

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

JURNAL  
TUGAS AKHIR PERANCANGAN  
KARYA DESAIN



**PERANCANGAN**

Oleh :

**AGI SULISTIANSYAH PRABOWO**

**121 0038 123**

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

**2017**

# PERANCANGAN DESAIN INTERIOR MUSEUM PUSAT TNI AU

## DIRGANTARA MANDALA YOGYAKARTA

Agi Sulistiansyah Prabowo  
[Agifixed@gmail.com](mailto:Agifixed@gmail.com)

Ir. Hartiningsih, MT.

### **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*

### **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*

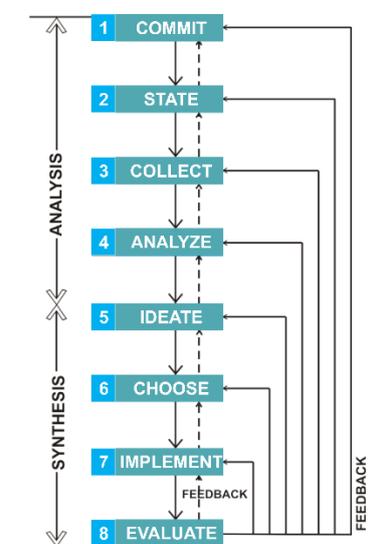
## PENDAHULUAN

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.

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). 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 system penataan ruang dan zoning 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.

## METODE



Gambar 1.1 Pola Pikir Perancangan

Sumber: Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014, hal. 178

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan permasalahan desain.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

## PERMASALAHAN DESAIN

1. Bagaimana merancang interior Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala agar museum ini dapat berperan sebagai *history-education centre*
2. Bagaimana merancang interior Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala dengan menerapkan bentuk dan karakter baru yang lebih rekreatif dan edukatif
3. Bagaimana merancang interior Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala yang dapat mewujudkan karakteristik dan *brand image* pemilik museum.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

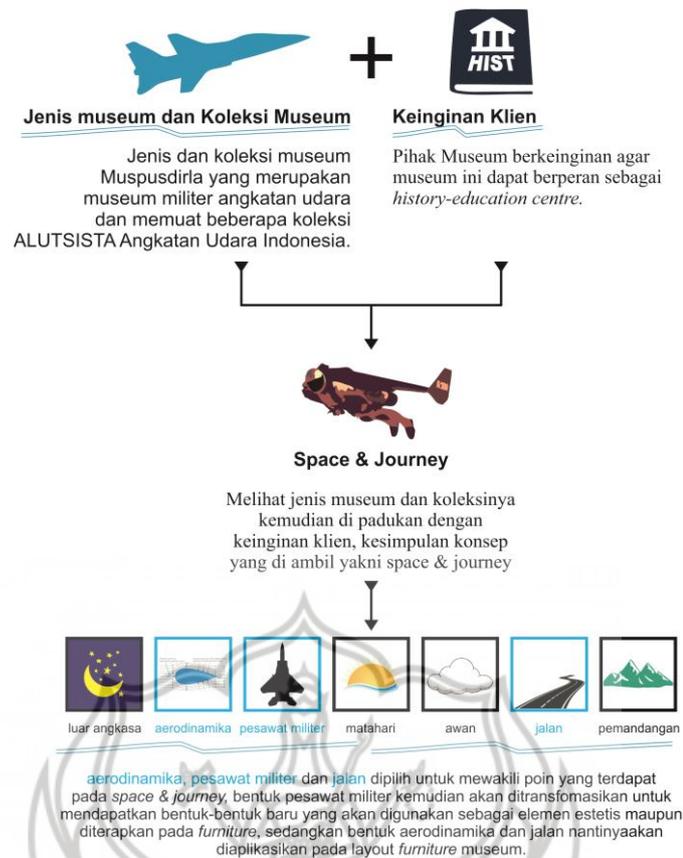
### A. Konsep dan Perancangan

Berdasarkan permasalahan desain dan keinginan klien, yaitu membangun sebuah history-education center tentang kejuangan TNI AU yang mengedepankan fungsionalitas serta rekreatif-edukatif, Oleh karena itu tema Space & Journey merupakan tema yang sesuai baik dengan tujuan museum maupun interpretasi dari koleksi-koleksi museum.

Tema Space & Journey merupakan konsep kerja desain interior dan display museum dalam rangka menceritakan kembali dan menampilkan sejarah kejuangan TNI AU. Tema ini memiliki alur yang sistematis dengan menempatkan koleksi yang mendukung tema tertentu disetiap bagian pameran sehingga pengunjung dapat mengetahui perkembangan yang terjadi pada TNI AU sesuai dengan kurun waktu yang ada.

