

Perancangan Museum Sejarah Musik Populer Indonesia dengan Pendekatan Alur Penyajian Kronologi dan Tematik

AUDY REZA KUSUMA¹, DETTY FITRIANY², MAUGINA RIZKI HAVIER³

^{1,2,3}Program Studi Desain Interior FAD Institut Teknologi Nasional Bandung, Indonesia.

Email: detty_ft@itenas.ac.id

ABSTRAK

Museum adalah wahana untuk menyebarkan ilmu pengetahuan dengan cara yang lebih menarik, interaktif dan menghibur tanpa kehilangan makna dan nilai-nilai historis benda-benda yang dipamerkannya. Seiring berjalannya waktu, museum semakin berkembang dan diarahkan untuk berorientasi kepada pengunjung, dituntut untuk lebih interaktif lagi dalam melibatkan partisipasi pengunjung untuk bermain dan berinterpretasi terhadap pameran dan cerita yang disajikan pada museum. Dalam merancang sebuah museum yang informatif, edukatif dan rekreatif, perlu dikaji terlebih dahulu alur cerita (*storyline*) pameran yang dikaitkan dengan koleksi yang dimiliki oleh museum tersebut. Dalam hal ini, Museum Sejarah Musik Indonesia yang memiliki koleksi yang dikhususkan dari karya rilisan musik populer nasional, perlu dirancang dengan alur penyajian kronologi dan tematik dibanding museum lain yang bersifat lebih umum. Penelitian ini berisi tentang konsep dan model alur penyajian materi yang digunakan dalam mengarahkan isi pameran di Museum, dengan jenis penelitian eksperimental, metode pengumpulan data bersumber dari observasi lapangan dan studi literatur. Luaran penelitian adalah implementasi alur cerita pada denah arsitektur museum yang dibagi menjadi 5 zona tematik yang dirunutkan berdasarkan era musik.

Kata kunci: museum, musik populer, kronologi, tematik.

ABSTRACT

A museum is a space for disseminating knowledge in fun, interactive, and exciting ways without removing the historical values of the collections. As time goes by, the Museum area evolves and is directed to be people-oriented to make them play and interpret exhibitions and stories held by the institution. When designing an informative, educative, and recreative museum, a study of the storyline of the presentation linked with the collections must be held first. In this case, the Museum of Indonesian Music History which had collections specialising in Nasional Popular Musician works needs to be designed especially with a chronological and thematic concept, different from a public museum. This research has an essence of how to channel the collections being presented, with experimental research, the method is collecting data directly from sites and literature studies. The output is an implementation of the story in layout which is divided into 5 thematic zones in music era timeline.

Keywords: bus terminal, new normal, futuristic.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Museum didirikan untuk kepentingan pelestarian warisan alam dan budaya dengan kegiatan utamanya yaitu mengumpulkan, meneliti, melindungi dan memamerkan hasil budaya manusia baik yang berwujud maupun tidak berwujud sebagai sarana pendidikan dan rekreasi. Sebagai sarana pendidikan non formal, museum adalah wahana untuk menyebarkan ilmu pengetahuan dengan cara yang lebih menarik, interaktif dan menghibur tanpa kehilangan makna dan nilai-nilai historis benda-benda yang dipamerkannya. Seiring dengan berjalannya waktu, museum berkembang menjadi media bagi masyarakat umum sebagai *platform* edukasi dan hiburan. Magetsari (2011) menyatakan bahwa orientasi museum berubah dari koleksi menjadi berorientasi kepada pengunjung sejak jaman modern. Saat ini, museum paska modern dituntut untuk lebih interaktif lagi melibatkan partisipasi pengunjung untuk ikut bermain dan memberikan interpretasi terhadap pameran dan cerita yang disajikan di museum.

Salah satu unsur budaya yang menarik untuk dipamerkan di museum adalah budaya pop, diantaranya adalah musik pop. Budaya pop sangat lekat dan dekat dengan masyarakat modern. Indonesia memiliki sejarah panjang tentang perjalanan musiknya, khususnya musik populer. Museum Sejarah Musik Populer Indonesia perlu dirancang karena memiliki kedalaman cerita dan koleksi yang perlu diangkat khusus dan terpisah dari Museum Musik Indonesia yang lebih umum. Koleksi yang dapat ditampilkan di Museum Sejarah Musik Populer diantaranya adalah karya rilisan musik populer nasional dari piringan hitam (PH), kaset, CD, instrumen musik modern, buku, majalah, poster dan memorabilia lainnya dari musisi pop Indonesia. Dengan adanya Museum Sejarah Musik Populer Indonesia ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru bagi masyarakat umum dan pegiat seni musik khususnya, agar lebih mengenal budaya musik populer Indonesia dibandingkan dengan budaya populer barat. Museum ini dapat menjadi salah satu sarana literasi untuk lebih mengenal budaya dan sejarah musik Indonesia.

Dalam merancang sebuah museum musik yang informatif, edukatif dan rekreatif, perlu dikaji terlebih dahulu alur cerita (*storyline*) pameran yang dikaitkan dengan koleksi yang dimiliki oleh museum tersebut agar pengunjung museum dapat dengan mudah menangkap makna dan pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh pihak museum. Seperti halnya museum yang memiliki koleksi yang lebih khusus, contohnya Museum Geopark Batur di Kintamani, Bali (Fitriany, dkk. 2017), museum dengan koleksi khusus seperti ini memerlukan perancangan yang juga khusus dibanding museum bertema umum lainnya. Penelitian ini berisi tentang konsep dan model alur penyajian materi yang digunakan dalam mengarahkan isi pameran di Museum Sejarah Musik Populer Indonesia. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental dengan metode pengumpulan data yang bersumber dari observasi lapangan dan studi literatur. Luaran penelitian adalah implementasi alur cerita pada denah arsitektur museum di Bandung sebagai studi kasus.

