



KHRESNA BAYU CAHYA P
NRP. 08411640000066



DESAIN INTERIOR MUSEUM SEPULUH NOPEMBER BERKONSEP INTERAKTIF BER-EDUKASI SEJARAH
DENGAN SUASANA PERTEMPURAN SEPULUH NOPEMBER

TUGAS AKHIR - DI184836

**DESAIN INTERIOR MUSEUM SEPULUH NOPEMBER BERKONSEP INTERAKTIF BER-
EDUKASI SEJARAH DENGAN SUASANA PERTEMPURAN SEPULUH NOPEMBER**

KHRESNA BAYU CAHYA P
08411640000066

Dosen Pembimbing
Aria Wenny Anggraita, S.T., M.MT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2020

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN
BISNIS DIGITAL
Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111
Telp: 031-5925223 ext 1438 Fax: 031-5925223
<http://www.interior.its.ac.id>



TAHUN
2020



TUGAS AKHIR - DI 4731

**DESAIN INTERIOR MUSEUM SEPULUH NOPEMBER BERKONSEP
INTERAKTIF BER-EDUKASI SEJARAH DENGAN SUASANA
PERTEMPURAN SEPULUH NOPEMBER**

KHRESNA BAYU CAHYA P
NRP. 08411640000066

Dosen Pembimbing:
Aria Wenny Anggraita, S.T, M.MT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020



TUGAS AKHIR - DI 4731

**DESAIN INTERIOR MUSEUM SEPULUH NOPEMBER BERKONSEP
INTERAKTIF BER-EDUKASI SEJARAH DENGAN SUASANA
PERTEMPURAN SEPULUH NOPEMBER**

KHRESNA BAYU CAHYA P
NRP. 08411640000066

Dosen Pembimbing:
Aria Wenny Anggraita, S.T, M.MT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR - DI184386

**TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR MUSEUM SEPULUH NOPEMBER
BERKONSEP INTERAKTIF BER-EDUKASI SEJARAH DENGAN
SUASANA PERTEMPURAN SEPULUH NOPEMBER**

KHRESNA BAYU CAHYA P
0841164000066

Dosen Pembimbing
Aria Wenny Anggraita, S.T, M.MT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020

LEMBAR PERSETUJUAN
DESAIN INTERIOR MUSEUM SEPULUH NOPEMBER BERKONSEP INTERAKTIF
BER-EDUKASI SEJARAH DENGAN SUASANA PERTEMPURAN SEPULUH
NOPEMBER

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Pada

Departemen Desain Interior

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Khresna Bayu Cahya P

NRP. 0841164000066

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir:


Aria Weny Anggraita, S.T., M.T.

NIP. 19820801 200912 2003



**DESAIN INTERIOR MUSEUM SEPULUH NOPEMBER
BERKONSEP INTERAKTIF BER-EDUKASI SEJARAH
DENGAN SUASANA PERTEMPURAN SEPULUH NOPEMBER**

Nama : Khresna Bayu Cahya P

NRP : 0841164000066

Departemen : Desain Interior

Dosen Pembimbing : Aria Weny Anggraita S.T, M.MT

ABSTRAK

Museum Sepuluh Nopember merupakan museum sejarah yang ada di Indonesia. Museum ini banyak cerita dan kejadian yang selalu diingat oleh masyarakat Indonesia. Museum Sepuluh Nopember terletak di kota kejadian sejarah tersebut yaitu Kota Surabaya. Kota Surabaya adalah kota yang bisa dibilang kota maju di Indonesia setelah Kota Jakarta. Oleh sebab itu Dinas Pariwisata Kota Surabaya membuat visi dan misi yang melibatkan manca negara untuk berkunjung ke Museum Sepuluh Nopember. Dikarenakan itu banyak kekurangan yang ditemukan pada Museum Sepuluh Nopember yaitu kurang optimal dalam hal sirkulasi pengunjung, zoning museum yang tidak terarah dan kurang mengikuti tren museum yang ada saat ini dengan menambahkan teknologi yang canggih pada museum.

Tugas akhir dengan judul “Desain Interior Museum Sepuluh Nopember Berkonsep Interaktif Ber-Edukasi Sejarah Dengan Suasana Pertempuran Sepuluh Nopember” merubah tema desain museum menjadi museum yang menarik untuk diminati oleh masyarakat lokal maupun mancanegara. Konsep modern diterapkan agar museum lebih elegan dan tidak kalah menarik dengan museum yang ada di Indonesia. Dengan teknologi yang canggih membuat display interaktif pada museum. Memunculkan suasana yang dapat menggambarkan isi dari museum juga akan diterapkan.

Mengaplikasikan konsep interaktif display yang canggih di beberapa area museum agar museum terlihat menarik. Memberikan sirkulasi yang baik agar pengunjung dapat mengerti seluruh isi yang dipamerkan di Museum Sepuluh Nopember tersebut dengan membuat alur yang terarah. Selain itu menambah suasana peperangan seperti bentuk bangunan runtuh, lantai diberi warna seperti jalanan dan juga alat peperangan seperti bambu runcing juga akan ditransformasikan supaya terlihat menarik.

Kata kunci : Museum sepuluh nopember, interaktif, suasana pertempuran

10 NOPEMBER MUSEUM INTERIOR DESIGN
INTERACTIVE CONCEPT WITH HISTORY EDUCATION
WITH A BATTLE MOVE 10 NOPEMBER

Name : Khresna Bayu Cahya P

NRP : 08411640000066

Departemen : Interior Design

Lecture: Aria Weny Anggraita S.T, M.MT

ABSTRACTION

The Sepuluh Nopember Museum is a historical museum in Indonesia. This museum has many stories and events that are always remembered by the Indonesian people. The Sepuluh Nopember Museum is located in the city of this historical event, namely the City of Surabaya. The city of Surabaya is a city that is arguably the developed city in Indonesia after Jakarta. Therefore, the Surabaya City Tourism Office made a vision and mission involving foreign countries to visit the Sepuluh Nopember Museum. Because of that, there are many deficiencies found in the Museum Sepuluh Nopember, namely less than optimal in terms of visitor circulation, the zoning of the museum that is not directed and does not follow current museum trends by adding sophisticated technology to the museum.

The final project entitled "The Interior Design of the Sepuluh Nopember Museum with an Interactive Concept of Educating History with the Atmosphere of the Ten November Battle" changes the theme of the museum's design into an interesting museum for local and foreign people to want. The modern concept is applied to make the museum more elegant and no less attractive than the existing museums in Indonesia. With sophisticated technology to make interactive displays in the museum. Creating an atmosphere that can describe the contents of the museum will also be applied.

Applying a sophisticated interactive display concept in several areas of the museum to make the museum look attractive. Provide a good circulation so that visitors can understand all the contents on display at the Sepuluh Nopember Museum by making a directed flow. Besides that, it adds to the atmosphere of war, such as collapsing buildings, colored floors like roads and also warfare tools such as sharpened bamboo that will also be transformed to make it look attractive.

Key words: November 10th Museum, interactive, battle atmosphere

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir Desain Interior dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat.

Laporan berjudul “Desain Interior Museum Sepuluh Nopember Berkonsep Interaktif Ber-Edukasi Sejarah Dengan Suasana Pertempuran Sepuluh Nopember” ini disusun dalam rangka memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir Departemen Desain Interior, serta guna meraih gelar Sarjana S-1 Desain Interior Fakultas, Desain Kreatif, dan Bisnis Digital Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Penyusunan laporan ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari semua pihak yang turut serta untuk mendukung, membantu, dan membimbing keberlangsungan penyusunan perencanaan Tugas Akhir dan penulisan laporan ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

- 1 Ibu Aria Weny Anggraita S.T, M.MT selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan ilmu, nasihat yang sangat berguna serta kesabaran dalam membimbing penulis guna menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- 2 Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T, M.T dan juga Mbak Yasmin Z. M, M.A selaku dosen penguji, yang telah memberikan arahan serta masukan untuk kebaikan Tugas Akhir penulis.
- 3 Seluruh Dosen Departemen Desain Interior yang telah memberikan ilmu serta pembelajaran yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
- 4 Staff kantor Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember yang telah membantu memberikan data yang dibutuhkan oleh penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
- 5 Muhammad Junaidi, Hilmy Rasyad, Ar-Rosyid, I Gede Made Dian, Angelin, Elvira Pramesvari, Firda Rizki, Natasya Novalita, Nadia Arisandi dan juga teman-teman angkatan 2016 yang lain, yang telah memberikan semangat dan memotivasi penulis untuk giat dalam menyelesaikan Tugas Akhir dengan maksimal dan tepat waktu

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini, oleh karena itu segala kritikan dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan pengetahuan bagi pembaca.

Surabaya 23 JUNI 2020,

Khresna Bayu Cahya P

NRP. 08411640000066

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN.....	3
1.5 MANFAAT.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 STUDI MUSEUM	5
2.1.1 Pengertian Museum.....	5
2.1.2 Fungsi Museum	5
2.1.3 Macam-Macam Museum.....	6
2.1.4 Jenis dan Kedudukan Museum di Indonesia	7
2.1.5 Sejarah Museum di Indonesia	8
2.1.6 Karakteristik Benda-Benda Koleksi Umum.....	10
2.1.7 Struktur Organigram Museum	11
2.1.8 Ruang-Ruang Museum.....	12
2.1.9 Sistem Display Museum.....	14
2.1.10 Penataan Pameran	15
2.2 STUDI SEJARAH SEPULUH NOPEMBER	16
2.2.1 Sejarah Hari Pahlawan	16
2.2.2 Latar Belakang 10 Nopember 1945	16
2.3 KONSEP EDUKASI SEJARAH.....	18
2.3.1 Pengertian Edukasi.....	18
2.3.2 Tujuan Edukasi.....	19
2.3.3 Manfaat Edukasi.....	19
2.3.4 Pengertian Sejarah.....	19
2.3.5 Tujuan Sejarah.....	21
2.3.6 Manfaat Sejarah.....	21
2.4 INTERAKTIF	22
2.5 STUDI PENCAHAYAAN	23
2.5.1 Pencahayaan Alami	24
2.5.2 Pencahayaan Buatan.....	25

2.6 PENGHAWAAN	27
2.7 AKUSTIK	27
2.7.1 Akustik Ruang	28
2.7.2 Penyerapan Bunyi	28
2.8 STUDI ANTHROPOMETRI	29
2.9 STUDI EKSISTING	31
2.9.1 Struktur Pengelola Museum	32
2.9.2 Visi dan Misi	33
2.9.2 Area-Area Museum Sepuluh Nopember	34
2.9.4 Koleksi Museum Sepuluh Nopember	35
2.9.5 Ruangan – ruangan Museum Sepuluh Nopember	35
2.10 STUDI PEMBANDING	40
2.10.1 Museum Gedung Sate	40
BAB III METODOLOGI DESAIN	43
3.1 BAGAN PROSES DESAIN	43
3.2 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	44
3.2.1 Observasi	44
3.2.2 Kuesioner	44
3.2.3 Studi Literatur	45
3.2.4 Analisis Data	45
3.2.5 Tahap Desain	45
BAB IV KONSEP DESAIN	47
4.1 ANALISA OBJEK	47
4.2 ANALISA PENGGUNA MUSEUM	47
4.3 ANALISA KEBUTUHAN RUANG	49
4.4 MATRIKS HUBUNGAN RUANG	50
4.5 BUBLE DIAGRAM	51
4.6 KUISIONER	52
4.7 KONSEP DESAIN	53
4.8 MAKRO	53
4.8.1 Interaktif	53
4.8.2 Suasana Pertempuran 10 Nopember	56
4.9 MIKRO	57
4.9.1 Dinding	57

4.9.2 Lantai.....	58
4.9.3 Plafon	58
4.9.4 Lighting	59
4.9.10 Elemen Estetis	62
4.9.11 Warna	63
4.9.12 Display	63
BAB V KONSEP DAN HASIL DESAIN	66
5.1 ALTERNATIF LAYOUT	66
5.1.1 Alternatif 1	66
5.1.2 Alternatif 2	68
5.1.3 Alternatif 3	69
5.1.4 Weighted Method.....	70
5.2 PENGEMBANGAN ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH	71
5.3 PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 1	72
5.3.1 Layout Furnitur	72
5.3.2 Gambar 3D	72
5.3.3 Detail Furni Dan Elemen Estetis.....	73
5.4 PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 2	74
5.4.1 Layout Furnitur	74
5.4.2 Gambar 3D	75
5.5 PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 3	75
5.5.1 Layout Furnitur	75
5.5.2 Gambar 3D	76
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
6.1 KESIMPULAN.....	78
6.2 SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Museum yang Didirikan Sebelum dan Sesudah Kemerdekaan	10
Tabel 4.1 Studi Aktivitas Museum Sepuluh Nopember	48
Tabel 4.2 Analisa Kebutuhan Ruang	49
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Museum Nasional	11
Gambar 2.2 Anthropometri Pengunjung	29
Gambar 2.3 <i>Human Zoning Area</i>	30
Gambar 2.4 Sudut Pandangan Visual	30
Gambar 2.5 Anthropometri Pada Teater	31
Gambar 2.6 Struktur Pengelola Museum	32
Gambar 2.7 Eksisting Museum Lt 1	34
Gambar 2.8 Eksisting Museum Lt 2	34
Gambar 2.9 Area Pameran Museum Lt 1	36
Gambar 2.10 Area Pameran Museum Lt 1	37
Gambar 2.11 Area Pameran Museum Lt 2	37
Gambar 2.12 Ruang Diorama Elektronik Museum Lt 1	38
Gambar 2.13 Ruang Diorama Statis Museum Lt 2	39
Gambar 2.14 Auditorium Museum Lt 1	40
Gambar 2.15 Museum Gedung Sate	41
Gambar 2.16 Museum Gedung Sate	41
Gambar 2.17 Museum Gedung Sate	42
Gambar 3.1 Gambar Prosedur Desain	43
Gambar 4.1 Matriks Hubungan Ruang Lt 1	50
Gambar 4.2 Matriks Hubungan Ruang Lt 2	50
Gambar 4.3 Bubble Diagram Lt 1	51
Gambar 4.4 Bubble Diagram Lt 2	51
Gambar 4.5 Tree Method	53
Gambar 4.6 Contoh Museum Interaktif	54
Gambar 4.7 Contoh Museum Interaktif	54
Gambar 4.8 Museum	54
Gambar 4.9 Layout Area Mapping	56
Gambar 4.10 Layout Games VR	57
Gambar 4.11 Bambu Runcing	58
Gambar 4.12 Suasana Perang	59
Gambar 4.13 Karpet Akustik	59
Gambar 4.14 Material Lantai	60
Gambar 4.15 Museum	60
Gambar 4.16 Museum Interaktif	63
Gambar 4.17 Museum Fashion	66
Gambar 4.18 Lampu Gantung	68
Gambar 4.19 Lampu LED	69
Gambar 4.20 Lampu LED	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.21 Warna.....	62
Gambar 4.22 Display Interaktif.....	63
Gambar 4.23 Display Kaca.....	63
Gambar 5.1 Alternatif 1 Layout Lt 1&2.....	65
Gambar 5.2 Alternatif 2 Layout Lt 1&2.....	67
Gambar 5.3 Alternatif 3 Layout Lt 1&2.....	68
Gambar 5.4 Weighmethod.....	69
Gambar 5.5 Layout Terpilih Lt 1&2.....	70
Gambar 5.6 Denah Ruang Terpilih 1.....	71
Gambar 5.7 Gambar 3D Ruang Terpilih 1.....	71
Gambar 5.8 Futniture 1 Ruang Terpilih 1.....	72
Gambar 5.9 Furniture 2 Ruang Terpilih 1.....	72
Gambar 5.10 Denah Ruang Terpilih 2.....	73
Gambar 5.11 3D Ruang Terpilih 2.....	73
Gambar 5.12 Denah Ruang Terpilih 3.....	74
Gambar 5.13 Gambar 3D Ruang Terpilih 3.....	74



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu dan juga sebagai tempat menyimpan barang kuno. Museum juga salah satu destinasi wisata dan juga sebagai sarana pembelajaran bagi pengunjung agar dapat mengerti akan sejarah yang berada di dalam museum tersebut.

