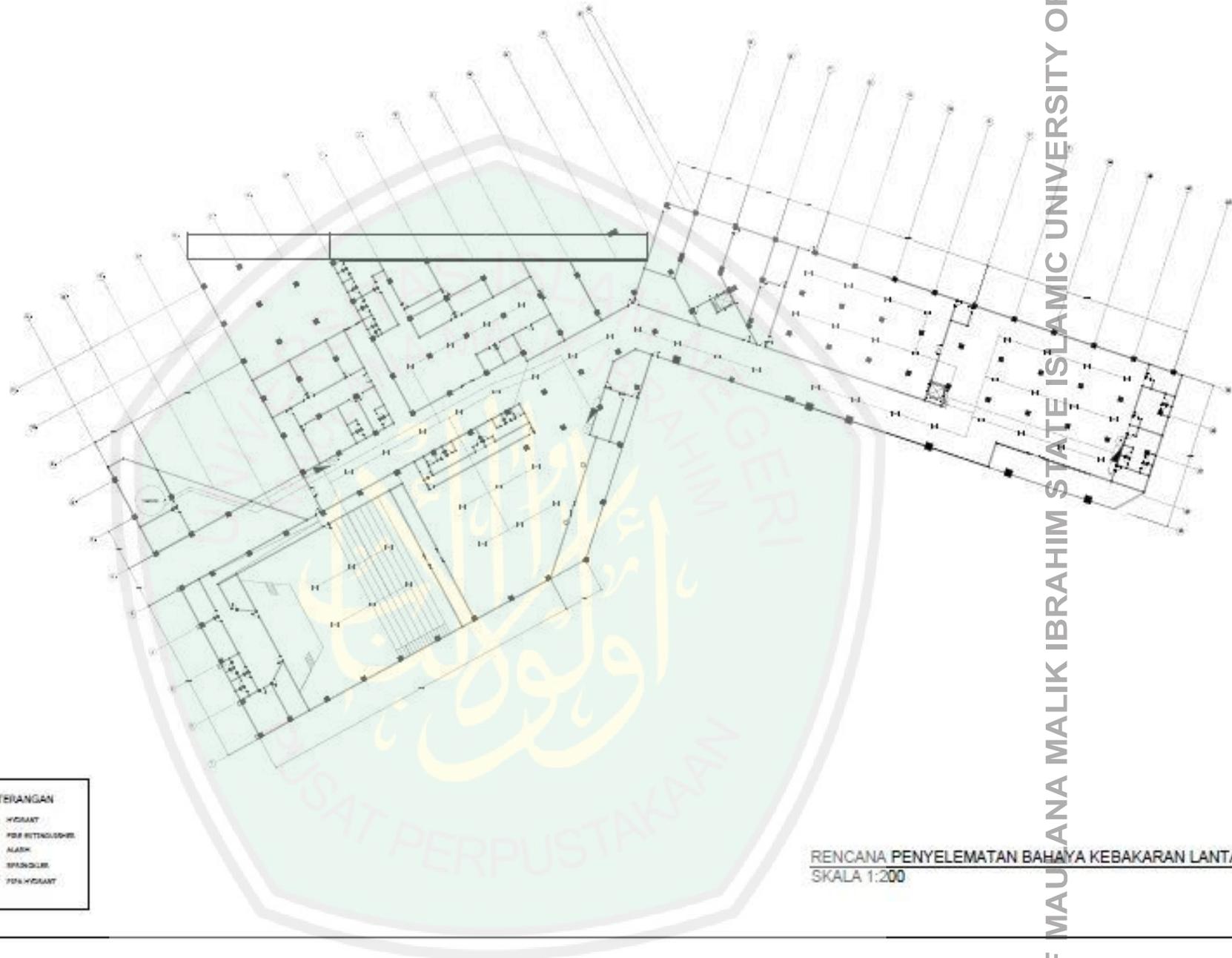
KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS

