

**PERANCANGAN INTERIOR
MUSEUM PUSAT TNI AU
DIRGANTARA MANDALA YOGYAKARTA
DENGAN TEMA *SPACE AND JOURNEY***



PERANCANGAN

Agi Sulistiansyah Prabowo

NIM 121 0038 123

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM PUSAT TNI AU DIRGANTARA MANDALA YOGYAKARTA DENGAN TEMA *SPACE AND JOURNEY*
diajukan oleh Agi Sulistiansyah Prabowo, NIM 121 0038 123, Program Studi Disain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2017

Pembimbing I/Anggota



Ir. Hartiningsih, MT.

NIP. 19520831 199102 2 001

Pembimbing II/Anggota



Bambang Pramono, SSn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001

Cognate/Anggota



Ivada Ariyani, S.T., M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulyta Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Januari 2017



Agi Sulistiansyah Prabowo
Agi Sulistiansyah Prabowo

NIM 121 0038 123

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayah, karunia, dan berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Yth. Ibu Ir. Hartiningsihh, MT., selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan, kritikan, serta semangat bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberi bimbingan dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Bapak Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Wali atas segala dukungan dan motivasi yang diberikan.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh staff Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala, Yogyakarta atas izin penelitian dan data-data yang telah diberikan untuk perancangan Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. Kedua Orang Tua Tercinta, Suwarno dan Dinul K yang tidak pernah berhenti mendoakan, memberikan motivasi, dan juga nasehat serta beasiswa yang tidak terhingga.
8. Kepada adik-adik tersayang, Annisa L Hanif, Anggun M Utami dan Aulia H Ilmi Latifa.

9. Perkumpulan YOKERS! Annisa Amalia M, Achmad Dicky R, Nur Ayasy, Baiq Rinda Loli, Anggita Kartika S, Kukuh Aji, Sri Handariyatul, Fauziah Citra S, Hestrini Putri W, Afifah D, Ganesha Bella, dan Rosa Dina atas segala kisah klasik dipenghujung masa perkuliahan. Semoga persahabatan erat kita tidak berhenti sampai di Tugas Akhir ini.
10. Annisa Amalia M, Galih Montana, Nur Ayasy, Kukuh Aji, Fauziah Citra S, Afifah D, Ganesha Bella, Ayuning K, Achmad Dicky, Ernest, Diwanipraba (Diva), Mas Kemproh dan Singgih Tri K yang telah memberikan waktu dan tenaga untuk membantu penulis menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir.
11. Teman-teman INDIS 12, Gradasi 13, Konco kandung 14, Sakomah 15.
12. Semua yang memberi semangat secara pribadi yang tidak dapat disebutkan karena bisa menimbulkan ghibah.
13. Serta semua pihak yang turut membantu dan memotivasi selama proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, masukan berupa kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, Januari 2017

Penulis

Agi Sulistiansyah Prabowo

Abstrak

Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala merupakan salah satu warisan sejarah kejuangan satuan TNI AU. Koleksi yang dimiliki oleh museum yang membuat museum digolongkan kedalam jenis museum militer. Museum Pusat TNI AU Dirgantara mandala memiliki tujuan untuk mewarisi kepada generasi penerus tentang nilai-nilai kejuangan TNI AU. Proses desain interior meliputi analisis, sintesis dan evaluasi dengan mengumpulkan data, literatur kemudian memprosesnya menjadi desain akhir. Konsep "Space and Journey" yang menginterpretasikan desain interior museum dengan system kronologi dan alur waktu diaplikasikan pada system display, infografis, zona ruang dan sirkulasi alur kunjungan museum yang dikombinasikan dengan gaya Industrial dan Modern guna mengikuti perkembangan masyarakat urban. Aplikasi dari konsep desain Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala diharapkan dapat menjadi sarana rekreasi dan edukasi bagi pengunjung museum sekaligus mewujudkan keinginan pihak Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala sebagai salah satu history-education center.