Museum merupakan tempat yang sering dikunjungi oleh masyarakat, baik itu untuk study tour, penelitian maupun rekreasi. Sebenarnya museum juga keberadaannya sangat diperlukan. Seperti yang kita ketahui bahwa di museum terdapat benda-benda yang bisa memperluas wawasan kita. Namun ternyata fungsi museum tidak hanya sesederhana itu. Museum sendiri dibagi menjadi 3 bagian yaitu museum nasional, museum regional dan museum lokal. Museum – museum tersebut dibagi berdasarkan tingkatan koleksinya.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang semakin canggih, maka dari itu museum menjadi salah satu destinasi wisata yang jarang untuk dikunjungi saat ini. Hal itu membuat sebagian museum merubah sistem teknologi mereka agar menjadi menarik pengunjung agar pengunjung dapat tertarik ke museum.

Di kota pahlawan terdapat museum yang menceritakan kisah perjuangan para pahlawan pada zaman dahulu. Museum ini juga menjadi salah satu museum yang bersejarah bagi warga Kota Surabaya. Museum Sepuluh Nopember terletak di Jl. Pahlawan Surabaya. Letaknya sangat strategis karena berada di tengah kota Surabaya. Museum dibangun untuk memperjelas keberadaan Monumen Tugu Pahlawan, yakni sebagai media untuk mempelajari rangkaian peristiwa Sepuluh Nopember 1945 di Surabaya, seperti yang dinyatakan oleh presiden Ir. Soekarno bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai pahlawannya.

Bangunan museum terdiri dari 2 lantai, yaitu lantai 1 digunakan untuk pameran 10 gugus patung yang melambangkan semangat juang arek – arek suroboyo dan sosiodrama pidato Bung Tomo dan juga ruang auditorium. Lantai 2 digunakan sebagai ruang pameran senjata, reproduksi foto-foto dokumenter, dan



pameran koleksi peninggalan Bung Tomo dan juga ruang ruang diorama statis yang menyajikan delapan peristiwa yang terjadi pada sepuluh nopember 1945 di Surabaya

Untuk mendukung keberadaan Tugu Pahlawan dan untuk melengkapi fasilitas sejarahnya, maka didirikanlah Museum Perjuangan Sepuluh Nopember 1945. Di dalam museum terdapat koleksi persenjataan, baik dari pihak sekutu maupun dari pihak Jepang. Selain itu juga terdapat hall of fame/ruang hening, gugus patung, koleksi foto, koleksi bersejarah para pahlawan, beberapa peristiwa penting yang dirangkum dalam delapan diorama statis, dan penayangan film pertempuran 10 Nopember 1945 yang kemudian diabadikan dalam predikat Surabaya sebagai Kota Pahlawan.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, konsep yang akan diterapkan pada interior Museum Sepuluh Nopember adalah edukasi sejarah guna menambah wawasan akan sejarah sepuluh nopember. Penerapan konsep ditambah dengan menjadikan museum yang modern dengan era sekarang agar edukasi yang diterapkan tersampaikan oleh pengunjung.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar pengunjung dapat menambah wawasannya saat berada di museum?
2. Bagaimana mengaplikasikan elemen interior yang tepat agar sesuai dengan tema sebagai edukasi sejarah?
3. Bagaimana menciptakan sirkulasi dan zoning yang baik terhadap pengunjung agar pengunjung dapat melihat seluruh area yang dipamerkan di dalam museum?

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dibatasi untuk mengutamakan permasalahan mengenai area lobby dan informasi yang terdapat pada museum sepuluh nopember dan lebih mengutamakan area display museum untuk didesain agar lebih bermanfaat dan menarik bagi pengunjung



1.4 TUJUAN

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan dari riset desain interior ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan konsep edukasi sejarah dengan menambahkan suasana pertempuran 10 Nopember dan juga menambahkan konsep interaktif pada museum agar pengunjung dapat lebih memahami isi dari Museum Sepuluh Nopember
2. Memberikan suasana yang mendukung saat pengunjung berada di dalam museum
3. Mengutamakan penataan furnitur dan zoning area yang efisien diharapkan dapat memberikan layout ruangan dengan sirkulasi yang nyaman untuk pengunjung

1.5 MANFAAT

Pelaksanaan riset desain interior membantu objek dalam melakukan inovasi dalam mengembangkan konsep desain Museum Sepuluh Nopember agar lebih menarik pengunjung agar datang berkunjung ke Museum Sepuluh Nopember untuk menambah wawasan pengunjung akan sejarah 10 Nopember 1945.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 STUDI MUSEUM

2.1.1 Pengertian Museum

Pengertian museum dapat dijelaskan secara etimologis dan secara terminologis. Secara etimologis museum berasal dari bahasa Yunani klasik. Dalam bahasa Yunani klasik museum berasal dari kata “Muze” yang merupakan kumpulan 9 dewi sebagai lambang dari ilmu dan kesenian. Berdasarkan arti dari kata tersebut maka museum dapat dijelaskan sebagai tempat yang digunakan untuk menyimpan benda-benda kuno (bersejarah), tujuannya agar dapat dilihat dan dipelajari lagi untuk menambah wawasan dan menjadi tempat rekreasi.

Secara terminologis museum dijelaskan oleh beberapa sumber ahli, berikut pengertian museum menurut beberapa para ahli:

a) *A.C. Parker*

Museum dalam pengertian modern adalah lembaga yang secara aktif menjelaskan dunia, manusia dan alam.

b) *Douglas A. Allan*

Museum merupakan sebuah gedung yang didalamnya menyimpan kumpulan benda-benda untuk penelitian studi.

c) *Advanced Dictionary*

Sebuah gedung yang di dalamnya dipamerkan benda-benda yang memiliki nilai, sejarah, ilmu pengetahuan dan sebagainya

Berdasarkan pengertian museum dan beberapa para ahli tentang apa itu museum, maka dapat dijelaskan museum adalah suatu tempat atau lembaga yang mengumpulkan, menyimpan dan memamerkan benda-benda yang dapat menjadi sumber pengetahuan seperti sejarah, kesenian, ilmu alam dan lain lain.

2.1.2 Fungsi Museum

Museum merupakan tempat yang sering dikunjungi oleh masyarakat untuk berbagai macam kegiatan, diantaranya untuk study tour, penelitian maupun rekreasi. Bisa dibayangkan bahwa sebenarnya museum terdapat benda-benda yang bisa menambah wawasan kita.



Berdasarkan hasil musyawarah umum ke-11 *International Council of Museum (ICOM)* pada tahun 1974 di Denmark, ditemukan ada 9 fungsi museum, berikut adalah 9 fungsi museum:

- Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya
- Dokumentasi dan penelitian ilmiah
- Konservasi dan preservasi
- Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum
- Pengenalan dan penghayatan kesenian
- Visualisasi warisan peradaban umat manusia
- Cerminan pertumbuhan umat manusia
- Pembangkit rasa bersyukur dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

2.1.3 Macam-Macam Museum

Setiap museum memiliki isi yang berbeda dengan museum lain. Isi dalam museum tersebut bergantung pada jenis museum itu sendiri. Disini akan ada 3 jenis klasifikasi dari beberapa jenis berdasarkan beberapa hal, diantara lain sebagai berikut:

a) Museum Nasional

Museum Nasional merupakan museum yang mempunyai tingkatan sesuai dengan kelas nasional atau dalam taraf nasional. Umumnya berisi sebagai benda yang berisi dari berbagai daerah disuatu Negara.

b) Museum Regional

Museum regional merupakan museum yang memiliki tingkatan koleksi terbatas dan hanya dalam lingkup regional. Umumnya koleksinya berasal dari daerah regiolan tempat museum tersebut berdiri.

c) Museum Lokal

Museum lokal merupakan museum yang memiliki tingkatan koleksi dalam taraf daerah saja. Benda yang dikoleksi dalam museum tersebut hanya terbatas warisan dan budaya yang terdapat pada daerah itu saja.

Selain 3 jenis klasifikasi museum ada juga kalisifikasi menurut International



Council of Museum (ICOM), berikut 6 jenis klasifikasi jenis museum menurut ICOM sebagai berikut:

a) *Art Museum*

Art museum atau museum seni merupakan museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan kesenian.

b) *Arkeologi and History Museum*

Arkeologi and History Museum merupakan museum yang di dalamnya terdapat benda arkeologi dan benda bersejarah yang menyimpan tentang sejarah manusia beserta peradabannya.

c) *National Museum*

National Museum atau museum nasional umumnya menyimpan benda yang berasal dari berbagai wilayah dari Negara tempat museum itu berdiri.

d) *Natural History Museum*

Natural History Museum merupakan museum ilmu alam yang didalamnya terdapat hal-hal yang berkaitan dengan peradaban ilmu pengetahuan alam.

e) *Science and Technology Museum*

Science and Technology Museum adalah museum yang isinya berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

f) *Specialized museum*

Specialized museum atau museum khusus ini umumnya dikhususkan untuk satu benda khusus tertentu yang mungkin berbeda dari kelima jenis museum sebelumnya

2.1.4 Jenis dan Kedudukan Museum di Indonesia

Berdasarkan jenis koleksi, museum di Indonesia terbagi atas:

a) *Museum Umum*

Koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan seni, disiplin ilmu dan teknologi



b) Museum Khusus

Koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan salah satu cabang disiplin ilmu dan teknologi.

Berdasarkan kedudukannya, museum terbagi atas:

a) Museum Nasional

Koleksinya terdiri atas kumpulan benda yang mewakili seluruh wilayah Indonesia

b) Museum Provinsi

Koleksinya terdiri atas kumpulan-kumpulan benda yang mewakili dalam satu provinsi

c) Museum Lokal

Koleksinya terdiri atas kumpulan-kumpulan benda yang mewakili dalam satu wilayah kabupaten atau kota madya

Berdasarkan penbgelolanya, museum terbagi atas:

a) Museum pemerintah

b) Museum swasta – benda warisan budaya

2.1.5 Sejarah Museum di Indonesia

Berdirinya suatu museum di Indonesia tahun 1778 dengan didirikannya Museum Bataviaasch Genootschap Van Kunsten en Westenschappen di Batavia (sekarang Jakarta). Karena mulai dilakukannya penelitian benda-benda warisan budaya di Indonesia yang telah dikumpulkan. Pada tahun 1915 didirikannya Museum Sono Budoyo di Yogyakarta. Jumlah museum yang terdapat di Indonesia kurang lebih 30 buah sampai akhir Perang Dunia II.

Jumlah itu terus bertambah setelah kemerdekaan Indonesia dan tujuan pendiriannya berubah dari tujuan untuk kepentingan pemerintah penjajah menjadi untuk kepentingan masyarakat dalam usaha pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada tahun 1964 urusan museum ditingkatkan menjadi Lembaga museum-museum Nasional, kemudian pada tahun 1966 Lembaga Museum-museum Nasional diganti menjadi Direktorat Museum dalam lingkungan Direktorat Jenderal Kebudayaan



Dalam rangka pembinaan dan pengembangan permuseuman di Indonesia maka:

- Pada tahun 1971 Direktorat Permuseuman mengelompokkan museummuseum menurut jenis koleksinya menjadi tiga jenis yaitu Museum Umum, Museum Khusus dan Museum Lokal.
- Pada tahun 1975 pengelompokkan itu diubah menjadi Museum Umum, Museum Khusus, dan Museum Pendidikan.
- Pada tahun 1980 pengelompokkan itu disederhanakan menjadi Museum Umum dan Museum Khusus

Berdasarkan tingkat kedudukan Direktorat Permuseuman mengelompokkan Museum Umum dan Museum Khusus menjadi Museum tingkat Nasional, Museum Regional (Provinsi) dan Museum tingkat Lokal (kodya/kabupaten). Menurut catatan, pada tahun 1981 di Indonesia terdapat 135 buah museum.

Pembinaan dan pengembangan permuseuman di Indonesia khususnya museum dilingkungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan meliputi bidang koleksi, fisik bangunan, ketenangan, sarana penunjang, fungsionalisasi dan peran museum sebagai museum pembinaan museum daerah dan swasta

Perbandingan antara museum yang didirikan sebelum kemerdekaan dengan museum yang didirikan setelah kemerdekaan dapat dilihat pada tabel berikut.



Tabel 2.1 Perbandingan Museum yang Didirikan Sebelum dan Sesudah Kemerdekaan

No.	Museum Sebelum Kemerdekaan	Museum Setelah Kemerdekaan
1	Didirikan untuk kepentingan ilmu pengetahuan yang menunjang	Didirikan untuk kepentingan pelestarian warisan budaya dalam rangka pembinaan dan pengembangan
2	Pelaksanaan politik colonial dan pengembangan ilmu pengetahuan	Kebudayaan bangsa dan sebagai sarana pendidikan non formal
3	Beberapa museum mempunyai jumlah koleksi yang cukup besar, sebagian dipamerkan yang berorientasi pada tata pameran museum-museum di Eropa	Jumlah koleksi masih terbatas
4	Sebagian besar bangunan tidak direncanakan untuk suatu museum, pada umumnya sudah tua dan tidak lagi memenuhi persyaratan bangunan modern	Bangunan museum pada umumnya sudah direncanakan khusus untuk suatu gaya arsitektur tradisional daerah tertentu
5	Sebagian dari museum-museum ini tidak memiliki tenaga ilmiah yang berpengalaman, namun jumlahnya tidak memadai	Pada umumnya masih kekurangan tenaga ahli
6	Sebagian sudah mempunyai bagian yang melayani bimbingan edukatif yang tidak terdapat pada jaman kolonial, sarana	Struktur organisasi disesuaikan dengan kebutuhan

2.1.6 Karakteristik Benda-Benda Koleksi Umum

Pada umumnya sebuah museum mewadahi koleksi penting yang sudah terseleksi. Obyek yang secara langsung dapat dinikmati di museum dengan diregistrasi terlebih dahulu di koleksi museum dengan nomor artefak dan detail rekaman tentang sumbernya.

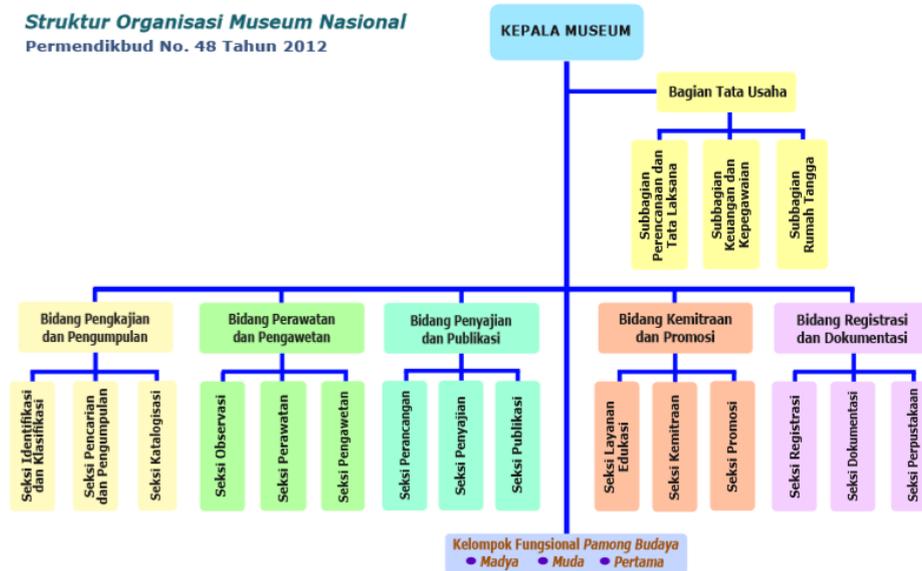
Kriteria obyek koleksi yang ditampung di dalamnya adalah:

- Memiliki nilai sejarah / ilmiah
- Dapat diidentifikasi wujudnya (morfologi), tipe (typologi), fungsi dan maknanya secara historis dan geografis
- Harus dapat dijadikan dokumen dalam arti sebagai bukti (realitas) dan eksistensinya bagi penelitian ilmiah
- Harus dapat dijadikan sesuatu yang monumental (bakal menjadi monumen dalam sejarah alam dan budaya)
- Benda asli (realita), replika / reproduksi yang sah menurut kaidah permuseuman



2.1.7 Struktur Organigram Museum

Berikut salah satu organigram yang diterapkan di salah satu museum yang ada di Indonesia:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Museum Nasional

Sumber : Departemen Kebudayaan dan Pariwisata

Menurut Departemen Kebudayaan dan Pariwisata (2007), struktur organisasi yang umum dimiliki oleh sebuah museum adalah sebagai berikut:

- Kepala / Direktur museum
Memimpin pelaksanaan tugas dan fungsi museum
- Kepala Bagian Tata Usaha Museum
Memimpin penyelenggaraan urusan tata usaha, urusan rumah tangga dan ketertiban museum
- Kepala Bagian Kuratorial
Memimpin penyelenggaraan pengumpulan, penelitian dan pembinaan koleksi
- Kepala Bagian Konservasi dan Preparasi
Memimpin penyelenggaraan konservasi, restorasi, dan reproduksi koleksi serta preparasi tata pameran



- e) Kepala Bagian Bimbingan dan Publikasi
Memimpin penyelenggaraan kegiatan bimbingan dengan metode dan sistem edukatif kultural dalam rangka menanamkan daya apresiasi dan penghayatan nilai warisan budaya dan ilmu pengetahuan serta menyelenggarakan publikasi tentang koleksi museum
- f) Kepala Bagian Registrasi dan Dokumentasi
Memimpin penyelenggaraan registrasi dan dokumentasi seluruh koleksi
- g) Perpustakaan
Menyelenggarakan perpustakaan dan menyimpan hasil penelitian dan penerbitan museum.

