

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang terkenal akan sektor pariwisatanya, para wisatawan yang datang merupakan wisatawan lokal maupun mancanegara. Bentuk pariwisata di Yogyakarta meliputi wisata MICE (*Meeting, Incentive, Conventional, and Exhibition*), wisata budaya, wisata alam, wisata minat khusus, dan masih banyak jenis wisata yang lainnya. Wisata minat khusus adalah bentuk perjalanan wisata dimana wisatawan yang datang berkunjung ke suatu tempat memiliki minat khusus terhadap objek atau kegiatan yang berada di daerah tujuan wisata (Weiler & Hall, 1992).

Perkembangan wisatawan nusantara dan mancanegara mengalami di DIY mengalami kenaikan sebesar 8,79% dari tahun 2017 hingga 2018 (Tabel 1.1). Dalam perkembangannya, wisata minat khusus memiliki satu tema khusus seperti *sport tourism, musik tourism, movie tourism*, dll. Dalam *musik tourism*, para wisatawan bisa menikmatinya dengan cara mendatangi konser-konser band atau juga mendatangi museum yang bertemakan tentang musik.

Tabel 1. 1 Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan Tahun 2014-2018

Tahun	Wisatawan Mancanegara	Pertumbuhan (%)	Wisatawan Nusantara	Pertumbuhan (%)	Wisatawan Mancanegara dan Nusantara	Pertumbuhan (%)
2014	254.213	16,62	3.091.967	50,36	3.346.180	46,80
2015	308.485	21,35	3.813.720	23,34	4.122.205	23,19
2016	355.313	15,18	4.194.261	9,98	4.549.574	10,37
2017	397.951	12,00	4.831.347	15,19	5.229.298	14,94
2018	416.372	4,63	5.272.719	9,14	5.689.091	8,79

Sumber : Statistik Kepariwisata 2018, Dinas Pariwisata DIY

Dalam hal kepariwisataan, menurut Statistik Kepariwisata 2018 Kota Yogyakarta memiliki 3 macam bentuk wisata yaitu:

Tabel 1. 2 macam bentuk wisata dan data banyak pengunjung pada tahun 2018

No.	Bentuk Wisata	Contoh (peringkat teratas sesuai banyaknya pengunjung datang tahun 2018)	Jumlah Pengunjung tahun 2018 (Orang)
1	Sejarah & Budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Kraton Yogyakarta • Pegelaran Kraton • Tamansari, dll 	1.301.152
2	Museum	<ul style="list-style-type: none"> • Benteng Vredeburg • De Mata Art Museum • Museum Sonobudoyo, dll 	1.036.664
3	Kampung Wisata	<ul style="list-style-type: none"> • Gembira Loka • Taman Pintar • Kebun Plasma Nutfah, dll 	2.414.535

Sumber : Statistik Kepariwisata 2018, Dinas Pariwisata DIY

Dari macam kegiatan pariwisata yang ada (Tabel 1.2) pada macam bentuk wisata yang pertama adalah situs sejarah dan budaya dalam pembuatan situs ini perlu adanya data fakta aktual tentang sejarah bangunan, daerah, kebudayaan daerah, serta syarat-syarat mengenai pembangunan bangunan bersejarah dan berbudaya. Sedangkan untuk kategori atau macam kampung wisata perlu adanya kawasan yang cukup untuk menampung kegiatan dan area kampung wisata. Sedangkan museum merupakan salah satu bangunan yang bisa dibangun sesuai dengan adanya *needs* atau keinginan. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, pada pasal 3 tertulis :

- (1) Pemerintah, Pemerintah Daerah, Setiap Orang, dan Masyarakat Hukum Adat dapat mendirikan Museum.
- (2) Pendirian Museum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus memenuhi persyaratan:

- a. Memiliki visi dan misi;
- b. Memiliki Koleksi;
- c. Memiliki lokasi dan / atau bangunan;
- d. Memiliki sumber daya manusia;
- e. Memiliki sumber pendanaan tetap; dan
- f. Memiliki nama Museum

Dalam Peraturan Pemerintah tidak ada syarat maupun karakteristik khusus dalam pembangunan sebuah museum. Tema dalam pameran pada museum lebih fleksibel seperti tema biologi, sejarah, kebudayaan, minat khusus. Dalam Tabel 1.1 urutan museum dengan jumlah pengunjung terbanyak ke 2 adalah De Mata Art Museum yang dimana museum tersebut memiliki tema minat khusus yaitu seni rupa. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa museum dengan tema minat khusus memiliki potensi untuk menarik para wisatawan lokal maupun interlokal.

