

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Sejarah berasal dari Bahasa Arab “Syajaratun” yang berarti pohon atau yang dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah “History” yang bermakna catatan peristiwa masa lalu. Sejarah mencatat berbagai peristiwa dari satu masa ke masa yang lainnya di kehidupan manusia, sehingga sejarah juga mampu menjadi penghubung antar generasi ke generasi dan juga sejarah memiliki peran penting dalam masyarakat. Sejarah begitu erat kaitannya dengan benda-benda peninggalan masa lalu. Oleh karena itu, sejarah haruslah tetap eksis dari masa ke masa sehingga diperlukan adanya pelestarian benda-benda dan nilai sejarah tersebut, salah satunya dengan berdirinya suatu museum.

Museum merupakan sarana yang memiliki peran dan fungsi tersendiri untuk dapat bermanfaat bagi kehidupan. Di Indonesia, definisi museum dijelaskan pada Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang museum, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Sedangkan menurut Majelis Umum Luar Biasa ICOM (International Councils of Museums) telah menyetujui definisi museum baru pada tanggal 24 Agustus 2022 di Praha yang berbunyi menyatakan bahwa museum adalah lembaga permanen nirlaba yang melayani masyarakat yang meneliti, mengumpulkan, melestarikan, menafsirkan, dan memamerkan warisan berwujud dan tak berwujud. Terbuka untuk umum, mudah diakses, dan inklusif, museum menumbuhkan keberagaman dan keberlanjutan. Mereka beroperasi dan berkomunikasi secara etis, profesional dan dengan partisipasi masyarakat, menawarkan beragam pengalaman untuk pendidikan, kesenangan, refleksi, dan berbagi pengetahuan. Dua definisi di atas menunjukkan pemahaman museum yang cukup berbeda. Peraturan Pemerintah Indonesia memberi perhatian utama kepada koleksi sebagai subjek utama museum, sementara itu definisi terbaru ICOM lebih menekankan pada aspek pelayanan publik, dimana hal ini masih belum banyak diterapkan pada museum-museum Indonesia yang komunikasi dan layanan publiknya belum terbangun dengan baik.

Di Indonesia, Museum Nasional merupakan museum yang pertama kali didirikan, yakni pada tahun 1778. Saat itu museum ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak serta koleksi budaya dan menjadi cikal bakal dari pengembangan museum di seluruh Indonesia saat ini. Museum saat ini menjadi salah satu lembaga pendidikan yang berperan sebagai pusat pembelajaran dan penyebaran informasi tentang sejarah, seni, budaya, dan ilmu pengetahuan.

Namun, saat ini banyak museum yang masih menghadapi tantangan dalam hal pengelolaan, dan pemeliharaan koleksi, bahkan beberapa museum mengalami tantangan dalam hal pendanaan yang tidak memadai untuk program pemeliharaan atau pengembangan pameran yang lebih menarik. Hal ini yang kemudian juga dapat mempengaruhi tingkat minat kunjung masyarakat terhadap museum karena dapat menimbulkan fenomena museum fatigue atau kelelahan museum pada pengunjung. Fenomena ini dapat dipengaruhi oleh faktor fisik dan mental yang di dapat baik saat maupun setelah mengunjungi museum.

Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia (FIB UI) Bondan Kanumayoso di Jakarta, Senin (19/9), “Kira minat masyarakat untuk melihat museum sangat rendah karena atensi yang rendah dan perhatian yang lemah serta penempatan yang tidak tepat bagi orang yang bekerja di museum. Jadi, kondisi sekarang ini sangat memprihatinkan, karena seharusnya tidak seperti itu.” Dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa masih ada museum yang mengalami penurunan jumlah pengunjung, hal ini membuktikan bahwa masih banyak masyarakat yang belum tertarik untuk mengunjungi museum.