2.1.8 Ruang-Ruang Museum

Menurut Departemen Kebudayaan dan Pariwisata pada tahun 2008 bahwa museum setidaknya terdiri dari dua unsur yaitu:

- a) Bangunan pokok yang meliputi:
 - a. Ruang pameran tetap
 - b. Ruang pameran temporer
 - c. Ruang auditorium
 - d. Ruang kantor/ administrasi
 - e. Ruang perpustakaan
 - f. Ruang laboratorium
 - g. Ruang penyimpan koleksi
 - h. Ruang edukasi
 - i. Ruang transit koleksi
 - j. Bengkel kerja reparasi
- b) Bangunan penunjang yang meliputi:
 - a. Ruang cinderamata
 - b. Kafetaria
 - c. Ruang penjualan tiket dan penitipan barang
 - d. Ruang lobby
 - e. Toilet
 - f. Ruang parkir dan Taman
 - g. Ruang pos jaga



Selain itu ada yang berpendapat lagi bahwa museum terdiri menjadi 4 bagian, menurut Ambrose (1993) bangunan museum terdiri dari ruang-ruang sebagai berikut:

- a) *Public Space / Service*
 - a. *Visitor entrance*
 - b. *Reception*
 - c. *Orientation*
 - d. *Visitor information*
 - e. *Cloakroom*
 - f. *Assembly area*
 - g. *Rest areas*
 - h. *Lavatories*
 - i. *Catering facilities*
 - j. *Audio-visual theatre*
 - k. *Education room*
 - l. *Lecture rooms*
 - m. *Meeting rooms*
 - n. *Retail facilities*
 - o. *Security office / Desk*
 - p. *Telephones / Post box*
 - q. *Donation box*
- b) *Public Space / Collections*
 - a. *Temporary exhibition*
 - b. *Display*
 - c. *Resource centre*
 - d. *Library*
 - e. *Documentation / Information*
 - f. *Archives / Records*
 - g. *Study collection*
 - h. *Collections management staff office*
 - i. *Duty staff office*



- c) *Storage*
 - a. *Collecting storage*
- d) *Supporting Services*
 - a. *Management*
 - b. *Administration / Finance*
 - c. *Security*
 - d. *Cleaning*
 - e. *Technical workshop*
 - f. *Photographic studio*
 - g. *Design / Display studio*
 - h. *Publication / Shop shock stores*
 - i. *Publication office*
 - j. *Information / PR / Publicity office*
 - k. *Research / Fieldwork*
 - l. *Collections storage*
 - m. *Conservation laboratories*
 - n. *Technical stores*
 - o. *Exhibition storage*
 - p. *Staff restroom*
 - q. *Heating / Air conditioning plant*
 - r. *Garage / Parking areas*
 - s. *Delivery bay*

2.1.9 Sistem Display Museum

Display pada museum ternyata memiliki sistem peletakkan yang dimana akan memperkuat dan mempercantik display yang dipamerkan, berikut beberapa contoh sistem display yang digunakan terhadap museum :

a. Sistem Display Vitrin

Vitrine adalah lemari pajang untuk menata benda-benda koleksi. Umumnya dipergunakan untuk tempat memamerkan benda-benda tiga dimensi, benda-benda yang tidak boleh disentuh, benda-benda karena kecil bentuknya atau karena tinggi nilainya.



Bentuk Vitrine ada dua macam, yaitu Vitrine-tunggal dan Vitrine-ganda. Vitrine-tunggal adalah vitrine yang hanya berguna untuk memajang koleksi saja sedangkan vitrine ganda adalah vitrine yang mempunyai dua fungsi untuk pemajangan dan bagian bawah untuk menyimpan benda-benda koleksi yang tidak terpakai.

b. Sistem Display Pedestal

Sistem display pedestal atau alas koleksi, merupakan alat yang memiliki fungsi untuk meletakkan koleksi yang berbentuk tiga dimensi. Terkadang sistem display ini bersifat riskan terhadap pengunjung, karena koleksi yang diletakkan di atasnya bias rawan untuk jatuh jika tersenggol oleh pengunjung

c. Sistem Display Panel

Kegunaan panel bermacam-macam, sebagai sekat pemisah ruangan, sarana penerangan, dan sarana pameran. Bentuknya tidak selalu harus merupakan bidang datar yang tegak berdiri sendiri seperti papan tulis tetapi dapat pula terdiri dari beberapa bidang, dapat melengkung ataupun cembung, miring dan lain sebagainya. Bentuknya disesuaikan dengan komposisi ruangan dan selera perencana.

Sebagai sarana pameran, panel berfungsi sebagai tempat meletakkan benda-benda dua dimensi, misalnya foto, gambar, lukisan, peta, dan sebagainya. Selain itu juga dapat digunakan untuk benda-benda yang berbentuk pipih seperti topeng, buku, kain, dsb. Jika sekiranya panel itu akan dipakai untuk benda-benda berharga, maka panel tersebut harus dibuat tutup kaca agar benda-benda yang ada di dalamnya akan terlindungi. Bentuk panel dapat dibagi dua, yaitu panel tunggal dan panel ganda dengan vitrine.

2.1.10 Penataan Pameran

Menurut (Dean, 1996) ada tiga alternatif pendekatan dalam mengatur sirkulasi alur pengunjung dalam penataan ruang pameran sebuah museum :

a. Alur yang disarankan (*suggested*)

Keberhasilan pendekatan ini bergantung pada kemampuan elemen ruang dalam mengarahkan pengunjung untuk melalui jalur yang sudah disiapkan



karena pengunjung masih diberi kesempatan untuk memilih jalur sesuai keinginannya.

b. Alur yang tidak berstruktur (*unstructured*)

Dalam pendekatan ini, pengunjung tidak diberikan batasan gerak dalam ruang, mereka bebas bergerak tanpa adanya alur yang harus diikuti. Biasanya pendekatan ini digunakan dalam sebuah galeri seni.

c. Alur yang diarahkan (*directed*)

Pendekatan seperti ini bersifat kaku karena mengarahkan pengunjung untuk bergerak dalam satu arah sesuai alur yang sudah direncanakan.

2.2 STUDI SEJARAH SEPULUH NOPEMBER

2.2.1 Sejarah Hari Pahlawan

Yang melatarbelakangi tanggal 10 November diperingati sebagai Hari Pahlawan adalah peristiwa pertempuran hebat yang terjadi di Surabaya antara arek-arek Suroboyo dengan serdadu NICA yang diboncengi Belanda. Mantan pimpinan tertinggi gerakan Pemuda Republik Indonesia (PRI) Sumarsono yang juga ikut ambil bagian dalam peperangan pada saat itu mengusulkan kepada Presiden Soekarno agar menetapkan tanggal 10 November sebagai Hari Pahlawan. Momentum peperangan di Surabaya tersebut menjadi legitimasi peran militer dalam perjuangan merebut kemerdekaan. Sehingga nilai kepahlawanan tersemat dalam sebuah perjuangan melawan agresi militer. Dan untuk memobilisasi kepahlawanan secara militeristik, makanya 10 November dijadikan Hari Pahlawan.

2.2.2 Latar Belakang 10 Nopember 1945

Latar belakang terjadinya peperangan ini adalah karena adanya insiden hotel Yamato Surabaya. Dimana ketika itu orang-orang Belanda di bawah pimpinan Mr. Ploegman mengibarkan bendera Merah Putih Biru yaitu bendera Belanda di atas hotel Yamato di Surabaya. Hal ini tentunya membuat kemarahan di hati masyarakat Surabaya tatkala itu.

Dianggap menghina kedaulatan bangsa Indonesia, maka dari itu membuat sebagian pemuda bertindak tegas dengan menaiki hotel Yamato dan merobek bendera Belanda warna birunya sehingga tinggal tersisa warna bendera bangsa



Indonesia Merah Putih. Peristiwa ini terjadi pada tanggal 27 Oktober. Inilah yang memicu terjadi peristiwa bersejarah pertempuran 10 November tersebut.

Peristiwa ini terjadi di Hotel Yamato yang dulu dikenal dengan istilah Yamato Hoteru (bernama Oranje Hotel atau Hotel Oranye pada zaman kolonial, sekarang bernama Hotel Majapahit) di Jl. Tunjungan no. 65 Surabaya. Kemudian terjadilah pertempuran pertama antara Indonesia dengan Inggris pada 27 Oktober 1945. Karena peristiwa tersebut Jendral D.C Hawthron meminta bantuan Presiden Soekarno untuk meredakan situasi.

Bentrokan-bentrokan bersenjata di Surabaya tersebut memuncak dengan terbunuhnya Brigadir Jenderal Mallaby, (pimpinan tentara Inggris untuk Jawa Timur), pada 30 Oktober 1945 sekitar pukul 20.30. Mobil Buick yang ditumpangi Brigadir Jenderal Mallaby berpapasan dengan sekelompok milisi Indonesia ketika akan melewati Jembatan Merah. Kesalahpahaman menyebabkan terjadinya tembakan yang berakir dengan tewasnya Brigadir Jenderal Mallaby. Brigadir Jenderal Mallaby terkena tembakan pistol yang dilakukan oleh seorang pemuda Indonesia yang sampai sekarang tidak diketahui identitasnya.

Kematian Jenderal Mallaby ini menyebabkan pihak Inggris marah kepada pihak Indonesia dan akan mengeluarkan ultimatum 10 November 1945 untuk meminta pihak Indonesia menyerahkan persenjataan dan menghentikan perlawanan. Bagi arek-arek Surabaya daripada meninggalkan kota dan mengikuti ultimatum dari Inggris justru arek-arek Surabaya memilih tetap bertahan meskipun konsekuensi pilihan tersebut berarti adalah jatuhnya banyak korban jiwa.

Pihak Inggris dalam waktu tiga hari telah berhasil merebut kota. Akan tetapi, pertempuran baru benar-benar reda setelah tiga minggu. Hal ini menandakan betapa gigihnya perlawanan arek Surabaya. Dari pertempuran itu, 6000 rakyat Indonesia gugur dan ribuan lainnya meninggalkan kota. Hingga sekarang, peristiwa pertempuran Surabaya diperingati sebagai Hari Pahlawan. Peringatan ini tidak hanya sekedar untuk mengajak seluruh rakyat Indonesia mengingat peristiwa heroik arek-arek Surabaya, tetapi juga merenungi kembali pengorbanan mereka kepada tanah air yang mereka cintai.



2.3 KONSEP EDUKASI SEJARAH

2.3.1 Pengertian Edukasi

Edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Proses pembelajaran edukasi ini ada yang formal maupun non formal kepada seorang atau lebih dari satu orang, baik secara bersama – sama ataupun secara individu.

Selain itu ada beberapa pengertian edukasi menurut beberapa para ahli:

a) *Driyarkara*

Menurut Driyakarya edukasi merupakan usaha dalam memberikan pegangan kepada manusia dan mengangkat yang muda agar lebih insani. Terutama, dalam mensiasati perkembangan jaman yang berjalan begitu cepat. Penting, agar manusia tetap dapat menyesuaikan sebagai peranannya.

b) *Ahmad D. Marimba*

Beliau berpendapat pengertian edukasi adalah bimbingan secara sadar oleh pendidikan dalam perkembangan jasmani serta rohani untuk hal baik. Di tujukan dalam pembentukan kepribadian yang lebih utama agar menjadi insan yang lebih berkualitas. Agar berguna bagi masyarakat, nusa dan bangsa.

c) *Notoadmojo*

Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.

d) *M.J.Langeveld*

Edukasi merupakan upaya manusia dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan. Menurutnya juga edukasi merupakan usaha menolong anak untuk melaksanakan tugas – tugas hidupnya, agar bisa mandiri, akil – baligh, dan bertanggung jawab secara susila.



2.3.2 Tujuan Edukasi

Edukasi terbentuk tanpa ada tujuan, tujuan dari edukasi ini agar semua orang memahami pentingnya dari edukasi itu sendiri. Berikut adalah beberapa tujuan dari edukasi:

- a) Meningkatkan kecerdasan
- b) Merubah kepribadian manusia supaya memiliki akhlak terpuji
- c) Mampu mengontrol diri
- d) Meningkatkan keterampilan
- e) Bertambah kreativitas pada hal yang dipelajari
- f) Mendidik manusia menjadi lebih baik dalam bidang yang ditekuni

2.3.3 Manfaat Edukasi

Edukasi selain memiliki tujuan tetapi juga memiliki manfaat dari apa itu edukasi, berikut beberapa manfaat edukasi:

- a) Mencerdaskan kehidupan bangsa untuk membangun peradaban negara
- b) Memberikan pengetahuan luas tentang apa yang dipelajari
- c) Mengembangkan kepribadian manusia menjadi lebih bermatabat
- d) Mengembangkan bakat yang telah dimiliki sehingga lebih berpotensi
- e) Memperbaiki kesalahan seseorang agar menjadi lebih baik
- f) Membekali manusia untuk menyongsong masa depan yang cerah

2.3.4 Pengertian Sejarah

Pengertian sejarah adalah ilmu yang dapat di gunakan untuk mempelajari peristiwa penting di masa lalu, sejarah meliputi kejadian-kejadian yang lampau serta pengetahuan yang berfikir logis. Sejarah adalah pelajaran yang dapat di ambil di masa sekarang. Sejarah merupakan asal-usul kejadian ataupun peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Sejarah secara etimologi berasal dari bahasa arab yaitu Shajarah – Syajaratun yang artinya pohon. Akan tetapi secara garis besar, di Indonesia sejarah yang berarti asal-usul, silsilah, riwayat, dan apabila dibuat skema akan menyerupai pohon dengan ranting, cabang, serta daun. Dengan penjelasan di atas bahwa pengertian sejarah bermakna sebagai pertumbuhan ataupun perkembangan dari pohon, dimana sejarah adalah sebagai akarnya.



Sejarah sangat berperan aktif dalam kehidupan manusia yang pernah terjadi di masa lampau, agar generasi setiap manusia tidak kehilangan referensinya untuk hidup dimasa depan. Apabila ditelaah secara umum manfaat sejarah itu untuk mengetahui hal-hal dimasa lalu yang bersifat menunjang berbagai pengetahuan. Berikut beberapa pengertian sejarah menurut para ahli ataupun sejarawan :

a) Muhammad Yamin

Sejarah merupakan berbagai ilmu pengetahuan yang disusun atas dasar penyelidikan dari beberapa peristiwa, yang dapat diteliti kebenarannya serta dapat dibuktikan sebagai bahan kenyataan yang benar-benar terjadi.

b) Moh Hatta

Sejarah dengan artian suatu perwujudan tentang masa lampu. Disini dikatakan bahwa sejarah bukan hanya sekedar melahirkan asal mula dari berbagai peristiwa, akan tetapi sebagai bentuk nyata dari suatu kejadian.

c) Sartono Kartididjo

Pengertian Sejarah menurut Sartono Kartididjo merupakan sebuah deskripsi penggambaran pengalaman secara gabungan terhadap peristiwa yang terjadi di masa lalu. Serta menceritakan berbagai kejadian yang membuat hadir kembali peristiwa di masa lalu ke masa sekarang.

d) Ibnu khaldun

Pengertian sejarah menurut Ibnu Khaldun yang mengatakan bahwa sebagai catatan masyarakat terdahulu tentang masyarakat umum manusia ataupun peradaban manusia yang terjadi dari watak ataupun sifat masyarakat tersebut. Hal ini menjadikan sejarah sebagai catatan dari sifat ataupun watak dari masyarakat serta peradaban di masa lalu.

e) Ariestoteles

Pengertian sejarah menurut Ariestoteles yang mengemukakan bahwa sejarah adalah suatu sistem yang mengelola kedalam penelitian suatu yang pernah terjadi, yang disusun dengan secara teratur, tersusun serta berbentuk kronologi.



f) J.Bank

Suatu kejadian ataupun peristiwa yang terjadi dimasa lampau. Menjadikan sebagai bahan penunjang yang dapat dipahami dari tindakan ataupun perilaku manusia di masa lalu.

g) Gustafon

Gustafson mengemukakan tentang pengertian sejarah yang pada dasarnya sejarah sebagai penunjang dalam pengetahuan ataupun sebagai puncak pengetahuan manusia terdahulu. Pengetahuan manusia terdahulu akan berpengaruh terhadap generasi selanjutnya yang menjadikan sejarah sebagai patokannya.