Kota Yogyakarta memiliki potensi dalam hal pariwisata minat khusus terlebih di bidang musik yang bergenre *rock*, hal ini terbukti dengan diadakannya *event* JogjaROCKarta yang diadakan sejak tahun 2017 hingga yang terbaru pada 1 maret 2020 lalu dan menerima banyak antusias dari masyarakat.



Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Penonton Festival JogjaRockarta 2017-2020

Sumber ¹²³⁴

Festival tersebut bertempat di Stadion Kridosono yang beralamat di Jl. Yos Sudarso No. 9, Kotabaru, Yogyakarta. Festival ini juga dinikmati oleh banyak wisatawan mulai dari wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara yang rela datang ke kota Yogyakarta untuk mendatangi festival tersebut. Dengan antusias masyarakat dan wisatawan yang besar terhadap festival konser band rock internasional tersebut, tidak membuat festival tersebut diadakan setiap hari namun

¹ Data penonton 2017 : <https://www.medcom.id/hiburan/musik/Gbm6x23k-15-ribu-penonton-hadir-di-jogjarockarta-2017> diakses pada 14 September 2020 pukul 21:26 WIB

² Data penonton 2018 : <https://hiburan.harianjogja.com/read/2018/10/26/509/948685/10000-tiket-jogjarockarta-ludes-terjual> diakses pada 14 September 2020 pukul 21:26 WIB

³ Data penonton 2019 : <https://wartakota.tribunnews.com/2019/11/04/lebih-dari-8-ribu-penonton-jogjarockarta-festival-2019-menyanyikan-more-than-words-bersama-extreme> diakses pada 14 September 2020 pukul 21:26 WIB

⁴ Data penonton 2020 : <https://askara.co/read/2020/03/02/1657/jogjarockarta-2020-catat-jumlah-penonton-paling-banyak> diakses pada 14 September 2020 pukul 21:26 WIB

diadakan setiap 1 (satu) tahun sekali. Oleh karena itu untuk tetap menanggapi antusias publik terhadap band rock internasional, perlu adanya alternatif lain pada sektor pariwisata minat khusus di bidang musik di area kota Yogyakarta.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Kota Yogyakarta sudah memiliki banyak museum dengan pengambilan tema dan sejarah yang berbeda-beda, seperti Museum Sonobudoyo, Museum Benteng Vredeburg, Museum Perjuangan, Museum Biologi, dan masih banyak lagi museum lainnya. Hampir semua museum yang ada memiliki tema tentang sejarah Kota Yogyakarta, kebudayaan lokal, dan ilmu pengetahuan.

Tabel 1. 3 Data museum di Yogyakarta dengan jumlah pengunjung terbanyak tahun 2018

No.	Museum	Jumlah Pengunjung (Orang)
1	Museum Benteng Vredeburg	447.391
2	De Mata Art Museum	432.021
3	Museum Sonobudoyo	34.549

Sumber : Statistik Kepariwisata 2018, Dinas Pariwisata DIY

Dengan berkembangnya berbagai ilmu pengetahuan mulai dari ilmu sejarah, alam, hingga seni, museum saat ini tidak selalu menyajikan benda-benda bersejarah yang kebanyakan bagi generasi saat ini tidak menarik dan cenderung membosankan. Contoh museum yang diminati generasi sekarang ialah seperti De Mata Art Museum di Yogyakarta yang tidak memamerkan benda-benda bersejarah melainkan menyajikan gambar atau lukisan-lukisan 3D yang pada masa ini bisa dikatakan menjadi tempat “Instagramable” yaitu tempat yang bisa dijadikan sebagai spot foto untuk nantinya di unggah ke aplikasi *Instagram*. Pada Tabel 1.2, De Mata Art Museum merupakan museum yang memiliki jumlah pengunjung terbanyak nomer 2 di kota Yogyakarta pada tahun 2018, ini berarti bahwa wisata minat khusus di

