

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Museum merupakan sebuah wadah dan fasilitas yang berperan cukup penting untuk mengumpulkan, merawat, menyimpan, dan menafsirkan bukti-bukti warisan budaya maupun sejarah yang berasal dari aktivitas manusia. Keberadaan museum juga erat kaitannya sebagai sarana pendidikan dan sarana pembelajaran. Museum R.E.B.O Tjokroadiredjo ini sendiri merupakan salah satu museum yang menyimpan bukti sejarah Angkatan Laut Indonesia di Kota Surabaya. Pada museum ini setidaknya ada puluhan koleksi miniatur pesawat dan bagian-bagiannya, serta terdapat ratusan para tokoh bersejarah dalam dunia penerbangan TNI Angkatan Laut. Akan tetapi koleksi-koleksi tersebut kurang dimaksimalkan dengan baik. Hal ini juga disebabkan alih fungsi bangunan tower bandara menjadi museum sehingga bangunannya kurang terawat dengan baik. Selain itu juga banyak koleksi museum yang kurang terawat dan tidak ditata dengan baik sehingga terlihat berantakan dan rusak.

Untuk menjawab permasalahan sebelumnya, redesain interior Museum R.E.B.O Tjokroadiredjo berfokus pada alih fungsi ruang dan klasifikasi koleksi berdasarkan naskah *kuratorial* yang telah dibuat. Secara visual, redesain museum ini menggunakan tema futuristik serta penggunaan media interaktif sebagai pendekatannya. Beberapa pemaksimalan area melalui alih fungsi ruang yaitu pada area gudang, *pantry* dan toilet yang sebelumnya tidak pernah digunakan difungsikan kembali menjadi area pameran sedangkan pada area *multipurpose room* yang jarang sekali dipakai, difungsikan kembali untuk mini teater sekaligus bisa menjadi area pertemuan para TNI Angkatan Laut. Untuk area pameran sendiri mempunyai naskah *kuratorial* sehingga pengunjung akan melihat koleksi secara urut sesuai dengan alur sirkulasi linier yang telah ditentukan. Pada area pertama setelah memasuki *lobby* pengunjung akan diarahkan pada *interactive foyer* yang dengan tujuan selanjutnya yaitu *journey exploration area*, *learn new thing area*, *direct experience area* dan ditutup dengan *documentary* pada area mini teater.

Selain itu, karena pendekatan yang dipakai merupakan pendekatan media interaktif, maka akan banyak fasilitas pendukung seperti *smart touchscreen wall*, VR, audiovisual, dan lainnya yang erat kaitannya dengan teknologi. Hal ini juga bertujuan untuk membuat proses pembelajaran pada museum terasa menyenangkan dan tidak monoton. Tema dan pendekatan yang telah dipilih juga sangat mendukung konsep yang telah dibuat sebelumnya yaitu *Interactive Journey for Fun Education* dimana pengunjung bisa merasakan belajar sambil bermain.

5.2 Saran

1. Hasil redesain mampu membuat Museum R.E.B.O Tjokroadiredjo menjadi salah satu ikon pariwisata di Kota Surabaya.
2. Hasil redesain mampu membuka pola pikir mahasiswa dan menjadi bahan referensi khususnya pada bidang interior, sehingga ke depannya dapat merespons permasalahan desain baik secara teknis ataupun visual.
3. Melalui hasil redesain ini, diharapkan sekiranya mampu membukakan kolaborasi antar institusi dengan pemerintah ataupun swasta dalam keilmuan tertentu yang relevan untuk mendukung komoditas museum di Kota Surabaya khususnya museum penerbangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Almahdar, F. P. (2018). Perancangan Museum Batik Kauman Yogyakarta dengan Pendekatan Adaptive Reusendan Infill Desain Rumah Batik Handel.
- Anastasha, O. S. Z. (2020). Peran Media Interaktif terhadap Pengalaman Pengunjung di Museum Rockheim, Norwegia. *Jurnal Rekarupa*, 6(1).
- Ching, F. D. (1996). Bentuk, Ruang, dan Tatanan Arsitektur. *Indonesia. Erlangga*.
- Fachri, (2018). Taman Teknologi Tembakau Deli di Deli Serdang “Tema: Arsitektur Futuristik.
- Fauzi, F., & Aqli, W. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Kantor. *Journal of Architectural Design and Development (JAD)*, 1(2), 165-175.
- Hakim, B. R., & Haryudo, S. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana di SMK Walisongo 2 Gemplo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(01), 15–21.
- Handoko, R. (2018). Desain Interior Galeri Seni dan Budaya Nusantara Surabaya dengan Konsep Modern Heritage Guna Meningkatkan Minat Masyarakat akan Seni dan Kebudayaan Nusantara. *DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember*.
- Honggowidjaja, S. P. (2003). Menyadari potensi aksesoris dalam upaya kehadiran sebuah tempat. *Dimensi Interior*, 1(2).
- Jhonnatan, W. (2023). Implementasi Konsep Unbounded Memories Dalam Redesain Interior Museum Bioskop Jambi.
- Julius, P., & Martin, Z. (1979). Human dimensi3n & interior space. *Published in Great Britain by The Architectural Press Ltd., London*.

- Khotila, H. (2019). Perencanaan Perancangan Museum Sejarah Dirgantara Koopsau I Di Palembang (Doctoral dissertation, Universitas Sriwijaya).
- Kodrat, Y. (2019). *Dasar-Dasar Pencahayaan Interior*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Kilmer, R. (2014). *Designing Interiors*. Canada: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Mashud, I. (2022). Historiografi Ruang Kronologi Museum Dirgantara Mandala Yogyakarta. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 6(1), 82-93.
- Merkel, J. (2014). Eero Saarinen. (*No Title*).
- Neufert, E. (2002). Data Arsitek Jilid II Edisi 33, Terjemahan Sunarto Tjahjadi. *PT. Erlangga. Jakarta*.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum.
- Pinasthika, R. R. A. D. (2022). Redesain Interior Museum Pusat Tni Au Dirgantara Mandala Dengan Gaya Postmodern Di Kabupaten Bantul (Doctoral dissertation, ISI Surakarta).
- Pitana, I Gede dan I Ketut Surya Diarta. (2009). Pengantar Ilmu Pariwisata. Yogyakarta: Andhi.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123-131.
- Salim, P., Christianto, R., & Rachmayanti, S. (2018). Perancangan Desain Interior Museum Dengan Teknik Interaktif Sebagai Ruang Publik Masa Kini. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 15(1), 45-54.
- Sany, Y. K., & Isfiaty, T. (2018). Peran Warna Dalam Interior yang Bertema Futuristik (Studi Kasus: Interior Maxxi Museum karya Zaha Hadid). *Waca Cipta Ruang*, 4(1), 275-281.
- Setyawan, R. A. (2022). PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SUBAK. 1-10.

- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Teknik Pomits*, 2(2), 397–400.
- SoM, P. (2023, Februari 2). Cara Melakukan Teknik Brainstorming Agar Berjalan Efektif.
- Sutaarga, Moh. Amir, Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum. Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Depdikbud. 1997/1998.
- Talty, J. J. (1998). *Industrial Hygiene Engineering: Recognition, Measurement, Evaluation and Control*. William Andrew.
- Tjahjopurnomo, R. (2011) (A). *Konsep Penyajian Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.
- Tjahjopurnomo, R. (2011) (A). *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.