2.3.5 Tujuan Sejarah

Dalam sejarah juga memiliki tujuan yang penting bagi pengguna sejarawan agar pesan-pesan yang terambil dapat berguna untuk para sejarawan, berikut beberapa tujuan sejarah:

- a) Dapat menghargai waktu, menyadarkan peserta didik agar berkembang pada masa selanjutnya
- b) Mengetahui beberpa peristiwa penting
- c) Menanamkan sikap orientasi pada masa kini dan masa depan
- d) Dapat belajar dari masa lalu
- e) Tidak mengulangi kesalahan yang sama
- f) Mengembangkan kemampuan berpikir historis yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif

2.3.6 Manfaat Sejarah

Manfaat mempelajari sejarah tentu untuk mengetahui peristiwa yang pernah terjadi di masa lampau. Hal ini merupakan dasar utama dari belajar tentang sejarah. Bagaimana kita lebih memahami apa yang terjadi di masa lalu, siapa yang terlibat, dimana peristiwa terjadi dan wawasan dari masa ke masa dapat dipahami.

Selain itu ada beberapa manfaat sejarah bagi pengguna yang mempelajari tentang sejarah itu sendiri, berikut beberapa manfaat sejarah yang dapat berguna bagi penggunanya:

- a) Mengetahui Peristiwa di Masa Lampau
- b) Manfaat Edukatif dan Pembelajaran



- c) Sebagai Sumber Inspirasi
- d) Manfaat Instruktif
- e) Sebagai Sarana Rekreasi
- f) Sejarah Sebagai Keprofesian
- g) Memperluas Wawasan dan Pikiran

2.4 INTERAKTIF

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Pengertian interaktif sendiri adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya.

Sesuatu yang interaktif melibatkan dua pihak atau lebih yang aktif di dalamnya. Tampilan dari multimedia juga suatu gabungan dari berbagai media seperti audio dan juga visual yang terdiri dari gambar, video, grafis, teks, foto, audio dan juga animasi yang sudah terintegrasi dan sudah di kemas menjadi sebuah file digital atau biasa di sebut dengan komputerisasi.

Berikut adalah beberapa teknologi yang diterapkan dalam interior Museum untuk menunjang desain ruang yang interaktif

1. Smart Table / Smart Screen

Smart Table berfungsi sebagai display informasi yang menggunakan bantuan web desain dan membutuhkan opsi dari pengunjung untuk dapat menunjukkan informasi yang diinginkan pengunjung itu sendiri.





2. *Interactive Wall and Floor*

Dinding dan lantai interaktif dibantu oleh monitor TV atau proyektor yang dapat didukung oleh teknologi sentuhan sensor untuk memberikan respons terhadap gerakan pengunjung.



Pada konsep interaktif ini bertujuan untuk menunjang minat pengunjung akan semakin menarik berkunjung ke museum. Ada keunggulan dari multimedia interaktif sendiri, yaitu memberikan kebebasan kepada pengguna dalam mengakses informasi dan dapat menampilkan visualisasi yang menarik.

2.5 STUDI PENCAHAYAAN

Pencahayaan memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan kenyamanan beraktivitas baik di dalam maupun di luar rumah. Ruang tidak dapat berfungsi secara optimal tanpa adanya pencahayaan yang tepat. Selain itu pencahayaan interior menjadi sentuhan akhir yang dapat meningkatkan estetika sehingga ruangan semakin sedap dipandang mata.

Kebutuhan dan sistem pencahayaan akan berbeda menyesuaikan fungsi ruang dan jenis display. Sebagai contoh, sebuah museum sejarah alam mungkin hanya perlu distribusi umum minimal sementara pada kasus pameran diberikan pencahayaan pada display. Pada ruang eksterior, pencahayaan dan pencahayaan ruang luar dapat digunakan untuk mendramatisir dan memperlihatkan tampilan museum. Cahaya yang terlihat adalah kombinasi dari berkas cahaya merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu. Panjang gelombang cahaya ini adalah 400-700 nanometer (nm). Rentang ultraviolet adalah 300-400 nm. Cahaya di kisaran biru hingga akhir dari spektrum ultraviolet memiliki energi lebih dan dapat lebih merusak objek. Karena tidak satupun sinar ultraviolet (UV) atau inframerah (IR) yang boleh mempengaruhi tampilan, keduanya harus dihilangkan sepenuhnya dari



area pameran, area penyimpanan koleksi, dan area penanganan. Dua sumber utama sinar UV adalah sinar matahari (pencahayaan alami) dan lampu neon (pencahayaan buatan).

2.5.1 Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah proses menempatkan jendela, bukaan dan permukaan reflektif lainnya sehingga pada siang hari ruangan tersebut dapat menyediakan cahaya alami yang efektif ke dalam ruangan. Perhatian khusus diberikan pada pencahayaan alami saat merancang bangunan dengan tujuan untuk memaksimalkan kenyamanan visual atau untuk mengurangi penggunaan energi.

Pencahayaan alami dapat digunakan sebagai pengaruh besar mendramatisir dan meramaikan desain dari sebuah bangunan. Beberapa arsitek menggunakan cahaya alami sebagai pembentuk desain bangunan. Pencahayaan alami dapat mengakibatkan kerusakan pada berbagai bahan koleksi, batu, logam, keramik pada umumnya tidak peka terhadap cahaya, tetapi bahan organik lainnya, seperti tekstil, kertas, koleksi ilmu hayati adalah bahan yang peka terhadap cahaya.

Perancang museum harus memahami dan menerima bahwa museum yang paling profesional lebih menghargai penyajian dan pelestarian koleksi mereka diatas segala manfaat arsitektural pencahayaan alami yang melimpah pada area koleksi. Terlalu banyak cahaya dan panjang gelombang tertentu mampu menyebabkan kerusakan yang nyata pada koleksi-koleksi yang tidak dapat tergantikan.

Selama ini, lampu menghabiskan 20% dari seluruh energi listrik di dunia. Tujuan melakukan pengetaruan tata cahaya dalam desain interior adalah bentuk untuk :

- a) Menghemat uang
- b) Menghemat energi
- c) Melakukan konservasi lingkungan

Agar dapat menggunakan cahaya alami secara efektif, perlu dikenali ke beberapa sumber cahaya utama yang dapat dimanfaatkan :

- a) *Sunlight*, cahaya matahari langsung dan tingkat cahayanya tinggi.



b) *Daylight*, cahaya matahari yang sudah tersebar dilangit dan tingkat cahayanya rendah.

c) *Reflected light*, cahaya matahari yang sudah dipantulkan

2.5.2 Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan dihasilkan melalui sumber cahaya lain selain cahaya alami. Pencahayaan buatan dibutuhkan untuk posisi area yang sulit dicapai pencahayaan alami. Berikut penjelasan beberapa contoh pencahayaan buatan:

a. *General Lighting*

General lighting atau pencahayaan umum adalah sistem pencahayaan yang menjadi sumber penerangan utama. Umumnya penerangan dilakukan dengan cara menempatkan titik lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata. Keunggulan lampu indirect adalah dapat menghasilkan cahaya yang merata tanpa membuat mata silau dan suasana “hangat” pun lebih terasa dengan tampilan lampu warna kekuningan.



b. *Accent Lighting*

Accent lighting digunakan untuk menyorot atau memfokuskan pada suatu benda agar dapat lebih terlihat. Pemasangan accent lighting pada ruang dalam umumnya digunakan untuk menyorot benda seni (artwork) atau menyorot lukisan. Accent lighting biasanya menggunakan spotlight karena dapat menghasilkan bias cahaya yang kuat dan menghasilkan fokus pada objek yang dituju. Aplikasi wall lamp juga dapat digunakan untuk pada dinding tertentu sehingga menghasilkan tampilan ruang yang dinamis.



c. Task Lighting

Jenis pencahayaan yang hanya terdapat pada tempat dan area sekelilingnya yang terkena cahaya



d. Decorative Lighting

Pencahayaan dengan lampu sebagai obyek untuk diluar



Pencahayaan buatan lebih baik dari pada pencahayaan alami supaya tidak merusak, cahaya buatan harus tetap dimodifikasi pada iluminasi (tingkat



keterangan cahaya) tertentu, untuk mengurangi radiasi sinar ultraviolet. Pada sebagian besar museum, perlengkapan pencahayaan di semua daerah pameran dan daerah koleksi lain harus berpelindung UV hingga kurang dari 75 microwatts per lumen dan tertutup untuk mencegah kerusakan terhadap objek jika terjadi kerusakan lampu.

Secara umum, berdasarkan ketentuan nilai iluminasi yang dikeluarkan Illumination Engineers Society of North Amerika (Lighting Handbook For General Use). Pada area pameran, tingkat pencahayaan paling dominan di permukaan barang koleksi itu sendiri. Diatas permukaan benda paling sensitif, termasuk benda dari bahan kertas, tingkat pencahayaan tidak boleh lebih dari 5 Footcandles (Fc).

2.6 PENGHAWAAN

Penghawaan dalam rumah sangat berpengaruh terhadap penghuni atau pengguna. Kenyamanan ruangan yang ada di dalam sebuah rumah secara langsung akan memengaruhi fisik dan psikologis penghuninya. Maka dari itu penghawaan yang baik menggunakan penghawaan alami maupun buatan akan membawa dampak positif baik bagi fisik bangunan dan penggunaannya, diantaranya:

- a) Memenuhi persyaratan kesehatan yaitu mengekalkan kualiti udara di dalam bangunan di atas satu paras minimum, yaitu menggantikan udara terpakai dengan udara bersih
- b) Menghasilkan kenyamanan termal, yaitu untuk menambahkan kehilangan dan mengurangi ketidakselarasan oleh kulit yang lembab
- c) Mendinginkan struktur bangunan apabila berlaku keadaan suhu di dalam ruang bangunan meningkat lebih tinggi dari suhu di luar ruangan

2.7 AKUSTIK

Kata akustik berasal dari bahasa Yunani "akuostikos" yang berarti, segala sesuatu yang bersangkutan dengan pendengaran pada suatu kondisi ruang yang dapat mempengaruhi mutu bunyi. Akustik mempunyai tujuan untuk mencapai kondisi pendengaran suara yang sempurna yaitu murni, merata, jelas dan tidak berdengung sehingga sama seperti aslinya, bebas dari cacat dan kebisingan.



Faktor – faktor yang mendasari masalah akustik adalah :

1. Sumber suara
2. Perambatan suara
3. Penerimaan suara
4. Intensitas suara
5. Frekuensi suara

2.7.1 Akustik Ruang

Dalam Satwiko (2009), akustik adalah ilmu yang mempelajari tentang suara atau bunyi. Akustik dalam arsitektur sering dibagi menjadi akustika *ruang* (*room acoustics*) yang menangani bunyi yang dikehendaki dan kontrol kebisingan (*noise control*) yang menangani bunyi yang tak dikehendaki. Menurut Ching (2009), kualitas suara dalam suatu ruang pada hakekatnya tergantung pada sifat-sifat penutup ruang. Sehingga penataan bunyi pada bangunan mempunyai dua tujuan, yaitu untuk kesehatan (mutlak) dan untuk kenikmatan (diusahakan) (Satwiko, 2009)

2.7.2 Penyerapan Bunyi

Serapan (absorption) adalah perbandingan antara energi yang tidak dipantulkan kembali dan energi keseluruhan yang datang, diukur dalam Sabine (1 m² Sabine = serapan bunyi setara 1 m² jendela terbuka). Penyerapan bunyi (soundabsorbing), kemampuan suatu bahan untuk meredam bunyi yang datang, dihitung dalam persen, atau pecahan bernilai $0 \leq \alpha \leq 1$ (Satwiko, 2009). Dalam Everest dan Pohlman (2009), koefisien penyerapan digunakan untuk menilai keefektifan bahan dalam menyerap suara. Dijelaskan dalam (Cox dan D'Antonio (2009), metode yang sering digunakan dalam pengukuran penyerapan suara yaitu metode tabung impedansi, dengan menghitung standing wave ratio. Metode ini sangat baik untuk penelitian pengembangan bahan tanpa membutuhkan ruang khusus, sampel ukuran besar yang sulit dan mahal dalam proses pengukuran penyerapan bunyi. Pengurangan kebisingan suatu ruang sangat dipengaruhi oleh material akustik. Nilai noise reduction tergantung pada nilai koefisien serap suara bahan akustik dan luas material akustik yang digunakan.

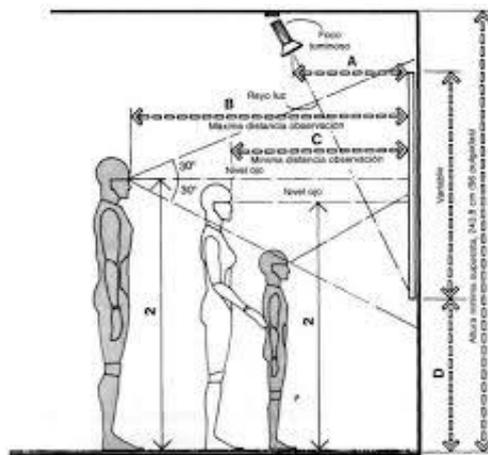


2.8 STUDI ANTHROPOMETRI

Antropometri berasal dari “anthro” yang memiliki arti manusia dan “metri” yang memiliki arti ukuran. Antropometri adalah sebuah studi tentang pengukuran tubuh dimensi manusia dari tulang, otot dan jaringan adiposa atau lemak (Survey, 2009). Menurut (Wignjosoebroto, 2008), antropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, ketika merentangkan tangan, lingkar tubuh, panjang tungkai, dan sebagainya.