bidang seni rupa juga ikut andil bagian dalam kemajuan pariwisata di kota Yogyakarta. Museum ini dapat merespon kebutuhan generasi pada saat ini meskipun museum ini berdiri pada tahun 2013. Museum ini juga merupakan salah satu contoh wisata minat khusus di bidang seni rupa.

Dengan semakin berkembangnya ilmu-ilmu di bidang seni, selain seni rupa, masyarakat kini juga tertarik dengan seni musik terlebih musik-musik barat.⁵ Dilansir dari tirto.id, salah satu riset terhadap 1.201 responden generasi Z (usia 7-21 tahun) di Jawa dan Bali mengungkap soal preferensi mereka terhadap selera jenis musik. Secara umum, 46,2% responden yang tinggal di Jakarta, Bandung, Denpasar, Surabaya, Tangerang, dan Yogyakarta menyukai jenis musik pop barat lalu diikuti pop Indonesia dengan presentase 26% kemudian K-pop dengan presentase 8,7% kemudian rock dengan presentasi 7,4%. Beberapa responden menganggap musik rock masih terlalu “keras” untuk didengar. Kemudian timbul pernyataan dari penulis seperti Bill Flanagan, Sam Leith, dan Carl Wilson bahwa musik bergenre *rock* hanya dinikmati oleh orang-orang tua. Dari data survey yang ada tidak menutup kemungkinan masih banyak orang lain yang menyukai dan “rindu” akan aliran musik *rock*. Dengan presentase yang cukup rendah, namun antusias akan adanya konser-konser band rock di masyarakat masih cukup tinggi.

Genre musik *rock* berasal dari Amerika pada tahun 1950-an sedangkan untuk sub-genre *hard rock* berasal dari Inggris pada tahun 1960-an hingga saat ini yang masih tetap eksis. Dengan tetap eksisnya musik dengan genre ini perlu adanya alternatif lain untuk menunjang antusias masyarakat terhadap genre musik *rock* terlebih pada sub-genre

⁵ Hasil survey genre musik yang disukai generasi Z <https://tirto.id/musik-rock-perlahan-ditinggalkan-generasi-z-ctE4> diakses pada 15 September 2020 pukul 05:10 WIB

hard rock selain dengan mengadakan konser-konser bergenre musik ini. Perkembangan aliran musik *hard rock* dan minat masyarakat terhadap aliran musik tersebut memerlukan media yang menunjang untuk mengedukasi tentang sejarah dan mengenal genre musik tersebut mulai dari alat musik yang digunakan hingga band yang pertama kali mempopulerkan genre musik tersebut.

Pada masa ini museum memiliki alur sirkulasi seperti aktivitas primer yaitu pengunjung datang untuk menikmati dan menambah informasi melalui pameran yang disajikan seperti poster, gambar, benda-benda yang ada atau replika dari benda aslinya, dan juga ruang khusus untuk menunjang minat khusus pengunjung yang datang sehingga nantinya pengunjung yang datang mendapatkan informasi dan pengalaman yang bertujuan untuk edukasi dan rekreasi. Selain aktivitas primer terdapat pula aktivitas sekunder yaitu museum sebagai fasilitas publik yang menyediakan fungsi pendukung seperti kafe yang memiliki tema sama dengan apa yang dipamerkan di museum yang bertujuan agar pengunjung yang sudah keluar dari museum tetap merasakan sensasi yang sama sebelum pengunjung pergi untuk meninggalkan area museum. Penambahan fungsi kafe yaitu sebagai area pendukung untuk merespon berbagai aktivitas publik misalnya seperti membutuhkan makanan dan minuman atau hanya sekedar duduk bersantai sambil menikmati sensasi berada di dalam museum.

