

PERANCANGAN MUSEUM MUSIK DI SURABAYA (METAFORA)

Saifun Mahtuth¹, Ir. Vippy Dharmawan, M.Ars², Rofii, S.T, M.T³.

Heru Prasetyo Utomo⁴

¹ Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surabaya

²³ Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah
Surabaya

⁴ Dosen Jurusan Arsitektur, Universitas Pembangunan Nasional Jatim

Jl. Raya Sutorejo No.59, Duku Sutorejo, Kec. Mulyorejo, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60113

Email : mahtuthsaifun@gmail.com

Abstrak

Musik merupakan sebuah kebudayaan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sebagai alat pernyataan emosi dari penulis musik itu sendiri dan sarana hiburan bagi pendengarnya. Musik terus bertumbuh dengan pertumbuhan manusia sehingga banyak bermunculan jenis (*genre*) baru. Kota Surabaya menjadi salah satu kota pencetak musisi handal dalam ragam jenis musik itu sendiri serta banyaknya masyarakat yang masih belum mengetahui hal tersebut terutama kaum muda. Dengan merancang sebuah museum musik diharapkan dapat menjadi jembatan masyarakat untuk lebih mengenal ragam musik dan mampu membawa kenangan akan kejayaan musik di masanya. Konsep yang digunakan dalam perancangan museum musik ini menggunakan konsep metafora yang diharapkan mampu membawa unsur musik kedalam objek yang akan dirancang sesuai dengan tujuan utama yaitu perancangan museum musik. Konsep metafora menjadi pilihan dimana konsep tersebut dapat menganalogikan sebuah benda kedalam bentuk suatu bangunan dengan wujud yang berbeda tetapi memiliki kemiripan dan masih dapat menyerupai bentuk awal.

Kata Kunci : Museum Musik, Metafora.

Abstract

Music is a culture that cannot be separated from human life as a means of emotional statement from the music author himself and a means of entertainment for his listeners. Music continues to grow with human growth so that many new types (genres) have emerged. Surabaya is one of the cities that produces reliable musicians in the variety of types of music itself and the number of people who still do not know this, especially young people. By designing a music museum, it is hoped that it can be a bridge for the public to get to know more about the variety of music and be able to bring memories of the glory of music in its time. The concept used in the design of this music museum that used a metaphorical concept was expected to be able to bring musical elements into the object to be designed in accordance with the main purpose, namely the design of a music museum. The concept of metaphor was an option that the concept can analogize an object into the form of a building with a different form but has similarities with the initial form and can still resemble the initial shape.

Keywords: Music Museum, Metaphor.

PENDAHULUAN

menjadi sebuah lagu sampai dengan musik modern yang liriknya bermuatan seperti kisah cinta (*romantisme*), perjalanan hidup, kritik, hingga perlawanan. Yang kemudian masuk dalam berbagai macam *genre* mulai dari pop, folk, rock, metal yang kemudian berkembang sesuai kebutuhan pencipta musik itu sendiri. Musik menjadi salah satu kebudayaan yang tidak tepisahkan dari kehidupan manusia hal ini terbukti dengan banyaknya ragam musik yang tersebar di seluruh dunia. Mulai dari musik tradisional sebagai bagian dari budaya lokal suatu daerah atau wilayah yang berisi cerita rakyat yang dijadikan syair dan diiringi permainan alat musik sehingga menjadi sebuah lagu sampai dengan musik modern yang liriknya bermuatan seperti kisah cinta (*romantisme*), perjalanan hidup, kritik, hingga perlawanan. Yang kemudian masuk dalam berbagai macam *genre* mulai dari pop, folk, rock, metal yang kemudian berkembang sesuai kebutuhan pencipta musik itu sendiri.