Berikut adalah beberapa macam data antropometri yang dibutuhkan pada interior museum:

- a) Antropometri tata letak koleksi

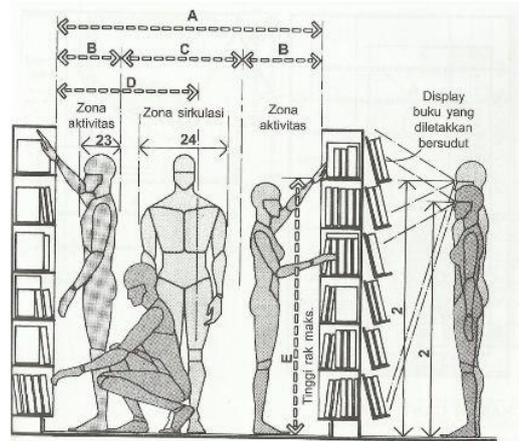


Gambar 2.2 Antropometri Pengunjung

Sumber : Panero 1979

Hal yang harus diperhatikan pada interior museum terutama pada area koleksi merupakan standar ergonomi display. Terdapat ukuran minimum atau persentil terkecil hingga maksimal atau orang dewasa adalah 90cm dari lantai (jika diasumsikan tinggi plafon 300cm). Selain itu jarak pandang antar koleksi dan mata pengunjung harus diperhatikan dengan ukuran minimal 80cm dan maksimal 200cm

- b) Antropometri sirkulasi

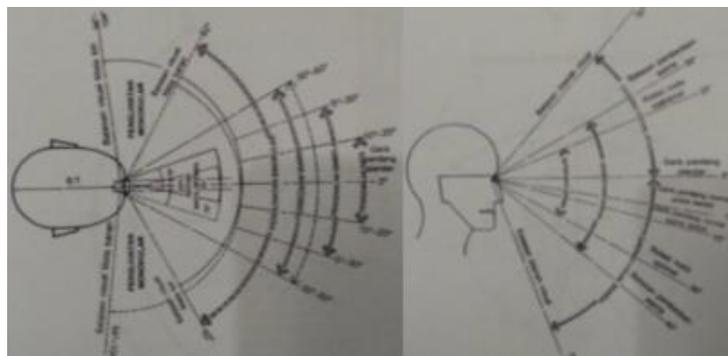


Gambar 2.3 Human Zoning Area

Sumber : Panero 1979

Sirkulasi pengunjung harus memperhatikan beberapa jaraknya. Seperti gambar diatas bahwa sirkulasi orang berjalan sekitar 24cm. selain itu zona aktivitas jika orang sedang melihat koleksi jarak antara koleksi dengan orang juga harus diperhatikan bahwa orang yang sedang melihat sekitar 23cm

c) Anthropometri visual pengguna



Gambar 2.4 Sudut Pandangan Visual

Sumber : Panero 1979



d) Anthropometri pada teater



Gambar 2.5 Anthropometri Pada Teater

Sumber: Panero 1979

2.9 STUDI EKSISTING

Museum 10 November diresmikan oleh presiden K.H. Abdurahman Wahid pada tanggal 19-2-2001. Museum Ini dibangun untuk memperkuat dan memperjelas keberadaan Tugu Pahlawan. Arsitektur Museum 10 Nopember terbilang unik, dari luar tampak bangunan utama berbentuk limas laksana piramid, mirip sekali dengan museum Louvre yang ada di paris. Keunikan lainnya bangunan museum dibenamkan di bawah tanah, hanya atapnya saja yang kelihatan. Hal ini supaya tidak mengganggu pemandangan tugu pahlawan. Sesuai dengan namanya Museum 10 Nopember, museum ini berisi memori dan artefak dari perjuangan arek-arek Surabaya yang heroik sebelum (pertempuran 3 hari) dan saat pertempuran 10 November.

Museum Sepuluh Nopember sebagai media untuk mempelajari rangkaian peristiwa pertempuran Sepuluh Nopember 1945 di Surabaya. Bangunan museum terdiri dari 2 lantai, yaitu lantai 1 digunakan untuk pameran 10 gugus patung yang melambangkan semangat juang arek-arek suroboyo dan sosiodrama pidato Bung Tomo dan juga ruang auditorium. Lantai 2 digunakan sebagai ruang pameran senjata, reproduksi foto-foto dokumenter, dan pameran koleksi peninggalan Bung Tomo dan juga ruang ruang diorama statis yang menyajikan delapan peristiwa yang terjadi pada sepuluh nopember 1945 di Surabaya.



2.9.1 Struktur Pengelola Museum



Gambar 2.6 Struktur Pengelola Museum

Sumber : kantor museum sepuluh nopember

Pengelola Museum Sepuluh Nopember oleh UPTD Dinas Kebudayaan/Pariwisata Kota Surabaya. Lalu turun ke jabatan fungsional yang menaungi Museum Sepuluh Nopember dan memiliki sekitar 12 orang staff yang terbagi menjadi staff tata usaha dan staff konservasi, preparasi, edukasi. Selain itu Museum Sepuluh Nopember juga memiliki sekitar 43 karyawan yang terbagi menjadi karyawan tenaga administrasi, karyawan tenaga operasional, karyawan kebersihan, karyawan pemeliharaan taman dan karyawan keamanan.

Dalam menjalankan tugas dan fungsinya, Museum Sepuluh Nopember 1945 di dukung oleh:

- a) Kepala UPTD yang mempunyai tugas memimpin dan mengkoordinasi seluruh kegiatan perangkat staf dan pelaksana UPTD
- b) Sekertariat mempunyai tugas:
 - a. Menyusun perencanaan usaha dan kegiatan yang terkait dengan UPTD Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember 1945
 - b. Melaksanakan urusan administrasi, surat menyurat, kearsipan dan kebersihan kantor
 - c. Melaksanakan administrasi kepegawaian



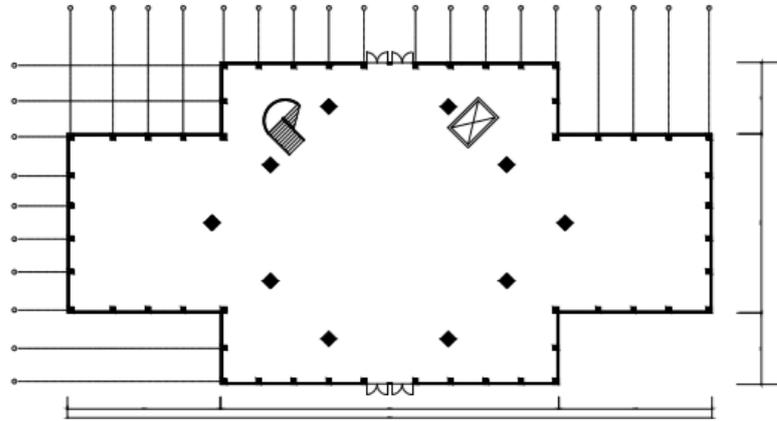
- d. Melaksanakan urusan administrasi keuangan, rumah tangga, perlengkapan dan peralatan kantor
 - e. Melaksanakan pembinaan kelembagan dan ketatalaksanaan
 - f. Melaksanakan penysusun laporan
 - g. Melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh UPTD
- c) Subunit dan Bimbingan Edukasi mempunyai tugas:
- a. Menyelenggarakan perencanaan dan penelitian dalam rangka pengadaan dan penambah koleksi
 - b. Menyelenggarakan identifikasi koleksi dalam usaha penyusunan data data ilmiah
 - c. Mengadakan pengawasan, perawatan dan pembinaan koleksi
 - d. Melaksanakan bimbingan dengan metode dan sistem edukasi kultural untuk mengumpulkan koleksi dan melakukan publikasi tentang koleksi museum
 - e. Menyelenggarakan penertiban koleksi museum yang bersifat edukatif, ilmiah maupun informatif
 - f. Mengkoordinasikan kegiatan sosio edukatif dalam rangka usaha peningkatan daya apresiasi dan penghayatan masyarakat terhadap warisan budaya nasional
 - g. Melaksanakan tugas lain yang diberikan UPTD
- d) Subunit Konservasi dan Preparasi
- e) Subunit Pemeliharaan dan Perawatan

2.9.2 Visi dan Misi

- a) Visi
Surabaya sebagai kota tujuan wisata yang nyaman dan berbudaya
- b) Misi
 - a. Meningkatkan daya tarik wisata melalui pengembangan sarana dan prasarana pariwisata
 - b. Meningkatkan perijinan dan pelayanan
 - c. Meningkatkan kunjungan wisata baik mancanegara maupun domestik
 - d. Meningkatkan dan mengembangkan budaya lokal



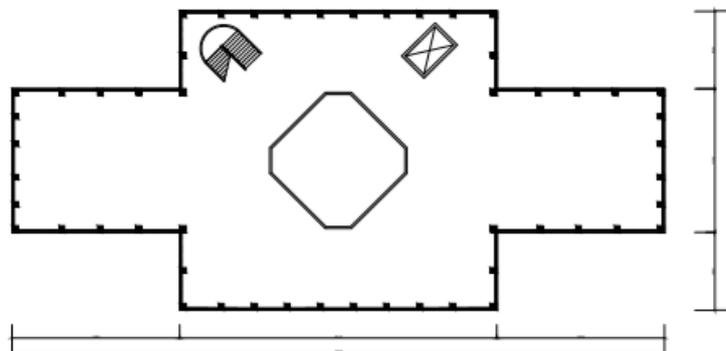
2.9.2 Area-Area Museum Sepuluh Nopember



Gambar 2.7 Eksisting Museum lt 1

Sumber : data pribadi

1. Lobi museum
2. Gugus patung Hall of Fame
3. Gugus patung sosiodrama Bung Tomo
4. Auditorium
5. Lift
6. Pintu keluar darurat
7. Tangga menuju lt. 2
8. Diorama elektronik



Gambar 2.8 Eksisting Museum lt 2

Sumber : data pribadi



9. Radio Bung Tomo
10. Diorama statis 1
11. Koleksi persenjataan foto dan lukisan
12. Diorama statis 2
13. Lift
14. Koleksi peninggalan Bung Tomo

2.9.4 Koleksi Museum Sepuluh Nopember

Museum Sepuluh Nopember salah satu museum sejarah yang memiliki banyak koleksi - koleksi sejarah peninggalan perang pada 10 Nopember. Berikut koleksi yang tersedia di Museum Sepuluh Nopember.

Tabel 2.2 Koleksi Museum Sepuluh Nopember

NO	NAMA KOLEKSI	PERAWATAN	PENYIMPANAN
1	PATUNG PEJUANG SEPULUH NOPEMBER	DIBERSIHKAN TIAP BULAN	DIBATASI JARAK ANTAR PENGUNJUNG DENGAN KOLEKSI
2	FOTO IR. SOEKARNO & BUNG HATTA	PRINT ULANG TIAP SATU TAHUN	PIGORA
3	FOTO PERJALANAN DAN KEJADIAN SAAT PEPERANGAN	PRINT ULANG TIAP SATU TAHUN	PIGORA
4	FOTO BANGUNAN IKONIK DAN BERSEJARAH	PRINT ULANG TIAP SATU TAHUN	PIGORA
5	LUKISAN PERISTIWA PEPERANGAN	DIBERSIHKAN TIAP 6 BULAN	DIGANTUNG
6	FOTO RUMAH SAKIT SIMPANG SURABAYA	PRINT ULANG TIAP SATU TAHUN	PIGORA
7	RADIO BUNG TOMO	DIBERSIHKAN TIAP 6 BULAN	DIBATASI JARAK ANTAR PENGUNJUNG DENGAN KOLEKSI
8	CATATAN HARIAN BUNG TOMO	DIBERSIHKAN TIAP 6 BULAN	DISPLAY
9	HELM	DIBERSIHKAN TIAP 6 BULAN	DISPLAY
10	PISTOL	DIBERSIHKAN TIAP 6 BULAN	DISPLAY
11	SENJATA LARAS PANJANG	DIBERSIHKAN TIAP 6 BULAN	DISPLAY
12	MATA UANG INDONESIA	PRINT ULANG TIAP SATU TAHUN	PIGORA
13	TULISAN-TULISAN DAN GAMBAR PROKLAMASI	PRINT ULANG TIAP SATU TAHUN	PIGORA
14	PATUNG TENTARA	DIBERSIHKAN TIAP 6 BULAN	DIBATASI JARAK ANTAR PENGUNJUNG DENGAN KOLEKSI
15	PATUNG PERAWAT	DIBERSIHKAN TIAP 6 BULAN	DIBATASI JARAK ANTAR PENGUNJUNG DENGAN KOLEKSI
16	MINIATUR PEPERANGAN 10 NOPEMBER	DIBERSIHKAN TIAP 6 BULAN	DISPLAY
17	MINIATUR DIORAMA STATIS	DIBERSIHKAN TIAP 6 BULAN	DISPLAY

Penyimpanan benda – benda koleksi yang berada di museum harus meliputi pengaturan suhu dan kelembaban dari suatu museum. Fungsi dari pengaturan suhu dan kelembaban sangat mempengaruhi dari koleksi agar tidak cepat rusak.

2.9.5 Ruang – ruang Museum Sepuluh Nopember

- a) Ruang Pameran



Pada Museum Sepuluh Nopember memiliki ruang pameran. Ruang pameran terdiri dari 2 lantai, dimana ruang ini memiliki banyak display diantaranya ada gugus patung hall of fame, gugus patung sosiodrama Bung Tomo, radio Bung Tomo, koleksi persenjataan, koleksi foto, koleksi lukisan dan koleksi peninggalan Bung Tomo. Pada area pameran ini memiliki kesan yang sudah lumayan menarik dengan adanya instalasi gugus patung hall of fame. Beberapa di area ini terlihat sangat gelap karena hanya ada lampu yang menyorot ke area koleksi, sehingga jika area pojok yang kurang memiliki pencahayaannya maka pengunjung kurang tertarik untuk melihat display tersebut. Sirkulasi yang tidak terarah juga menyebabkan banyak pengunjung yang hanya melihat display yang menarik dan terlihat saja.

Ruang pameran di lantai 2 sudah tertata dengan baik dan pencahayaannya terlihat sangat bagus karena lantai 2 menggunakan pencahayaan alami yang menyorot dari atas. Hanya saja di lantai 2 karena terlalu terang dengan cahaya alaminya sehingga kegunaan lampu sorot pada area pameran lantai 2 kurang terlihat menonjol.



Gambar 2.9 Area Pameran Museum It 1
Sumber : Dokumen penulis



Gambar 2.10 Area Pameran Museum It 1
Sumber : Dokumen penulis



Gambar 2.11 Area Pameran Museum It 2
Sumber : Dokumen penulis

Pada ruang pameran Museum Sepuluh Nopember ini memiliki beragam display yang dipamerkan. Display yang dipamerkan jelas display yang menggambarkan seluruh peristiwa sepuluh nopember, mulai dari suasana pada hari itu dan barang-barang yang digunakan para pejuang demi menyelamatkan Indonesia. Display yang dipamerkan pada Museum Sepuluh Nopember diantaranya terdapat:

- a. Gugus Hall of Fame
- b. Gugus Patung Sosiodrama Bung Tomo
- c. Radio Bung Tomo
- d. Koleksi persenjataan
- e. Koleksi Foto



- f. Koleksi Lukisan
- g. Koleksi Peninggalan Bung Tomo

2. Ruang Diorama

Museum Sepuluh Nopember memiliki beberapa ruangan diorama. Pengunjung dapat menikmati 3 ruangan diorama pada Museum Sepuluh Nopember. 3 ruangan diorama Museum Sepuluh Nopember ini diantaranya ada ruang diorama statis, ruang diorama statis 1 dan diorama statis 2. Bagi pengunjung dapat menikmati film dokumenter 10 menit tentang sejarah sepuluh nopember di ruang diorama elektronik. Untuk diorama statis pengunjung dapat menikmati perjuangan sepuluh nopember secara suara dengan miniatur kecil yang menggambarkan sejarah sepuluh nopember.

Pada area diorama statis 1 dan 2 memiliki suasana yang kurang menarik karena terlihat gelap saat ingin memasuki area diorama statis. Pencahayaan yang kurang dan suara yang terdengar sedikit keras membuat terkesan kurang menarik untuk pengunjung anak-anak.

Suasana pada area diorama elektronik museum sepuluh nopember ini terkesan kurang kekinian karena bangku yang digunakan bangku yang sudah lama. Selain itu karena area tertutup dan tidak ada nama pemberitahuan sehingga pengunjung kurang mengetahui ruang diorama elektronik. Diorama elektronik sendiri lebih digunakan pada saat *weekend* sehingga saat hari biasa jarang sekali digunakan.



Gambar 2.4 Ruang Diorama Elektronik Museum It 1

Sumber : Dokumen penulis



Gambar 2.13 Ruang Diorama Statis Museum It 2

Sumber : Dokumen penulis

3. Ruang Auditorium

Museum Sepuluh Nopember memiliki ruang auditorium yang menyediakan area tempat berkumpul melakukan suatu kegiatan. Auditorium di Museum Sepuluh Nopember ini digunakan bagi pengunjung yang datang rombongan dan meminta penjelasan lebih dalam tentang sejarah sepuluh nopember akan dibawa dan dijelaskan di dalam auditorium.

Auditorium di museum sepuluh nopember ini sendiri lebih digunakan untuk keperluan penting saja. Jika ada pengunjung rombongan yang datang ke museum dan sudah memberi kabar pihak museum biasanya akan menyambut rombongan ke auditorium dahulu. Suasana auditorium sendiri untuk pencahayaan sudah bagus dan secara penataan kursi dan panggung pembicara sudah cukup baik.



Gambar 2.14 Auditorium Museum It 1
Sumber : Dokumen penulis

2.10 STUDI PEMBANDING

2.10.1 Museum Gedung Sate

Tema pendirian museum ini untuk mengenalkan Gedung Sate sebagai bangunan cagar budaya. Isinya terkait sejarah, proses pembangunan, pemanfaatan, yang ditampilkan dengan paduan teknologi digital. Museum ini berdiri pada 8 Desember 2018. Pencetus museum ini adalah almarhum Ruddy Gandakusumah.

