

Desain Interior Museum TNI-AL Loka Jala Crana sebagai Sarana Edukasi berkonsep Interaktif Modern

Nany Maryani, dan Mahendra Wardhana

Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: nany12@mhs.prodes..its.ac.id

Abstrak— Museum TNI-AL Loka Jala Crana merupakan museum maritim yang berada dibawah naungan TNI AL yang berada di Kompleks AAL, Surabaya. Museum TNI-AL Loka Jala Crana ini berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan, mengabadikan, dan menyajikan peralatan atau sarana yang dipergunakan oleh TNI AL. Selain sebagai tempat penyimpanan, museum ini juga dijadikan sebagai objek pendidikan bagi kandidat TNI AL dan dibuka untuk masyarakat umum. Koleksi museum Loka Jala Crana berupa benda-benda bersejarah yang pernah dimiliki serta dipakai oleh prajurit-prajurit TNI Angkatan Laut mulai dari revolusi fisik hingga saat ini yang kemungkinan akan terus bertambah seiring berkembangnya zaman.

Desain interior ini mengambil konsep modern interaktif. Modern diambil berdasarkan visi misi dan karakteristik TNI AL. Pengambilan konsep ini bertujuan untuk mempertahankan identitas dan tujuan daripada museum dengan proses yang interaktif.

Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai konsep desain adalah metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data yang didapat akan diolah dan dianalisa untuk mendapatkan sebuah konsep dengan bantuan studi pustaka mengenai data yang menunjang seperti standardisasi perancangan museum hingga data pembanding dan referensi tentang objek yang diperlukan.

Pencapaian interaktif modern pada desain interior ini ialah ketika pengunjung dapat tertarik dan merasakan suasana latar belakang koleksi melalui sistem display, alur, dan interior ruang yang unik dan modern sehingga keberadaan Museum TNI-AL Loka Jala Crana dapat menjadi sarana pembelajaran bagi masyarakat dan objek pendidikan bagi kandidat TNI AL.

Kata Kunci—Museum TNI-AL Loka Jala Crana, sistem pameran, Modern Interaktif

I. PENDAHULUAN

PENULISAN Sejarah yang berasal dari bahasa Arab “syajarotun” yang berarti pohon, dan yang lebih dikenal dengan istilah “history” yang memiliki makna catatan peristiwa masa lalu. Sejarah mencatat berbagai peristiwa dari satu masa ke masa lainnya di kehidupan manusia. Oleh karena itu, sejarah dapat menjadi penghubung dari generasi sekarang dengan generasi terdahulu. Melalui berbagai tulisan sejarah, generasi sekarang dapat mengetahui dan memahami berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau. Belajar dari sejarah, generasi sekarang dapat menentukan sikap dan langkah-

langkah kehidupannya menuju masa depan. Oleh karena itu, sejarah mempunyai peran yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat.

Sejarah sangat erat kaitannya dengan benda-benda sejarah yang merupakan saksi bisu pada peristiwa masa lalu. Upaya yang dapat dilakukan agar sejarah tetap memiliki eksistensi di kehidupan selanjutnya dapat dilakukan dengan melestarikan benda-benda sejarah yang salah satunya dengan memanfaatkan museum. Sesuai dengan pasal 1.(1). PP No.19 Tahun 1995 museum dalam kaitannya dengan benda-benda sejarah adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Selain sebagai tempat penyimpanan, museum ini juga dijadikan sebagai objek pendidikan bagi kandidat TNI AL dan dibuka untuk masyarakat umum. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya penguatan image TNI AL pada desain interior museum sehingga identitas Museum Loka Jala Crana sebagai museum TNI AL akan lebih terlihat oleh pengunjung.

Sejarah dan pelajaran yang tersimpan pada koleksi museum membuat keberadaan Museum TNI-AL Loka Jala Crana sebagai objek pendidikan bagi masyarakat patut dilestarikan dan mendapat perhatian lebih oleh masyarakat dan pengunjung khususnya. Berdasarkan data pengunjung Museum TNI-AL Loka Jala Crana pada tahun 2015 yang ditunjukkan pada gambar 1.1 berjumlah 30.091 orang yang didominasi pengunjung dari instansi pendidikan TK, SD, SLTP, dan SLTA. Sedangkan dari masyarakat umum yang terdiri dari Wisnu, WNA, dan peneliti hanya berjumlah 80 orang.

Banyaknya pengunjung dari golongan SD (7-12 tahun) menjadikan Museum TNI-AL Loka Jala Crana tidak hanya menjadi objek pendidikan bagi kandidat TNI AL saja, akan tetapi sebagai salah satu media pembelajaran pada dunia pendidikan masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan suatu gagasan untuk meningkatkan sistem pameran museum yang mendukung proses interaksi antara pengunjung dengan koleksi.