1.2 Rumusan Masalah.

Museum paska modern perlu dirancang dengan pendekatan interaktif & partisipatif. Tata pamernya perlu didesain dengan modern agar pengunjung tidak

bosan dan mendorong pengunjung untuk datang kembali. Namun demikian, hal penting yang harus disiapkan terlebih dahulu sebelum mendesain tata pameran museum adalah menentukan topik-topik cerita yang akan diangkat dalam pameran tersebut dan bagaimana cara menyajikannya dalam sebuah alur cerita yang mudah dipahami oleh pengunjung museum. Atas dasar tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana menciptakan alur cerita (*storyline*) di Museum Sejarah Musik Populer Indonesia dan implementasinya dalam desain interior tata pameran yang interaktif dan partisipatif bagi pengunjung.

1.3 Tujuan Penelitian.

Penelitian ini bertujuan antara lain untuk:

- a. Menciptakan alur cerita (*storyline*) Museum Sejarah Musik Populer Indonesia yang berkedudukan sebagai museum khusus;
- b. Mengimplementasikan alur cerita (*storyline*) tersebut ke dalam denah arsitektur sebagai studi kasus;
- c. Merancang display pada tatapamer Museum Sejarah Musik Populer Indonesia yang informatif, edukatif, interaktif dan menarik bagi pengunjung.

1.4 Metode Penelitian.

Penelitian dimulai dengan merumuskan latar belakang, identifikasi masalah dan tujuan penelitian. Kemudian dilakukan pengumpulan data primer melalui observasi lapangan ke Museum Musik Indonesia di Malang dan museum-museum lainnya yang relevan. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur baik dari buku teks dan pedoman teknis permuseuman, majalah, surat kabar, website dan rujukan lainnya. Setelah data terkumpul kemudian dilakukan analisa data untuk merumuskan alur cerita (*storyline*) lengkap dengan topik dan sub-topik yang akan disampaikan. Pararel dengan penyusunan *storyline*, dilakukan analisa site dan bangunan pada denah arsitektur museum yang akan dijadikan sebagai studi kasus. Dengan menggunakan pedoman-pedoman teknis permuseuman sebagai acuan kriteria ideal perancangan tata pameran museum, pada tahap analisa site dan bangunan ini ditemukan kendala-kendala yang harus ditemukan solusinya ketika *storyline* mulai diterapkan pada bangunan tersebut. Selanjutnya pada tahap sintesa, dilakukan eksperimen desain tata pameran yang meliputi konsep dan bentuk display, konsep multimedia interaktif dan sistem keamanan dan pencahayaan di ruang pameran. Luaran penelitian adalah contoh desain interior tata pameran Museum Sejarah Seni Musik Populer Indonesia dengan pendekatan alur penyajian kronologi.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Definisi dan Deskripsi Museum Sejarah Musik Populer Indonesia.

International Council of Museums (ICOM) telah merumuskan definisi museum yang baru pada *26th ICOM General Conference* yang berlangsung di Prague bulan Agustus 2022. Menurut ICOM, definisi museum yang baru adalah lembaga permanen yang tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat yang meneliti, mengumpulkan, melestarikan, menafsirkan, dan memamerkan warisan berwujud dan tidak berwujud. Terbuka untuk umum, dapat diakses dan inklusif, museum mendorong keragaman dan keberlanjutan. Lembaga ini beroperasi dan

Perancangan Museum Sejarah Musik Populer Indonesia dengan Pendekatan Alur Penyajian Kronologi dan Tematik

berkomunikasi secara etis, profesional dan dengan partisipasi masyarakat, menawarkan beragam pengalaman untuk pendidikan, kesenangan, refleksi dan berbagi pengetahuan (icom.museum, diakses [04/10/2022]). Sedangkan musik, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Musik modern/popular adalah istilah umum untuk musik segala usia yang menarik bagi selera populer. Lahirnya genre "pop" sebagai sebuah genre musik, diambil dari musik populer yang berasal di era modern pada tahun 1950-an.

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Museum Sejarah Musik Populer Indonesia adalah museum khusus yang mengumpulkan, melestarikan, menafsirkan, dan memamerkan warisan budaya musik populer Indonesia. Museum ini terbuka untuk umum, dapat diakses dan inklusif, mendorong keragaman dan keberlanjutan. Museum ini beroperasi dan berkomunikasi secara etis, profesional dan dengan partisipasi masyarakat, menawarkan beragam pengalaman untuk pendidikan, kesenangan, refleksi dan berbagi pengetahuan tentang sejarah dan perkembangan musik populer di Indonesia.

2.2 Studi Preseden Museum Musik di Indonesia dan Dunia.

A. Museum Musik Indonesia di Malang Jawa Timur.

Pada tahun 2009 di Malang didirikan Galeri Malang Bernyanyi (GMB) yang diinisiasi oleh Komunitas Pecinta Kajoetangan sebagai komunitas para pecinta musik di Kota Malang. Pada tahun 2016 GMB lalu bertransformasi menjadi Museum Musik Indonesia (MMI) dan diresmikan oleh Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia bersama Pemerintah Kota Malang yang bernaung di bawah Yayasan Museum Musik Indonesia yang didirikan oleh Pongki Pamungkas dan Hengki Herwanto (museummusikindonesia.id, diakses [04/10/2022]). MMI merupakan museum musik pertama yang resmi berdiri di Indonesia yang namanya telah memperoleh pengesahan dari Kementerian Hukum dan HAM. Museum Musik Indonesia beralamat di Gedung Kesenian Gajayana Lantai 2, Jl.Nusakambangan no.19, Kota Malang.



(a) Tampak Depan Bangunan Museum Musik Indonesia
(Sumber: <https://www.malanglocalguides.com>)



(b) Interior Museum Musik Indonesia
(Sumber: <https://www.hendwardhana.com>)

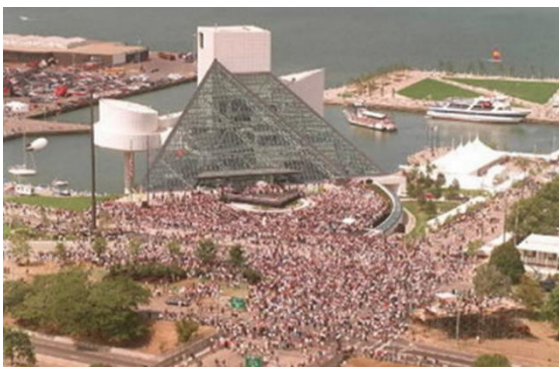
Gambar 1. Museum Musik Indonesia, Malang.