Tipologi museum yang akan diadakan yang berada di Kota Yogyakarta menggunakan pendekatan arsitektur modern yang dimana alasan pertama adalah menjawab isu dimana museum pada masa ini kurang merespon kebutuhan yang diperlukan untuk menarik pengunjung dan juga museum yang ada belum memiliki ruang khusus sebagai penunjang museum seperti restoran, dan kafe dengan lalu solusinya adalah bagaimana museum dapat memahami kebutuhan masyarakat masa kini sebagai dasar perancangan *lay out* ruang lalu solusi kedua adalah penambahan ruang atau are penunjang seperti

restoran ataupun kafe untuk bersantai, dikarenakan fungsi museum tidak hanya mengedukasi namun juga sebagai tempat untuk berekreasi dan menghilangkan rasa bosan dan sejenak mengetahui era musik *rock* pada masa keemasannya.

Lalu alasan kedua mengapa penggunaan pendekatan arsitektur modern adalah .dilandaskan pada sejarah musik *rock* dan juga sejarah gaya arsitektur modern yang saling berkaitan. Genre musik *rock* yang muncul pada tahun 1950-an dan pada masa itu gaya arsitektur yang populer adalah gaya arsitektur modern yang sudah diujung era keemasannya dan dimana gaya arsitektur modern lebih menekankan fungsi dibanding dengan bentuk (*form follow function*). Jadi, dengan penggunaan pendekatan arsitektur modern lebih menekankan fungsi museum sebagai bangunan untuk sarana edukasi dan rekreasi bidang minat khusus.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah konsep perencanaan dan perancangan Hard Rock Museum di Yogyakarta yang mampu mengedukasi dan menjadi sarana rekreasi serta sebagai media untuk wisata minat khusus di bidang musik melalui pendekatan arsitektur modern internasional.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai ialah mewujudkan rancangan Hard Rock Museum di Kota Yogyakarta yang mampu mengedukasi dan menjadi media untuk wisata minat khusus di bidang musik melalui pendekatan arsitektur modern internasional.

1.3.2 Sasaran

Berdasarkan tujuan diatas, sasaran yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Terwujudnya museum dengan tema genre musik *hard rock* dari pengolahan tampilan dan tata ruang luar maupun dalam dengan pendekatan desain sebagai karakter bangunan.
2. Terwujudnya sarana pendukung seperti cafe yang bertemakan genre musik *rock* sebagai penunjang bangunan museum.
3. Terwujudnya bentuk fisik bangunan dan isi bangunan yang dapat memberikan edukasi bagi masyarakat tentang aliran musik bergenre *hard rock*.

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 Materi Studi

1. Lingkup Spasial

Lingkup Spasial pada proyek Museum ini terletak di kota Yogyakarta dengan minimal luas bangunan 2500m².

2. Lingkup Substansial

Lingkup substansial pada rancangan ini ialah bangunan yang mencakup fungsi, tatanan ruang dalam maupun ruang luar, bentuk bangunan, pola sirkulasi ruang, dan proporsi ruang yang bertujuan untuk mengedukasi dan membuat pengunjung nyaman berada di bangunan ini.

3. Lingkup Temporal

Lingkup temporal pada penulisan ini adalah perencanaan dan perancangan Museum dengan tema musik bergenre *rock* diproyeksikan dapat mewadahi dan memenuhi kebutuhan hingga 15 tahun mendatang.

1.4.2 Pendekatan Studi

Perencanaan dan perancangan Hard Rock Museum di Kota Yogyakarta sebagai media edukasi dan wadah bagi pecinta musik *rock* dengan menggunakan pendekatan arsitektur modern internasional.

1.5 Metode Studi

Metode studi yang digunakan untuk menyusun landasan konseptual perancangan Hard Rock Museum di Kota Yogyakarta berdasarkan data kualitatif yaitu :

a. Studi Literatur

Mencari informasi melalui jurnal, literatur, dan media internet dengan sumber yang bisa dipertanggungjawabkan yang berhubungan dengan museum, genre musik *rock*, hubungan antara tata ruang dalam dan luar, pengolahan fasad bangunan, struktur dan material, serta pendekatan arsitektur modern internasional.

b. Metode Deskriptif

Melakukan penjabaran data serta informasi yang berhubungan dengan latar belakang permasalahan sesuai dengan kebutuhan yang ada di Yogyakarta.