Musik masuk ke Indonesia dibawah oleh bangsa Portugis ketika sampai di Indonesia. Keroncong dibawa ke Indonesia bagian timur bersama dengan gitar oleh pelaut Portugis dan tampaknya telah cepat diterima penduduk pribumi (Judith Becker, 1975). Mereka mulai mengenalkan alat musik modern seperti biola, ukulele, gitar dan cello. Tidak hanya itu mereka juga mengenalkan penggunaan solmisasi dalam memainkan alat tersebut sehingga Masyarakat Indonesia mulai tertarik, atas ketertarikan tersebut akhirnya dapat membantu perkembangan musik di Indonesia. Kemudian mulai muncul para musisi barat seperti Elvis Presley, The Beatles, Queen, Rolling Stones yang ikut andil dalam perkembangan musik di Dunia. Indonesia juga mempunyai nama besar di belantika musik dunia seperti The Tielman Brothers yang mengusung *genre* rockabilly dan digadang-gadang menjadi awal atau pencetus aliran tersebut. Banyak cara agar dapat merasakan hasil karya dari pemusik dengan cara membeli rilisan album fisik, menonton konser diatas panggung, atau mendatangi museum musik.

Museum merupakan institusi permanen dan bersifat terbuka yang menjadikannya sebagai media bersifat kolektif, komunikatif, dan dokumenter. Bangunan ini menggunakan display dan ruang

pameran sebagai penghubung yang dapat memicu kesadaran dan pengetahuan baru bagi masyarakat. Museum sebagai bahan studi dan riset bagi para akademis maupun menjadi tempat yang cocok untuk rekreasi sehingga menjadikannya bagian yang penting untuk perkembangan pengetahuan bagi publik. Hal itu juga ditegaskan dalam kode etik *International Council Of Museums (ICOM)*, “Museum memiliki tugas penting untuk mengembangkan peran pendidikan dan menarik pengunjung lebih luas dari kalangan masyarakat, lokalitas, atau kelompok yang dilayaninya. Interaksi dengan masyarakat pendukung dan pembinaan serta promosi warisan yang diampunya merupakan bagian integral dari pendidikan yang harus dilaksanakan oleh museum.

Pada tahun 2019 Kemendikbud mencatat jumlah museum di Indonesia sebanyak 439 museum, akan tetapi museum musik di Indonesia masih sangat sedikit, bahkan khususnya di Jawa Timur hanya memiliki dua museum musik yang keduanya bertempat di kota Malang Jawa Timur yaitu museum musik Indonesia yang bertempat di Jl. Nusakambangan No.19, Kasin, Kec. Klojen, Kota Malang dan museum musik Dunia yang berada dikawasan wisata Jatim Park 3 kota Batu Jawa Timur.

Melihat dari latar belakang Kota Surabaya yang menjadi salah satu pencetak pemusik handal, kehadiran museum musik menjadi sesuatu yang sangat ditunggu bagi para penikmat musik lokal maupun interlokal. Dengan merancang museum musik di Surabaya diharapkan menjadi sentral bagi para pemusik untuk menambah wawasan sejarah atau menjadikannya sebagai referensi bagi karir bermusik para musisi. Hal ini tak kalah penting bagi para penikmat musik modern yang akan menjadikan museum musik tersebut sebagai ladang nostalgia untuk mengenang masa keemasan dan kejayaan musik di era mereka.

Untuk mewujudkan sebuah rancangan museum musik, maka diperlukan sebuah konsep yang menguatkan bentuk bangunan yang dapat diimplementasikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan musik. Konsep metafora menjadi pilihan dimana konsep tersebut dapat menganalogikan sebuah benda kedalam bentuk suatu bangunan dengan wujud yang berbeda tetapi memiliki kemiripan yang masih dapat diterima.

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Museum

Museum adalah suatu lembaga yang bertugas menghimpun, merawat, meneliti, dan menyajikan benda-benda sebagai pembuktian alam, manusia dan kebudayaan untuk kepentingan studi dan rekreasi (Dinas Museum dan Pemugaran 4).

