

BAB II

TINJAUAN HARD ROCK DAN MUSEUM

2.1 Tinjauan Musik Rock

2.1.1 Sejarah Musik Rock

Musik *rock* pertama kali diperkenalkan padaakhir tahun 1940-an dan awal tahun 1950-an di Amerika Serikat oleh Alan Freed di sebuah siaran radio yang menyiarkan acara musik *rhytim and blues* (R&B) secara rutin. Menurut Collins Cobuild, Musik *rock* adalah genre musik yang mempunyai nada sederhana dan beat yang cepat, dimainkan serta dinyanyikan oleh sekelompok orang dengan gitar listrik serta drum. Namun banyak juga gaya musik *rock* yang menggunakan alat musik seperti organ, piano, atau synthetisizers.

Dilansir dari antaranews.com, musik *rock* merupakan identitas bagi anak muda di negara Barat dan menjadikan musik *rock and roll* mewakili para pemuda dan mereka berupaya untuk dapat menikmati musik-musik itu.

2.1.2 Karakteristik Musik Rock

Musik *rock* memiliki ciri khas yang membedakan dengan aliran musik yang lain diantaranya :

- Memiliki wialayah nada yang luas yaitu intonasi nada yang rendah hingga nada tinggi
- Memiliki beat yang keras
- Menekankan pada dinamika aransemen
- Harmoni musik yang relatif rumit
- Instrumen yang ditonjolkan adalah suara gitar
- Lirik lagu yang ekspresif dan bebas
- Instrumen yang biasa digunakan adalah gitar, bass, dan drum
- Terdapat sesi permainan melodi entah itu gitar ataupun bass dengan durasi yang panjang maupun pendek

2.1.3 Jenis-Jenis Musik Rock

Terdapat aliran-aliran atau sub-genre pada musik *rock* karena adanya pengaruh dari genre musik lain. Dibawah ini terdapat beberapa sub-genre musik *rock* yaitu :

- *Alternative Rock*
- *Blues Rock*
- *Country Rock*
- *Emo*
- *Grunge*
- *Hard Rock*
- *Heavy Metal*
- *Indie Rock*
- *Jazz Rock*
- *Pop Rock*
- *Punk Rock*
- *Post Punk, dll*

2.1.4 Band Rock

Terdapat pula band-band yang terkenal yang membawakan lagu yang bergenre *rock* yaitu :

- Nirvana
- Rolling Stones
- The Beatles
- Guns N Roses
- Deep Purple

2.1.5 Sejarah Masuknya Musik Rock di Indonesia

Awal musik dengan genre *rock* di Indonesia diperkirakan pada tahun 1950-an, pada saat itu bintang *rock* yang terkenal dari Amerika yang bernama Elvis Presley merebak ke penjuru dunia yang kemudian disusul dengan The Beatles dan Rolling Stones pada 1960-an yang berasal dari daratan Inggris. Denny Sakrie dalam bukunya yang berjudul “100 Tahun Musik Indonesia” menyebutkan bahwa anak-anak

muda kaum menengah ke atas mengenal lagu-lagu *rock* melalui piringan hitam. Tidak hanya piringan hitam, lagu-lagu karya bintang *rock* pada masa itu bisa didengar melalui siaran radio luar negeri seperti ABC Australia, Hilversum Belanda, dan Voice of Amerika (Sakrie, 2015).

Anak muda pada zaman itu tidak hanya mengenal musik *rock* hanya lewat lagu, melainkan film musikal yang berjudul “*Rock Around the Clock*” (1956) yang menampilkan musisi Bill Haley and His Comet. Musik *rock* mengubah industri musik dan kultur dalam menikmati musik dan menjadikan anak muda pada zaman itu sebagai target pasar. Ekspresi anak muda negara Barat sampai hingga Indonesia. Dari tren musik *rock* pada masa itu lahirlah EKA Sapta yang menjadi grup musik instrumental asal Jakarta pada era 1960-an.

2.2 Tinjauan Musik Hard Rock

2.2.1 Sejarah Musik Hard Rock

Musik *hard rock* merupakan sub-genre musik *rock* yang berkembang sekitar pertengahan tahun 1960-an. Musik ini bersumber dari musik *blues rock*, *psychedelic rock*, *garage rock*, dan *rock and roll* dan awalnya berkembang di Amerika dan Inggris. Subgenre musik ini mulai menjadi populer pada tahun 1970-an dengan munculnya band-band pada masa tu diantaranya AC/DC, Led Zeppelin, Deep Purple, dll. (Gunawan, 2019)

2.2.2 Karakteristik Musik Hard Rock

Musik *hard rock* dipengaruhi oleh musik *blues*. Tangga nada yang sering digunakan pada musik ini merupakan tangga nada pentatonik yang khas dari musik *blues*. *Hard rock* memasukkan unsur-unsur *blues* Britania yang memakai alat musik modern (gitar listrik, drum, *keyboard*, dan bass listrik).

2.3 Tinjauan Museum

2.3.1 Pengertian Museum

Berdasarkan arti kata-nya pengertian museum dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Berdasar KBBI, Museum merupakan gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno⁶.
- Berdasar *Oxford learner dictionaries*, *Museum is a building in which objects of artistic, cultural, historical or scientific interest are kept and shown to the public*⁷.

Dalam musyawarah umum ke-11 (*elevent General Assembly of ICOM*) pada tanggal 14 Juni 1974 di *Copenhagen*, ICOM (*International Council of Museum*) sebuah organisasi internasional dibawah UNESCO, menetapkan definisi museum yaitu “Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dan melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, pengkajian, dan hiburan.”(ICOM, 1977)

2.3.2 Klasifikasi Museum

Menurut ICOM, museum dapat dibedakan dalam 6 (enam) kategori yaitu:

- a. *Art Museum* (Museum Seni)

⁶ KBBI daring <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/museum> diakses pada 21 September pukul 23:44

⁷ *Oxford online dictionaries*

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/museum?q=museum> diakses pada 21 September pukul 23:56

- b. *Archeological and History Museum* (Museum Sejarah dan Arkeologi)
- c. *Ethnographical Museum* (Museum Nasional)
- d. *Natural History Museum* (Museum Ilmu Alam)
- e. *Science and Technology Museum* (Museum Sains dan Teknologi)
- f. *Specialized Museum* (Museum Khusus)

Menurut (Dean, 1996) berdasarkan penyelenggaranya, museum dapat dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu :

- a. Museum Pemerintah, dikelola dan diselenggarakan oleh pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Contoh : Museum TNI AU Dirgantara Mandala.
- b. Museum Swasta, dikelola dan diselenggarakan oleh perseorangan atau swasta. Contoh : Museum Affandi
- c. Museum Universitas, museum yang dimiliki dan dikelola oleh universitas untuk sarana edukasi. Contoh : Museum Biologi UGM

Berdasarkan tingkat koleksinya, di Indonesia museum dapat dibagi menjadi 3 yaitu :

- a. Museum Lokal, koleksi yang ada pada museum ini hanya terbatas pada hasil budaya daerah tersebut.
- b. Museum Regional, koleksi yang ada pada museum ini terbatas dalam lingkup daerah regional.
- c. Museum Nasional, koleksi yang ada pada museum ini memiliki taraf nasional dan hasil koleksi berasal dari berbagai daerah di Indonesia.