Maka dari itu diperlukan inovasi baru untuk meningkatkan daya tarik masyarakat Indonesia untuk mengunjungi museum yang ada di Indonesia, khususnya memperbaiki pelayanan masyarakat di museum sesuai dengan standar yang ada. Dalam upaya meningkatkan kunjungan museum dan pariwisata di DIY, pihak Badan Promosi Pariwisata bekerja sama dengan berbagai asosiasi pariwisata. Seperti Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI), Association of the Indonesian Tours and Travel Agencies (ASITA) hingga Gabungan Industri Pariwisata Indonesia (GIPI).

Museum yang akan dirancang ulang berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta. Kota Yogyakarta sendiri merupakan salah satu diantara banyak kota yang memiliki keistimewaan berupa memiliki banyak objek wisata menarik seperti wisata sejarah dan pendidikan, wisata alam, hingga wisata kulinernya. Kota Yogyakarta juga meraih predikat sebagai Kota terbaik platinum sekaligus kota terbaik investasi kategori gold dalam ajang Indonesia’s Attractiveness Award (IAA) 2018. Penghargaan tersebut diserahkan langsung oleh Menteri Dalam Negeri Tjahjo Kumolo dan diterima langsung oleh Wakil Walikota Yogyakarta Heroe Poerwadi. Salah satu destinasi yang bisa di datangi sebagai wisata sejarah ialah Museum Pusat Dirgantara TNI AU Mandala.

Sebagai negara dengan perjalanan sejarah perjuangan yang cukup panjang, Indonesia perlu melestarikan sejarah-sejarah yang ada termasuk sejarah perjalanan bangsa dalam mempertahankan kedaulatan dan keamanan negara, yakni melalui Museum Tentara Nasional Indonesia (TNI). Selain sebagai sarana pelestarian sejarah dan sumber pendidikan, museum

TNI juga dapat menumbuhkan minat terhadap teknologi dan sains, lebih jauh lagi untuk memperkuat identitas dan budaya nasional. Adapun Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala merupakan museum yang digagas oleh TNI Angkatan Udara yang bertujuan untuk mengabadikan peristiwa bersejarah dalam lingkungan TNI AU. Museum ini bermarkas di Komplek Pangkalan Udara Adi Sutjipto, Yogyakarta. Museum ini sebelumnya berada di Jalan Tanah Abang Bukit, Jakarta dan diresmikan pada 4 April 1969 oleh Panglima Angkatan Udara Laksamana Roesmin Noerjadin yang kemudian dipindahkan ke Yogyakarta pada 29 Juli 1978. Museum ini memuat berbagai hal tentang TNI AU mulai dari artefak peninggalan TNI AU hingga Alat Utama Sistem Senjata (ALUTSISTA), dan berdasarkan jenis koleksinya museum ini digolongkan pada jenis museum militer.

Pada Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala, masalah utama yang dihadapi adalah mengenai penurunan jumlah pengunjung. Meskipun museum berada tak jauh dari pusat Kota Yogyakarta yakni sekitar enam kilometer dan juga berlokasi di kota pelajar, tidak lantas membuat museum ini mudah menarik pengunjung. Kondisi ini dipengaruhi oleh kurangnya daya tarik museum karena kondisi interior museum yang saat ini dirasa masih kurang menunjang kenyamanan pengunjung dan juga belum menunjang jika dijadikan sarana rekreasi. Selain itu kurangnya inovasi, penggunaan teknologi, dan sistem pencahayaan juga penghawaan dalam penyajian benda pamer yang kurang diperhatikan membuat ruang pameran dan benda-benda koleksi museum terkesan pasif. Beberapa faktor permasalahan di atas yang kemudian menjadi salah satu pemicu adanya menurunnya jumlah kunjungan wisatawan dan terjadinya fenomena museum fatigue yang dirasakan oleh pengunjung Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian dari latar belakang, melalui observasi dan wawancara pada KATAUD Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala Yogyakarta, serta pengamatan pada fenomena, studi banding, dan studi preseden, didapatkanlah kesimpulan bahwa:

1. Edukasi dan Rekreasi

- a. Kurangnya media interaktif ataupun inovasi (pembaruan) dalam penyampaian informasi terkait koleksi museum sehingga masyarakat dapat mendapatkan edukasi serta pengalaman lebih, yang mana seharusnya dapat meningkatkan minat kunjungan masyarakat terhadap museum.