| DATA KUNJUNGAN MUSEUM TNI AL LOKA JALA CRANA TAHUN 2015 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------------|----------|-----------|----------|-----------|----------|-----------|----------|-----------|----------|-----------|----------|-----------|----------|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|----------|-----------|----------|-----------|--------------|-----------|----------|
| No | Sekolah | Januari | | Februari | | Maret | | April | | Mei | | Juni | | Juli | | Agustus | | September | | Oktober | | November | | Desember | | Jumlah Total | | |
| | | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi | Jml siswa | Jml sksi |
| 1 | TK | 8 | 921 | 11 | 969 | 12 | 666 | 14 | 853 | 19 | 1076 | 4 | 161 | 1 | 120 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 6 | 844 | 93 | 6761 |
| 2 | SD | 13 | 1433 | 13 | 1070 | 25 | 2124 | 21 | 1958 | 15 | 1799 | 18 | 1183 | - | - | 1 | 40 | 4 | 360 | 21 | 2307 | 16 | 1273 | 29 | 2887 | 176 | 16434 | |
| 3 | SLTP | 1 | 90 | 4 | 581 | 2 | 184 | 4 | 431 | 4 | 806 | 1 | 190 | - | - | - | - | - | - | 8 | 1127 | 3 | 355 | 6 | 1112 | 33 | 4876 | |
| 4 | SLTA | 2 | 214 | 1 | 304 | 3 | 437 | 2 | 42 | - | - | - | - | - | - | 1 | 55 | 3 | 170 | 2 | 373 | 2 | 143 | 1 | 10 | 17 | 1748 | |
| 5 | PT | 3 | 15 | - | - | 1 | 37 | 1 | 84 | 1 | 27 | - | - | - | - | - | - | 1 | 29 | - | - | - | - | - | - | 7 | 192 | |
| 6 | UMUM : | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | a. Wisnu | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 3 | 71 |
| | b. WNA. | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 6 | 9 |
| | c. Peneliti | 2 | 2 | 2 | 5 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |
| | Jumlah | 29 | 2681 | 31 | 2929 | 44 | 3449 | 42 | 3368 | 40 | 3709 | 23 | 1534 | 1 | 120 | 4 | 120 | 8 | 559 | 38 | 4278 | 33 | 2491 | 42 | 4853 | 335 | 30091 | |

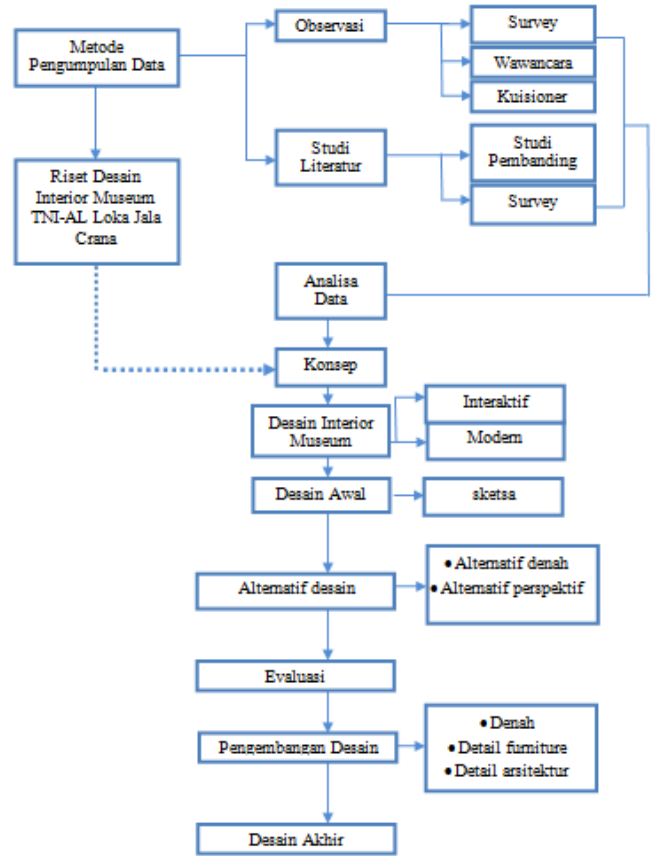
Gambar. 1. Data Kunjungan Museum TNI-AL Loka Jala Crana Tahun 2015. Sumber dari Sekretariat Lembaga Museum AAL, 2016.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai konsep desain adalah metode penelitian Kualitatif, yang dilakukan dengan wawancara dan pengamatan agar memperoleh data yang berkualitas. Untuk metode kuantitatif menggunakan kuisioner untuk menghitung rasio selera pengunjung museum. Selain itu, dalam penelitian ini penulis juga menggunakan

metode analitis, dimana setiap hal dalam perancangan ini senantiasa dianalisa kembali. Berikut ini alur metodologi riset desain interior pada desain interior Museum TNI-AL Loka Jala Crana Surabaya dengan tujuan akhir berupa konsep perancangan:



Bagan 1. Skema Pengumpulan Data dan tahapan desain

B. Metode Analisa Data

Data yang diperoleh melalui studi wawancara, studi literatur dan observasi akan dikumpulkan dan diolah kemudian dianalisis untuk dicari kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada dan sebagai acuan proses perancangan. Analisa dilakukan ber-dasarkan sirkulasi, penataan koleksi, warna, penca-hayaan, penghawaaan, material, dan pengamanan.

C. Metode Desain

Data yang telah dianalisis masuk ke tahap proses perancangan. Proses perancangan desain yang dilakukan dapat dilihat pada skema pengumpulan data dan tahapan desain.