2.3.3 Fungsi Museum

Dalam hasil musyawarah umum ke-11 (*elevent General Assembly of ICOM*) pada tanggal 14 Juni 1974 di *Copenhagen*, ICOM (*International Council of Museum*) menyebutkan fungsi museum diantaranya yaitu:

- Mengumpulkan dan pengamanan warisan alam dan budaya
- Dokumentasi dan penelitian
- Konservasi dan preservasi
- Mengedukasi masyarakat umum
- Mengenalkan dan menghayati kesenian

Dalam Majalah Ilmu Permuseum, 1988 fungsi utama yang harus dimiliki sebuah museum (*A Good Museum Includes These Basic Function*) adalah :

- Fungsi Kuratorial
- Fungsi Pameran
- Fungsi Persiapan Pameran
- Fungsi Pendidikan

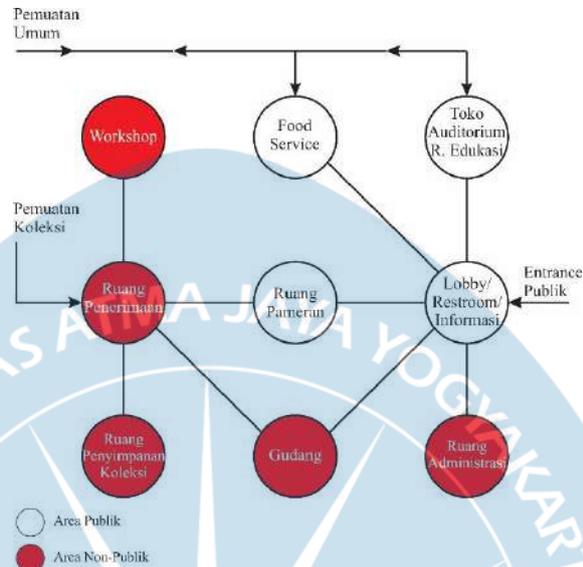
2.4 Prinsip Perancangan Ruang Museum

2.4.1 Standard Organisasi Ruang

Secara umum organisasi ruang pada museum terbagi menjadi 5 zona sesuai dengan kehadiran publik dan keberadaan koleksi yaitu :

- *Public – no collection*
- *Public – collection*
- *Non public – no collection*
- *Non public – collection*
- *Collection storage*

Dengan pembagian zona pada museum terdapat pula diagram organisasi ruang pada museum secara umum (Gambar 2.1).



Gambar 2. 1 Diagram Organisasi Ruang Museum

Sumber : Time Saver Standards for Building Types hal : 680

2.4.2 Standard Kebutuhan Ruang

Berdasarkan zonasi, ruang-ruang pada bangunan museum dapat dikelompokkan sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Standard Kebutuhan Ruang Museum

Zona	Kategori	Ruang
Publik	Koleksi	R. Pameran R. Kuliah Umum R. Orientasi
	Non-Koleksi	R. Pemeriksaan Teater Food Service R. Informasi Toilet Umum Lobby Retail
Non-Publik	Koleksi	Workshop Crating/uncrating Lift Barang Loading Dock

		R. Penerimaan
	Non-Koleksi	Dapur R. Mekanikal R. Elektrikal Food Service Gudang Kantor Retail R. Konferensi R. Keamanan
	Keamanan	R. Penyimpanan Koleksi R. Jaringan Komputer R. Perlengkapan Keamanan

Sumber : *Time Saver Standards for Building Types* hal : 680

Menurut Neufert (2002) dalam buku Data Arsitek Jilid 2 Ruang pameran untuk karya seni maupun ilmu pengetahuan umum harus memiliki 2 poin penting yaitu :

- Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu.
- Mendapatkan cahaya yang cukup, hal ini sangat berpengaruh agar pameran yang dihasilkan baik.

Selain 2 poin penting diatas, museum sebagai objek yang bukan hanya tempat untuk mengadakan suatu pameran melainkan juga sebagai pusat kebudayaan dan juga sarana edukasi.

Pada standard organisasi ruang berikut 3 jenis ruang yang penting yang ada pada bangunan museum beserta kebutuhannya :

Tabel 2. 2 Tabel Keterangan jenis ruangan pada museum

No.	Jenis Ruang	Kebutuhan
1	Ruang Pameran	Sebagai Pameran Tetap
		Sebagai Pameran Temporer
		Ruang untuk menaruh karya-karya
		Ruang untuk edukasi
		Ruang untuk rapat
2	Ruang Pendukung/Pe nunjang	Ruang santai
		Kafe
		Resotran

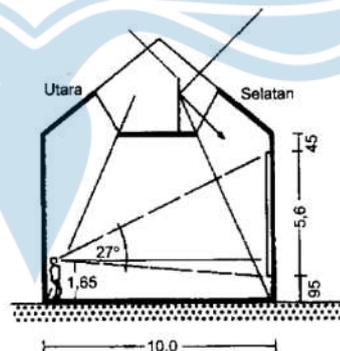
3	Ruang Service	Tempat penyimpanan barang
		Ruang pengawetan
		Depot
		Bengkel
		Organisasi
		Administrasi

Sumber : Data Arsitek Jilid 2, 2002

2.4.3 Standard Ruang Pamer Museum

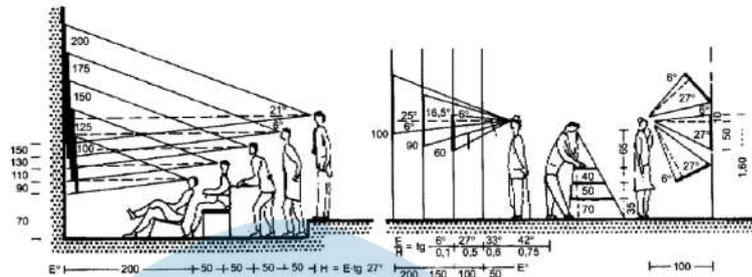
Menurut Neufert (2002) dalam buku Data Arsitek Jilid 2 Suatu pameran yang baik seharusnya dapat dilihat public tanpa rasa lelah. Penyusunan ruang dibatasi dan perubahan dan kecocokan dengan bentuk ruangan.

Penyusunan setiap kelompok lukisan yang berada dalam satu dinding menyebabkan ruang menjadi lebih kecil. Bagian dinding dalam perbandingan bidang dasar sebagai ukuran besar merupakan hal penting terutama untuk lukisan-lukisan karena besarnya ruang tergantung dari besarnya lukisan. Sudut pandang normal adalah 54° atau 27° terdapat pada sisi bagian dinding lukisan yang diberikan cahaya yang cukup dari 10m = 4,9m (Gambar 2.2) diatas mata kira-kira 70cm Lukisan yang kecil tergantung di titik beban (Gambar 2.3)



Gambar 2. 2 Ruang dengan ukuran yang baik

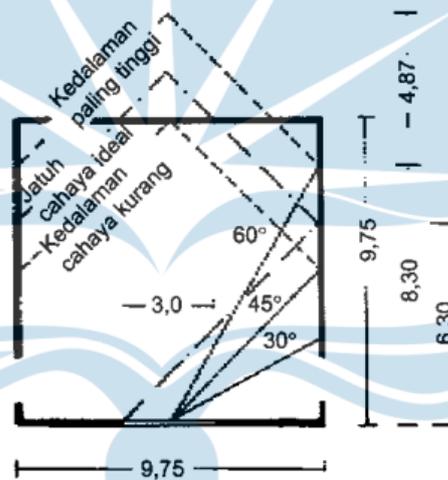
Sumber : Neufert, Data Arsitek Jilid 2 (2002) hal:250



Gambar 2. 3 Sudut pandang dengan jarak pandang = -Tinggi/luas dan jaraknya

Sumber : Neufert, *Data Arsitek Jilid 2* (2002) hal:250

Tempat untuk memajang atau memasang sebuah lukisan ataupun gambar haruslah baik dengan ketentuan antara 30° dan 60° pada ketinggian ruangan 6,70m dan 2,13m untuk lukisan yang memiliki Panjang 3,04 – 3,65m (Gambar 2.4).



Gambar 2. 4 Ruang Pameran dengan Sebagian cahaya

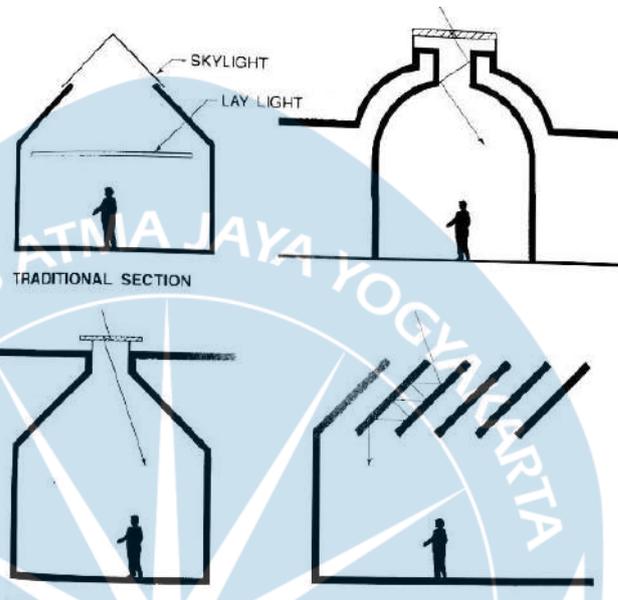
Sumber : Neufert, *Data Arsitek Jilid 2* (2002) hal:250

2.4.4 Pencahayaan Museum

Pencahayaan pada museum haruslah baik. Terdapat 2 jenis pencahayaan yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Masing-masing dari kedua jenis pencahayaan tersebut dapat mempengaruhi kualitas dan kesan pada objek yang dipamerkan.

a. Pencahayaan Alami

Adanya pencahayaan alami bertujuan untuk memberi aksen atau pembentuk desain pada bangunan dan untuk menambah kesan dramatis pada ruang.