2. Persyaratan Umum Ruang

- a. Belum maksimalnya penyajian benda koleksi pada museum yang dipengaruhi oleh sarana yang digunakan dalam menyajikan benda koleksi seperti vitrin, panel, dan pedestal.
- b. Belum maksimalnya penerapan pencahayaan pada museum sehingga mempengaruhi ketertarikan masyarakat pada ruangan dan benda koleksi di museum.

3. Fasilitas Penunjang

- a. Tidak tersedianya fasilitas penunjang seperti *break area* di dalam area museum, mengingat besarnya area museum dan dengan alur kunjungan yang linear, sehingga pengunjung lansia ataupun yang ingin beristirahat sejenak harus duduk di lantai dan terkadang mengganggu aktifitas ataupun estetika ruang.

1.3. RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada perancangan interior Museum Pusat Dirgantara Mandala Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyampaikan dan menyajikan informasi yang edukatif dan interaktif bagi pengunjung museum?
2. Bagaimana seharusnya sarana penyajian benda koleksi museum dibuat, sehingga informasi dan nilai dari benda koleksi tersebut dapat tersampaikan dengan baik?
3. Bagaimana menciptakan pencahayaan yang maksimal dan menarik pada museum agar mampu menampilkan informasi dan nilai dari benda koleksi dengan baik yang diharapkan mampu meningkatkan daya tarik museum?
4. Bagaimana menghadirkan fasilitas penunjang berupa *break area* di dalam museum tanpa mengganggu aktivitas kunjungan di dalam museum?

1.4. TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

Tujuan Perancangan ini adalah merancang ulang interior Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala dengan pendekatan *Immersive Experience*. Adapun sasaran perancangan Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala ini adalah, antara lain:

1. Menyajikan informasi yang dapat mengedukasi secara lengkap dan menarik.
2. Menciptakan pengalaman yang mendalam dan terlibat seputar TNI AU dan dunia penerbangannya.
3. Menyediakan fasilitas yang mampu menunjang kenyamanan pengunjung museum.

- Memberikan pencahayaan yang baik pada museum sesuai dengan standar atau pedoman yang ada sehingga informasi dan nilai dari benda koleksi tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

1.5. BATASAN PERANCANGAN

Batasan-batasan dalam perancangan ulang Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Batasan Perancangan
Sumber: Dokumen Penulis, 2024

- Melakukan perancangan ulang Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala yang berlokasi di Kompleks Pangkalan Udara Adisucipto Jl. Raya Janti, Karang Janbe, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55282.
- Melakukan perancangan ulang pada bangunan utama Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala dengan pendekatan *immersive experience*.
- Melakukan perancangan ulang pada area yang ditandai dengan warna merah pada gambar di atas dengan keterangan sebagai berikut:

No.	Nama Ruang	Luas Ruang (m ²)	Keterangan
1.	Lobby	425.60 m ²	
2.	Ruang Kronologi	240 m ²	
3.	Ruang Seragam 1	98.60 m ²	
4.	Ruang Seragam 2	177.25 m ²	
5.	Ruang Kotama	595.85 m ²	
6.	Ruang Alutsista		Hanya sebagian area