Jumlah pengunjung Museum Gedung Sate Bandung mencapai 148.134 orang per satu tahun. Museum ini memiliki bioskop misi untuk mengenalkan sejarah Gedung Sate. Kemudian memiliki teknologi Augmented Reality. Perangkat yang bisa dipakai ini akan membawa pengunjung ke masa silam dan seolah-olah hadir di tengah para pekerja Gedung Sate.

Sementara teknologi proyektor empat dimensi (4D) menampilkan gambar Gedung Sate dalam tampilan empat dimensi. Gedung yang dirancang oleh J.Berger itu mulai dibangun tahun 1920 dan rampung empat tahun kemudian. Bertingkat tiga dengan luas total lantai 8.000m². Di dalam museum, pengunjung dibebaskan mengambil foto tanpa flash atau lampu kilat. Dari museum, pengunjung pub bisa berkoordinasi dengan petugas untuk tur Gedung Sate.

Berikut beberapa sensasi teknologi interaktif saat berada di Museum Gedung Sate:

- a) Teknologi Layar Sentuh
- b) Virtual Reality

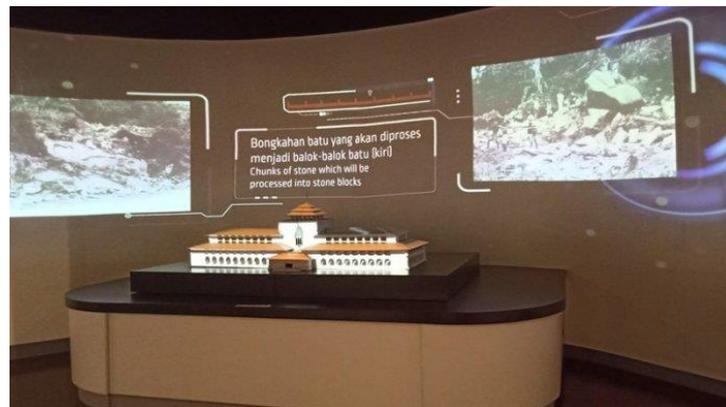


- c) Teknologi Augmented Reality
- d) Teknologi Digital



Gambar 2.15 Museum Gedung Sate

Sumber : Dokumen PRFM 107,5



Gambar 2.16 Museum Gedung Sate

Sumber : Dokumen tribun jabar news



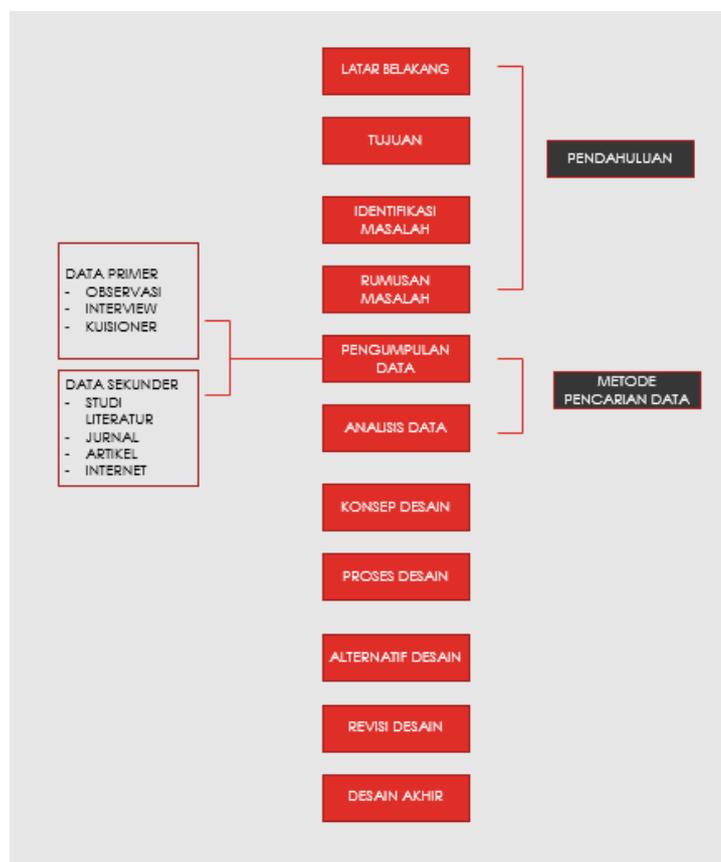
Gambar 2.17 Museum Gedung Sate
Sumber : Dokumen daerah.sidonews.com



BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1 BAGAN PROSES DESAIN

Dalam proses merancang objek Museum Sepuluh Nopember ini menggunakan metode data primer dan sekunder. Data primer ini didapatkan melalui survey penelitian secara langsung ke lapangan dan menyebarkan kuisisioner kepada masyarakat umum. Sedangkan metode sekunder ini didapatkan melalui internet, jurnal, laporan penelitian, buku panduan museum.



Gambar 3.1 Gambar Prosedur Desain

Sumber : Penulis



3.2 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Berdasarkan bagan proses desain di atas, terdapat dua data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam hal ini merupakan data yang bersifat utama dan digunakan sebagai acuan khusus dalam merumuskan solusi desain, contohnya: studi eksisting. Sedangkan data sekunder merupakan data pendukung yang menjadi acuan umum dan mempengaruhi solusi desain, contohnya landasan teori dan studi pustaka. Cara memperoleh kedua jenis data tersebut dijabarkan sebagai berikut:

3.2.1 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung atau melalui pihak terkait untuk memperoleh data yang berkaitan dengan objek desain. Metode observasi dilakukan di awal penelitian. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam laporan ini, penulis melakukan kegiatan survey seperti melihat, mengamati, mencatat informasi yang diperlukan.

3.2.2 Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang dikirim kepada responden baik secara langsung maupun tidak langsung. Kuesioner atau angket secara umum dapat berbentuk pertanyaan atau pernyataan yang dapat dijawab sesuai bentuk angket. Adapun definisi kuesioner menurut para ahli, adalah sebagai berikut:

a) Dewa Ketut Sukardi (1983)

Pengertian kuesioner adalah suatu bentuk teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan pada metode penelitian dengan tidak perlu/wajib memerlukan kedatangan langsung dari sumber data.

b) Bimo Walgito (1987)

Menurutnya definisi kuesioner adalah daftar pertanyaan dalam penelitian yang diharuskan untuk dijawab oleh responden atau informan.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan angket menurut Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2007:163) terkait dengan prinsip penulisan angket, prinsip pengukuran dan penampilan fisik. Prinsip Penulisan angket menyangkut beberapa faktor antara lain:

- a. Isi dan tujuan pertanyaan artinya jika isi pertanyaan ditujukan untuk mengukur maka harus ada skala yang jelas dalam pilihan jawaban.
- b. Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan responden. Tidak perlu menggunakan bahasa yang penuh istilah-



istilah bahasa inggris pada responden yang tidak mengerti bahasa inggris.

- c. Tipe dan bentuk pertanyaan apakah terbuka atau tertutup. Jika terbuka artinya jawaban yang diberikan adalah bebas, sedangkan jika pernyataan tertutup maka responden hanya diminta untuk memilih jawaban yang disediakan

Dalam melakukan pengumpulan data melalui kuesioner, penulis membuat naskah pertanyaan melalui *link* yang disebar melalui *social media* dengan tujuan agar lebih luas penyebaran kuesionernya.

3.2.3 Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari kajian literatur dari buku, laporan dan jurnal, internet, serta peraturan yang berlaku. Dalam pengumpulan data yang dilakukan, penulis mendapatkan informasi antara lain sebagai berikut:

- a) Literatur mengenai museum, tata pameran dan klasifikasinya
- b) Studi Anthropometri dan Studi Ergonomi berkaitan dengan fasilitas museum.

3.2.4 Analisis Data

Metode yang digunakan dalam pengolahan data dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya.

3.2.5 Tahap Desain

Tahapan desain merupakan proses visualisasi konsep pada desain interior Museum Sepuluh Nopember Pada tahapan ini terdapat proses pembuatan gagasan desain yang dilakukan setelah melakukan analisa data yang disebutkan pada sebelumnya, melalui alternatif layout furniture dan gambar perspektif.

Gagasan ide yang dibuat mencakup kebutuhan ruang dan fasilitas, sirkulasi, visualisasi bentuk, warna, elemen interior maupun objek pendukung lainnya. Proses ini akan menghasilkan beberapa alternatif desain yang akan mengalami perubahan seiring dengan analisa permasalahan yang ada. Pada tahap



mendesain diperlukan konsultasi dengan pembimbing sebagai salah satu bentuk evaluasi.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 ANALISA OBJEK

Museum Sepuluh Nopember terletak di Kota Surabaya, leboh tepatnya di Jl. Pahlawan, Alun-alun Contong, Kec. Bubutan, Kota SBY, Jawa Timur. Museum ini berada di kawan Tugu Pahlawan Surabaya, dimana Tugu Pahlawan adalah salah satu ikon Kota Surabaya. Museum Sepuluh Nopember memberikan edukasi tentang sejarah pertempuran sepuluh nopember 1945 yang terjadi di Kota Surabaya.

4.2 ANALISA PENGGUNA MUSEUM

Pengguna museum bukan hanya pengunjung, namun juga petugas dan pengelola museum. Berdasarkan hasil wawancara petugas museum, jumlah pengunjung yang datang ke Museum Sepuluh Nopember bahwa pengunjung museum sedikit yang datang jika hari kerja biasa. Sedangkan pada hari libur atau *weekend* justru lebih banyak pengunjungnya.

a) Pengunjung Museum

Pengunjung di Museum Tugu Pahlawan pada setiap harinya mulai dari kalangan anak – anak hingga orang dewasa. Biasanya museum ini lebih sering dikunjungi oleh kalangan anak sekolah mulai dari sd – sma. Sedangkan pada saat akhir pekan biasanya orangtua kebanyakan datang ke museum dengan mengajak anak-anak nya sehingga pada akhir pekan dari berbagai kalangan mengunjungi Museum Sepuluh Nopember.

b) Petugas Museum

Pengelola Museum Sepuluh Nopember sendiri terdapat 42 pengelola yaitu petugas keamanan, petugas tiketing, petugas informasi, administrasi dan ketua UPTD.



Tabel 4.1 Studi Aktivitas Museum Sepuluh Nopember

STUDI AKTIVITAS				
NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	NAMA RUANG	SIFAT
1	PENGUNJUNG	MELIHAT DISPLAY	AREA PAMERAN	PUBLIK
		MEMAINKAN DISPLAY INTERAKTIF	AREA PAMERAN	PUBLIK
		MENGAMBIL FOTO	AREA PAMERAN	PUBLIK
		MENDENGARKAN CERITA MELALUI AUDIO	DIORAMA STATIS	PUBLIK
		MELIHAT FILM	DIORAMA ELEKTRONIK	PUBLIK
		MENANYAKAN INFORMASI	RESEPSIONIS	PUBLIK
		MELIHAT PETA AREA MUSEUM	ENTERANCE	PUBLIK
		DISKUSI TENTANG MUSEUM	AUIDTORIUM	SEMI PUBLIK
2	KARYAWAN	MEMBERI INFORMASI	RESEPSIONIS	PUBLIK
		BERISTIRAHAT	RUANG KARYAWAN	NON PUBLIK
		MENGONTROL MUSEUM	RUANG PENGENDALI KEAMANAN	NON PUBLIK
		MENGATUR PEMUTARAN FILM	MINI TETATER	PUBLIK
		MENGATUR PEMUTARAN DIORAMA STATIS	RUANG PENGENDALI DIORAMA	NON PUBLIK
		MENYIMPAN ALAT KEBERSIHAN	RUANG <i>CLEANING SERVICE</i>	NON PUBLIK



4.3 ANALISA KEBUTUHAN RUANG

Berdasarkan hasil observasi dan analisa aktivitas pengguna museum, perlu ditambahkan beberapa ruang seperti ruang karyawan agar seluruh karyawan museum lebih ada area privasi dan penambahan ruang pengendali kemanan museum juga dibutuhkan agar karyawan bagian kontroling kemanan lebih nyaman dan lebih leluasa terhadap museum yang dikedalikan. Setelah mendapatkan aktivitas pengguna dan ruang yang dibutuhkan pengguna museum, selanjutnya dapat di peroleh data kebutuhan furniture untuk menunjang kebutuhan pengguna, sebagai berikut:

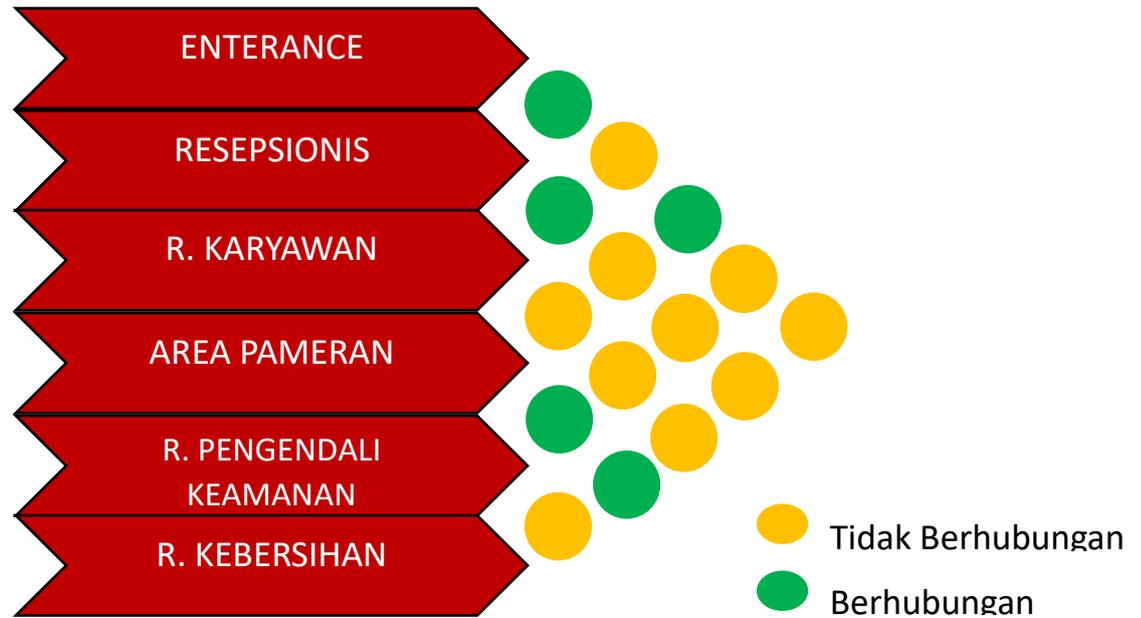
Tabel 4.2 Analisa Kebutuhan Ruang

NO	RUANG	AKTIVITAS	FURNITUR	AREA
1	ENTERANCE	MENANYAKAN INFORMASI	MEJA RESEPSIONIS	
			KURSI	
			WAYIFINDING	
2	AREA PAMERAN	MELIHAT DISPLAY	DISPLAY BOX	
		BERFOTO	DISPLAY BACA VISUAL	
		MEMAINKAN DISPLAY INTERAKTIF	MAPPING	
		MEMBACA DISPLAY BACA	ALAT VR	
		BERMAIN WAHANA	DISPLAY MINIATUR	
			PHOTOBOOTH	
			DISPLAY BACA	
	DISPLAY GAME			
3	DIORAMA STATIS	MELIHAT MINIATUR	DISPLAY MINIATUR	
		MENDENGARKAN SOUND EFFECT	LAYAR VISUAL BAHASA	
4	DIORAMA ELEKTRONIK	MENONTON FILM DOKUMENTER	KURSI LIPAT	
			LCD PROYEKTOR	
5	AUDITORIUM	MENDENGARKAN PEMBICARA	KURSI LIPAT	
		MELIHAT PRESENTASI	LCD PROYEKTOR	
6	RUANG KEAMANAN	MEMPERHATIKAN CCTV	KURSI	
			MEJA	
			KOMPUTER	
7	RUANG KARYAWAN	ISTIRAHAT	COFFE TABLE	
		BERSANTAI	SOFA	