Gambar 2. 5 Teknik untuk pencahayaan alami

Sumber : *Time Saver Standards for Building Types* hal : 691

Kekurangan pada pencahayaan alami yaitu jika terkena langsung ke barang koleksi dapat mengakibatkan kerusakan pada benda yang dipamerkan.

b. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan lebih baik dari pencahayaan alami jika dikitikan dengan akibat kerusakan benda, karena pencahayaan buatan bisa diatur tingkat intensitas iluminasinya untuk mengurangi radiasi sinar ultraviolet. Sebagian besar museum, pencahayaan buatan di area koleksi harus memiliki pelindung UV hingga kurang dari 75 microwatts per lumen dan tertutup untuk mencegah kerusakan terhadap objek pameran jika terjadi kerusakan lampu.

Standard kebutuhan pencahayaan pada ruang pameran berbeda tergantung dari jenis pameran, ukuran karya, dan tata letak setiap pameran, karena pencahayaan buatan di are ini

bertujuan untuk menenrangi atau memfokuskan pada objek pamr bukan untuk penerangan ruang.

Tabel 2. 3 Standar tingkat cahaya dalam ruang pameran museum

Ruang	Material	Tingkatan Cahaya (fc)
Pameran (Sangat Sensitif)	Benda-benda dari kertas, hasil print, kain, kulit berwarna	5-10
Pameran (Sensitif)	Lukisan cat minyak dan tempera, dan kayu	15-20
Pameran (Kurang Sensitif)	Kaca, batu, keramik, logam	30-50
Penyimpanan Barang Koleksi		5
Penanganan Barang Koleksi		20-50

Sumber : *Time Saver Standards for Building Types* hal : 690

Ruang pameran memiliki susunan pencahayaan yang memiliki kualitas tinggi dan fleksibel. Tata letak titik pencahayaan harus mempertimbangkan adanya dinding yang tidak permanen. Berikut standard tata letak titik pencahayaan supaya bisa mengakomodasi letak dinding permanen dan tidak permanen :

- Sudut yang diukur mulai dari titik di dinding dan *5feet-4 inchees* diatas lantai (yang merupakan rata-rata jarak pandang mata untuk orang dewasa) harus memiliki sudut antara 45° dan 75° ke atas dari bidang horizontal ke posisi lampu.
- Untuk dinding permanen, sudut yang paling ideal adalah 65° - 75° .
- Semakin sensitif material objek pameran, semakin sedikit pencahayaan yang disediakan.

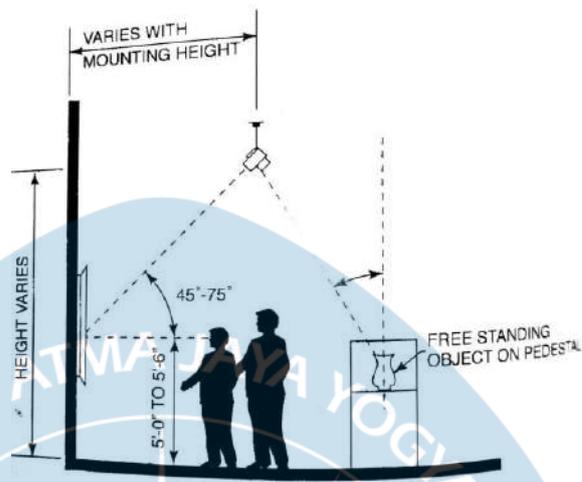


Fig. 20. Techniques for artificial lighting

Gambar 2. 6 Teknik untuk pencahayaan buatan.

Sumber : *Time Saver Standards for Building Types* hal : 690

2.4.5 Keamanan

Operasi kegiatan di museum harus dibuat aman sepenuhnya, bukan hanya dari penjaga aktif dan system elektronik, melainkan dengan perancangan dan peletakan ruang yang sesuai. Semua aspek museum harus dirancang untuk menjaga keamanan koleksi. Koleksi harus dilindungi dari kerusakan, pencurian, dan penyalahgunaan. Peraturan tersebut berlaku bagi pengunjung, staf penanganan, dan staf keamanan. Museum hanya boleh memiliki satu pintu masuk umum dan biasanya pintu masuk staf terpisah.

Berikut 5 (lima) zona keamanan yang harus dipikirkan :

- Zona 1 : Keamanan tertinggi – Penyimpanan Koleksi
- Zona 2 : Keamanan tinggi – Koleksi tanpa akses publik
- Zona 3 : Keamanan tinggi – Koleksi dengan akses publik
- Zona 4 : Aman – Tanpa koleksi / akses publik
- Zona 5 : Aman – Akses public tanpa koleksi

Rancangan arsitektur harus menyediakan sebuah organisasi yang menghubungkan zona-zona keamanan yang ada. Berbagai aspek dari

desain bangunan dan konstruksi juga terlibat dalam memuaskan kebutuhan keamanan termasuk desain HVAC, pintu, dan perangkat keras, konstruksi dinding, dan konstruksi atap dan *skylight*.

2.4.6 Penunjang Museum

Menurut Arthur Rosenblatt dan Stephen A. Klement dalam bukunya yang berjudul *Building Type Basics for Museums* (2001) penunjang atau akomodasi yang tersedia pada museum adalah yang bisa memberikan kemudahan bagi pengunjung yang datang dan juga melengkapi sarana dan prasarana bagi pengunjung museum yang berupa *cafe, restaurant, bookshop*, perpustakaan umum, dan auditorium untuk melakukan seminar atau aktivitas pendukung lainnya. (Rosenblatt, 2001)

2.4.7 Prinsip Tata Pameran

Prinsip tata pameran yang ada pada museum sangat dipengaruhi oleh alur cerita yang disuguhkan,

a. Alur yang disarankan (*suggested*)

Dengan pendekatan alur ini, keberhasilan alur cerita dari museum bergantung pada tata letak elemen-elemen ruang dalam mengarahkan pengunjung untuk melalui jalur yang telah ditentukan dan untuk memberikan sedikit kebebasan, pengunjung masih bisa memilih jalur yang sudah diarahkan.

b. Alur yang tidak berstruktur (*unstructured*)

Dengan pendekatan alur ini, pengunjung dibebaskan untuk menjelajahi area museum secara bebas.

c. Alur yang diarahkan (*directed*)

Dengan pendekatan alur ini, pengunjung “diatur” dengan alur yang sudah direncanakan sehingga terkesan kaku dan memaksa.

2.4.8 Metode Penyajian

Dalam bukunya yang berjudul *Pedoman Tata Pameran di Museum* (1997), Basrul Akram menjelaskan tentang metode penyajian pada pameran museum yaitu :

- Metode penyajian yang artistik, dimana pengelola memamerkan benda-benda, diutamakan benda-benda yang mengandung unsur keindahan.
- Metode penyajian intelektual atau edukatif, dimana benda-benda yang dipamerkan memiliki sejarah seperti proses terbentuknya hingga cara penggunaannya atau fungsinya.
- Metode penyajian romantik atau evokatif, dalam hal ini benda yang dipamerkan harus disertai unsur lingkungan dimana benda-benda tersebut berasal.

2.4.9 Elemen Interior

Pada elemen interior bangunan museum tidak jauh berbeda dengan elemen interior ruang pada umumnya yang terdiri dari 3 (tiga) elemen yaitu :

a. Elemen Lantai

Lantai merupakan bidang dasar horizontal yang terhampar sebagai sebuah elemen bidang datar. Menurut D. K. Ching (1996) area bidang dasar dapat diperkuat secara visual dengan melakukan 2 (dua) cara yaitu :

- Bidang dasar yang diangkat

Bidang dasar yang diangkat dimaksudkan supaya memperkuat efek perpisahan visual antara bidang dengan area di sekitarnya.