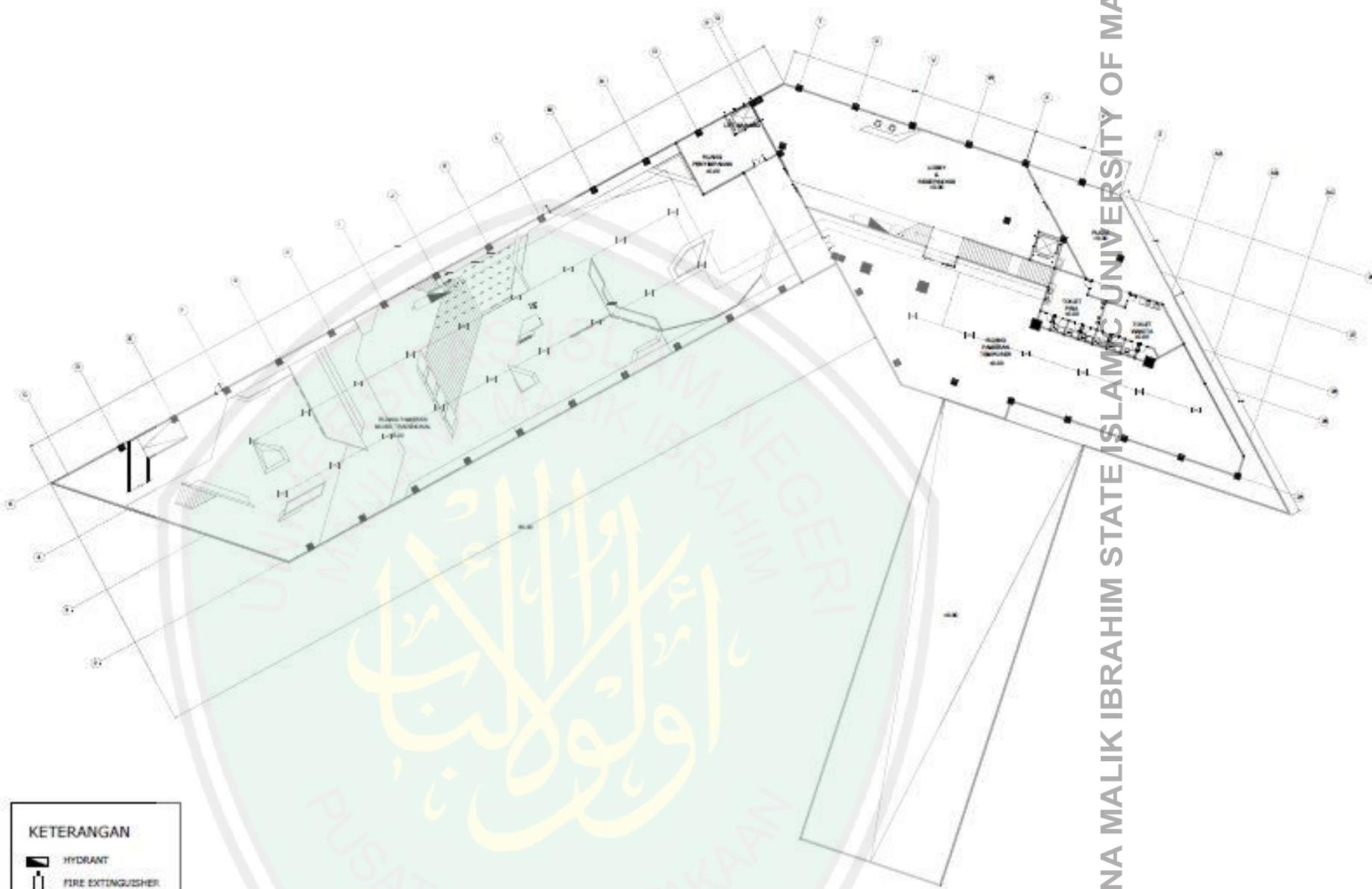
MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



KETERANGAN

- HYDRANT
- PER RUTINGAN
- ALARM
- SPUNGLER
- PER HYDRANT

RENCANA PENYELEMTAN BAHAYA KEBAKARAN LANTAI 1
 SKALA 1:200



- KETERANGAN**
-  HYDRANT
 -  FIRE EXTINGUISHER
 -  ALARM
 -  SPRINKLER
 -  PIPA HYDRANT

RENCANA PENYELEMAN BAHAYA KEBAKARAN LANTAI 2
SKALA 1:200



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASNAWI
NIM
13890072

TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MALIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GALITAMA, M.T.
NP. 19760410 200801 1 009

PEMBIMBING II
LULUK MASLUCHA, M.Sc.
NP. 19800917 200901 2 003

CATATAN	
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
GAMBAR KERJA BANGUNAN 1	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM MALANG BRAMMALANG