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, *mouseion*, yang merujuk pada kepada nama kuil untuk sembilan dewi muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu seni dan sains, terutama filsafat dan riset di alexandria oleh Ptolemy I Soter pada tahun 280 SM. (Sumber : Wikipedia/Museum). Dalam kongres majelis umum ICOM (*International Council of Museum*) sebuah organisasi internasional dibawah UNESCO, menetapkan definisi museum sebagai berikut: "Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, pengkajian dan hiburan.

International Council of Museum (ICOM) juga mengeluarkan beberapa klasifikasi museum menjadi 6 jenis, yaitu:

1. Museum seni
Museum yang mengelola, menyimpan, dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan kesenian.
2. Museum Sejarah dan Arkeologi
Museum yang berisikan benda bersejarah dan benda arkeologi dari segi sejarah peradaban manusia.
3. Museum Ilmu Alam
Merupakan museum yang bermuatan dengan hal-hal yang bersangkutan dengan ilmu sejarah tata letak geografi, biogeografi, dan geologi.
4. Museum Nasional
Museum nasional menyimpan benda dan arsip nasional yang berasal dari wilayah negara museum tersebut berasal.
5. Museum Sains dan Teknologi
Museum tersebut berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
6. Museum Khusus

Museum khusus menjadi museum yang berbeda dari beberapa jenis museum sebelumnya. Seperti nama nya, museum khusus menyajikan satu benda tertentu untuk disimpan dan dipamerkan.

Menurut Van Mesnsch (2003), fungsi museum mencakup melakukan penelitian, konservasi, dan komunikasi sebagai aspek dasar media penyampaian kepada masyarakat. Fungsi dasar tersebut dikenal dengan istilah museology. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 : Dalam pedoman museum Indonesia, 2008. Museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan koleksi museum yang berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi utama yaitu:

- a. Sebagai tempat pelestarian, museum melaksanakan kegiatan sebagai berikut:
 - a) Perawatan, yang merupakan pencegahan dan menanggulangi kerusakan koleksi
 - b) Penyimpanan, meliputi pengumpulan benda, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
 - c) Pengamanan, merupakan kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari kerusakan atau gangguan dari faktor alam dan manusia.
- b. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.
 - a) Penelitian dilakukan untuk pengebuman ilmu pengetahuan, kebudayaan, dan teknologi
 - b) Penyajian dengan memperhatikan aspek keamanan dan pelestarian.

Dalam pemaparannya, ICOM (*International Council of Museum*) menyebutkan museum sebagai tempat :

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan budaya dan alam
2. Dokumentasi dan penelitian
3. Konservasi dan preservasi
4. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum
5. Pengenalan budaya antar bangsa
6. Penghayatan dan pengenalan dalam seni
7. Menampilkan gambaran peninggalan alam dan budaya
8. Cermin pertumbuhan peradaban manusia

Arsitektur Metafora

Secara etimologi, metafora merupakan bagian dari dua suku kata Yunani *meta* yang berarti diatas dan *pherein* yang berarti mengalihkan atau memindahkan. Dalam Bahasa Yunani modern, kata metafora berarti transfer atau transport. Dengan demikian metafora merupakan pengalihan citra, makna, atau sebuah ungkapan kepada ungkapan lain. Dari hal tersebut Classe (2000:941) menyimpulkan, bahwa pengalihan tersebut dilakukan dengan cara merujuk suatu konsep kepada konsep lain untuk menerjemahkan kesamaan. Menurut arsitek, metafora adalah sarana berfikir yang sangat efektif untuk memahami suatu konsep yang abstrak, dengan cara memperluas makna konsep tersebut kemudian membandingkannya dengan suatu konsep yang lain yang sudah dipahami.