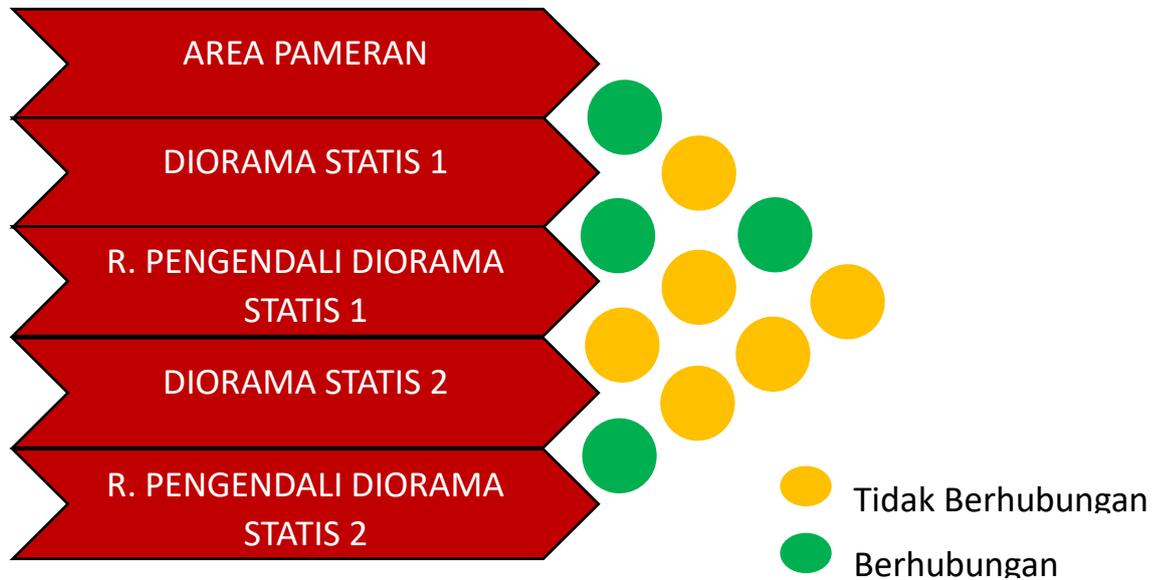
4.4 MATRIKS HUBUNGAN RUANG

Didalam Museum Sepuluh Nopember, terdapat banyak ruangan yang beberapa diantaranya harus berhubungan, namun beberapa ruang lain tidak harus berhubungan. Hal ini berkaitan dengan akses pengunjung, ruangan – ruangan yang dimaksud adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Matriks Hubungan Ruang Lt 1

Sumber : Dokumen penulis

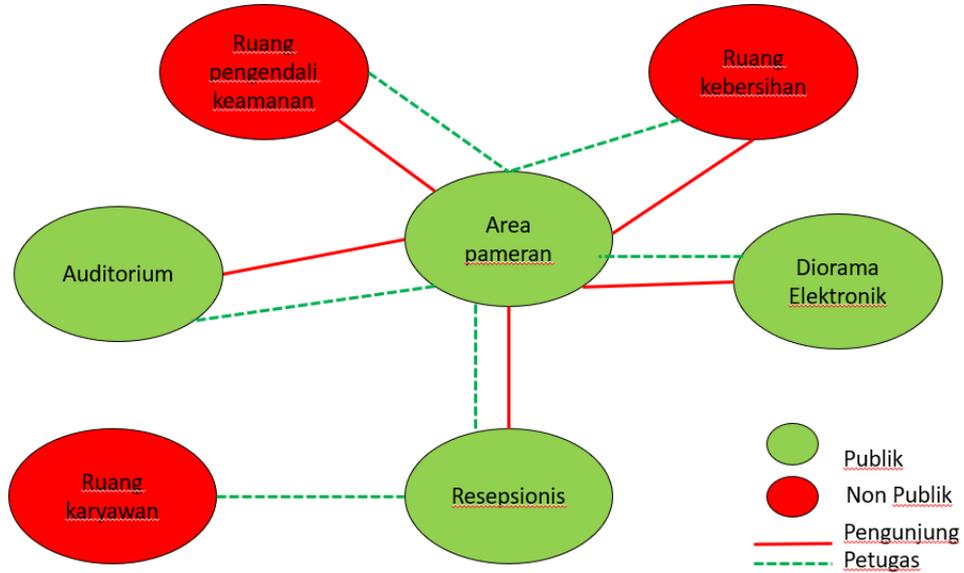


Gambar 4.2 Matriks Hubungan Ruang Lt 2

Sumber : Dokumen penulis



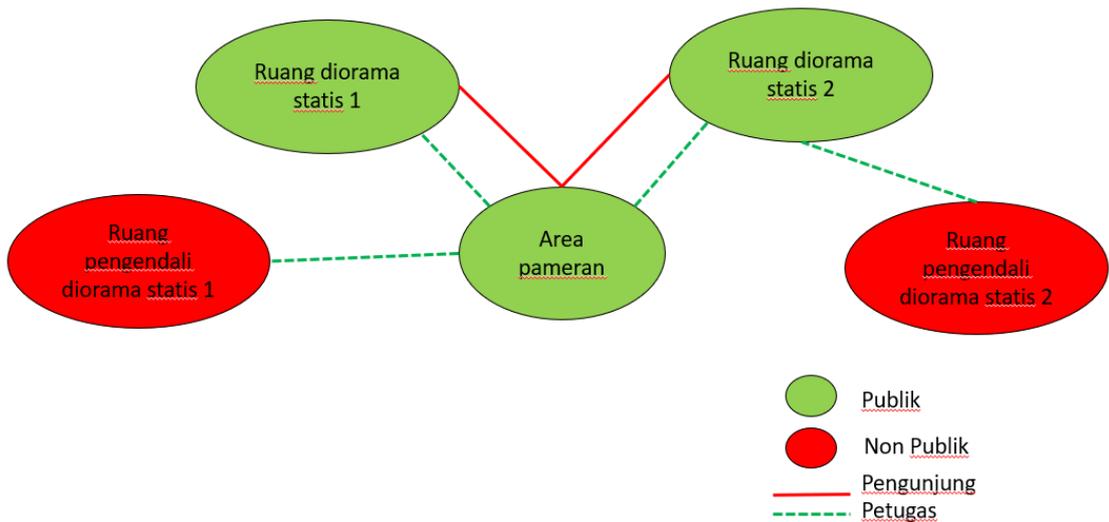
4.5 BUBLE DIAGRAM Lantai 1



Gambar 4.3 Bubble Diagram Lt 1

Sumber : Dokumen penulis

Lantai 2



Gambar 4.4 Bubble Diagram Lt 2

Sumber : Dokumen penulis



4.6 KUISIONER

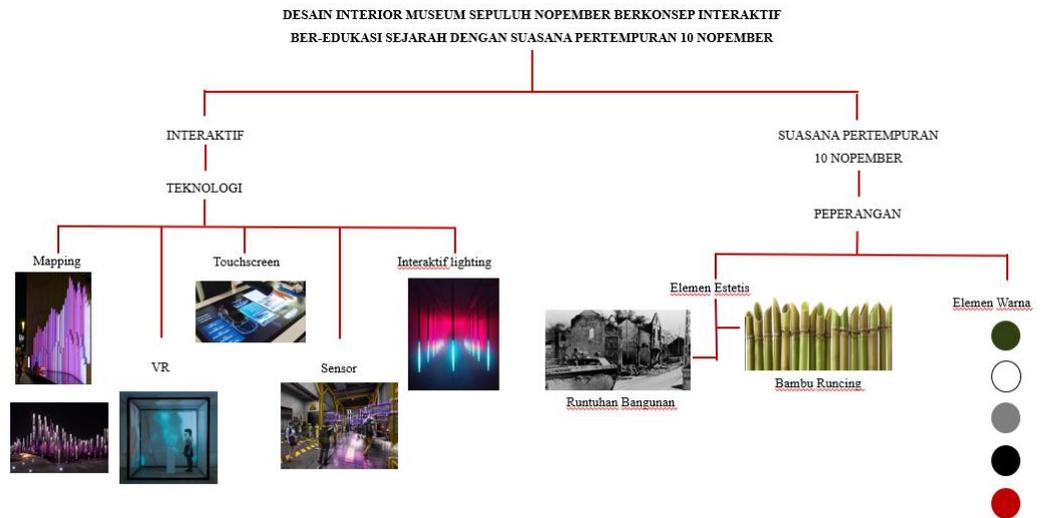
Penulis melakukan riset terhadap orang yang pernah berkunjung ke Museum Sepuluh Nopember dan juga orang yang pernah berkunjung ke museum yang ada di Indonesia dengan cara penyebaran online. Penyebaran kuisisioner disebar melalui link yang disebar di media social instagram dan messenger. Berikut hasil penyebaran kuisisioner:

Tabel 2.3 Hasil Kuisisioner

NO	PERTANYAAN	HASIL
1	BERAPA KALI ANDA MENGUNJUNGI MUSEUM SEPULUH NOPEMBER	76,9% = 1-2 KALI
		7,7% = 3-4 KALI
		11,5% = LEBIH DARI 4 KALI
2	KEGIATAN APA YANG ANDA LAKUKAN DISANA	30,8% = MELIHAT PAMERAN
		26,9% = MENGIKUTI EVENT TERTENTU
		65,4% = HANYA MELIHAT-LIHAT SAJA
3	BAGAIMANA SUASANA INTERIOR MUSEUM SEPULUH NOPEMBER	100 % = BAIK
		0 % = KURANG BAIK
4	APAKAH ALUR DAN SIRKULASI MUSEUM SUDAH NYAMAN	53,8% = SUDAH NYAMAN
		46,2% = SEDIKIT NYAMAN
5	APAKAH ANDA DAPAT MEMAHAMI SELURUH ISI MUSEUM	50% = SUDAH PAHAM
		46,2% = SEDIKIT PAHAM
		3,8% = BELUM PAHAM
6	DESAIN MANAKAH YANG COCOK UNTUK DITERAPKAN DI MUSEUM SEPULUH NOPEMBER	42,3% = KONSEP MODERN INTERAKTIF
		30,8% = KONSEP MINIMALIS
		26,9% = KONSEP FUTURISTIC
7	APA SARAN ANDA MENGENAI DESAIN INTERIOR MUSEUM SEPULUH NOPEMBER	<p>Museum dengan konsep minimalis lebih enak dipandang dan juga memiliki tata letak yang bagus sehingga kita dapat melihat barang dengan santai dan nyaman</p> <p>Semoga desainnya dapat menarik perhatian di kalangan remaja."</p> <p>Desainnya di unik in</p> <p>sirkulasi dibuat lebih ber alur</p> <p>saran saya agar museum lebih menarik pengunjung lewat desain interiornya</p> <p>Dikembangkan kembali, dengan cara mengubah beberapa interior agar terkesan eye-catching sehingga pengunjung dapat menerima informasi dengan lebih nyaman dan tidak bosan. Karena selama ini masyarakat tidak begitu tertarik berkunjung ke museum mungkin karena desain interior dan penyampaian informasi nya kurang dikemas secara menarik.</p> <p>menurutku udah bagus banget, cuma sirkulasi udara mungkin kurang (Tjattu ACnya ga beroperasi... terus lebih bagus kalo pakai visual penelasannya, diromanya udah bagus cuma kurang arahan harus mulai dari mana dulu latrya, dan udaranya kurang, semangat kres</p> <p>lebih menarik dan banyak IT nya lebih berwarna juga</p> <p>Lebih baik ada renovasi ruangnya</p>



4.7 KONSEP DESAIN



Gambar4.5 Tree Method

Sumber : Dokumen penulis

4.8 MAKRO

4.8.1 Interaktif

Dengan konsep interaktif pada museum akan semakin terlihat lebih modern dan mengikuti perkembangnya teknologi masa kini. Dengan memberi teknologi interaktif akan menambah kesan modern melalui kecanggihan teknologi dan elemen pendukung seperti suasana, pencahayaan dan elemen pendukung lainnya. Membentuk sirkulasi dan memberi virtual reality pada museum. Dengan konsep interaktif yang diharapkan akan lebih mudah untuk menarik pengunjung datang mengunjungi Museum Sepuluh Nopember.





Gambar 4.6 Contoh Museum Interaktif

Sumber : pinterest

Pada konsep interaktif menggunakan pencahayaan dengan lampu sorot yang langsung menuju terhadap display yang dipamerkan. Pencahayaan disini menggunakan sedikit redup dengan warna *warm yellow* atau menggunakan *warm white* agar penerapan konsep interaktif dapat terlihat lebih dramatis dapat dirasakan oleh pengunjung Museum Sepuluh Nopember.



Gambar 4.7 Contoh Museum Interaktif

Sumber : pinterest

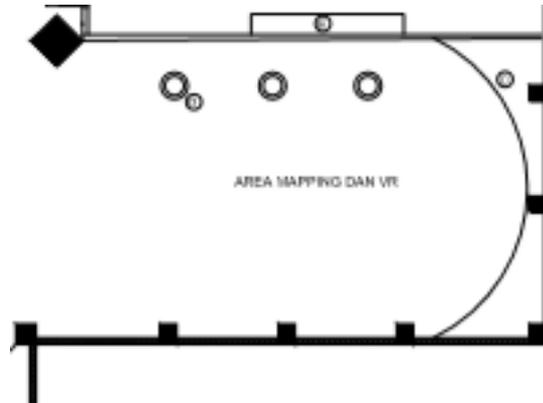


Gambar 4.8 Museum

Sumber : pinterest

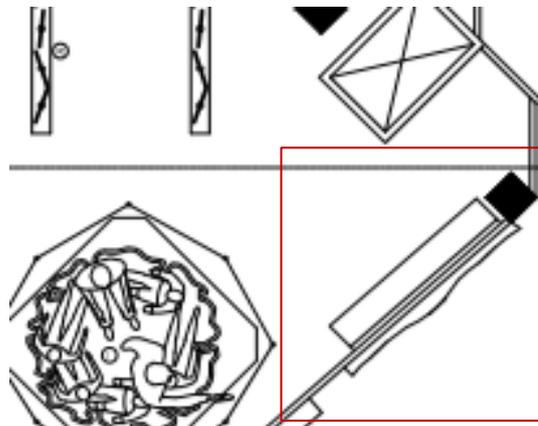


Interaktif diterapkan pada beberapa area di Museum Sepuluh Nopember dengan disebar di beberapa area, berikut area yang terdapat konsep interaktif :



Gambar 4.9 Layout Area Mapping
Sumber : penulis

- a) Pada area mapping dan VR terletak area tersendiri berguna agar mapping dapat dirasakan sepenuhnya bagi pengunjung



Gambar 4.10 Layout Games VR
Sumber : Penulis

- b) Pada area pameran dan photobooth terdapat interaktif game yang terletak diujung area agar pengunjung lebih merasakan suasana pertempuran saat berada di museum



4.8.2 Suasana Pertempuran 10 Nopember

Museum adalah tempat untuk memberikan edukasi bagi pengunjungnya yang datang ke museum tersebut. Pada edukasi Museum Sepuluh Nopember ini akan diterapkan sebagai edukasi sejarah sepuluh nopember kepada pengunjungnya. Edukasi sejarah agar pengunjung lebih merasakan bahwa sedang berada di Museum Sepuluh Nopember dengan memberikan suasana yang menggambarkan pertempuran 10 nopember. Memberikan suasana pertempuran 10 nopember dapat diaplikasikan dengan memberikan elemen estetis pada museum dengan bentuk dari sejarah 10 nopember dan juga memberikan *visual effect* yang membuat pengunjung lebih merasa berda di Museum Sepuluh Nopember. Selain itu penerapan warna juga dimasukkan agar pengunjung juga merasakan melalui warna yang diterapkan di dalma Museum Sepuluh Nopember. Pada konsep suasana pertempuran 10 nopember ini juga bertujuan untuk menarik pengunjung agar lebih tertarik untuk mengunjungi Museum Sepuluh Nopember.



Gambar 4.11 Bambu Runcing
Sumber : Google



Gambar 4.12 Suasana Perang 10 Nopember
Sumber : Google

4.9 MIKRO

4.9.1 Dinding

Dinding adalah suatu struktur padat yang berfungsi memisahkan atau membentuk ruang. Terkadang dinding juga berfungsi melindungi suatu area atau ruang. Pada desain kali ini dinding yang diterapkan pada Museum Sepuluh Nopember berwarna netral.

Namun pada beberapa sisi diberi warna gelap seperti area *mapping VR* atau di area pameran yang lain. Dinding diberi warna gelap bertujuan untuk menonjolkan area koleksi dan memberi suasana agar pengunjung lebih tertarik pada display yang disajikan di dalam museum.