Koleksi yang ada di Museum Musik Indonesia sebagian besar adalah berupa media rekaman fisik yang berupa kaset, piringan hitam (vynil) dan cd/vcd/dvd. Keunikan museum ini adalah sebagian besar koleksinya bersumber dari sumbangan masyarakat, tidak saja dari penggemar musik di Indonesia tetapi juga dari luar

negeri. Pada tahun 2020 Museum Musik Indonesia telah memperoleh sertifikat sebagai Museum Tipe B dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai pengakuan atas usahanya dalam mengkonservasi budaya musik Indonesia dan internasional dalam bentuk koleksi media rekaman. Penghargaan sejenis juga diberikan oleh Perpustakaan Nasional RI kepada museum ini.

B. *Rock n Roll Hall of Fame and Museum.*

Rock and Roll Hall of Fame and Museum adalah museum musik yang terletak di tepi Danau Erie di daerah Cleveland, Ohio, Amerika Serikat. Museum ini didirikan sebagai dedikasi untuk para artis, produser, dan orang-orang yang sangat terkenal dan memiliki pengaruh yang sangat besar di dalam industri musik Amerika, terutama untuk jenis *rock and roll*. Museum ini diresmikan pada tanggal 1 September 1995, dengan pemotongan pita oleh ansambel yang di dalamnya termasuk Yoko Ono dan Little Richard (www.rockhall.com, diakses [04/10/2022]).



(a) Tampak Depan Bangunan *Rock and Roll Hall of Fame & Museum*
(Sumber: <https://thehistoryofrockandroll.net/>)



(b) Interior *Rock and Roll Hall of Fame & Museum*
(Sumber: <https://thehistoryofrockandroll.net/>)

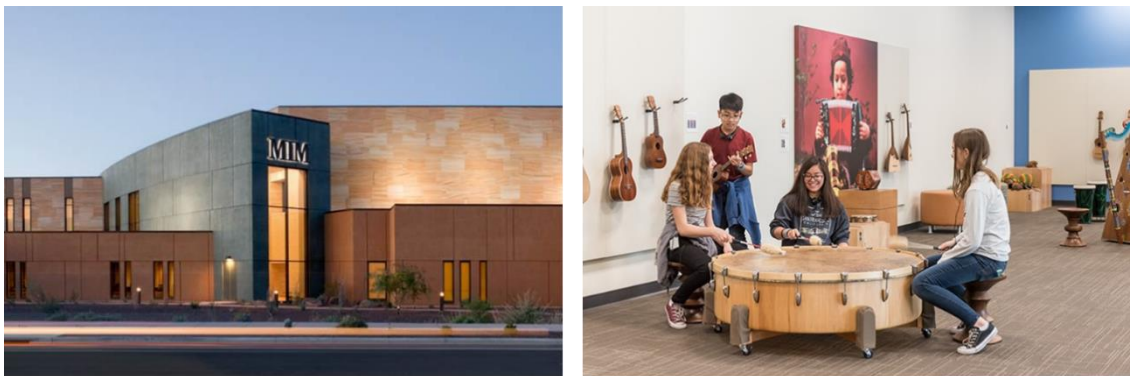
Gambar 2. *Rock and Roll Hall of Fame and Museum, Cleveland, USA.*

Museum ini terdiri dari tujuh lantai. Di lantai bawah terdapat Galeri Ahmet M. Ertegun yang merupakan galeri utama museum. Di dalam galeri ini dipamerkan sejarah dan akar dari musik rock and roll (*gospel, blues, rhythm & blues* dan *folk, country* dan *bluegrass*) dan kota-kota yang memiliki dampak besar pada perkembangan musik rock and roll, seperti: Memphis, Detroit, London dan Liverpool, San Francisco, Los Angeles, New York dan Seattle. Selain itu, digaleri ini juga dipamerkan tentang musik *soul, The Fifties, Sun Records, Atlantic Records*, musik hip hop, warisan *rock and roll* Cleveland, musik Midwest, radio *rock and roll* dan DJ, dan cerita tentang banyaknya protes terhadap *rock and roll*. Galeri ini juga memiliki pameran yang berfokus pada seniman individu, termasuk The Beatles, the Rolling Stones, Jimi Hendrix, dan lainnya (thehistoryofrockandroll.net/, diakses [04/10/2022]).

C. *Musical Instrument Museum Phoenix.*

Musical Instrument Museum (MIM) adalah museum alat musik yang terletak di Phoenix, Arizona, Amerika Serikat. Museum ini dibuka pada bulan April 2010 dan merupakan museum terbesar dari jenisnya di dunia. Di museum ini terdapat lebih dari 15.000 koleksi alat musik dan benda-benda terkait dengan musik yang diperoleh dari hampir 200 negara dan wilayah yang mewakili setiap benua. Misi museum ini adalah untuk memperkaya dunia musik dengan mengumpulkan, melestarikan, dan menyediakan berbagai alat musik dan video pertunjukan yang menakjubkan dari setiap negara di dunia (mim.org, diakses [04/10/2022]).

Perancangan Museum Sejarah Musik Populer Indonesia dengan Pendekatan Alur Penyajian Kronologi dan Tematik



(a) Tampak Depan Bangunan *Musical Instrument Museum*, Arizona
(Sumber: <https://www.visitarizona.com/>)

(b) Tatapamer Interaktif di *Musical Instrument Museum*, Arizona
(Sumber: <https://mim.org/>)

Gambar 3. *Musical Instrument Museum*, Phoenix, USA.

Museum ini memiliki 5 galeri utama yang dibagi berdasarkan pendekatan tematik, yaitu: *Geographic Gallery*, *Artist Gallery*, *Experience Gallery*, *Mechanical Music Gallery*, dan *Collier STEm Gallery*. Selain itu, museum ini dilengkapi juga dengan Laboratorium Konservasi Alat Musik. MIM menawarkan pengalaman bermusik yang interaktif dan menyenangkan kepada pengunjung dengan membebaskan pengunjung untuk memainkan berbagai macam alat musik secara langsung dan menikmati pertunjukan musik yang imersif. Sebagai museum paska modern, MIM telah berhasil menumbuhkan apresiasi terhadap beragam budaya dunia dengan menunjukkan bagaimana pengunjung dapat berinovasi, beradaptasi, dan belajar satu sama lain untuk menciptakan musik sebagai bahasa jiwa.