NAMA

MAITA ASNANI

NIM

1360072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I

ACHMAD GIAT GALUTAMA, M.T.
NP. 18760418 200601 1 009

PEMBIMBING II

LELIK MASLUCHA, M.Sc.
NP. 19800917 200601 2 003

CATATAN

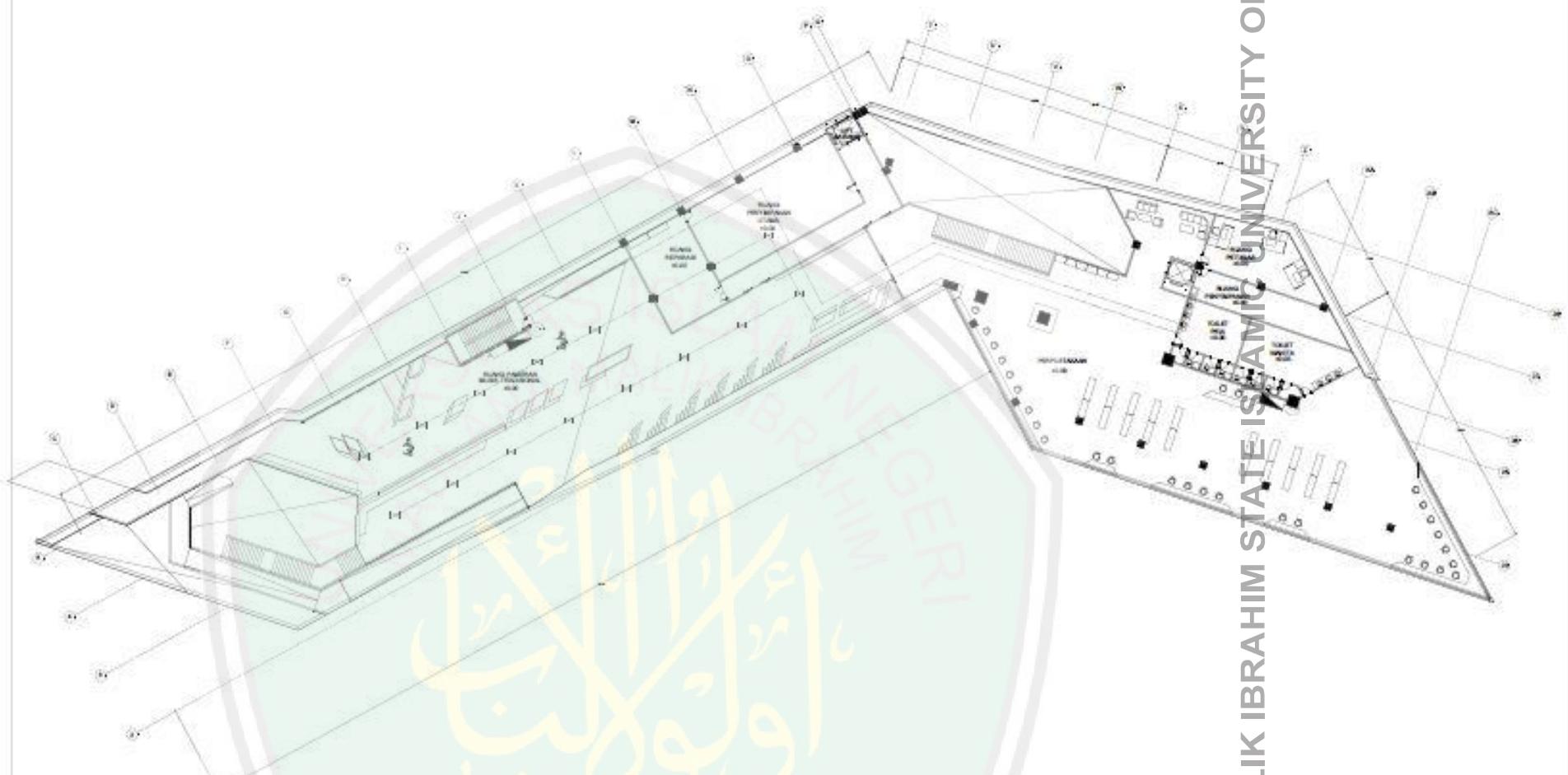
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 1 1:200