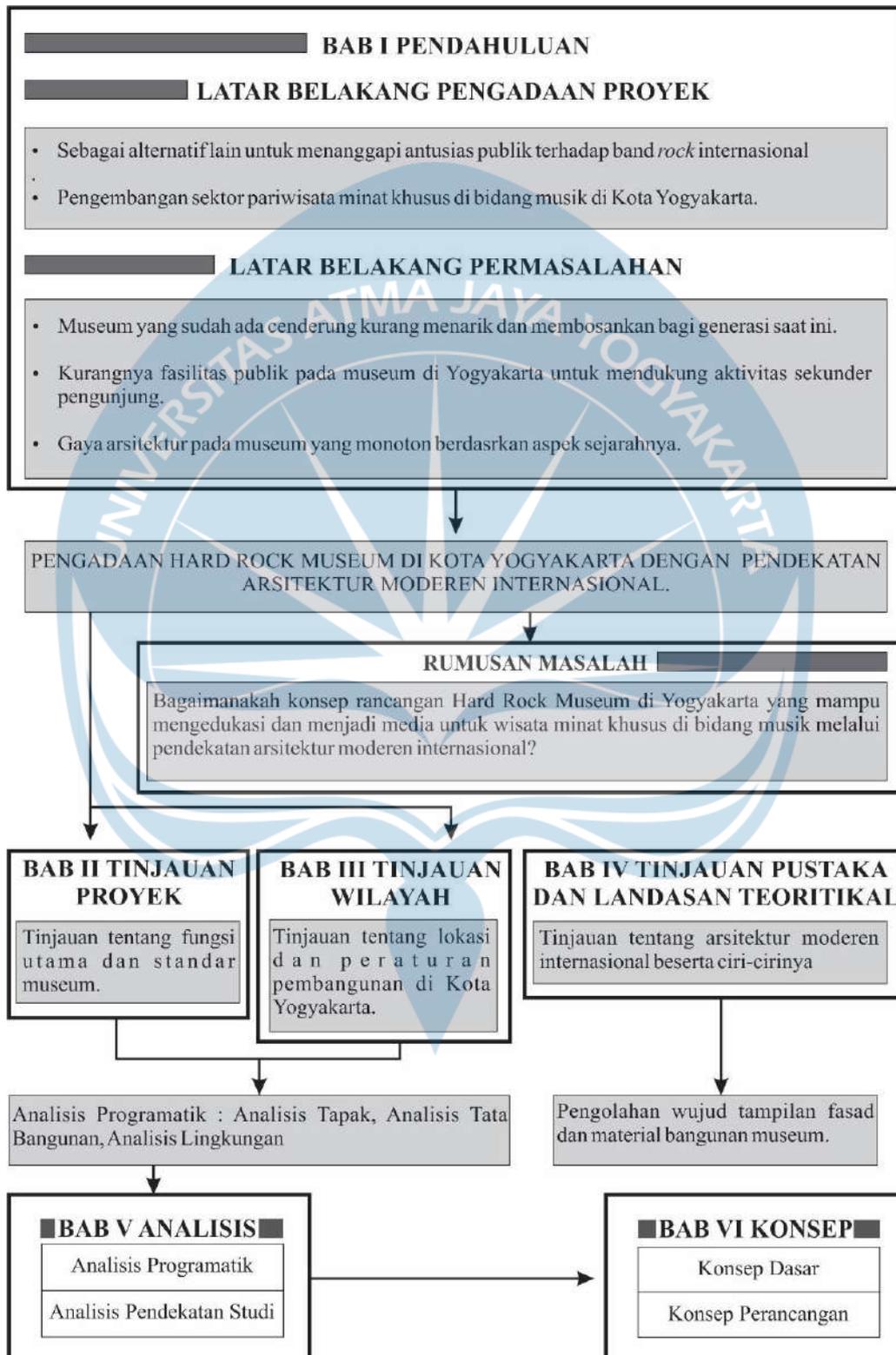
c. Analisis

Analisis dilakukan dengan cara memadukan hasil data analisis dengan pendekatan Arsitektur Modern Internasioanl untuk mendapatkan hasil perencanaan dan perancangan museum sebagai ruang publik yang edukatif dan rekreatif bagi masyarakat yang berminat di bidang musik. Pendekatan arsitketur yang dipilih dapat diolah dengan cara mengolah fasad dan tata letak ruang dalam maupun luar bangunan.

d. Sintesis

Menganalisis permasalahan yang didapat dan menyelesaikan dengan penyusunan hasil analisis dalam konsep perancangan bangunan museum di Yogyakarta.

1.6 Tata Langkah



Gambar 1. 2 Diagram Tata Langkah

1.7 Keaslian LKPPA

Tabel 1. 4 Keaslian Penulisan

No.	Substansi	Isi
1.	Judul	Museum Kerukunan Umat Beragama di Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer
	Penulis	Defri Tahta Gunawan
	Jenis Laporan	Skripsi
	Tahun	2020
	Instansi	Universitas Atmajaya Yogyakarta
	Kasus	Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
	Lokus	Yogyakarta
	Fokus	Penekanan desain dengan menggunakan pendekatan arsitektur Kontemporer
	Kesimpulan	Memiliki persamaan pada tipologi namun berbeda dalam kasus dan fokus pendekatan arsitektur. Memiliki persamaan lain pada lokus yang berada Yogyakarta.
2.	Judul	Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Resor di Desa Tuktuk Siadong dengan Pendekatan Arsitektur Tradisional Modern
	Penulis	Sulastri Doloksaribu
	Jenis Laporan	Skripsi
	Instansi	Universitas Atmajaya Yogyakarta
	Kasus	Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
	Lokus	Sumatera Utara
	Fokus	Penekanan desain dengan menggunakan pendekatan arsitektur Tradisional Modern
Kesimpulan	Memiliki perbedaan pada kasus dan tipologi namun dengan pendekatan yang hampir sama.	