Dalam dunia arsitektur, metafora menjadi salah satu pilihan paham dalam penerjemahan konsep kedalam bentuk desain dan rancangan bangunan. Charles Jenks dalam bukunya *The Language of Post Modern* memaparkan, arsitektur dikaitkan dengan gaya bahasa, antara lain dengan metafora. Metafora dalam arsitektur merupakan kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan kedalam bangunan seperti melihat suatu bangunan sebagai sesuatu yang lain karena ada unsur kemiripan.

Dapat disimpulkan bahwa pendekatan metafora merupakan metode kreatifitas seorang perancang menghubungkan benda, kiasan atau ungkapan bentuk kedalam wujud yang berbeda dari bentuk dan wujud aslinya (abstrak) dan memiliki kemiripan yang bisa dinalar. dari perbandingan dengan objek yang dijadikan perumpamaan, konsep metafora dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu:

1. Metafora Abstrak

Metafora abstrak berawal dari sesuatu yang abstrak dan tidak terlihat, seperti konsep ide, dan nilai-nilai seperti : individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi dan budaya.

2. Metafora Konkret

Metafora yang berawal dari objek visual, spesifikasi, atau karakter tertentu dari sebuah benda nyata yang dijadikan acuan untuk kemudian diterjemahkan kedalam bentuk bangunan.

3. Metafora Kombinasi

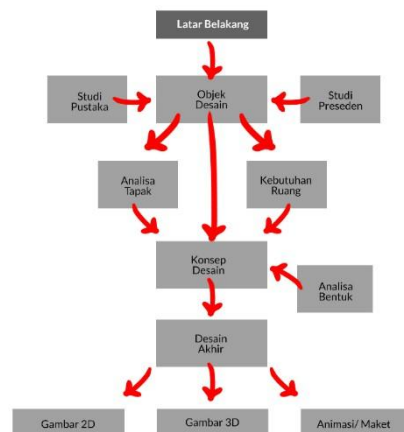
Merupakan bentuk dari penggabungan 2 kategori sebelumnya dengan cara membandingkan suatu objek visual dengan yang lain sehingga memiliki nilai yang sama dengan objek lainnya. Objek tersebut dapat digunakan sebagai acuan kreatifitas dalam merancang.

Arsitektur metafora memiliki karakter seperti gaya bahasa metafora itu sendiri yakni perbandingan dan perumpamaan. Hal tersebut diterjemahkan kedalam visual sebagai berikut :

1. Metafora menjadi media transfer informasi dari benda ke benda lainnya
2. Menjadikan suatu benda seakan-akan benda tersebut adalah sesuatu yang lain.
3. Mengganti fokus konsentrasi dengan cara pandang yang lebih luas dengan harapan dapat menjelaskan objek dengan cara yang berbeda.

METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan pada perancangan museum musik di Surabaya dengan konsep metafora menggunakan metode kreatif yang mana digunakan dalam proses pencarian bentuk yang sesuai dengan kondisi tapak sehingga konsep bentuk dan tapak dapat sinkron dan tidak jauh dari suatu yang berhubungan dengan musik.



Bagan 1, Proses Perancangan Kreatif

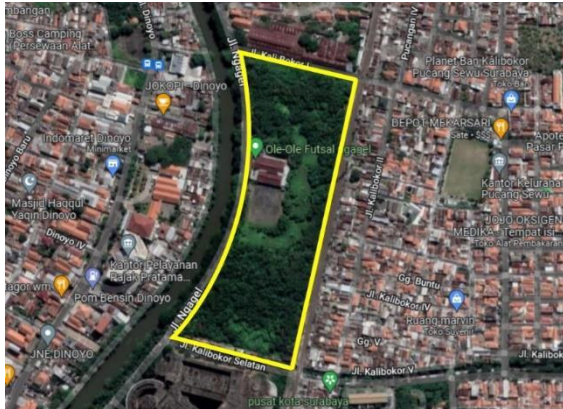
Sumber : Penulis, 2021

ANALISA TAPAK

Rencana tapak bertempat di jalan Ngagel, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur. dengan luas lahan 60.000 m2 dan menghadap barat. Tapak bertempat di lahan

kosong dengan KDB (Koefisien Dasar Bangunan) sebesar 60-40%. Tapak memiliki beberapa potensi penunjang diantaranya:

- Ketersediaan lahan kosong yang cukup luas dan bertempat ditengah kota
- Lokasi tapak dekat dengan pusat kota Surabaya.
- Lokasi yang strategis karena bertempat dalam kawasan komersil dengan akses yang mudah dicapai

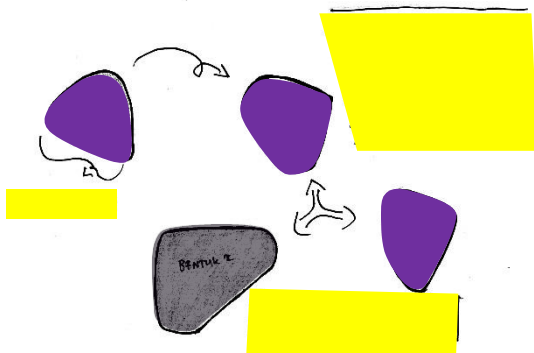


Gambar 1, gambaran umum tapak
Sumber : Penulis, 2021

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Dasar

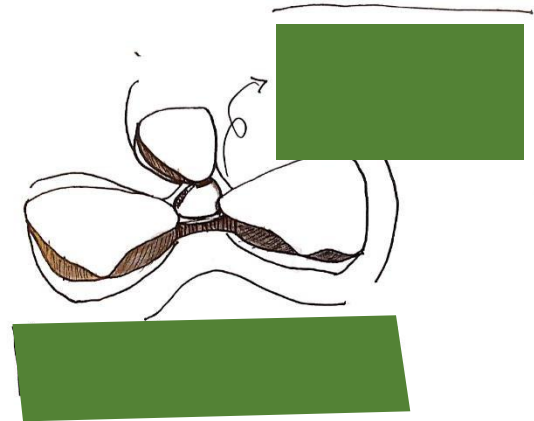
Pengambilan konsep bentuk dalam perancangan Museum Musik ini menerapkan konsep metafora dari sebuah *pick* (alat bantu bermain gitar) yang merupakan alat bantu dalam bermain gitar. Dalam pengolahan bentuk tersebut *pick* ditransformasikan menjadi sebuah bangunan, sehingga dapat menampilkan kesan dan ciri khas dari bangunan yang merupakan sebuah bangunan Museum Musik.



Gambar 2, konsep dasar

Sumber : Penulis, 2021

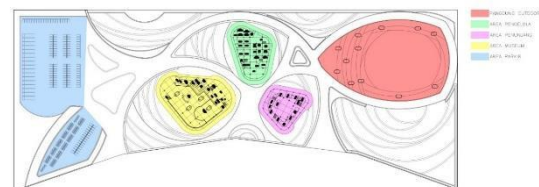
Bentuk awal dari sebuah *pick* diduplikasi menjadi tiga bagian, kemudian disusun memutar dan tidak saling bersentuhan antar ujungnya sehingga terdapat rongga diantara susunan bangunan yang dapat dijadikan sebagai ruang terbuka dan akses menuju antar bangunan. Ketiga bangunan diikat satu sama lain sebagai penghubung yang menjadikan bangunan menjadi satu kesatuan



Gambar 3, konsep Bentuk
Sumber : Penulis, 2021

Konsep Lay Out

Bangunan di tempatkan di tengah site sebagai titik pusat kegiatan dikarenakan bangunan sebagai fungsi utama. Kemudian penataan site mengikuti bentukan *pick* sebagai konsep utama pada perancangan tersebut. Didalam site juga terdapat ruang publik seperti taman yang bisa juga digunakan sebagai tempat penyelenggaraan konser *out door*.