III. KONSEP DESAIN

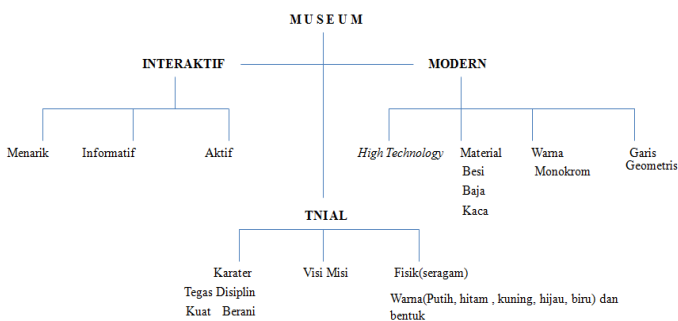
A. Objek Museum

Museum Loka Jala Crana merupakan jenis museum khusus, maritim, tepatnya museum militer maritim karena museum ini berhubungan dengan kemiliteran. Museum ini termasuk ke dalam jenis museum nasional karena koleksinya berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Museum Loka jala Crana ini berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan, mengabadikan

dan menyajikan peralatan atau sarana yang dipergunakan oleh TNI Angkatan Laut. Pendirian museum berdasarkan Skep Kasal No. Skep/11106/VII/1973, museum Loka Jala Crana berdiri pada tanggal 19 September 1969 oleh Ibu R. Mulyadi isteri panglima Angkatan Laut Laksamana R. Moeljadi dengan nama museum Akabri Laut. Pada tanggal 10 Juli 1973 statusnya ditingkatkan menjadi museum TNI Angkatan Laut selanjutnya pada tanggal 6 Oktober 1979 namanya berubah kembali menjadi museum TNI Angkatan Laut Loka Jala Crana.

B. Konsep Makro

Desain interior Museum TNI-AL Loka Jala Crana memiliki konsep interaktif yang dipadukan dengan konsep Modern. Konsep interaktif Modern dihadirkan ke dalam ruang pameran museum baik secara fungsi maupun sistem tata ruang museum.



Bagan. 2. *Tree Method* sebagai kerangka ide desain yang akan diterapkan pada objek museum.

Modern yang memiliki arti terkini atau yang mutakhir menurut KBBI diambil berdasarkan visi misi dan karakteristik TNI AL. TNI AL memiliki visi “Terwujudnya TNI AL yang handal dan disegani” dan salah satu misi “Mewujudkan organisasi TNI AL yang bersih dan berwibawa”. Kata handal dapat dicerminkan melalui kemutakhiran teknologi yang akan diterapkan pada desain. Kata Bersih dapat dilambangkan dengan penggunaan warna putih. TNI AL juga dikenal memiliki sifat tegas, keras, kuat, berwibawa, dan disiplin. Hal tersebut dapat disimbolkan dengan pemakaian garis geometris yang terdapat pada konsep modern.

Pencapaian interaktif pada desain interior ialah ketika pengunjung dapat tertarik dan merasakan suasana latar belakang koleksi. Sebagai contoh pengunjung dapat tertarik dengan sistem display yang unik dan modern. Pengunjung mampu merasakan suasana sejarah pertempuran laut aru yang melibatkan komandan Yossudarso, dimana pertempuran tersebut berada ditengah laut dan terjadi penyerangan oleh dua kapal jenis destroyer milik Belanda yang hendak menyerang KRI Macan Tutul, KRI Macan Harimau, dan KRI Macan Kumbang yang sedang berpatroli. Pembawaan suasana ini dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi multi media audiovisual. Pemberian visualisasi berupa gambar dari sorotan

proyektor yang dibantu dengan audio berupa suara gemuruh ombak dan suara penembakan meriam melalui bantuan speaker. Pengunjung juga dapat membaca narasi melalui aplikasi dengan sistem scanner barcode ataupun membaca narasi singkat yang disediakan pada display.

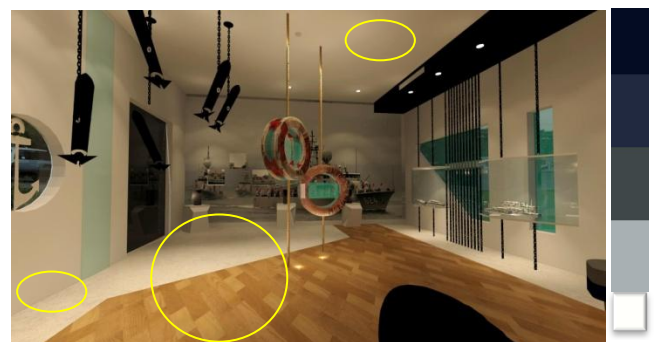
C. Konsep Mikro

1. Dinding

Pengaplikasian konsep desain pada dinding ialah dengan finishing plaster halus. dengan tujuan untuk memunculkan kesan rapi dan terlihat modern. Tampilan plaster halus dipadukan dengan warna monokrom putih, abu-abu, dan hitam dengan finishing doff. Warna monokrom ini diharapkan dapat membuat ruangan terasa netral sehingga pengunjung akan lebih fokus pada koleksi museum.

Dinding juga difungsikan sebagai elemen pendukung sistem pameran koleksi sehingga pada dinding akan diberikan beberapa finishing seperti wallpaper dan sticker digital printing sebagai background pendukung penyajian koleksi museum. Seperti halnya koleksi senjata proyektil dan torpedo dapat dipamerkan dengan background gambar pertempuran yang dipadukan dengan suara ledakan tempur. Cara seperti ini diharapkan mampu membuat pengunjung lebih tertarik untuk berinteraksi dengan koleksi tersebut. Disisi lain pengunjung juga dapat berfoto ria pada display dan membaca ringkasan cerita yang ditampilkan dalam bentuk sistem barcode ataupun tulisan narasi.