2.3 Landasan Teori tentang Konsep Tatapamer di Museum.

Pameran merupakan sarana komunikasi antara pihak museum kepada pengunjungnya dalam upaya menyampaikan pesan dan informasi secara visual dalam berbagai dimensi. Dalam menyajikan sebuah cerita, museum akan mengacu kepada visi dan misi museum (*museum mission statement*) dan menyesuaikan dengan jenis museum dan koleksi yang dimilikinya. Tjahjopurnomo, dkk. (2011: 47-48) menyatakan bahwa konsep penyajian museum memiliki tipe, jenis dan karakteristik yang berbeda sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Tipe, Jenis & Karakteristik Konsep Penyajian Museum
(Sumber: Tjahjopurnomo, dkk., 2011: 47-48)

Penekanan	Tipe	Jenis Museum	Karakteristik
Kontemplasi (Perenungan)	Estetika	Museum Seni Rupa	Persepsi individual terhadap karya khusus
Komprehensi (Pemahaman)	Kontekstual	Museum Sejarah, Arkeologi, Etnografi	Persepsi relational artefak/koleksi dalam konteks/tema
Penemuan	Eksplorasi	Museum Ilmu Pengetahuan Alam	Eksplorasi thd. specimen yg. dikelompokkan oleh kategori
Interaksi	Demonstrasi; Multimedia	Science Center	Estetika dan stimulus

Dari tabel di atas terlihat bahwa tipe, jenis dan karakteristik museum mempengaruhi cara penyajian informasi pada kekuatan teks, gambar/foto dan estetika yang berbeda-beda. Untuk museum-museum yang menekankan interaksi dengan pengunjungnya seperti Museum Sejarah Musik Populer Indonesia ini, maka tipe penyajiannya harus lebih banyak bersifat demonstrasi dengan berbagai media dengan mengedepankan aspek estika dan stimulus pada tata pamernya.

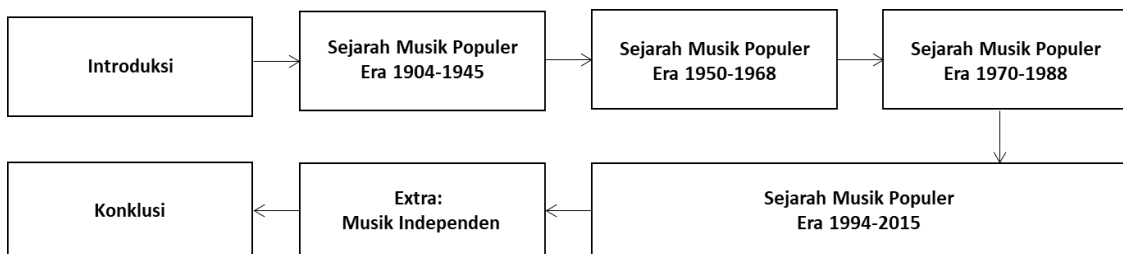
Alur cerita (*storyline*) adalah sistematika cerita mengenai apa yang akan dipamerkan di museum. Storyline merupakan acuan utama dalam perancangan dan produksi pameran yang didalamnya mengandung muatan pembelajaran dan pewarisan nilai Tjahjopurnomo, dkk. (2011: 52). Narasi yang menjadi sumber dari alur cerita diperoleh melalui hasil penelitian di lapangan maupun hasil studi koleksi. Tjahjopurnomo, dkk. (2011: 55) juga menyatakan bahwa dalam mengarahkan isi pameran, terdapat empat pendekatan untuk konsep alur penyajian yang dapat digunakan, yaitu:

- a. **Pendekatan Kronologi**, adalah pendekatan yang lebih menekankan pada penyajian koleksi secara kronologi dari waktu ke waktu. Dalam pendekatan ini, benda koleksi dan informasi pendukungnya ditempatkan secara berurutan dan linear dari fase awal hingga akhir mengikuti alur sirkulasi pengunjung pada ruang pamer;
- b. **Pendekatan Taksonomik**, adalah pendekatan yang lebih menekankan pada penyajian koleksi berdasarkan kesamaan jenis, kualitas, fungsi, gaya, era dan pembuatnya;
- c. **Pendekatan Tematik**, adalah pendekatan yang lebih menekankan pada cerita yang dikelompokkan berdasarkan tema tertentu;
- d. **Pendekatan Gabungan**, adalah pendekatan yang digunakan agar pengunjung tidak selalu diarahkan untuk menikmati pameran secara linear, namun pameran tetap disajikan secara tematik atau taksonomik. Dengan pendekatan ini, pengunjung dapat secara bebas menentukan tema-tema pameran yang diinginkan sesuai minatnya masing-masing.

3. PEMBAHASAN

3.1 Alur Cerita Museum Sejarah Musik Populer Indonesia.

Berbeda dengan alur cerita (*storyline*) Museum Musik Indonesia di Malang yang menggunakan pendekatan taksonomik, *storyline* di Museum Sejarah Musik Populer Indonesia menggunakan pendekatan gabungan kronologi dan tematik dalam pamerannya sebagaimana yang dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Gambar 4. Storyline Museum Sejarah Musik Populer Indonesia
(Sumber: Kusuma & Fitriany, 2022)

Pendekatan kronologi yang dipilih dalam perancangan Museum ini dimaksudkan untuk memudahkan pengunjung dalam memahami perubahan dan perkembangan musik populer di Indonesia sebagai topik utama, sedangkan pendekatan tematik digunakan untuk memperkaya cerita di masing-masing periode sesuai dengan tokoh musisi, rilisan musik dan memorabilia lainnya di masing-masing sub topik. Storyline di museum selalu diawali dengan Introduksi sebagai pendahuluan dan pengenalan singkat tentang pameran secara keseluruhan dan diakhiri dengan Konklusi sebagai penutup. Setelah pengunjung diberikan introduksi, kemudian pengunjung disuguhkan cerita inti tentang sejarah musik populer di Indonesia yang terbagi menjadi empat periode, yaitu:

- a. **Era 1904-1945**, adalah era Sebelum Masa Kemerdekaan RI, berisi koleksi rilisan musik dan memorabilia tokoh musisi di masa ini;
- b. **Era 1950-1968**, berisi koleksi rilisan musik dan memorabilia tokoh musisi di masa ini serta munculnya studio rekaman milik pribumi;
- c. **Era 1970-1988**, berisi koleksi rilisan musik dan memorabilia tokoh musisi serta perkembangan studio rekaman pada masa ini; dan
- d. **Era 1994-2015**, merupakan era kejayaan musik populer di Indonesia, berisi koleksi rilisan musik, memorabilia tokoh musisi serta perkembangan studio rekaman pada masa ini.