Gambar 4, konsep penataan Lay Out
Sumber : Penulis, 2021

Konsep Selasar

Penggunaan selasar sebagai penghubung dari suatu tempat ke tempat lain. konsep tampilan pada selasar diambil dari partitur atau notasi nada,

bentuk dari partitur nada ditambahkan pada sisi luaran selasar sebagai ornamen tambahan mengingat bangunan yang akan dibangun merupakan sebuah meseum musik.

Bagian selasar memasukan unsur not balok pada dinding luaran selasar. Not balok ditambahkan sebagai ornamen yang mempertegas unsur musik pada selasar.



Gambar 5, konsep selasar
Sumber : Penulis, 2021

HASIL PERANCANGAN

Penerapan Konsep Pada Tapak

Penataan pada *layout* dipusatkan di area tengah site sebagai pusat kegiatan utama pada area site. Masa bangunan disusun melingkar di tengah tapak dan saling berhubungan antar bangunan masa, sehingga menampilkan kesan berkesinambungan. Terdapat jalan yang memutari seluruh area sebagai akses untuk mencapai seluruh kawasan tapak dan *amphitheater* yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk menyelenggarakan konser musik.

Selain untuk menyelenggarakan pertunjukan konser musik area *amphitheater* juga dapat diakses oleh para pengunjung untuk bersantai di area tersebut. bangunan juga dikelilingi taman yang dapat diakses oleh para pengunjung dan sebagai penghijauan di sekitaran bangunan.



Gambar 6, penerapan konsep pada tapak
Sumber : Penulis, 2021

Hasil Olah Bentuk Pada Bangunan

Ide dari bentuk bangunan merupakan gubahan bentuk dari sebuah *pick* (alat bantu bermain gitar) sebagai ide utama, yang kemudian diolah dan ditransformasikan kedalam wujud bentuk bangunan sehingga menampilkan kesan menyerupai dari bentuk *pick* itu sendiri. Dalam desain ini memiliki tiga bangunan yang memiliki fungsi yang berbeda diantaranya: Museum sebagai bangunan utama, Kantor pengelola, dan fasilitas untuk penunjang seperti food court dan toko untuk kebutuhan bermusik. Ketiga bangunan disusun melingkar saling berhadapan. Ditambahkannya jembatan sebagai akses penghubung antar bangunan dan sebagai pengikat ketiga bangunan sehingga tampak menjadi satu kesatuan



Gambar 7, hasil olah bentuk
Sumber : Penulis, 2021

Amphitheater

Amphitheater pada area tapak sebagai salah satu fasilitas untuk kegiatan luar ruangan seperti *event* atau pertunjukan musik yang bersifat *out door*. Pada area *amphitheater* juga dapat diakses oleh pengunjung sebagai tempat berkumpul dan bersantai.



Gambar 8, konsep selasar
Sumber : Penulis, 2021

DAFTAR PUSTAKA

- Becker, Judith. "Kroncong, Indonesian Popular Music". *Asian Music. Journal of the Society for Asian Music. Vol.II no.1*, 1975.
- Ganap, V. (2006). Pengaruh Portugis pada musik keroncong (Portuguese influence to kroncong music). *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 7(2).
- Dafrina, A. (2019). *Penerapan Arsitektur Metafora Pada Museum Tsunami Aceh Di Banda Aceh. Arsitekno*, 2(2), 1-8.
- Hidayat, T., & Satwikasari, A. F. (2019). Penerapan Konsep Analogi pada Bangunan Bentang Lebar. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, 3(4), 75-80.
- Budiman, I. (2019). *Perancangan Interior Museum Sejarah Kerajaan Pajajaran Di Bogor* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Babaro, W. L. (2010). *Museum Budaya di Pontianak* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Presiden Republik Indonesia, 2015. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 66 tahun 2015 tentang peraturan museum, pasal 3 ayat 4 tentang jenis museum.