Bukaan ataupun jendela yang dijadikan sebagai sumber cahaya alami dapat menggunakan material kaca tempered agar panas yang dibawa oleh cahaya matahari dapat tereduksi oleh ketebalan kaca. Kaca tempered ini juga dapat diberikan stiker untuk menampilkan kesan air ataupun awan.



Gambar. 2. Konsep dinding dan lantai. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

2. Lantai

Menghilangkan sekat atau meleburkan batas-batas biasa disebut dengan konsep open plan. Hal ini dapat digunakan untuk membuat ruangan terasa lebih luas sehingga jarak pandang pengunjungpun lebih luas. Penggunaan warna yang kontras sebagai garis pembatas dan penggunaan material yang berbeda pada lantai. Dalam hal ini digunakan material marmer, sticker, dan keramik parket. Beberapa material yang akan

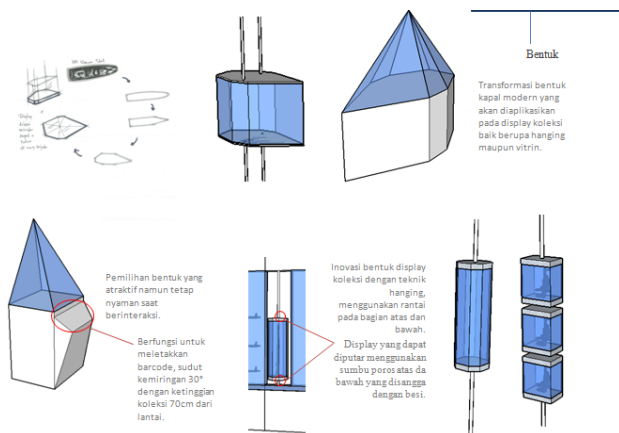
digunakan antara lain; keramik motif kayu, keramik warna, dan polish concrete.

3. Plafon

Plafon menggunakan material gypsum dengan finishing cat warna perpaduan warna netral seperti hitam, putih, abu-abu, dan biru tua. Energi cahaya disalurkan masuk ke dalam ruangan dan panas akan disaring menggunakan *uv stabilized acrylic dome*. Pemanfaatan teknologi ini dapat digunakan sebagai penerangan dalam ruang pengelola maupun ruang pameran museum.

4. Display

Penggunaan bentuk-bentuk geometris yang unik pada pedestal dan vitrin sebagai daya tarik pada pengunjung agar lebih antusias. Furniture menggunakan material industri seperti; logam, besi, baja dan kaca. Akses akomodasi dan perawatan juga menjadi hal penting dalam desain display. Oleh karena itu, setiap display dilengkapi sistem keamanan dan akses bukaan salah satunya dengan pemanfaatan engsel untuk kaca.

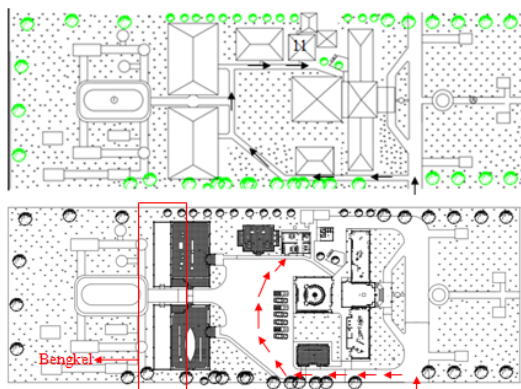


Gambar. 3. Alternatif display. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

5. Sistem Penyajian Koleksi

Konsep penyajian koleksi terdiri dari konsep pencahayaan, penghawaan, dan sistem keamanan.

5.1 Konsep Alur Sirkulasi Pengunjung

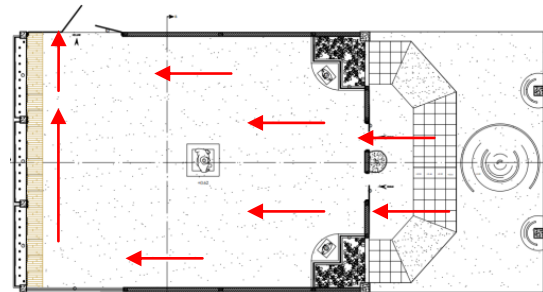


Gambar. 4. Alternatif display. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

Berdasarkan analisa, untuk memudahkan alur sirkulasi pengunjung yang hendak melakukan kegiatan perizinan dan

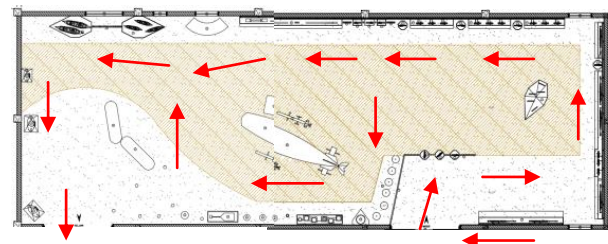
adminis-trasi, dibuatlah sirkulasi dan area parkir yang memadai untuk kendaraan bermotor dan roda empat, pelebaran jalan dari 150cm menjadi 500cm agar akomodasi roda empat lebih mudah dan signage yang diletakkan di pintu masuk untuk mengarahkan pengunjung agar sampai ke pengelola.