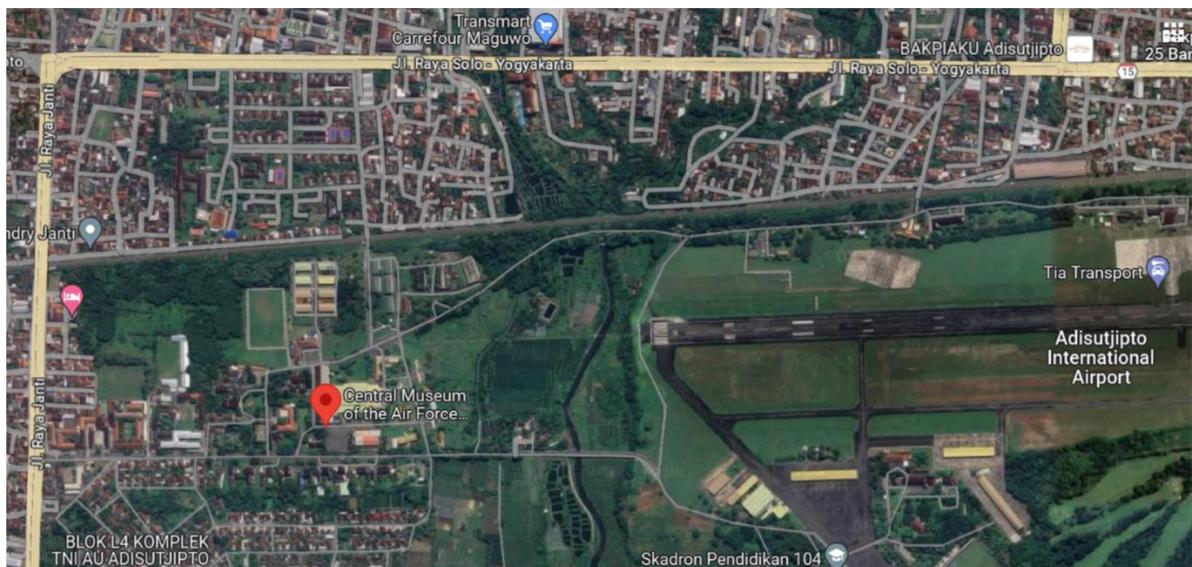
Tabel 1.1 Tabel Luas Perancangan
Sumber: Dokumen Penulis

1.6. OBJEK RANCANGAN

Nama : Museum Pusat Dirgantara TNI AU Mandala Yogyakarta

Tipologi : Museum

Alamat : Kompleks Pangkalan Udara Adisucipto Jl. Raya Janti, Karang Janbe, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55282



Gambar 1.2 Pencitraan Satelit Site Perancangan
Sumber: *Google Maps, 2024*



Gambar 1.3 Pencitraan Satelit Site Perancangan (Zoom In)
 Sumber: Google Maps, 2024



Gambar 1.4 Layout Museum
 Sumber: Dinas Penerangan TNI Angkatan Udara, 2022

EKSTERIOR



Gambar 1.5 Tampak Depan Bangunan Museum
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 1.6 Tampak Perspektif Bangunan Museum
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

INTERIOR



Gambar 1.7 Suasana Interior Museum (1)
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 1.8 Suasana Interior Museum (2)
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 1.9 Suasana Interior Museum (3)
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 1.10 Suasana Interior Museum (4)
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 1.11 Suasana Interior Museum (5)
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 1.12 Suasana Interior Museum (6)
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 1.13 Suasana Interior Museum (7)
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 1.14 Suasana Interior Museum (8)
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

1.7. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ulang Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala adalah kualitatif deskriptif yang dibagi menjadi empat tahap yaitu:

1. Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap ini melibatkan beberapa langkah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan pengunjung, karakteristik museum, dan elemen-elemen desain yang diinginkan.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk memahami interaksi pengunjung dengan ruang pameran dan fasilitas serta memahami aspek lingkungan, interior, serta dinamika lalu lintas pengunjung.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan kepala museum untuk mendapatkan informasi yang kurang dari observasi museum.