- Bidang dasar yang diturunkan

Bidang dasar yang diturunkan dimaksudkan supaya memberikan efek visual sebuah volume dalam ruang.

b. Elemen Dinding

Menurut D. K. Ching (1996), dinding merupakan bidang vertikal yang berfungsi memisahkan satu ruang dengan ruang lainnya dan menciptakan batasan-batasan antara ruang dalam dengan ruang luar. Elemen ini juga sebagai penopang bidang lantai dan *ceiling*. Dinding juga menjadi perlindungan dan

menjadi tempat naungan serta membantu mengatur aliran udara, panas, serta suara. Terdapat 5 (lima) jenis tipe vertikal yaitu :

- Bidang vertikal tunggal
Bidang vertikal tunggal berfungsi untuk menegaskan ruang di hadapannya.
- Bidang berbentuk - L
Merupakan konfigurasi bidang-bidang vertikal yang membentuk huruf - L dan menciptakan area ruang dari sudut searah dengan sumbu diagonalnya.
- Bidang-bidang sejajar
Merupakan 2 (dua) bidang vertikal tunggal yang sejajar dan berfungsi menciptakan volume ruang di antara kedua bidang tersebut.
- Bidang berbentuk U
Merupakan konfigurasi bidang-bidang vertikal yang membentuk huruf - U dan menciptakan volume ruang yang diorientasi terutama ketika menuju ujung terbuka pada konfigurasi ini.
- Empat bidang : Penutup
Empat bidang vertikal yang saling berhubungan menciptakan batas-batas ruang yang tertutup serta mempengaruhi area ruang di sekeliling penutupnya.

c. Elemen *Ceiling*

Ceiling juga merupakan bidang dasar horizontal. Letak ceiling berada lebih tinggi dibanding dengan lantai. Menurut D.K. Ching (1996) *ceiling* merupakan bidang dasar yang diperkuat secara visual dengan memposisikan bidang tersebut berada di atas untuk mendefinisikan sebuah volume antara bidang dasar dengan bidang dasar yang diangkat.

2.5 Aktivitas pada Museum

2.5.1 Kegiatan pada Museum

Kegiatan yang dapat didukung dengan adanya museum yaitu :

- Kegiatan Edukasi, yaitu memberikan pengetahuan tambahan mengenai tema atau pameran yang diangkat di dalam museum.
- Kegiatan Penelitian, yaitu memberikan data-data sebagai acuan untuk menambah pengetahuan tentang tema atau pameran yang diangkat oleh museum.
- Kegiatan Hiburan dan Rekreasi, yaitu dengan museum yang memamerkan benda-benda dan *display* yang menarik sehingga pengunjung yang datang tidak hanya teredukasi namun juga memberikan daya tarik tersendiri terhadap museum.

2.5.2 Pelaku Kegiatan Museum

Pelaku kegiatan di museum dibagi menjadi 2 yaitu :

- Pengunjung

Berdasarkan kelompoknya, klasifikasi pengunjung dibagi menjadi 4 (empat) yaitu :

- a. Kelompok umum / pengunjung biasa
- b. Kelompok pelajar atau mahasiswa
- c. Kelompok para ahli
- d. Kelompok turis / wisatawan

- Pengelola

Pada bukunya yang berjudul Pedoman Tata Pameran di Museum (1977), Basrul Akram menuliskan siapa saja yang menjadi pelaksana dalam pameran museum. Pada umumnya pelaksana museum adalah seluruh pimpinan dan *staf* museum seperti pada berikut ini :

- a. Kepala Museum

Bertugas memimpin, mengkoordinir, dan bertanggung jawab atas kelancaran dari seluruh kegiatan pameran di museum.

b. Bagian Tata Usaha

Bertugas melaksanakan urusan administrasi, pengadaan biaya, registrasi koleksi, dan ketertiban/keamanan pameran

c. Kelompok Tenaga Fungsional Koleksi

Bertugas membuat *story line* (alur cerita) pameran dengan kelompok terkait dan mempersiapkan koleksi yang akan dipamerkan.

d. Kelompok Tenaga Fungsional Konservasi dan Preparasi

Bertugas melakukan konservasi koleksi dan mempersiapkan serta melaksanakan penataan pameran.

e. Kelompok Tenaga Fungsional Edukatif

Bertugas mempersiapkan label dengan kelompok terkait dan mempersiapkan pemandu pameran, serta kegiatan-kegiatan yang ada kaitannya dengan pameran.

2.6 Tinjauan Objek Sejenis

2.6.1 Museum of Rock



Tipologi: *Museums & Exhibit*

Arsitek : Cobe, MVRDV

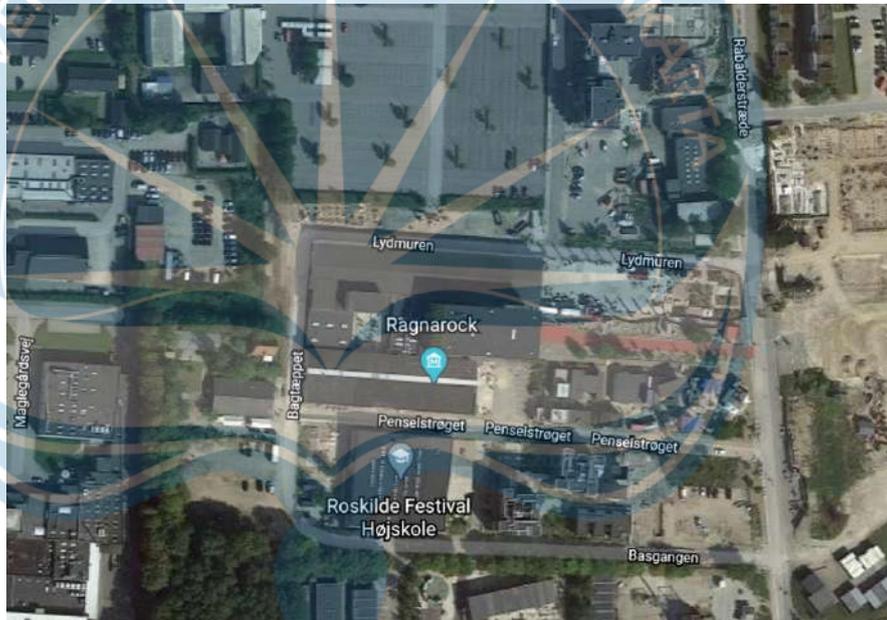
Luas : 3100 m²

Tahun : 2016

Gambar 2. 7 Fasad Bangunan Museum of Rock

Sumber : archdaily.com diakses pada 2

Oktober 2020 pukul 04:06 WIB



Gambar 2. 8 Lokasi Museum of Rock (Roskilde, Denmark)

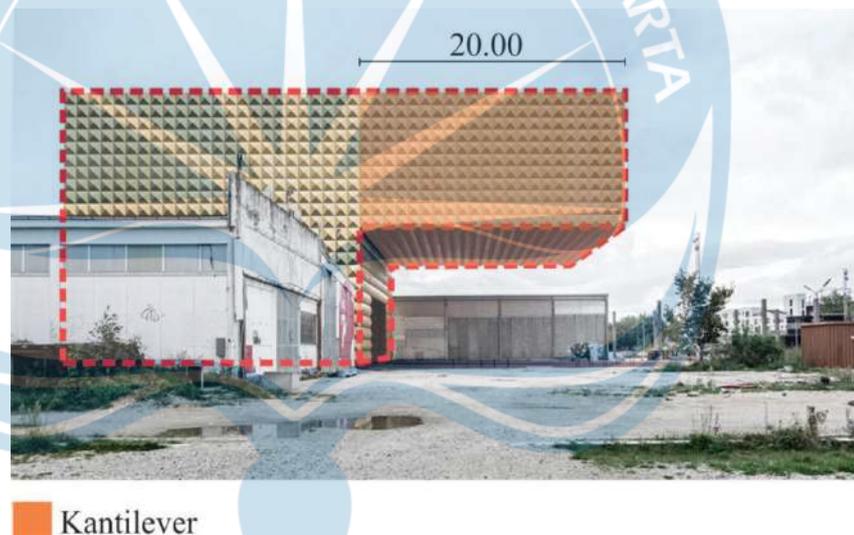
Sumber : earth.google.com diakses pada 2 Oktober 2020 pukul 04:05 WIB

Museum of Rock merupakan sebuah museum dan pameran. Museum ini sebagai perwujudan bangunan arsitektur yang mewakili genre musik *rock* yang diharapkan dapat menginspirasi generasi baru seperti musisi dan seniman. Sirkulasi dan alur cerita pada ruang-ruang di museum ini memberikan pengalaman pada pengunjung dan merasakan kehidupan bintang *rock*. Konsep

bangunan yang menggabungkan museum tradisional dengan pameran imersif⁸.