Pemilihan gaya industrial sebagai bagian dari konsep desain berasal dari bagian koleksi museum yakni berupa koleksi senjata mesin dan pesawat, dengan gaya industrial diharapkan dapat menguatkan kualitas koleksi museum. Dengan perkembangan zaman yang ada dan sifat masyarakat urban yang sudah terbiasa mengedepankan teknologi dan hal-hal yang modern maka gaya industrial ini akan dipadukan dengan gaya modern yang sarat akan kemajuan teknologinya. Memadukan antara gaya industrial dengan unsur-unsur teknologi dan display interaktif yang memudahkan pengunjung sehingga lebih mudah untuk meng-explore dan menyerap setiap informasi dari koleksi-koleksi museum.

## MIND MAPING



Gambar. 1.2 Mind Map  
(sumber : Dokumen Pribadi, Agi S Prabowo 2016)

### B. Gaya Perancangan

Gaya perancangan yang dipilih adalah gaya Industrial Modern. Gaya ini dinilai sesuai dengan koleksi yang dimiliki oleh museum yakni berupa koleksi alat persenjataan TNI AU serta koleksi lainnya. Penerapan gaya ini diharapkan agar nantinya dapat menguatkan karakter dari setiap koleksi yang ada, juga memberikan suasana baru kepada pengunjung agar lebih tertarik untuk mempelajari setiap koleksi yang ada.

### C. Material

Material yang diterapkan pada perancangan interior Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala akan didominasi oleh material pendukung gaya Industrial, seperti unfinish pada beberapa. Pada beberapa ruangan lantai menggunakan granit, material beton cetak dan aci kamprot pada dinding, dan *polished concrete* pada lantai. Penggunaan material besi dan *wiremesh* yang akan menggunakan pelapis cat *duco* sebagai finishing.



Gambar 1.3 Material

## C. Hasil Akhir

### 1) Ruang Kronologi

#### 1. Ruang Kronologi



Gambar 1.4 Ruang Kronologi



Gambar 1.5 Ruang Kronologi

Ruang ini dapat diakses dari ruang utama museum yang jaraknya tidak jauh dari pintu utama. Dan juga dapat diakses dari ruang koleksi dan seragam. Citra ruang dari konsep “Space” diwujudkan kedalam diorama aktivitas-aktivitas penting yang berkaitan dengan TNI AU. Karakter dirgantara yang memuat identitas dari TNI AU di terapkan pada warna, baik dari elemen pembentuk ruangan dan furniture. Lantai menggunakan granit hitam serta *polished concrete* abu-abu tua. Pada dinding akan di ekspos tekstur dinding bata dengan memakai warna dasar cat putih, berikutnya dengan menggunakan ekspos tekstur dinding bata agar nampak seperti dinding yang sudah usang. Pencahayaan pada ruangan menggunakan cahaya buatan, terdapat 2 pencahayaan buatan yang akan digunakan yakni *general lighting* dan *accent lighting*. *Accent lighting* digunakan untuk membantu menonjolkan dan menghidupkan setiap koleksi museum.

## 2. Ruang Koleksi & Seragam



Gambar 1.6 Ruang Kronologi



Gambar 1.6 Ruang Kronologi

Ruang ini dapat diakses dari ruang Kronologi dan ruang KOTAMA. Lantai menggunakan *polished concrete* abu-abu tua. Citra kedirgantaraan diwujudkan dengan unsur pembentuk ruang yang di buat menyerupai kondisi pesawat maupun ruang agar nampak seperti sedang di langit. Dinding pada ruangan akan menggunakan dinding batu bata berlapis plester dan finishing cat dengan warna monokromatik dari biru muda. Plafon menggunakan plafon ekspos, agar terlihat alur jalannya pipa-pipa untuk pencahayaan dan penghawaan buatan yakni AC central. Pencahayaan pada ruangan menggunakan cahaya buatan, terdapat 2 pencahayaan buatan yang akan digunakan yakni *general lighting* dan *accent lighting*. *Accent lighting* digunakan untuk membantu menonjolkan dan menghidupkan setiap koleksi museum.