c. Studi kasus

Menganalisa studi kasus serupa atau proyek perancangan sebelumnya untuk memahami tantangan, keberhasilan, dan strategi yang dapat diterapkan.

d. Studi Literatur

Studi literatur dalam perancangan melibatkan analisis dan sintesis informasi dari sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel dan dokumen lainnya. Memberikan landasan pengetahuan yang mendalam dan kontekstual untuk membuat keputusan yang berdasarkan bukti saat mengembangkan konsep dan strategi desain.

e. Studi Preseden

Melibatkan analisis dan penerapan inovatif dari proyek atau kasus yang memiliki relevansi dengan proyek yang sedang dirancang. Dalam konteks perancangan museum, studi preseden mencakup analisis museum sejenis, inovasi dalam tata letak dan pameran museum lain, penerapan teknologi dan analisa keberlanjutan.

2. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data dalam perancangan ulang museum melibatkan transkripsi dan analisa konten dan analisa konten untuk mengidentifikasi konsep utama untuk mengilustrasikan hubungan antar elemen. Perbandingan studi preseden dan literatur membantu memahami konteks, sementara identifikasi tren membimbing pengembangan rekomendasi. Keseluruhan analisis data memberikan landasan yang kuat untuk merancang museum yang responsif terhadap kebutuhan dan preferensi pengunjung.

3. Perancangan Desain

Perancangan desain melibatkan langkah-langkah kreatif untuk merinci konsep menjadi bentuk yang nyata, diantaranya merinci konsep desain berdasarkan temuan analisis data dan hasil studi literatur serta studi preseden; pemilihan material dan teknologi yang akan digunakan; merancang tata letak ruang yang efisien dan menarik berdasarkan konsep desain; mempertimbangkan prinsip-prinsip keberlanjutan; serta menyusun dokumen desain yang lengkap.

4. Output Desain

Hasil akhir dari perancangan ulang interior Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala ini berupa interior ruangan yang dapat membuat pengunjung mendapatkan serta memahami informasi secara jelas dan mudah. Visualisasi desain akan digambarkan melalui gambar-gambar kerja, perspektif ruangan, dan animasi.

1.8. MANFAAT PERANCANGAN

1. Manfaat bagi masyarakat umum dan komunitas

- a. Menyajikan informasi sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan pengetahuan dengan cara yang menarik.
- b. Sarana apresiasi terhadap TNI AU melalui koleksi yang dipamerkan.
- c. Merangsang minat dan pemahaman masyarakat terhadap instansi maupun koleksi museum.
- d. Peningkatan kesadaran nasional masyarakat.
- e. Menjadi sarana edukasi sekaligus rekreasi bagi Masyarakat.