- Geometri Bangunan

Pada bangunan museum ini juga memiliki bentuk geometri yang sederhana yaitu persegi dan memiliki kantilever sepanjang 20m (*Gambar 2.9*). Adanya kantilever dengan gaya *rock and roll* dan struktur yang menentang gravitasi tidak hanya sebagai desain arsitektural saja, melainkan sebagai penyambut pengunjung ke museum, dan juga menganalogikan musik *rock* yang erat akan adanya energi khusus, citra, dan pembangkitan. Bangunan museum ini juga memiliki bentuk yang simetri.



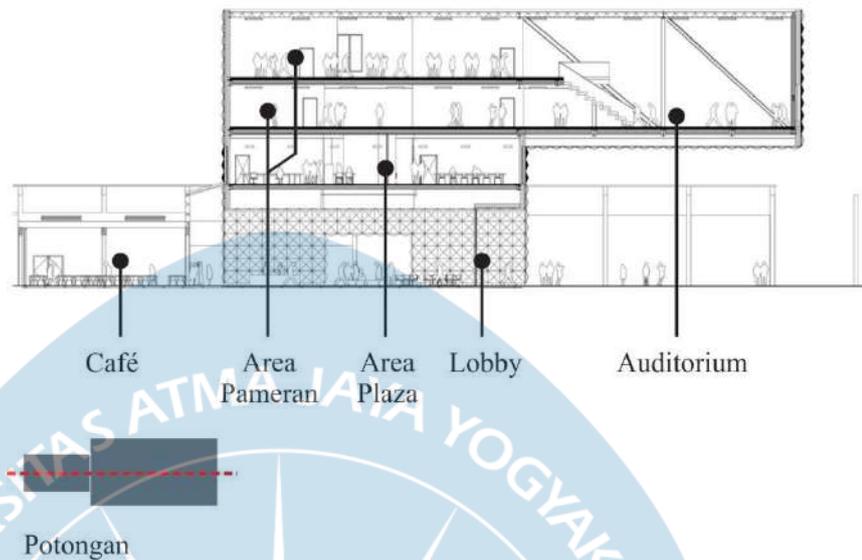
Gambar 2. 9 Geometri bangunan dan kantilever bangunan

Sumber : archdaily.com diakses pada 2 Oktober 2020 pukul 04:05 WIB

- Fungsi

Museum of Rock memiliki 4 lantai dengan auditorium yang berada pada kantilever dengan fungsi ruang serti pada *Gambar 2.4*.

⁸ Imersif : dapat memberi atau meninggalkan kesan yang dalam, mengharukan,, Mengesankan; dapat mempengaruhi perbuatan atau tindakan. (KBBI, 2020)



Gambar 2. 10 potongan bangunan dengan fungsi ruang
 Sumber : archdaily.com diakses pada 2 Oktober 2020 pukul 04:05 WIB

Museum of Rock memiliki keunikan dimana dari jalan hingga pintu masuk terdapat perkerasan berwarna merah (karpet merah)⁹ yang dimaksudkan agar pengunjung yang datang memiliki kesan ia sebagai bintang terkenal.

● Ruang

Strategi yang digunakan Cobe, MVRDV dalam pengaplikasian cerita atau narasi dalam bangunannya adalah dengan peletakan-peletakan ruang yang dekat dan saling terhubung namun memiliki perbedaan pada warna dan material pelingkup interior. Dengan gaya bangunan yang modern Cobe,

⁹ Karpet merah memiliki arti kemegahan yang biasanya digunakan pada seremoni atau acara penting untuk menyambut pejabat maupun artis papan atas. (<https://kompas.id/baca/humaniora/dikbud/2020/05/19/karpet-merah/>) diakses pada 2 Oktober pukul 05:32 WIB

MVRDV memperlihatkan struktur bangunan di dalam ruang (Gambar 2.11).



Sumber : archdaily.com diakses pada 2 Oktober 2020 pukul 04:05 WIB

Gambar 2. 11 Struktur pada interior ruang

Struktur penyangga terletak pada auditorium yang juga berfungsi untuk menahan beban kantilever.

Konsep interior bangunan yang berwarna merah terinspirasi dari bagian dalam casing gitar yang terbuat dari bludru dengan warna merah (Gambar 2.12).



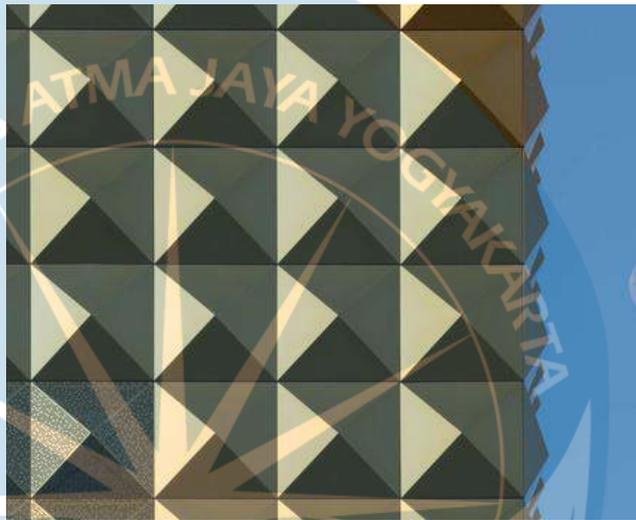
Bagian dalam casing gitar dengan interior museum sama-sama memiliki warna merah yang terlihat lembut

Gambar 2. 12 Konsep ruang dalam pada museum

Sumber : archdaily.com diakses pada 2 Oktober 2020 pukul 04:05 WIB

- Pelingkup

Pelingkup selubung bangunan berwarna emas dengan aksent yang berbentuk piramid yang menjadi suatu keunikan yang dimiliki oleh bangunan ini. Warna emas mengandung arti bahwa bangunan ini mengisahkan bintang rock papan atas yang pernah bersinar pada masanya.



Gambar 2. 13 aksent pada pelingkup eksterior bangunan

Sumber : archdaily.com diakses pada 2 Oktober 2020 pukul 04:05 WIB

- Tautan

Secara bentuk, material, dan warna yang digunakan, *Museum of Rock* sangat berbeda dengan bangunan disekitarnya. Bangunan ini dibuat kontras agar menjadi suatu ikon di kota Roskilde, Denmark. Namun bangunan ini tetap memberikan ruang untuk preservasi vegetasi yang berada di dekat site. Bentuk bangunan yang mengikuti fungsi juga merupakan salah satu poin penting dalam bangunan yang menggunakan pendekatan arsitektur gaya modern.



View alun-alun kota yang berada di seberang bangunan

Preservasi Vegetasi

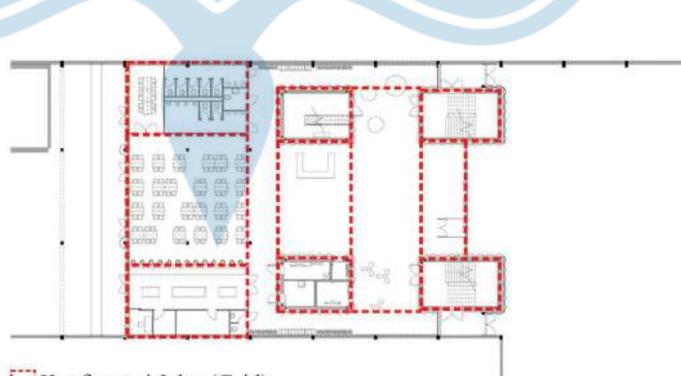
Bentuk yang berbeda dengan bangunan di sekitar

Gambar 2. 14 tautan bangunan dengan lingkungan

Sumber : *archdaily.com* diakses pada 2 Oktober 2020 pukul 04:05 WIB

- Sirkulasi

Bangunan ini memiliki gaya arsitektur modern dimana bentuknya yang sederhana dan mengikuti fungsi, oleh karena itu dengan gaya yang modern, sirkulasi yang ada merupakan grid-grid yang dimana terdiri dari dua buah jalur sejajar yang berpotongan dan menciptakan ruang berbentuk persegi panjang.