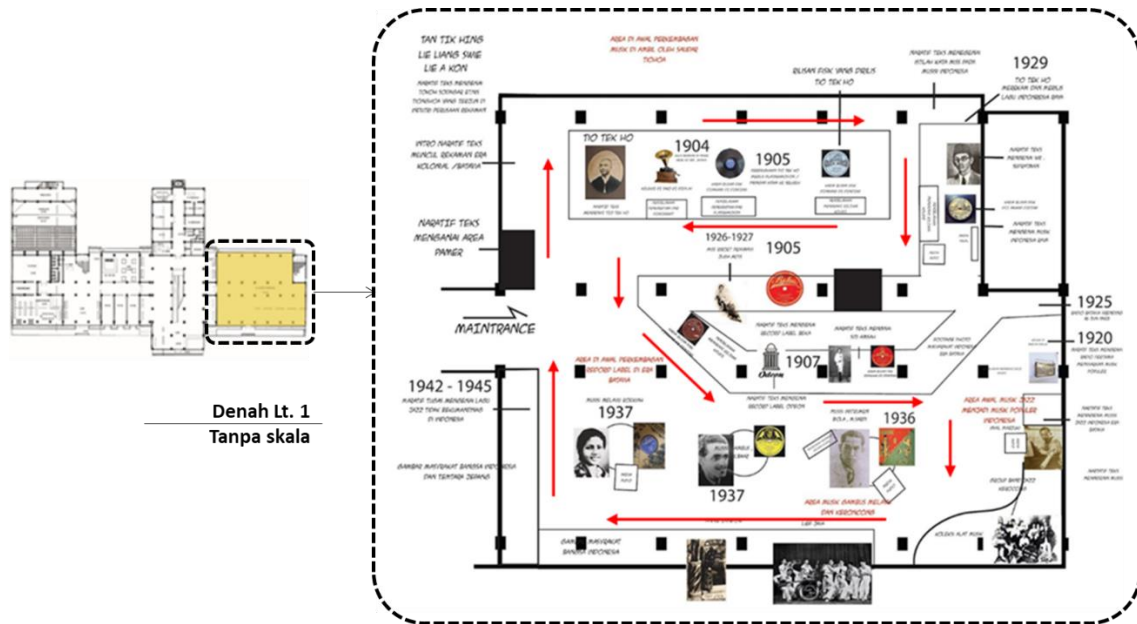
Sebagai topik tambahan, terdapat zona/galeri **Extra** yang berisi koleksi rilisan musik independen dan koleksi album terbaik, foto film terbaik dilengkapi dengan area film musik independen. Pemilihan storyline dengan pendekatan kronologi memiliki keuntungan tersendiri karena museum dapat dengan mudah menambah dan mengembangkan area pamer apabila terjadi penambahan era musik baru tanpa banyak mengubah area pamer periode-periode sebelumnya.

3.2 Implementasi Alur Cerita pada Denah Arsitektur sebagai Studi Kasus.

Denah Arsitektur yang digunakan sebagai studi kasus pada perancangan Museum Sejarah Musik Populer Indonesia ini adalah denah Museum Sejarah Kota Bandung, karya Tugas Akhir Nidia Mustika (2008), mahasiswa Perancangan Arsitektur SAPPK-ITB, yang berlokasi di Jl. Supratman, Bandung. Bangunan Museum terdiri dari tiga lantai dan bergaya modern dengan Main Entrance yang menghadap Barat Daya. Selain ruang pamer, bangunan museum dilengkapi juga dengan Auditorium, Cafeteria dan Lab. Konservasi.

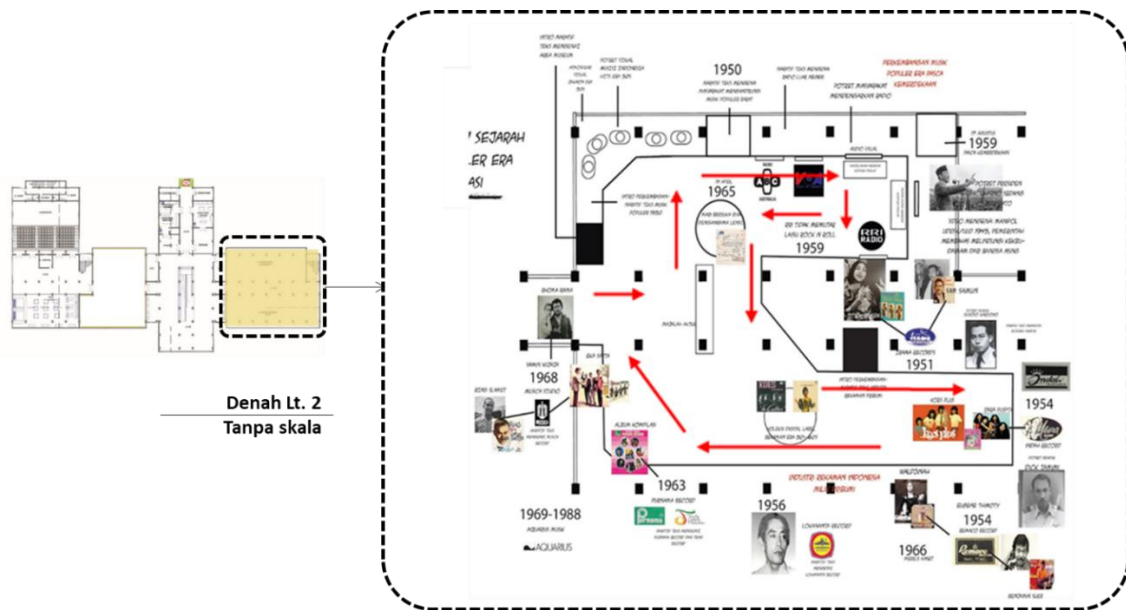
A. Zona 1 – Sejarah Musik Populer Era 1904 - 1945.