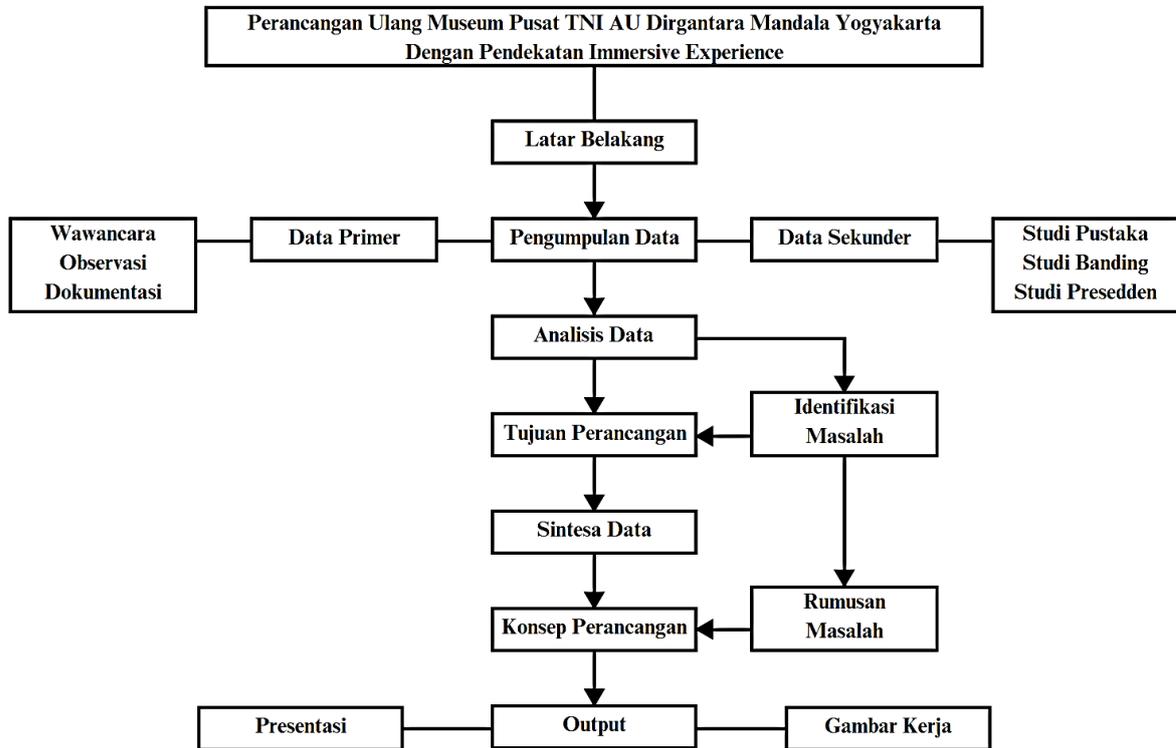
2. Manfaat bagi institusi

- a. Sebagai sarana pelestarian dan dokumentasi sejarah.
- b. Sarana apresiasi terhadap TNI AU melalui koleksi yang dipamerkan.
- c. Sarana pewarisan nilai-nilai sejarah dan kejuangan.

3. Manfaat bagi keilmuan interior

- a. Menjadi sarana bagi para desainer interior untuk dapat merancang interior ruangan sesuai dengan estetika dan fungsionalitas dengan tetap memperhatikan standar yang ada.
- b. Menerapkan prinsip-prinsip ergonomi dan fungsionalitas pada ruang pameran untuk memastikan efisiensi operasional dan keamanan benda-benda koleksi.
- c. Menyediakan studi kasus yang kaya dan penelitian terapan untuk memahami tantangan serta peluang yang ada dalam proses perancangan interior museum.

1.9. KERANGKA PIKIR PERANCANGAN



Gambar 1.15 Kerangka Pikir Perancangan

Sumber: Dokumen Penulis, 2024

1.10. PEMBABAN LAPORAN TA

Sistematika pembahasan pada proposal perancangan ulang Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala adalah sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan uraian terkait latar belakang dari pemilihan perancangan interior objek museum yang berlokasi di Yogyakarta, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, dan sistematika pembahasan.

b. BAB II KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI

Berisikan pemaparan terkait dengan kajian literatur yang dimuali dari museum secara umum, isu dan fenomena, serta kajian literatur terkait pendekatan desain, dan analisa studi bangunan sejenis.

c. BAB III ANALISA STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK, DAN ANALISA DATA

Berisikan uraian Analisa studi banding atau bangunan serupa, dan analisa proyek mulai dari analisis site, analisis bangunan, analisis alur pengguna, analisis kebutuhan ruang, dan hubungan antar ruang, analisis persyaratan umum, dan lain sebagainya.

d. BAB IV TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN

Berisikan pemaparan terkait tema perancangan dan suasana yang diharapkan beserta konsep perancangannya, seperti konsep layout dan organisasi ruang, konsep visual berupa visual bentuk, warna, dan material, konsep pencahayaan, penghawaan, akustik, hingga pengamanan dan pengelolaan furnitur

e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisikan kesimpulan dan saran dari proyek terkait.