Kata kunci: Museum Militer, TNI AU, Edukasi, Industrial, Modern, Space and Journey



Abstract

Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala is one of the historical heritage of fighting spirit from unit of TNI AU. The collections owned by the museums that makes the museum are classified into types of military museum. Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala has an aim to succeed the next generation about the values of the fighting spirit of TNI AU. The work consists of analysis, synthesis and evaluation that collect data, literature and then process into final design. The concept of "Space and Journey" concept interpret the interior design museum with chronology and timeline system is applied to the display system, infographics, zone traffic with circulation space combined with a blend of Industrial and Modern styles that follow the development of urban society. Application of the concept design of the Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala is expected to be a medium of recreation and education for visitors to the museum at the same time realizing the desire of the Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala as one of the history-education center.

Keywords: Military Museum, TNI AU, Education, Industrial, Modern, Space and Journey

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	1
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	3
A. Deskripsi Proyek	3
1. Tujuan Perancangan	3
2. Sasaran Perancangan	3
3. Tinjauan Data Lapangan	4
a. Data Non Fisik	4
1. Data Proyek	4
2. Logo	5
3. Visi, Misi dan Tujuan	5
4. Keinginan Klien	6
5. Karakteristik Pengunjung	6
6. Ruang Lingkup Perancangan	6
b. Data Fisik	6
1. Lokasi dan Orientasi	6
2. Luas Bangunan	7
3. Unsur Pembentuk Ruang	7
4. Tata Kondisional	7
5. Info Arsitektural	8
6. Pencitraan Lapangan	11

B.	Program Perancangan	
1.	Pola Pikir Perancangan	14
2.	Data Literatur	16
1)	Pengertian Museum	16
2)	Fungsi dan Tujuan Museum	17
3)	Standar Zona dan Sirkulasi	17
4)	Standar Ruang Pameran	19
5)	Standar Sistem Penataan Display	22
6)	Tata Kondisional	24
BAB III PERMASALAHAN PERANCANGAN		28
BAB IV KONSEP DESAIN		30
A.	Konsep Program Perancangan	30
1.	Tema dan Gaya Perancangan	30
2.	Tema sebagai Wujud Fungsi Ruang	31
3.	Gaya sebagai Wujud Citra Ruang	31
4.	Detail Konsep Perancangan	32
a.	Tema “Space & Journey” dan Perpaduan Gaya Modern-Industrial	32
b.	Material	33
1.	Kaca Laminasi	33
2.	Besi	33
3.	<i>Gypsum board</i>	34
4.	Beton	34
5.	Granit	34
6.	Kayu solid	35
7.	Elemen Batu dan Tanah	35
8.	<i>Plywood</i>	35
c.	Hubungan Antar Ruang	36
d.	Skema warna	36

e.	Referensi Desain	37
f.	Daftar Kebutuhan Ruangan	39
B.	Konsep Program Perancangan Ruang	39
BAB V PENUTUP		42
A.	KESIMPULAN	42
B.	SARAN	43
DAFTAR PUSTAKA		45
LAMPIRAN		47
A.	LEMBAR ASISTENSI	
B.	PERHITUNGAN JUMLAH TITIK LAMPU	
C.	RAB	
D.	KATALOG PAMERAN	
E.	POSTER PAMERAN	
F.	KONSEP GRAFIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo TNI AU	5
Gambar 2.2 MAP Museum Pusaat TNI AU Dirgantara Mandala	8
Gambar 2.3 Fasad Bangunan Museum	8
Gambar 2.4 Denah Museum	9
Gambar 2.5 Potongan Museum	10
Gambar 2.6 Ruang Utama	11
Gambar 2.7 Ruang Kronologi	11
Gambar 2.8 Ruang Koleksi Pahlawan & Seragam TNI AU	12
Gambar 2.9 Ruang KOTAMA	12
Gambar 2.10 Ruang Alusista	13
Gambar 2.11 Ruang Kronologi	13
Gambar 2.12 Bagan Pola Pikir Perancangan	14
Gambar 2.13 Standar Alur Sirkulasi Pengunjung Galeri	18
Gambar 2.14 Standar Layout Denah Area Pamer	19
Gambar 2.15 Standar Alur Sirkulasi Ruang Pamer	19
Gambar 2.16 Jarak Pandang Manusia	20
Gambar 2.17 Jarak Pandang Manusia	21
Gambar 2.18 Gerak anatomi	21
Gambar 2.19 Standar Peletakan Koleksi Museum	22
Gambar 2.20 Standar Peletakan Koleksi Museum	23
Gambar 2.21 Pencahayaan Alami	25
Gambar 2.22 Pencahayaan Buatan	26
Gambar 2.23 Ruang peragaan dan pencahayaan yang baik	26