KODE NOMOR JUMLAH

ARS



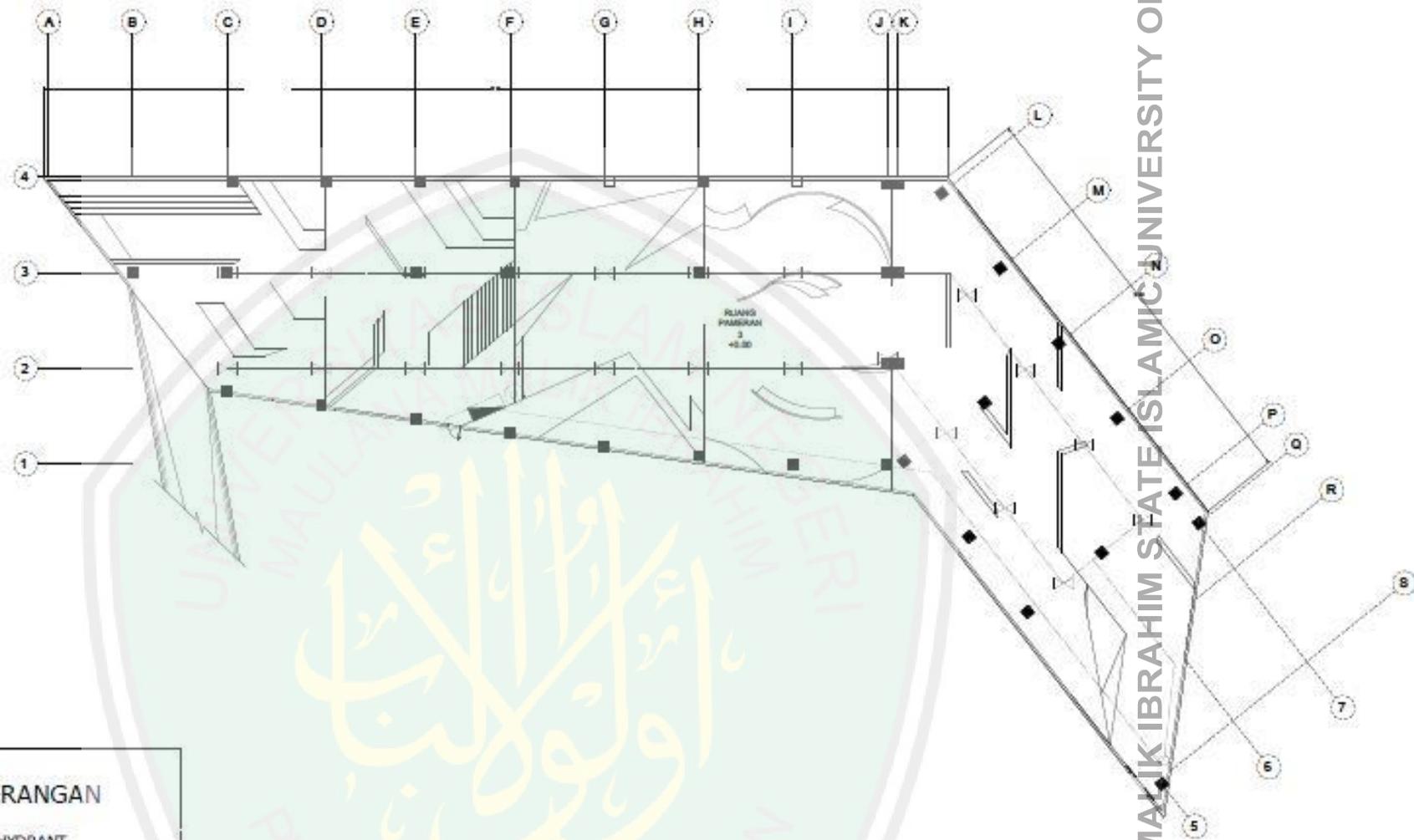
KETERANGAN

-  HYDRANT
-  FIRE EXTINGUISHER
-  ALARM
-  SPRINKLER
-  RPA HYDRANT

RENCANA PENYELEMAN BAHAYA KEBAKARAN LANTAI 3
SKALA 1:200

E MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG





KETERANGAN

-  HYDRANT
-  FIRE EXTINGUISHER
-  ALARM
-  SPRINKLER
-  PIPA HYDRANT

**RENCANA KESELAMATAN BAHAYA
KEBAKARAN BANGUNAN 2
SKALA 1:200**



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASNAW

NIM

13990072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBAHING I

ACHMAD GAT GALTAMA, M.T.
NP. 19760418 200801 1 009

PEMBAHING II

LELUK MASLUCHA, M.Sc.
NP. 19900917 200501 2 003