☐ Konfigurasi Jalur (Grid)

Gambar 2. 15 konfigurasi jalur sirkulasi

Sumber : *archdaily.com* diakses pada 2 Oktober 2020 pukul 04:05 WIB

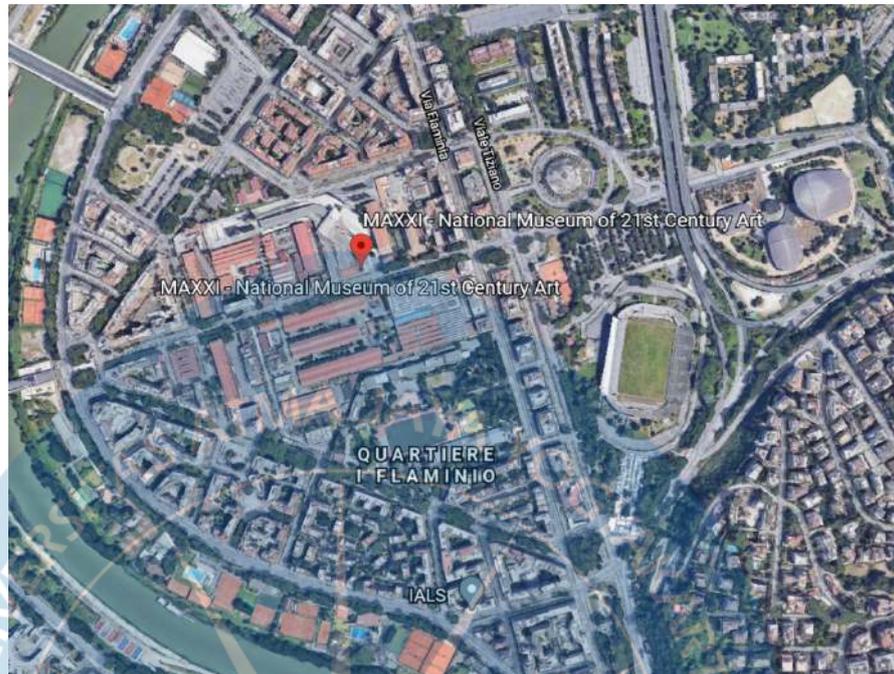
2.6.2 Maxxi Museum



Tipologi :
Museum Nasional
Seni Kontemporer
Arsitek : Zaha
Hadid
Luas : 27.000
m²
Tahun : 2009

Gambar 2. 16 Eksterior Maxxi Museum
Sumber : archdaily.com diakses pada 8
Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

Museum Maxxi berada di Italia dan merupakan museum nasional seni kontemporer pertama. Bangunan ini akan menerima banyak perhatian publik, media, dan ekonomi yang menjadikan museum ini icon bagi Roma yang selalu mencari identitas kontemporeranya. (www.archdaily.com)

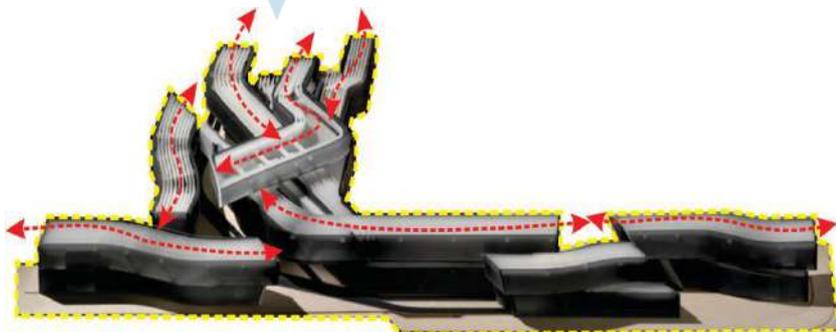


Gambar 2. 17 Lokasi dan eksisting Maxxi Museum

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

- Geometri Bangunan

Bangunan museum ini memiliki bentuk yang cukup kompleks. Ini terlihat dari volume bangunan, persimpangan sirkulasi, dan dinding yang melengkung. Dari bentuk geometri bangunan yang sangat kompleks, bangunan ini memiliki konsep fluiditas dengan tujuan untuk menggambarkan keadaan masyarakat yang ada pada saat itu merupakan masyarakat yang modern yang kacau.



Gambar 2. 18 Geometri bangunan Maxxi Museum

Sumber : inexhibit.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

- Fungsi dan Ruang

Bangunan ini memiliki 3 lantai dan setiap lantai memiliki fungsinya masing-masing, berikut penjelasannya :

- a. Lantai dasar



Gambar 2. 19 area teras (tempat ransisi)

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

Lantai 1 didominasi ruang-ruang atau area penerima pengunjung seperti aula dan teras (*gambar 2.12*). Fungsi dari area ini merupakan tempat transisi atau “jembatan” sebelum pengunjung memasuki area museum. Pada area ini juga terdapat area koersial seperti pertokoan dan kafe, area tersebut juga bisa menjadi tempat beristirahat sesudah pengunjung mengakhiri tur museum. Penggunaan ruang yang fleksibel seperti ruang pameran sementara dan auditorium diletakkan di dekat pintu masuk untuk memudahkan pengunjung memilih ke area mana saja yang ia inginkan.

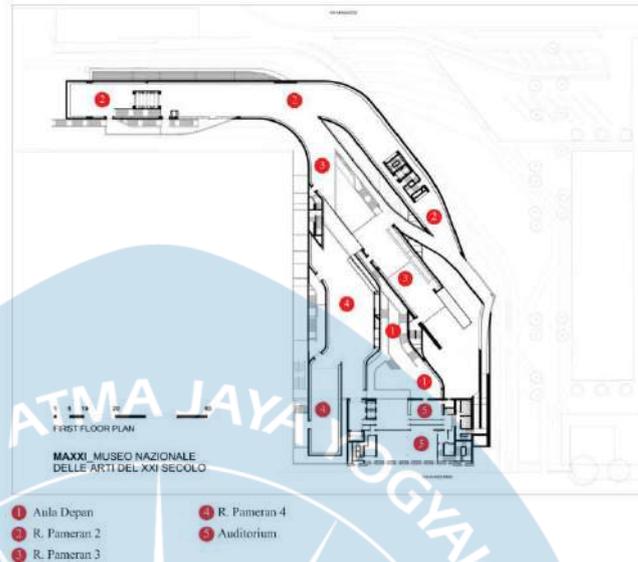


Gambar 2. 20 Denah lantai dasar beserta nama ruang

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

b. Lantai 1

Lantai 2 merupakan area untuk ruang pameran umum. Konfigurasi peletakan ruang dibuat terpisah atau memiliki sekat untuk memberikan kejelasan pada perbedaan ruang pameran. Setiap ruang pameran memiliki alur cerita pameran yang berbeda-beda. Sirkulasi dibuat menembus ruang-ruang pameran dengan beberapa diantaranya dihubungkan dengan lorong.



Gambar 2. 21 denah lantai 2 beserta nama ruang

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

c. Lantai 2



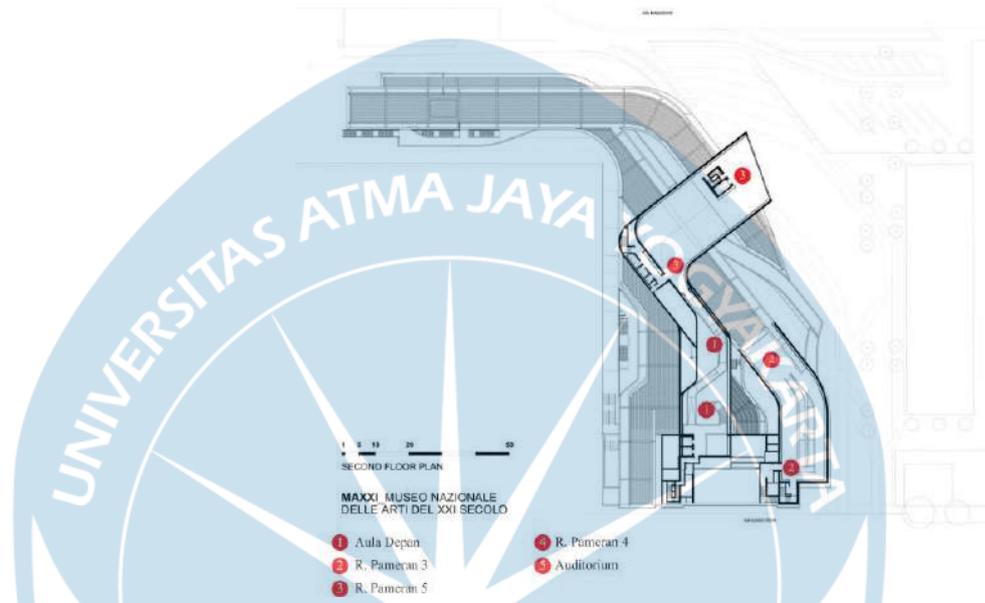
Gambar 2. 22 Void yang ada pada bangunan

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

Lantai 3 memiliki fungsi ruang yang sama dengan lantai 2 yaitu merupakan area ruang pameran tetap. Alur sirkulasi yang digunakan juga sama dengan lantai 2 yaitu dengan menembus ruang-ruang dan dihubungkan dengan lorong-lorong. Terdapat void yang menembus dari lantai 1 hingga lantai 3. Adanya void ini bertujuan agar

pengunjung memiliki rasa keterikatan dengan ruang-ruang pameran yang sudah dilalui sehingga alur cerita dapat tersambung.