Zona 1 berisi koleksi sejarah musik populer Indonesia di era 1904-1945. Cerita dimulai dengan menampilkan koleksi rilisan musisi, audio dan alat putar *gramophone* sekitar tahun 1904. Kemudian pengunjung diajak untuk memasuki masa tahun 1905-1907 dimana musik dari luar mulai masuk ke Indonesia melalui studi rekaman *Beka, Columbia, Odeon*, dll. Di tahun ini diceritakan juga elit-elit Tionghoa (salah satunya Teo Tek Ho) yang mulai menjejak industri musik di Indonesia. Cerita dilanjutkan dengan kisah W.R. Soepratman yang bekerjasama dengan Teo Tek Ho pada tahun 1929 untuk merilis ulang lagu Indonesia Raya paska diperdengarkan pada peristiwa Sumpah Pemuda 1928. Selanjutnya pengunjung diarahkan untuk masuk ke area musisi yang aktif di era 1936-1937, dan di akhir cerita ditutup dengan infografis mengenai musik populer Indonesia yang mulai meredup antara tahun 1942-1945.



Gambar 5. Implementasi *Storyline* Era 1904-1945
(Denah Arsitektur: Nidia Mustika & Rahaju, 2008)

B. Zona 2 – Sejarah Musik Populer Era 1950 - 1968.



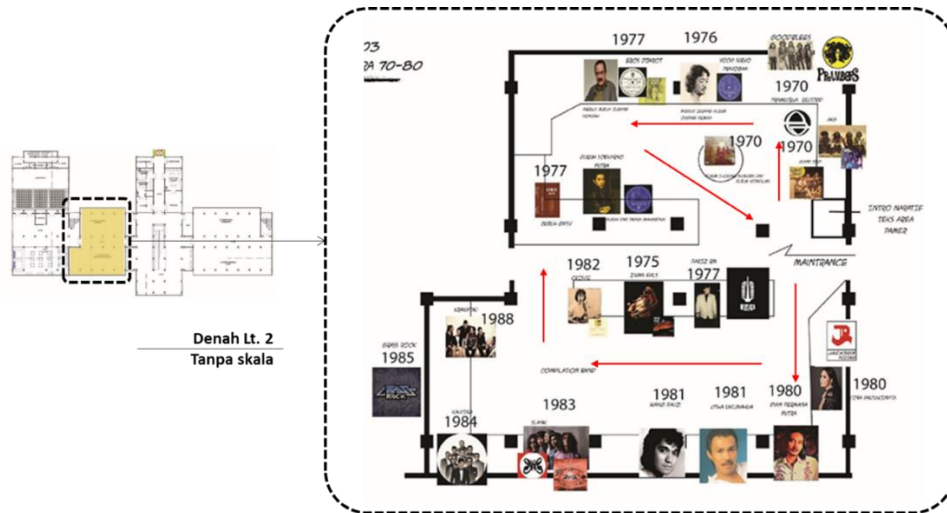
Gambar 6. Implementasi *Storyline* Era 1950-1968
(Denah Arsitektur: Nidia Mustika & Rahaju, 2008)

Zona 2 berisi koleksi sejarah musik populer Indonesia di era 1950-1968, terdiri dari koleksi rilisan musisi, kostum pertunjukan dan instrumen musisi pada masa ini. Sebagai introduksi ditayangkan video & poster artis/musisi yang populer di era 1950-1968. Selanjutnya tatapamer berisikan infografis mengenai media dari luar negeri yang menjadi sarana alternatif mendengarkan musik populer di Indonesia. Cerita dilanjutkan dengan infografis tentang penolakan terhadap budaya pop oleh pemerintah RI di bawah kepemimpinan Ir. Soekarno pada tahun 1959. Dalam perkembangannya dipamerkan beberapa media majalah yang mulai bergeliat

Perancangan Museum Sejarah Musik Populer Indonesia dengan Pendekatan Alur Penyajian Kronologi dan Tematik

mengangkat budaya pop di Indonesia. Cerita diakhiri dengan koleksi industri rekaman milik pribumi pada tahun 1951-1968 seperti: Irama records, Indah records, Mesra records, Remaco records, Lokananta records, Purnama records dan Musica records.

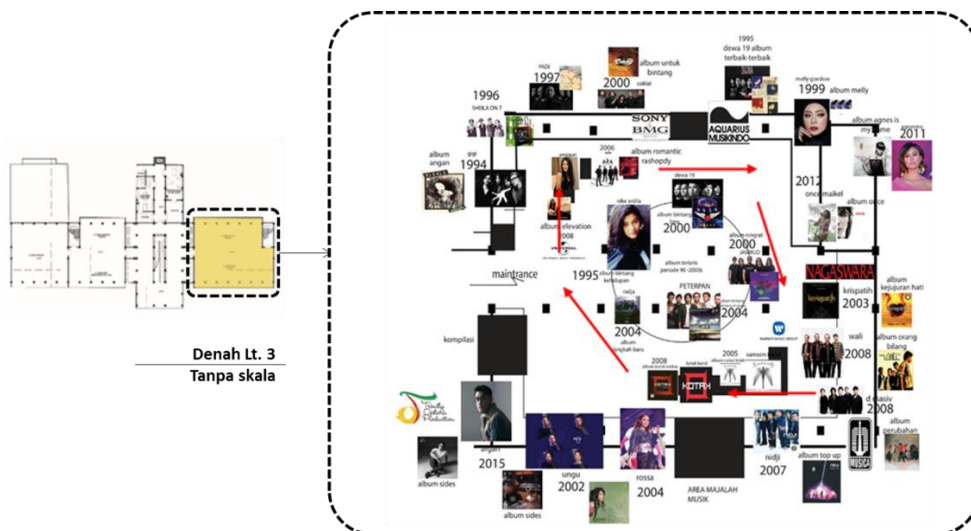
C. Zona 3 – Sejarah Musik Populer Era 1970 - 1988.