Sirkulasi dan penempatan koleksi pada area hall masih tetap sama namun, koleksi pataka diberikan area sendiri dan koleksi foto dibuat lebih rendah sehingga pengunjung dapat melihat dengan mata normal. Pemberian fasilitas untuk pengunjung berkebutuhan khusus dengan pemberian sarana jalan turunan, railing pada dinding luar ruang dan pintu otomatis.



Gambar. 5. Desain alur sirkulasi Hall. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

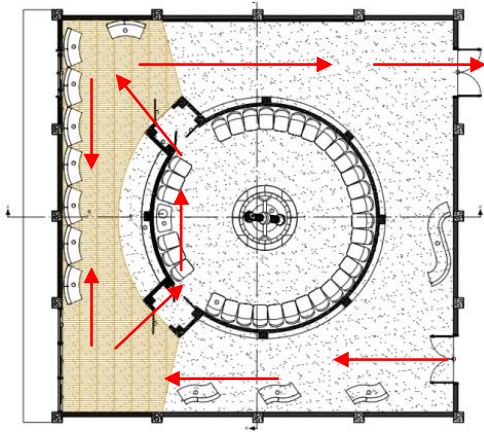
Keterangan :
→ pengunjung
→ pengelola



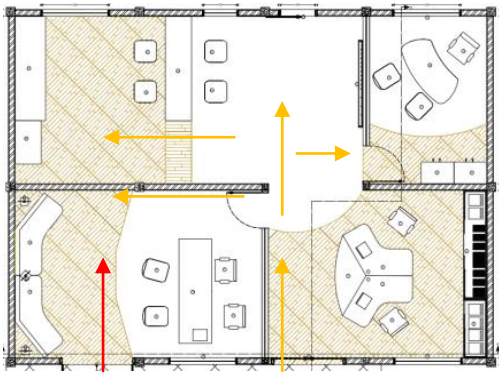
Gambar. 6. Desain alur sirkulasi area senjata dan yossudarso. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

Ruang Senjata dan ruang Yossudarso dibuat menjadi satu area dengan menghilangkan dinding pembatas bertujuan untuk membuat alur cerita. Persenjataan TNI-AL berada pada area senjata dan area Yossudarso merupakan contoh sejarah yang melibatkan TNI-AL beserta persenjataannya dalam berjuang untuk mempertahankan wilayah Indonesia. Pelebaran batas pada area ini dimaksudkan untuk membuat kesan lebih luas dan jarak penglihatan terhadap benda koleksi lebih optimal.

Berdasarkan analisa, ruang planetarium membutuhkan akses keluar masuk area dome dan area tunggu yang sekaligus untuk melepas dan menyimpan sepatu. Oleh karena itu, pembedaan akses keluar masuk dome melalui pintu yang berbeda diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Pemberian fasilitas loker untuk meletakkan sepatu dan kursi tunggu yang nyaman diharapkan dapat membuat aktivitas pergantian pengunjung yang hendak mengikuti kegiatan planetarium berjalan lebih efektif dan efisien.



Gambar. 7. Desain alur sirkulasi area Planetarium. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.



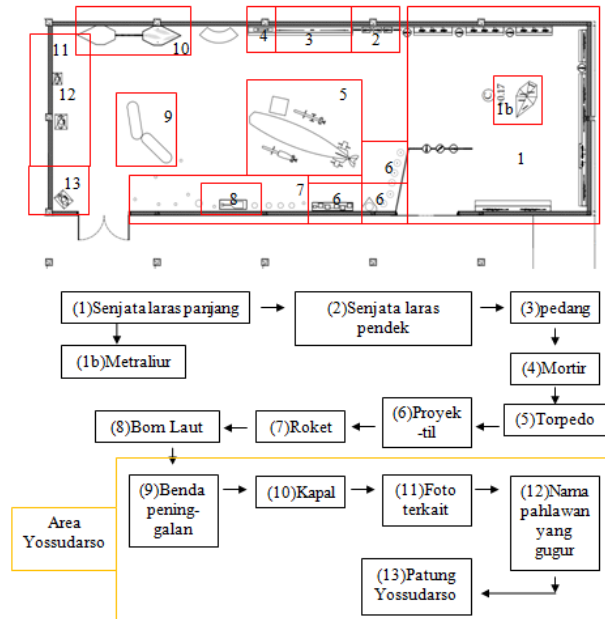
Gambar. 8. Desain alur sirkulasi area pengelola. Sumber dari dokumen pribadi, 2016. Keterangan : (1) Kepala Museum, (2) Administrasi, (3) Resepsionis, (4) pantry

Sesuai analisa, dibutuhkan pembatasan zona antara pengelola dengan pengunjung. oleh karena itu, diberikan akses masuk yang berbeda antara pengelola dengan pengunjung sehingga keprivasiannya dan kegiatan pengelolaan administrasi lebih optimal. Kegiatan reservasi pengunjung diberikan ruang khusus dengan peluasan area pengelola. Eksisting pada area pengelola masih dapat dimanfaatkan untuk digunakan sebagai area ini. Tata letak ruang pantry yang semula kurang berhubungan, dijadikan berhubungan langsung dengan ruang administrasi pengelola. Ruang kepala museum yang semula berada didaerah depan yang dirasa kurang keprivasiannya diletakkan di area belakang. Staff humas dan staff lain yang membutuhkan tempat transit untuk melakukan administrasi disediakan area sebelah pantry.