## 3. Ruang KOTAMA



Gambar 1.7 Ruang Kronologi



Gambar 1.8 Ruang Kronologi

Ruang ini dapat diakses dari ruang Kronologi dan ruang KOTAMA. Karakter dirgantara yang memuat identitas dari TNI AU di terapkan pada warna, baik dari elemen pembentuk ruangan dan furniture. Lantai menggunakan *polished concrete* abu-abu tua. Dinding pada ruangan akan menggunakan dinding batu bata berlapis plester dan finishing cat dengan warna monokromatik dari biru muda. Pencahayaan pada ruangan menggunakan cahaya buatan, terdapat 2 pencahayaan buatan yang akan digunakan yakni *general lighting* dan *accent lighting*. *Accent lighting* digunakan untuk membantu menonjolkan dan menghidupkan setiap koleksi museum.

## KESIMPULAN

1. Peran Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala tidak jauh dari mengedukasi dan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk lebih mengenal sejarah-sejarah kejuangan TNI AU di masa lampau sehingga dibutuhkan desain yang lebih mengedukasi namun tidak melupakan poin-poin penting dalam hal menghormati dan menjaga salah satu warisan sejarah bangsa Indonesia.
2. Perancangan yang mengangkat tema “Space and Journey” dan menggunakan gaya Industrial yang dipadukan dengan gaya Modern guna mengikuti perkembangan masyarakat urban, hal ini dijadikan sebagai solusi untuk mendapatkan hasil perancangan yang menjawab permasalahan desain dan keinginan klien guna mencapai tujuan serta sasaran perancangan.
3. Penerapan tema “Space and Journey” dengan perpaduan gaya Industrial dan Modern dalam wujud desain berupa:
  - a. Menginterpretasikan desain interior museum dengan system kronologi dan alur waktu yang diterapkan pada system display, infografis, zona ruang dan sirkulasi alur kunjungan pengunjung museum.
  - b. Memberikan sarana dan fasilitas kepada pengunjung museum untuk dapat berinteraksi langsung dengan koleksi museum untuk mengenal lebih dekat dengan koleksi museum.
  - c. Menerapkan aktivitas kedirgantaraan yang diwujudkan kedalam suasana ruangan dan display koleksi museum, guna menunjang koleksi dan citra ruangan yang ingin dicapai.

- d. Memadukan gaya Modern dengan Industrial kedalam elemen pembentuk ruang maupun furnitur.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Amborse, Timothy dan Paine, Crispin. 2006. *Museum Basic*, 2<sup>nd</sup> edition, London dan New York Routledge.
- [2]. Ballast, David K. 1992. *Petunjuk Manual Untuk Interior Desain* (diterjemahkan oleh Ivada Ariyani). Yogyakarta ; UPT ISI Yogyakarta
- [3]. Baxi, Smita J dan Dwivedi, Vinod Prakash. 1973, *Modern museum*, Organization and partice in India, New Delhi, Abinar publications.
- [4]. Ching, Francis D.K. 1996 . *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta ; Penerbit Erlangga
- [5]. De Chiara, Joseph dan Callender, John Hancock. 1983. *Time saver Standards for Building Types*.
- [6]. International Council of Museum (ICOM). 2013. *Code Ethics for Museums*. Paris : ICOM
- [7]. Kilmer, Rosemary. 1992. *Designing interiors*. California : Wadwosh Publishing Company.
- [8]. Neufert, Ernst & Peter. 1977. *Architect's Data*. London : Crosby Lockwood & Son Ltd.
- [9]. Neufert, Ernst & Peter. 2002. *Data Arsitek. Jilid 2*. Jakarta : Erlangga
- [10]. Neufert, Ernst & Peter. 1977. *Architect's Data*. London : Crosby Lockwood & Son Ltd.
- [11]. Natasha, 2012. *Pengembangan Alur Sirkulasi, Sistem display dan pencahayaan pada Bandung Contemporary Art Space*. Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain. Volume I no.1 Tahun 2012. Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Bandung.
- [12]. Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995. *Pemeliharaan Dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya Di Museum*.
- [13]. Peraturan Pemerintah RI No. 66 Tahun 2015. *Museum*.
- [14]. <http://bijeh-design.blogspot.co.id/2014/10/persyaratan-dan-kriteria-ruang-galeri.html> diakses pada 25 Mei 2016 Pukul 22.00
- [15]. [https://books.google.co.id/books?id=QMQHINGq9fEC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=QMQHINGq9fEC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false) diakses pada 25 Mei 2016 Pukul 22.00
- [16]. <http://kbbi.web.id/museum> diakses pada 25 Mei 2016 Pukul 22.00