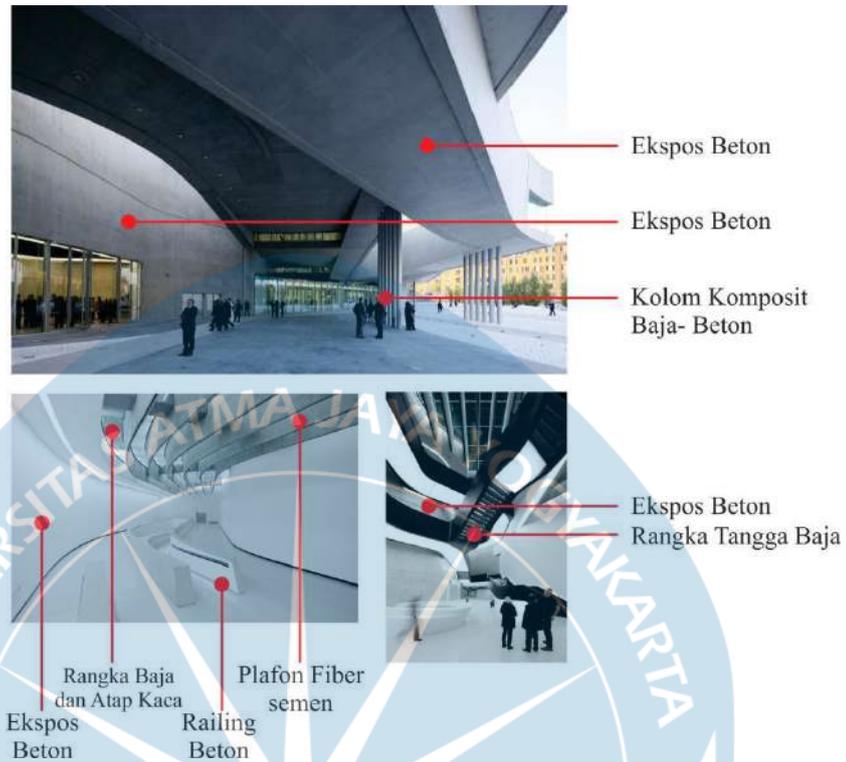
Sumber : *archdaily.com* diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB



Gambar 2. 23 Denah lantai 3 beserta nama ruang

- Pelingkup

Untuk merespon tautan dengan bangunan sekitar, bangunan ini memiliki bentuk yang sangat berbeda dibanding dengan bangunan disekitarnya, oleh karena itu penggunaan material-material dengan warna netral seperti hitam, putih, abu-abu atau monokrom bertujuan agar bangunan ini tidak terlalu mencolok dibanding dengan bangunan disekitarnya. Material struktur yang digunakan menggunakan beton bertulang dan pada kantilever menggunakan baja dengan dibantu kolom komposit pipa baja dan beton.



Gambar 2. 24 Material pelingkup bangunan

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

- Tautan

Ketika bangunan ini akan dibuat, banyak perdebatan mengenai tautan dengan bangunan disekitarnya. Bentuk bangunan ini dianggap terlalu dinamis sedangkan bangunan disekitarnya terlihat kaku dan memiliki bentuk dasar yaitu bujur sangkar. Bentuk lekukan yang dinamis merupakan antitesis dari model bangunan di sekitarnya. Meskipun kontras, garis-garis yang ada pada bangunan ini menyesuaikan kekhasan bangunan di sekitarnya.



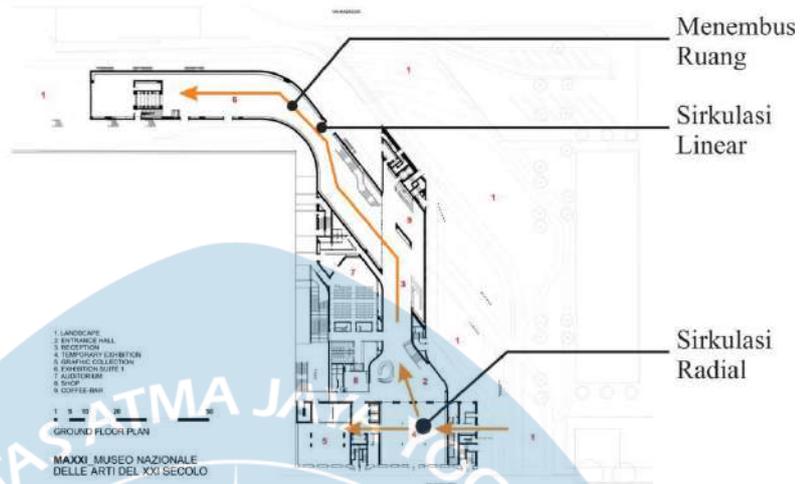
Gambar 2. 25 tautan eksisting bangunan

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

Bangunan ini terletak di perkotaan yang terdapat sungai yang membelah kota. Bangunan ini merupakan salah satu *landmark* dari daerah tersebut melalui bentuknya yang unik dan beda dengan bangunan di sekitarnya. Lekukan yang ada pada bangunan ini melambungkan sungai yang berada di dekat area bangunan.

- Sirkulasi

Alur sirkulasi pada bangunan ini cenderung linear sedangkan pintu masuknya yang frontal memudahkan pengunjung mengenali pintu masuk karena bentuknya yang dipertegas.



→ Arah Sirkulasi

Gambar 2. 26 sirkulasi di dalam ruang museum

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

Di area dalam museum terdapat ruang koridor yang berupa tangga. Koridor sirkulasi terbuka untuk menciptakan kesan keterhubungan antar ruang.



Gambar 2. 27 Sirkulasi pada koridor terbuka

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

2.6.3 Odunpazari Modern Art Musuem

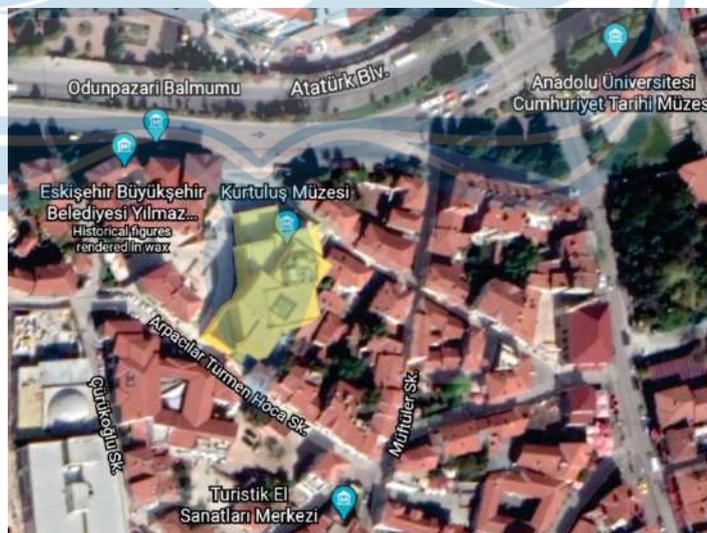


Tipologi : Modern Art
Musuem
Arsitek : Kengo Kuma &
Associates
Luas : 3582 m²
Tahun : 2019

Gambar 2. 28 Odunpazari Modern Art Museum

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 04:38 WIB

Museum ini dimiliki oleh seorang dari Turki yang dimana memamerkan koleksi seni modern Turki dari pemiliknya. Museum ini berada di kota Eskisehir dimana tempat pemiliknya lahir dan besar. Tujuan dibangunnya museum ini adalah untuk mewujudkan ambisi pemilik museum untuk mempromosikan seni modern Turki dan memberikan kontribusi budaya bagi kota Eskisehir.