5.2 Konsep Alur Cerita (storyline)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, alur cerita koleksi pada ruang senjata sudah baik, secara garis besar koleksi tersusun sesuai nomor registrasi. Namun, ada beberapa yang masih belum sesuai urutan dan beberapa koleksi belum terdapat nomor registrasi. Oleh karena itu, untuk lebih memudahkan pengunjung memahami informasi dan alur cerita, koleksi pada ruang senjata ini dapat disusun sesuai klasifikasi jenis koleksi. Penempatan pada display juga akan lebih efisien

ketika menggunakan penyusunan sesuai jenisnya. Berikut adalah penyusunan koleksi berdasarkan jenisnya :



Bagan. 3. Alur cerita area senjata dan Yossudarso.

Penyusunan koleksi Yossudarso ini lebih ditekankan untuk membawa alur cerita sejarah pertempuran pada Laut Aru yang melibatkan pahlawan Yossudarso. Alur cerita dimulai dengan cerita tentang transportasi yang digunakan yakni, koleksi KRI Macan Harimau, KRI Macan Tutul, KRI Macan Kumbang dan Kapal destroyer milik musuh. Setelah menceritakan tempat kejadian, pengunjung diajak untuk melihat benda peninggalan yakni, 2 ban pelampung. Foto dan lukisan cerita beserta daftar nama pahlawan yang terlibat pada peristiwa tersebut untuk mengantar pengunjung mengenal pahlawan Yossudarso. Klimaks cerita berada pada patung Yossudarso beserta foto dan tulisan-tulisan mengenai pahlawan Yossudarso.

5.3 Konsep Pencahayaan

Pencahayaan koleksi menggunakan sistem pencahayaan buatan yakni perpaduan antara sistem pencahayaan merata (*downlight nature white(4000K) LED 3 watt*), terarah (*spotlight warm(3000K) LED 1 watt*), dan setempat (*downlight warm(3000K) LED 1 watt*). Pada area pameran (planetarium, hall, dan ruang pameran senjata) tata cahaya lebih dibuat temaram dan difokuskan pada benda koleksi namun, tetap diberikan lampu untuk pencahayaan merata ketika pengelola melakukan perawatan. Pada area pengelola pencahayaan dibuat lebih dingin dan putih, hal ini difungsikan untuk membuat pengguna merasa lebih disiplin dan semangat ketika bekerja.

5.4 Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan pada desain interior Museum TNI-AL Loka Jala Crana ini menggunakan penghawaan buatan yaitu

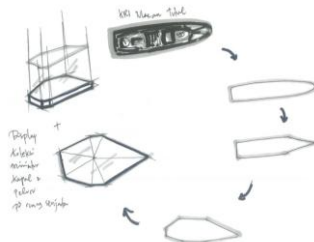
AC. Jenis AC cassette yang ditanam pada plafon. Hal ini dimaksudkan agar tampilan ruang terlihat rapi.

5.5 Konsep Pengamanan

Beberapa fasilitas yang akan diterapkan untuk menunjang keamanan koleksi museum dari risiko bahaya kerusakan ataupun pencurian antara lain; cctv, sprinkler, heat detector, smoke detector, fire detector, fire alarm, sensor perpindahan koleksi, sensor pada pintu, speaker.

5.6 Transformasi Bentuk

Beberapa bentuk pada konsep desain terdapat beberapa bentuk yang diambil dari transformasi bentuk elemen-elemen pada TNI-AL. Hal ini bertujuan untuk memperkuat karakter TNI-AL pada desain. Berikut contoh transformasi bentuk kapal modern yang akan diaplikasikan pada display koleksi.



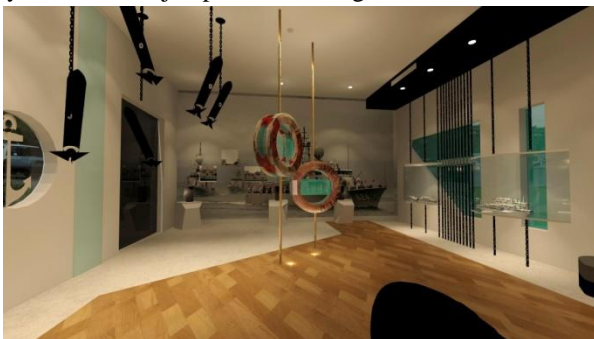
Gambar. 8. transformasi bentuk kapal. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

Transformasi bentuk dari siluet topi pakaian dinas upacara TNI AL yang akan diaplikasikan pada bentuk signage.

IV. DESAIN AKHIR

A. Ruang Senjata

Ruang terpilih 1 ialah ruang pamer senjata dan Yossudarso. Sesuai namanya, ruang ini digunakan untuk memamerkan koleksi senjata yang dimiliki oleh TNI AL dan semua benda peninggalan beserta patung yang berkaitan dengan peristiwa laut aru dimana pangeran Yossudarso terlibat didalamnya. Sesuai fungsi museum sebagai sarana pembelajaran bagi masyarakat dan objek pendidikan bagi kandidat TNI AL.