Gambar 7. Implementasi *Storyline* Era 1970-1988
(Denah Arsitektur: Nidia Mustika & Rahaju, 2008)

Zona 3 berisi koleksi sejarah musik populer Indonesia di era 1970-1988, terdiri dari koleksi rilisan musisi, kostum pertunjukan dan instrumen musisi pada masa ini. Di awal cerita, pengunjung dapat menyimak infografis tentang budaya pop tahun 1970-an di Indonesia. Selanjutnya terdapat tatapamer industri rekaman yang eksis dari tahun 1970-1988 seperti *Jakson Records*, *Remaco Records* dan *Lollypop Records*. Di zona ini terdapat juga koleksi yang menceritakan adanya Kerjasama antara Prambors dan Aquarius pada tahun 1970.

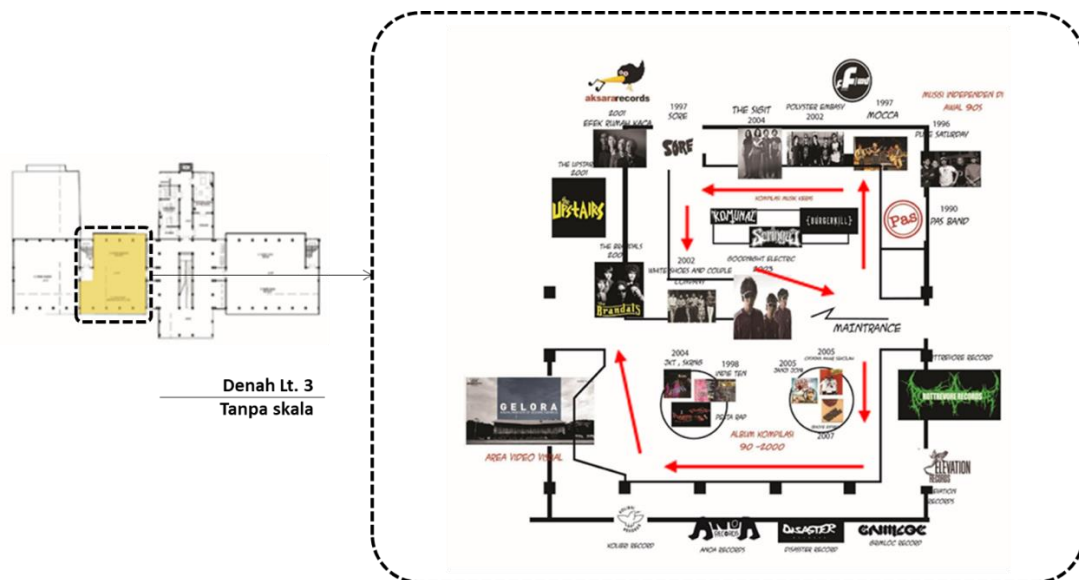
D. Zona 4 – Sejarah Musik Populer Era 1994 - 2015.



Gambar 8. Implementasi *Storyline* Era 1994-2015
(Denah Arsitektur: Nidia Mustika & Rahaju, 2008)

Zona 4 berisi koleksi sejarah musik populer Indonesia di era 1994-2015, berisikan koleksi rilisan, instrumen musik dan kostum panggung musisi di masa ini. Di awal cerita pengunjung diberikan infografis tentang musisi dan industri rekaman Indonesia modern seperti *Sonny BMG Records*, *Aquarius Musikindo Records*, *Warner Musikindo Records*, *Nagaswara Records*, *Musica Studio Records* dan *Trinity Optima Records*. Selain itu terdapat pula area kompilasi musisi yang mencapai hits album 1 juta copi di Indonesia, seperti Dewa 19, Radja, Peterpan, Nike Ardilla dan Zamrud. Di era ini terbit pula majalah musik yang terkenal seperti *Rolling Stone*, *hai*, dll.

E. Zona 5 – Ekstra: Musik Independen.



Gambar 9. Implementasi *Storyline* Area Extra Musik Independen
(Denah Arsitektur: Nidia Mustika & Rahaju, 2008)

Zona 5 adalah Area Extra tentang perkembangan musik independent di Indonesia. Di awal cerita pengunjung dapat memperoleh informasi tentang musisi independent Indonesia yang aktif di era 1990 seperti Puppen, Pure Saturday, Pas Band, dll. Selanjutnya terdapat area tata pamer industri rekaman independent seperti *FFWD Records*, *Aksara Records*, *Rotervore Records*, *Lamunia Records*, *Grimlog Records*, *Disaster Records*, *Anova Records* dan *Kolibri Records*. Di zona ini juga terdapat area yang menceritakan tentang keterkaitan musik independent dengan perfilman Indonesia serta kompilasi musik Indonesia, misalnya musik untuk ost film *Janji Joni*, *Quicky Express*, dll. Zona ini diakhiri dengan videografis tentang musik independent Indonesia.

3.3 Perancangan Tatapamer Museum Sejarah Musik Populer Indonesia.

Secara umum, pendekatan tema untuk perancangan Museum Sejarah Musik Populer Indonesia mengangkat tema *Pop Art*. Tema ini cocok dengan konten yang disuguhkan di museum. Gaya yang digunakan dalam perancangan museum ini adalah gaya kontemporer. Pendekatan gaya kontemporer sangat dekat dengan budaya populer saat ini. Namun demikian, untuk menjaga sampainya pesan dan informasi yang ingin disampaikan oleh pihak museum, tema dan gaya perancangan ini hanya diterapkan di area-area penunjang seperti lobby, cafeteria

Perancangan Museum Sejarah Musik Populer Indonesia dengan Pendekatan Alur Penyajian Kronologi dan Tematik

dan auditorium. Khusus di area pameran museum, interior dibuat lebih netral agar koleksi dan infografis yang terdapat dalam tatapamernya dapat lebih bercerita. Untuk mendukung tema perancangan, beberapa media digital juga digunakan untuk menyampaikan informasi. Pada museum, media digital umumnya digunakan sebagai media penyampai informasi, baik itu secara interaktif maupun non-interaktif, misalnya berupa layar sentuh, video informasi, dan film (Havier. 2018).