Gambar 2. 29 Lokasi Odunpazari Modern Art Museum

Sumber : earth.google.com

- Geometri bangunan

Geometri bangunan didominasi dengan bentuk bujur sangkar untuk merespon bangunan disekitarnya yang juga memiliki bentuk dasar yang sama. Sedangkan pada fasad bangunan diberi elemen-elemen horizontal supaya memiliki kesan bahwa bangunan tersebut rendah dan bervolume.



Gambar 2. 30 Geometri dan elemen garis horizontal pada bangunan

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 04:38 WIB

Bujur sangkar yang disusun bertumpuk dan saling bertautan dirancang didesain dalam beragam ukuran untuk menciptakan beragam skala pada ruang pameran di dalamnya (*form follow function*).

- Fungsi dan Ruang

Bangunan ini memiliki 3 lantai dengan masing masing fungsinya. Berikut penjelasannya :

- a. Lantai 1

Lantai dasar berisikan pameran yang karya seni atau instalasinya berskala besar(contoh pada gambar 2.31).

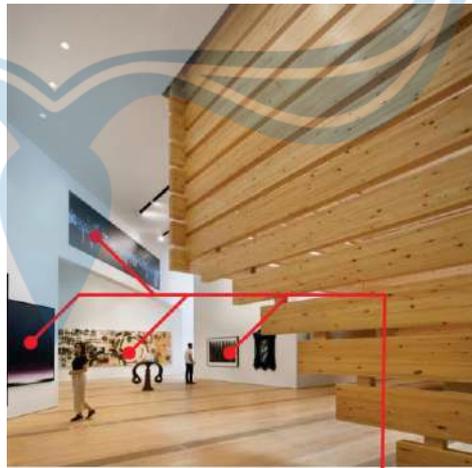


Gambar 2. 31 Contoh instalasi berskala besar

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

b. Lantai 2-3

Lantai ini memiliki fungsi untuk menempatkan atau memamerkan hasil karya yang skalanya lebih kecil dibanding dengan lantai 1.

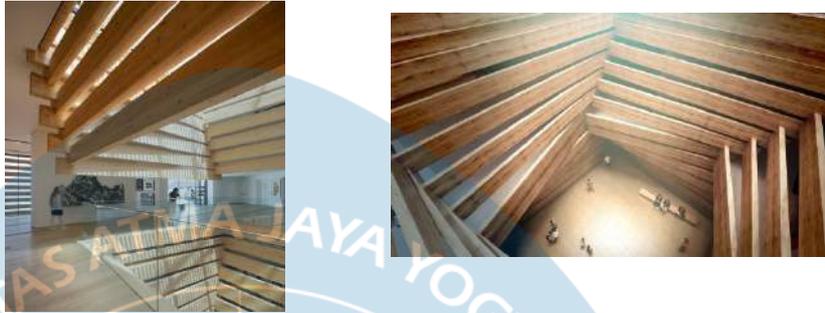


Lukisan,
Foto,
Karya lain yang
berskala kecil

Gambar 2. 32 Contoh instalasi berskala kecil

Sumber : archdaily.com diakses pada 8 Oktober 2020 pukul 02:34 WIB

Pada ruang terdapat void yang terhubung dari lantai 1 hingga rooftop. Void ini berfungsi untuk mendapatkan pencahayaan alami pada siang hari.



Gambar 2. 33 Void pada bangunan dan fungsi sebagai pencahayaan alami

Sumber : archdaily.com

- Pelingkup

Bangunan ini memiliki pelingkup yang didominasi dengan material kayu terlebih bagian luar dan fasad bangunan yang disusun secara horisontal yang dimana mengacu pada konsep rumah tradisional di daerah sana dan memberi penghormatan pada sejarah kota tersebut sebagai pasar kayu yang berkembang.

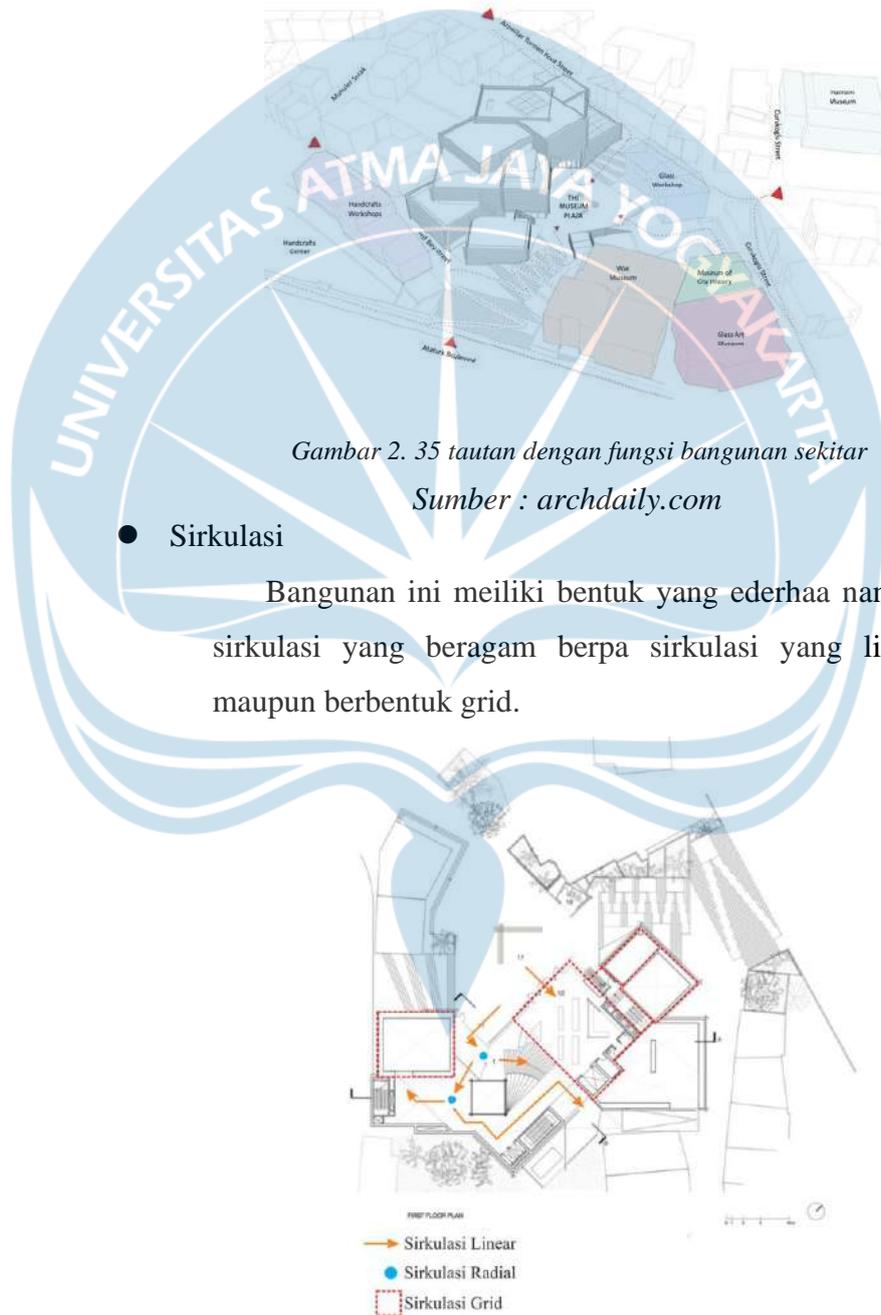


Gambar 2. 34 Material pelingkup bangunan

Sumber : archdaily.com

- Tautan

Dengan konsep dan sejarah yang mengacu pada daerah tersebut, diharapkan bangunan ini dapat menjadi tempat ruang publik. Selain itu pula museum ini juga berada di sekitar area museum kota yang lain.



Gambar 2. 35 tautan dengan fungsi bangunan sekitar
 Sumber : archdaily.com

- Sirkulasi

Bangunan ini memiliki bentuk yang edherhaa namun memiliki sirkulasi yang beragam berupa sirkulasi yang linar, rdial, maupun berbentuk grid.

Gambar 2. 36 Sirkulasi pada ruang bangunan Odunpazari Modern Art Museum
 Sumber : archdaily.com

Adanya volume-volume kantilever pada bagian bangunan yang ada di lantai atas, void pada bangunan dari lantai 1 hingga atas, serta jalan kecil yang berkelok membuat pemandangan ketika berkunjung terasa unik dan tidak terduga.