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 2

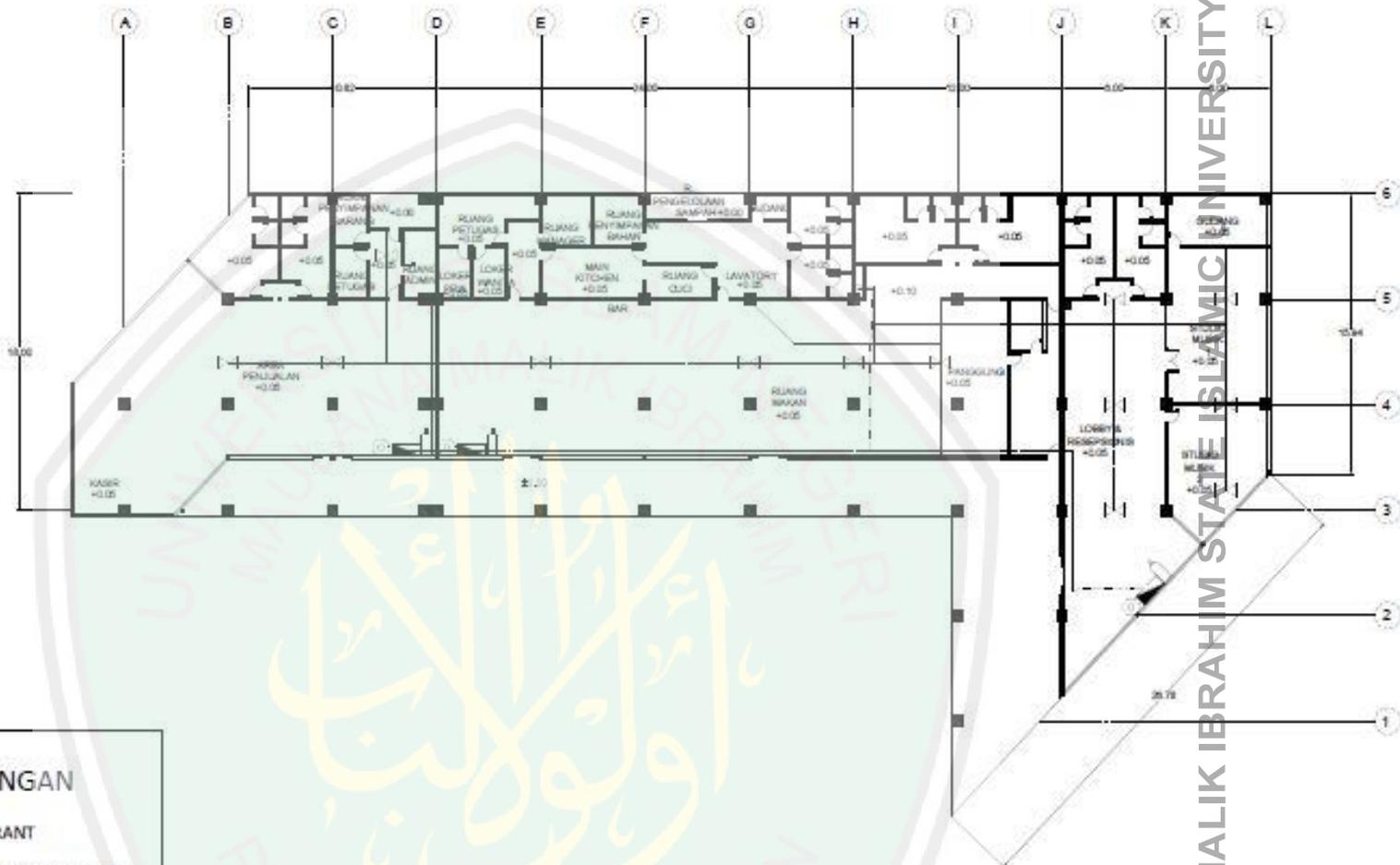
1:200

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



- KETERANGAN**
- HYDRANT
 - FIRE EXTINGUISHER
 - ALARM
 - SPRINGKLER
 - PIPA HYDRANT

**RENCANA PENYELAMATAN KEBAKARAN LANTAI 1 BANGUNAN 3
SKALA 1:200**

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	MARTA ASNAM
NIM	13060072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN MUSEUM MUSIK INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN PENDEKATAN DEKONSTRUKSI
PEMBIMBING I	ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T. NIP. 19760418 200501 1 009
PEMBIMBING II	LULUK MASLUCHA, M.Sc. NIP. 19800917 200501 2 003