A. Perancangan Zona 1 – Sejarah Musik Populer Era 1904 - 1945.

Area pameran ini terletak di lantai satu bersebelahan dengan area lobby museum. Koleksi dan konten yang ditampilkan untuk pengunjung dimulai dengan perkembangan musik Indonesia lewat saudagar Tionghoa yang mulai terjun di industri musik tanah air yang mendorong munculnya musisi/artis yang terkenal pada era tersebut dengan genre dan budaya yang muncul pada saat itu. Desain area pameran Zona 1 lebih didominasi warna monokrom hitam dan putih yang dipadukan dengan pemilihan material lantai bermotif kayu sehingga memberikan kesan vintage dengan menggabungkan beberapa ornamen sehingga menciptakan suasana nostalgia Indonesia di masa lalu.



Gambar 10. Desain Zona 1 - Sejarah Musik Populer Era 1904-1945
(Sumber: Kusuma & Fitriany, 2022)

B. Perancangan Zona 2 – Sejarah Musik Populer Era 1950 - 1968.



Gambar 11. Desain Zona 2 - Sejarah Musik Populer Era 1950-1968
(Sumber: Kusuma & Fitriany, 2022)

Area pameran ini terletak di lantai 2. Area ini menjelaskan sejarah awal mula musik populer di Indonesia mulai tumbuh, ditandai dengan adanya industri rekaman milik pribumi yang mulai bergerak dan musisi mulai bermunculan dengan genre musik tertentu. Desain untuk area pameran Zona 2 ini hampir sama dengan area sebelumnya (Zona 1) dengan kombinasi warna monokrom hitam dan putih yang dipadukan dengan pemilihan material lantai bermotif kayu. Media pameran terdiri dari base diorama, poster dan multimedia interaktif berupa standing touchscreen.

C. Perancangan Zona 3 – Sejarah Musik Populer Era 1970 - 1988.

Zona 3 terletak di lantai dua, bersebelahan dengan Zona 4. Di zona ini dipamerkan koleksi rilisan musisi dan memorabilia lainnya. Selain itu terdapat infografis tentang perkembangan musik yang mulai beragam dari segi genre. Desain interior zona ini berkonsep *Pop Art* dengan menggunakan warna-warna vintage yang cerah yang dikombinasikan dengan material lantai yang berwarna kegelapan.



Gambar 12. Desain Zona 3 - Sejarah Musik Populer Era 1970-1988
(Sumber: Kusuma & Fitriany, 2022)

D. Perancangan Zona 4 – Sejarah Musik Populer Era 1994 - 2015.

Area pameran Zona 4 terletak di lantai tiga. Zona ini berisi koleksi sejarah musik populer Indonesia era 1994-2015 yang merupakan masa kejayaan musik pop. Di zona ini dipamerkan infografis tentang puncak industri musik populer Indonesia, koleksi rilisan musisi dan memorabilia lainnya dari musisi yang aktif di era 1994-2015. Desain area pameran ini bertema *Pop Art* dengan warna-warna vintage yang cerah yang dikombinasikan dengan warna gelap.



Gambar 13. Desain Zona 4 - Sejarah Musik Populer Era 1994-2015
(Sumber: Kusuma & Fitriany, 2022)

E. Perancangan Zona 5 – Ekstra: Musik Independen.

Zona 5 terletak di lantai 3 bersebelahan dengan Zona 4. Zona ini berisi koleksi tambahan (extra) tentang musik independen di Indonesia. Di zona ini dipamerkan infografis tentang industri rekaman independen, koleksi rilisan musisi dan memorabilia lainnya dari musisi independen Indonesia. Sama dengan Zona 4, desain area pameran ini juga bertema *Pop Art* dengan warna-warna vintage yang cerah yang dikombinasikan dengan warna gelap.



Gambar 14. Desain Zona 5 – Extra: Musik Independen
(Sumber: Kusuma & Fitriany, 2022)

4. KESIMPULAN

Dari proses perumusan *storyline* Museum Sejarah Musik Populer Indonesia dan implementasinya pada denah bangunan museum sebagai studi kasus dapat disimpulkan bahwa pendekatan penyajian museum yang menggabungkan antara pendekatan kronologi dan tematik lebih memungkinkan untuk membebaskan pengunjung memilih topik-topik yang sesuai dengan minatnya. Kendala yang dihadapi dalam implementasi *storyline* pada bangunan museum adalah terputusnya cerita yang disampaikan karena antara zona/topik pameran yang satu dengan lainnya berbeda ruang karena dipisahkan oleh escalator dan hall publik. Hal ini secara tidak langsung dapat mengganggu fokus pengunjung dalam memperoleh informasi pameran secara utuh. *Storyline* yang disusun secara kronologi akan lebih maksimal jika diimplementasikan pada ruang-ruang pameran yang berdekatan dan berkesinambungan satu sama lain.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel:

- Magetsari, Noerhadi. 2011. *Museum di Era Pascamodern*. Seminar Towards Indonesian Postmodern Museums. Jakarta: Departemen Arkeologi Universitas Indonesia.
- Mustika, Nidia & Rahaju, Sri. 2008. *Tugas Akhir Perancangan Arsitektur*. Bandung: Program Studi Perancangan Arsitektur, SAPPK-ITB.
- Tjahjopurnomo, R., dkk. 2011. *Konsep Penyajian Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Audy Reza Kusuma, Detty Fitriany, Maugina Rizki Havier

Fitriany, Detty., et al. 2017. *Symbolic Representation Of Tri Hita Karana In Batur Geopark Museum*. Proceedings of International Conference on Art, Craft, Culture and Design Icon-Arccade, www.icon-arccade.com: 2017. Vol1 Issue 01. Hal. 221-230

Havier, Maugina Rizki. 2018. *Peran Proyeksi Video Di Museum Bank Indonesia*. Visualita, vol. 6, no. 2, Feb. 2018.

Sumber Online:

<https://icom.museum>

<https://mim.org>

<https://museummusik indonesia.id>

<https://rockhall.com>

<https://thehistoryofrockandroll.net>