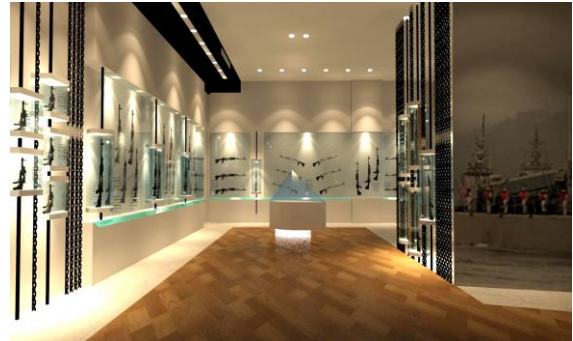


Gambar. 9. view 1 desain akhir ruang Yossudarso dan senjata Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

Dinding difungsikan sebagai elemen pendukung sistem pamer koleksi sehingga pada dinding akan diberikan beberapa finishing seperti wallpaper dan sticker digital printing sebagai background pendukung penyajian koleksi museum. Disisi lain

pengunjung juga dapat berfoto ria pada display dan membaca ringkasan cerita yang ditampilkan dalam bentuk sistem barcode ataupun tulisan narasi.

Penggunaan bentuk-bentuk geometris yang unik pada pedestal dan vitrin dimaksudkan untuk memberikan kesan ruangan yang lebih dinamis. Furniture menggunakan material industri seperti; logam, besi, baja dan kaca. Tata display juga dibuat lebih atraktif seperti halnya penempatan pelampung dan vitrin gantung.



Gambar. 10. view 2 desain akhir ruang Yossudarso dan senjata. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

Pencahayaan koleksi menggunakan sistem pencahayaan buatan yakni perpaduan antara sistem pencahayaan terarah dan setempat dengan kesan hangat dan nyaman.

B. Ruang Pengelola

Ruang terpilih 2 ialah ruang pengelola museum. Pada area pengelola ini terjadi berbagai aktivitas administrasi tentang permuseuman. Kegiatan administrasi seperti pengolahan berkas dan data tentang museum dilakukan pada area administrasi. Terdapat pula ruang pemimpin atau kepala museum. Pada bagian resepsionis digunakan untuk menerima tamu dan perizinan museum.



Gambar. 10. view 1 desain akhir area resepsionis ruang pengelola. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

Pencahayaan dengan kesan dingin dan tegas diharapkan dapat menunjang aktivitas kerja yang lebih disiplin dan produktif.



Gambar. 11. view 2 desain akhir area pimpinan dan administrasi ruang pengelola. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

Penggunaan warna yang kontras sebagai garis pembatas dan penggunaan material yang berbeda pada lantai diharapkan dapat membuat kesan ruangan terasa lebih luas.



Gambar. 12. view 3 desain akhir area pantry ruang pengelola. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

Area pantry dibuat lebih modern dengan memberikan tampilan sederhana yang tegas. Hal ini dapat dilihat pada kombinasi warna putih dan hitam. Staff humas dan staff lain yang membutuhkan tempat transit dapat melakukan aktivitas pada area *pantry*. Pemanfaatan cahaya alami dimaksimalkan dengan memberikan kaca jendela dengan bentuk yang atraktif.

C. Hall



Gambar. 13. view 1 Hall. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

Ruang ini digunakan untuk penyambutan pengunjung, sosialisasi, dan proses pembekalan pengunjung mengenai alur melihat koleksi sebelum berkeliling museum. Pada ruang ini terdapat pataka-pataka yang berhubungan dengan TNI-AL, pada desain akhir ini, pataka tersebut didisplay dalam box kaca menggunakan kaca tempered sandblasting dengan penerangan terarah dengan lampu 1 watt. Hal ini menyesuaikan bahan

pataka berupa kain dimana kain termasuk benda koleksi yang sangat sensitif sehingga pencahayaan disesuaikan agar keawetan benda koleksi tetap terjaga.

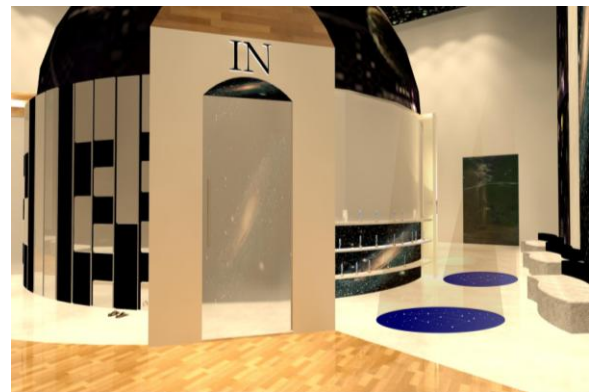
Pada area depan hall menggunakan concrete yang dipadupadankan dengan lampu flexible rope led yang ditanam pada lantai membentuk pola gelombang air laut.



Gambar. 14. view 3 Hall. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

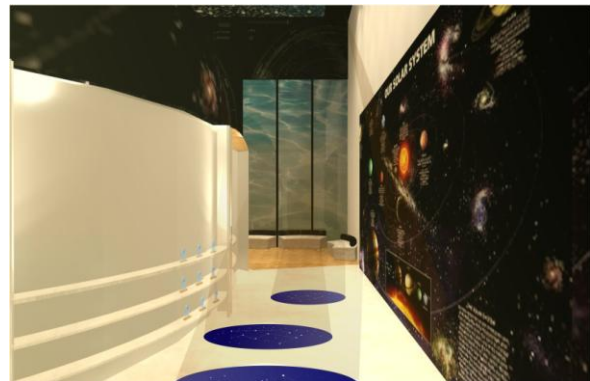
D. Planetarium

Planetarium merupakan gedung teater untuk memperagakan simulasi susunan bintang dan benda-benda langit. Pada planetarium museum ini, dome terletak didalam gedung.