3.	Judul	Museum Musik Indonesia Malang
	Penulis	Ahmad Afif Ridho
	Jenis Laporan	Jurnal Tugas Akhir
	Tahun	2018
	Instansi	Institut Seni Indonesia
	Kasus	Perancangan Interior Museum Indonesia Malang
Lokus	Malang	
Fokus	Berfokus pada perancangan tatanan interior Museum Musik Indonesia Malang	

	Kesimpulan	Memiliki kesamaan tipologi namun berbeda pada fokus rancangan yang dimana pada kasus ini berfokus untuk menata interiornya saja.
--	------------	--

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan, sasaran, lingkup studi, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN HAKIKAT OBJEK STUDI

Berisi tentang uraian penjelasan *Hard Rock* Museum, tinjauan terhadap objek sejenis, persyaratan yang berkaitan dengan museum, kebutuhan/tuntutan yang berkaitan dengan objek, dan standar-standar perancangan Museum

BAB III TINJAUAN WILAYAH

Berisi tentang potensi wilayah, data administratif daerah, kondisi geografis, geologis, kondisi klimatologis, norma-norma, sarana dan elemen-elemen kawasan, serta latar belakang pemilihan lokasi.

BAB IV TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

Berisi tentang tinjauan pustaka dan landasan teoritikal tentang materi studi, target studi, tampilan bangunan, dan pendekatan studi sebagai dasar proses merancang *hard rock* museum.

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisis programatik dan analisis mengenai penekanan desain terhadap proses perencanaan dan perancangan museum di Kota Yogyakarta.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang kesimpulan yang dihasilkan dari analisis pada bab sebelumnya tentang konsep yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan kawasan museum di Kota Yogyakarta.

Daftar Pustaka

Berisi daftar sumber literatur yang menjadi dasar acuan teori-teori.