CATATAN	
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
GAMBAR KERJA BANGUNAN 3	1:200

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FACULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA

MARTA ASYAH

NIM

1980012

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MUSEUM MUSI-
K (DONGES) DI KOTA MALANG DENGAN
PROMOSI KONSTRUKSI

PEMBIMBING I

AGUS DIT SULTAMA, M.T.
NIP. 19790419 200801 1 000

PEMBIMBING II

LULUK MASLICHIA, M.Sc.
NIP. 19800917 200801 2 000

CATATAN

NO	CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

GAMBAR KERJA
BANGUNAN 3

1:200

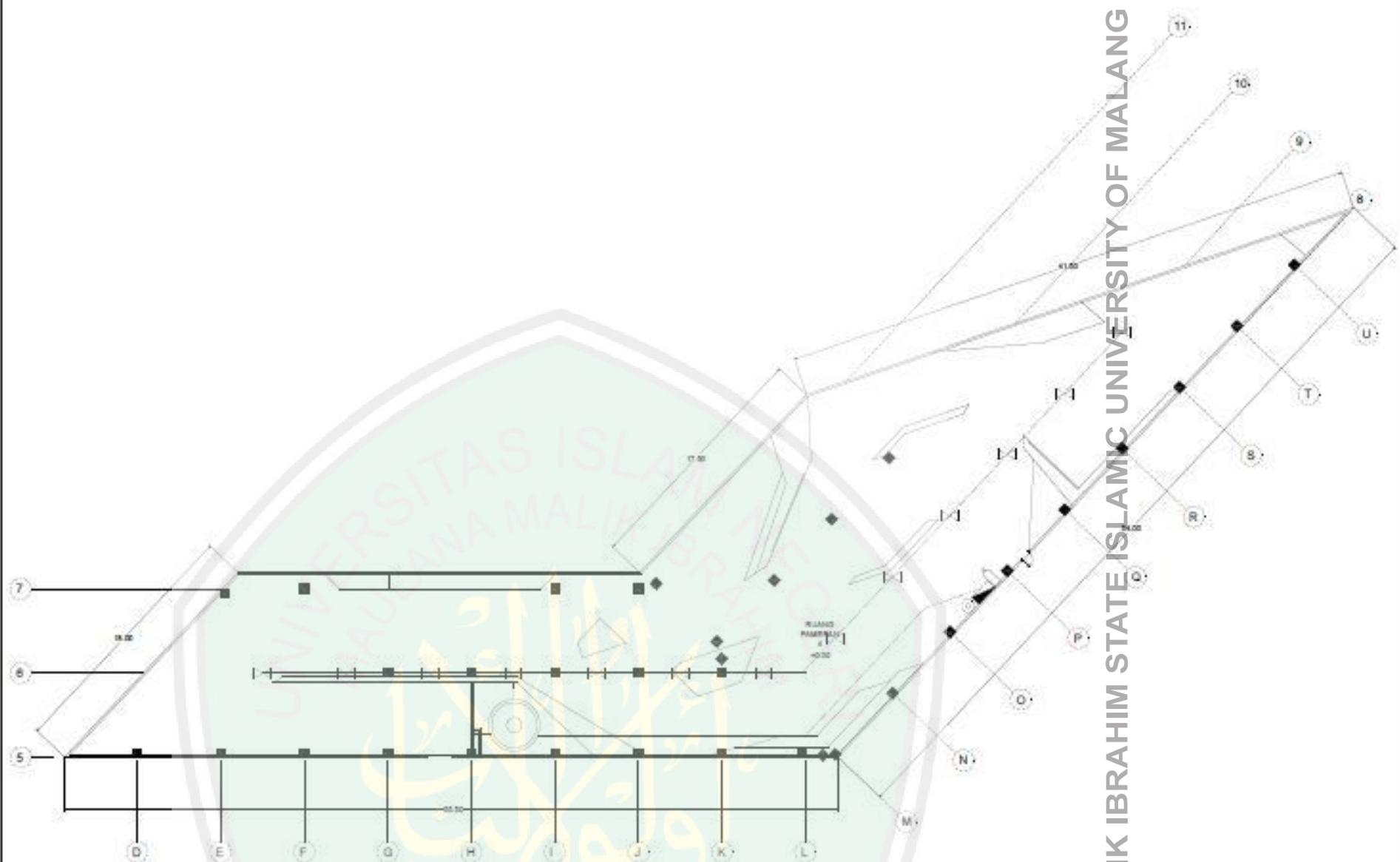
KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS

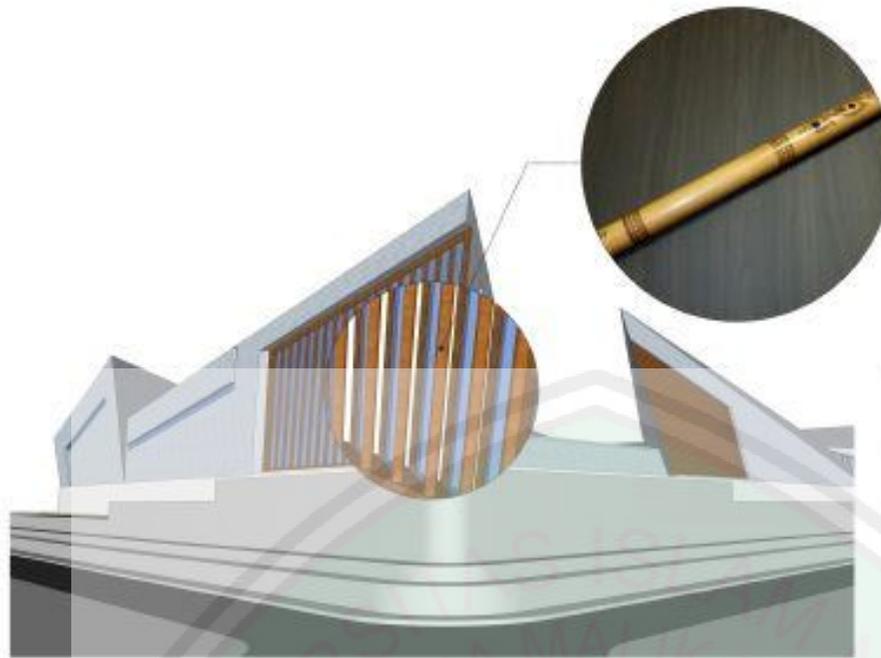
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



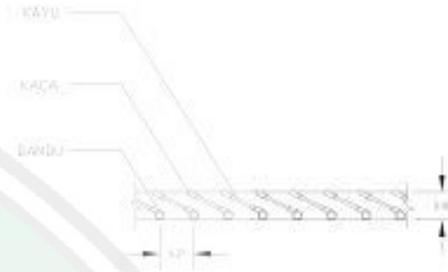
RENCANA PENYELAMATAN BAHAYA KEBAKARAN LANTAI 2 BANGUNAN 3
SKALA 1:200

KETERANGAN

	HYDRANT
	FIRE EXTINGUISHER
	ALARM
	SPRINGKLER
	PIPA HYDRANT



Representasi dari alat musik angklung yang dipadukan dengan jendela kisi-kisi dan akan berbunyi suara suling jika tertup angin



← : Angin
← : Sinar matahari



Penggunaan material kaca sebagai representasi dari unsur musik modern dan agar cahaya alam bisa masuk



Penggunaan material kayu sebagai representasi dari unsur musik dalam negeri dan penggunaan material lokal



Penggunaan material bambu sebagai representasi dari unsur musik dalam negeri dan sebagai alat musik

IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG MAULANA



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA
MARTA ASHARI
NIM
19960072

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS: AKH
PERANCANGAN MUSEUM MUSIK
INDONESIA DI KOTA MALANG DENGAN
PENDEKATAN DEKONSTRUKSI

PEMBIMBING I
ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T.
NIP.19760418 200601 1 009

PEMBIMBING II
LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP.19800917 200601 2 003

CATATAN	
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

DETAIL ARSITEKTURAL	
---------------------	--

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		