Gambar. 15. view 1 Planetarium. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

Penggunaan warna kontras dan penggunaan material yang berbeda pada lantai dapat dijadikan sebagai garis pembatas area-area pada ruangan.



Gambar. 16. View 2 Planetarium. Sumber dari dokumen pribadi, 2016.

V. KESIMPULAN

Mendesain penataan layout Museum TNI AL Loka Jala Crana yang memudahkan akses sirkulasi pengunjung maupun pengelola dapat dilakukan dengan melakukan studi aktivitas dan hubungan antar ruang terlebih dahulu. Setelah alur sirkulasi yang tepat didapat, masuk ke tahap pemberian signage. Signage dapat dilakukan dengan berbagai cara baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, pemberian signage dapat dilakukan dalam bentuk papan informasi dan memberikan batas khusus. Secara tidak langsung dapat dilakukan dengan memberikan alur atau signage melalui bahasa desain misalnya, memberikan jalan pengguna dengan motif lantai tertentu misalnya. Bentuk, warna, dan akses khusus yang membentuk jalur sirkulasi. Bahkan sirkulasi juga dapat dibentuk menggunakan bantuan sorotan lampu berupa sign penunjuk alur sirkulasi pengunjung.

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk untuk menampilkan corporate image TNI-AL pada interior museum sebagai pembeda dengan museum yang lain diantaranya mentransformasikan karakter, visi misi dan atribut TNI-AL kedalam padanan karakter di dunia desain interior, misalnya :

Modern yang memiliki arti terkini atau yang mutakhir menurut KBBI diambil berdasarkan visi misi dan karakteristik TNI AL. TNI AL memiliki visi “Terwujudnya TNI AL yang handal dan disegani” dan salah satu misi “Mewujudkan organisasi TNI AL yang bersih dan berwibawa”. Kata handal dapat dicerminkan melalui kemutakhiran teknologi yang akan diterapkan pada desain. Kata Bersih dapat dilambangkan dengan penggunaan warna putih. TNI AL juga dikenal memiliki sifat tegas, keras, kuat, berwibawa, dan disiplin. Hal tersebut dapat disimbolkan dengan pemakaian garis geometris yang terdapat pada konsep modern.

Berdasarkan pakaian dan corporate image TNI-AL, terdapat beberapa identitas dan ciri khas yang dapat memunculkan karakter TNI AL yakni melalui warna, garis, dan bentuk. Kesan tegas, wibawa, disiplin, kuat dapat dimunculkan melalui garis dan bentuk yang geometris dan tegas, warna kontras juga dapat memunculkan kesan tersebut. Warna-warna pada pakaian dinas juga dapat memunculkan karakter TNI AL karena warnanya yang khas. Dapat diambil warna kuning, magenta, coklat, hijau tua, biru dan hijau laut, warna emas dan putih—hitam.

c. Melalui transformasi bentuk dari atribut TNI-AL seperti halnya kapal dan senjata yang dapat diaplikasikan kedalam elemen interior seperti furniture. Disisi lain, penggunaan transformasi bentuk yang memunculkan desain dinamis dan inovatif dapat menumbuhkan minat pengunjung agar lebih antu-sias(tertarik) pada koleksi museum yang dipamerkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis N.M. mengucapkan terima kasih kepada Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT., Lea K. Anggraeni, ST., MDs., Anggri Indraprasti, SSn., MDs., Ir.Nanik Rachmaniyah, MT., Anggra Ayu Rucitra, ST., MT., dan Caesario Ari Budianto,

ST., MT., Ir. Adi Wardoyo, MMT., serta segenap dosen dan karyawan Jurusan Desain Interior, ITS, terima kasih atas waktu dan bimbingannya. Bapak Gubernur AAL dan pengelola Museum TNI-AL Loka Jala Crana yang telah memberikan izin untuk melakukan survey dan pengambilan data yang dibutuhkan di Museum Loka Jala Crana. Kepada orang tua Tamam dan Martini serta kakak tercinta, terima kasih atas segala doa dan kasih sayangnya. Semua hasil penelitian ini juga tidak lepas dari bantuan teman-teman seperjuangan angkatan 2012 dan seluruh pihak yang telah banyak membantu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Direktorat Permuseum, Buku Pinter Bidang Permuseuman. Jakarta. Proyek Pengembangan Permuseuman Jakarta, Ditjenbud. Depdikbud. 1985/1986.
- [2] Direktorat Permuseuman, Pedoman Standardisasi Pengadaan Sarana Peralatan Pokok Museum Umum Tingkat Propinsi.
- [3] Jakarta: Proyek Pengembangan Permuseuman Jakarta, Ditjenbud, Depdikbud. 1986.
- [4] Direktorat Permuseuman, Kecil Tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Ditjenbud, Depdikbud. 1999/2000.
- [5] Giblin, Les. 2002. Skill with people. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Sutaarga, Moh. Amir, Studi Museologia. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud. 1996/1997.
- [6] Wardhana, Mahendra. *NSL Analysis Method Development in Environment Facility to Achieve Public Convenience and Human Circulation Security*. ITS Research 2014; Unpublished. ITS. Indonesia. <http://www.tnial.mil.id/Aboutus/Sejarah/MonumenMuseum>
- [7]