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tinggi rata-rata manusia dan jarak pandang	20
Tabel 4.1	Referensi Desain	37
Tabel 4.2	Referensi Desain	38
Tabel 4.3	Daftar Kebutuhan Ruangan	39



BAB I

PENDAHULUAN

A. JUDUL

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM PUSAT TNI AU
DIRGANTARA MANDALA YOGYAKARTA DENGAN TEMA *SPACE
AND JOURNEY***

B. LATAR BELAKANG

Museum memiliki fungsi dan peranan untuk dimanfaatkan dalam kehidupan. Fungsi museum mampu memberi semangat untuk mengembangkan gagasan. Di samping fungsinya mengumpulkan, mengidentifikasi, merekam selanjutnya memamerkan. Fungsi tersebut menjelaskan kedudukan museum bukan sekedar pameran benda-benda mati, tetapi juga mengundang para sejarawan, pakar-pakar sejarah, masyarakat, guru dan siswa untuk menambah ilmu pengetahuan dan mendapatkan informasi nilai dari peninggalan sejarah tersebut. Kemudian dalam kaitannya dengan peninggalan sejarah atau sebagai warisan budaya adalah suatu lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan bukti materil hasil budaya serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Pasal 1.(1). PP. No. 19 Tahun 1995). Dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan kebudayaan, pada umumnya museum merupakan bahan atau objek penelitian ilmiah. Museum bertugas mengadakan, melengkapi dan mengembangkan tersedianya objek dan sarana penelitian ilmiah itu bagi siapapun yang membutuhkan. Dan museum bertugas melaksanakan penelitian itu sendiri serta menyebarluaskan hasil penelitian tersebut untuk pengembangan ilmu pengetahuan umumnya (Direktorat Museum, 2007 :1). Salah satu yang membedakan satu museum dengan museum lain adalah koleksi yang dimiliki oleh museum tersebut. Menurut Ambrose dan Paine dalam *Museum Basic* dijelaskan bahwa museum dapat dikelompokkan ke dalam jenis koleksi yang dipamerkan. Sedikitnya ada 10 klasifikasi yaitu, museum umum,

museum arkeologi, museum seni, museum etnografi, museum sejarah, museum alam, museum teknologi, museum geologi, museum industri dan museum militer.

Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala merupakan salah satu museum yang cukup besar di Indonesia, bisa digolongkan ke dalam jenis museum militer karena koleksi yang dimilikinya. Museum yang khusus memuat berbagai hal tentang perkembangan TNI-AU ini memiliki koleksi yang cukup lengkap, dari artefak peninggalan TNI-AU, koleksi ALUSISTA (Alat Utama Sistem Senjata) yang di dalamnya terdapat pesawat, jet hingga rudal yang pernah digunakan pada masa awal kemerdekaan hingga 1980-an. Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala (Muspusdirla) sempat beberapa kali berpindah tempat, yang awalnya berada di Jakarta kemudian dipindahkan ke Yogyakarta. Lokasi museum sekarang berada di kurang lebih enam kilometer dari pusat kota Yogyakarta. Berada di kota pelajar tidak lantas membuat museum ini dengan mudah menarik pengunjung untuk tertarik mempelajari dunia kedirgantaraan melalui museum. Kondisi interior museum yang sekarang dirasa masih kurang jika dijadikan sarana edukasi maupun rekreasi. Display dari koleksi-koleksi museum yang tidak terkonsep juga mempengaruhi minat pengunjung yang datang ke museum. Ini juga disebabkan oleh sistem penataan ruang dan sirkulasi yang masih perlu perbaikan

Oleh karena itu, Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala yang merupakan salah satu Museum yang memiliki peranan penting dalam perkembangan dunia kedirgantaraan di Indonesia, menjadi sangat menarik untuk menjadi bahan redesain yang bertujuan untuk menjadikan museum ini sebagai museum yang menjadi salah satu media penting dalam rangka peningkatan wawasan ilmu pengetahuan di dunia kedirgantaraan yang mengedukasi, juga menjadi salah satu sarana yang sarat akan nilai historis.