Pada beberapa area seperti area pameran pertama, area VR, area diorama elektronik, area auditorium dan juga area diorama statis akan diberi material busa akustik. Untuk area pameran, area VR, dan area diorama statis busa akustik akan ditempatkan pada dalam dinding atau partisi. Tujuan diberinya material busa akustik itu sendiri untuk meredamkan suara antar ruangan agar tidak terjadi kebisingan antar ruang satu dengan ruang yang lain.





Gambar 4.13 Karpet Akustik
Sumber : Google

4.9.2 Lantai

Lantai pada Museum Sepuluh Nopember ini menerapkan kesan modern dengan menggunakan parquet kayu atau menggunakan keramik dengan warna yang sedikit cerah di beberapa area agar lebih terlihat bersih. Untuk area mapping VR menggunakan material kongkrit dengan dominan warna gelap agar area terkesan lebih dramatis saat pengunjung memasuki area tersebut. beberapa area yang menggunakan warna gelap diberi interaktif lighting pada lantai agar memberi kesan yang menarik tidak hanya memberi kesan dramatis.

Pada area pameran pertama terdapat lantai interaktif yang menyala pada lantai. Dengan warna acian gelap ditambah dengan beberapa glass dengan tulisan identitas pertempuran 10 nopember. Interaktif lantai ini menggunakan *glass floor* dengan tambahan lampu LED didalamnya, sehingga terdapat cahaya yang muncul dari dalam lantai.



Gambar 4.14 Material Lantai

Sumber : Google

4.9.3 Plafon

Plafon pada museum ini akan cenderung gelap, bertujuan supaya area display lebih menjadi pusat perhatian. Terkecuali pada beberapa area seperti ruang karyawan, area auditorium dan area resepsionis, akan menggunakan warna cerah

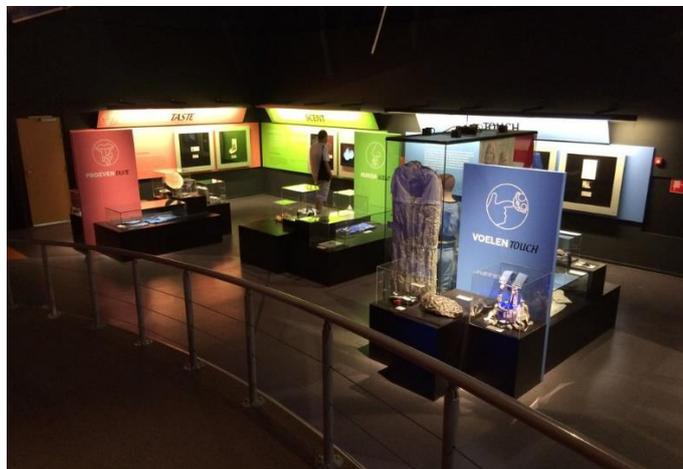


pada plafon. Untuk menimbulkan kesan rapid an bersih, pemilihan material plafon menggunakan gypsum board karena mudah di aplikasikan. Dengan warna dominan terang ke gelap agar menambah kesan interaktif yang diterapkan



Gambar 4.15 Museum

Sumber : Google



Gambar 4.16 Museum Interaktif

Sumber : Google

4.9.4 Lighting

Pencahayaan pada museum ini sangat dibutuhkan dan dibilang sangat penting untuk memusatkan perhatian pada display yang ada di museum. Penggunaan lampu spotlight akan mendominasi di seluruh area. Selain itu menggunakan lampu gantung juga akan diterapkan di dalam museum.



Untuk warna lampu yang diterapkan lebih dominan menggunakan warm yellow. Selain itu warna lampu di beberapa area menggunakan warna lampu white dan terkesan lebih cerah. Menggunakan hiddenlamp pada beberapa area agar

memperindah display yang dipamerkan dan menarik pengunjung yang datang ke museum sepuluh nopember.



Gambar 4.17 Museum Fashion

Sumber : Pinterest



Gambar 4.18 Lampu Gantung

Sumber : Pinterest

Selain menggunakan pencahayaan dengan lampi spot dan lampu gantung, pada museum ini juga menerapkan pencahayaan dengan model interaktif. Model



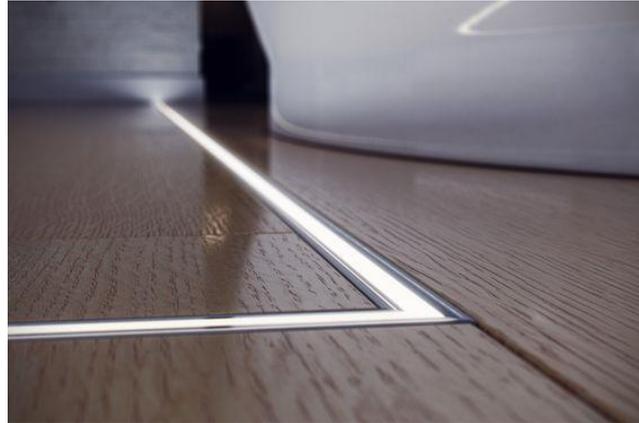
pencahayaannya interaktif diterapkan pada beberapa area pameran guna membuat area menjadi dramatis dan juga menambah kesan modern pada museum. Pencahayaan interaktif ini akan diterapkan terutama pada area lantai. Pencahayaan ini menggunakan lampu LED dengan berbentuk tulisan – tulisan ikon perjuangan 10 Nopember.

Ada juga lampu LED berfungsi untuk membedakan leveling pada beberapa area. Guna dari LED sebagai pembeda leveling agar museum tetap menonjolkan kesan modern dan juga kesan teknologi yang selalu ada pada seluruh area yang ada di Museum Sepuluh Nopember.



Gambar 4.19 Lampu LED

Sumber : Pinterest



Gambar 4.20 Lampu LED

Sumber : Pinterest

4.9.10 Elemen Estetis

Pada elemen estetis museum ini, akan lebih menggunakan unsur alat perang arek-arek suroboyo pada saat pertempuran 10 Nopember. Elemen estetis yang diterapkan seperti melalui alat bamboo yang menjadi ciri khas warga Kota Surabaya itu akan ditransformasikan menjadi lampu gantung untuk beberapa display.

Selain bambu runcing dijadikan elemen estetis ada juga bentukan reruntuhan bangunan yang menggambarkan bangunan runtuh saat terjadinya perang akan diterapkan pada museum ini. Penerapan reruntuhan bangunan agar menambah kesan pengunjung sedang berada di Museum Sepuluh Nopember.



4.9.11 Warna

Warna yang diberikan pada museum ini lebih dominan warna dengan warna-warna yang menggambarkan perang 10 Nopember. Selain itu mrnggunakan warna netral seperti putih dan hitam juga diterapkan pada beberapa area di museum.



Gambar 4.21 Warna

Sumber : Dokumen penulis

4.9.12 Display

Display yang diterapkan guna menarik pengunjung dan menambah kesan modern. Menerapkan display interaktif akan diterapkan juga pada museum ini. Pada museum ini akan diberi display secara interaktif sehingga membantu pengunjung agar lebih paham. Memberi display baca dan display video ataupun gambar gerak pada museum akan sangat membantu pengunjung lebih memahami tentang museum sepuluh nopember.



Gambar 4.22 Display Interaktif

Sumber : Pinterest

Selain menerapkan beberapa display interaktif, terdapat juga display *glass* atau display kaca yang berfungsi untuk menyimpan barang-barang peninggalan sejarah. Display ini dibuat simple namun tetap akan ditata semenarik mungkin agar pengunjung dapat menikmati dan melihat peninggalan barang pada masa petempuran 10 Nopember 1945.



Gambar 4.23 Display Kaca

Sumber : Pinterest



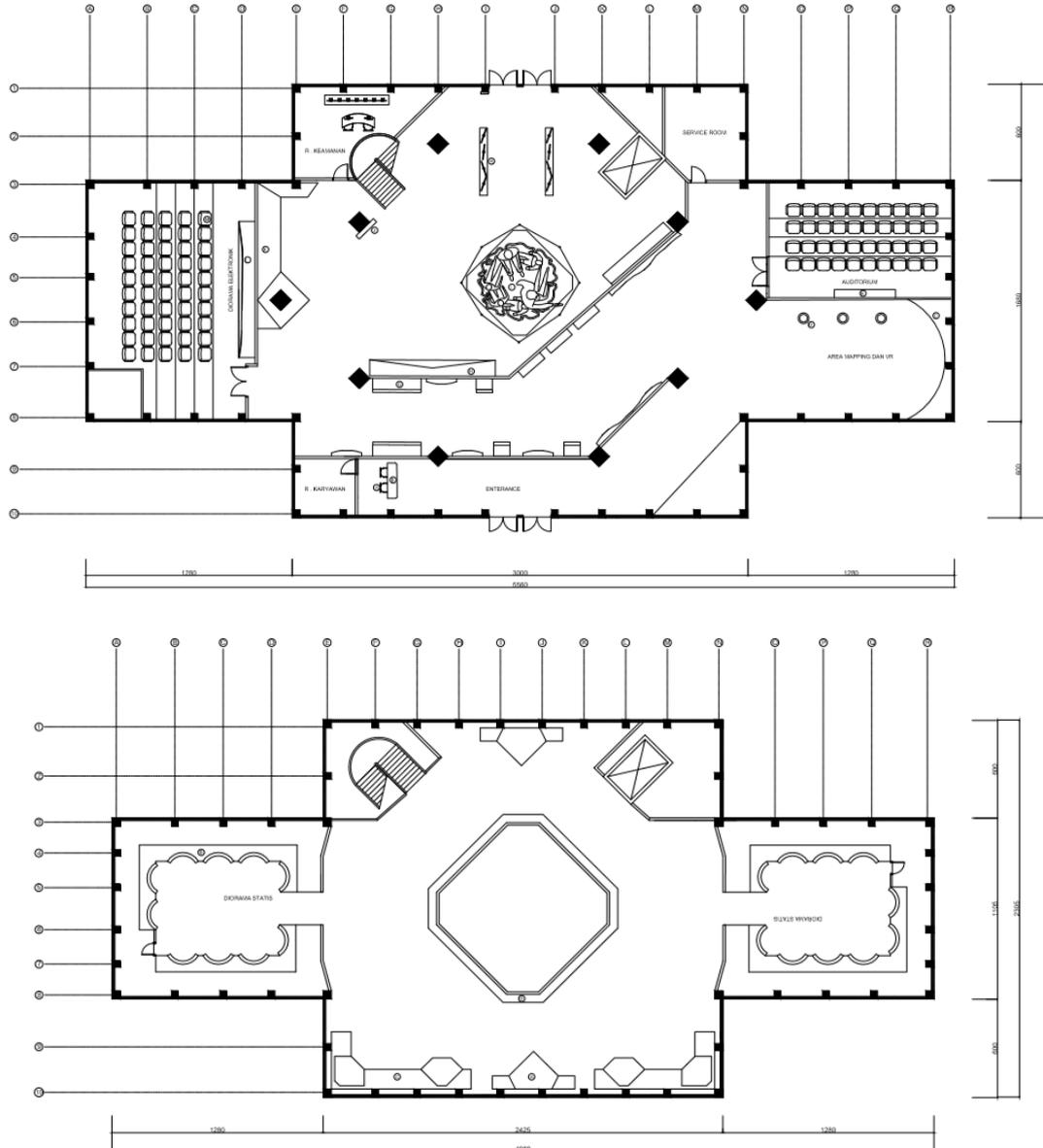
(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB V KONSEP DAN HASIL DESAIN

5.1 ALTERNATIF LAYOUT

5.1.1 Alternatif 1



Gambar 5.1 Alternatif Layout 1 Lt 1 dan 2

Sumber : Dokumen penulis

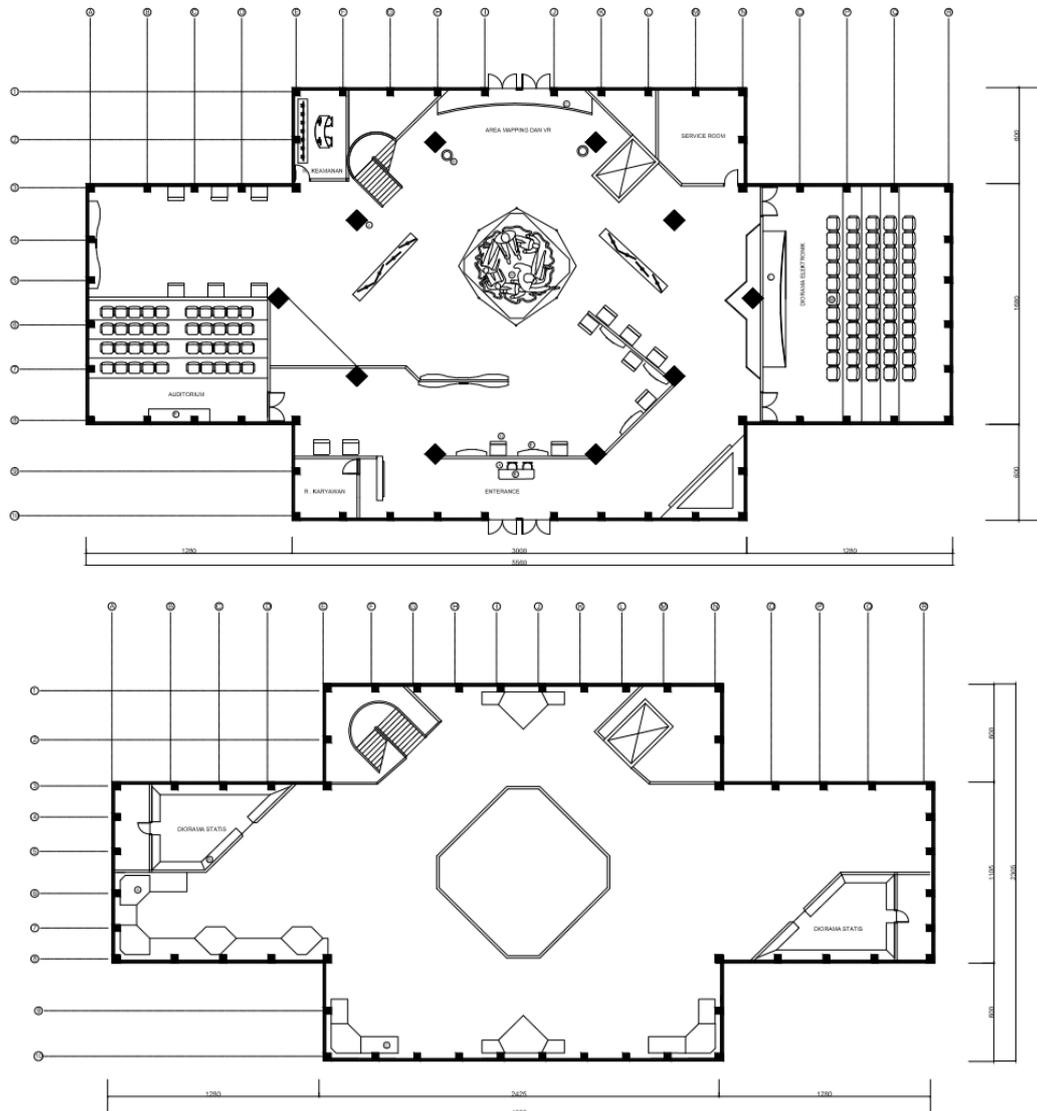


Pada alternatif layout 1 menggunakan sirkulasi satu arah. Layout 1 ini mempermudah pengunjung dengan alur yang tertata sehingga pengunjung dapat melihat seluruh isi konten yang disediakan pada museum ini. Memberi akses pintu masuk dan keluar yang berbeda membuat pengunjung dapat mengitari isi dari museum. Peletakkan furnitur yang tertata sehingga membuat zoning sirkulasi terlihat nyaman.

Peletakkan furnitur maupun display yang diamerkan sudah ditata dengan baik dan pada area photobooth dibuat area yang paling luas agar pengunjung dapat lebih leluasa bergerak dan dapat memilih. Peletakkan furnitur ditata dengan sesuai alur cerita 10 nopember. Penataan sesuai alur cerita untuk memudahkan pengunjung memahami sejarah tentang peristiwa pertempuran 10 nopember. Menggunakan display interaktif juga membantu pengunjung memahami tentang sejarah 10 nopember.



5.1.2 Alternatif 2



Gambar 5.2 Alternatif Layout 2 Lt 1 dan 2

Sumber : Dokumen penulis

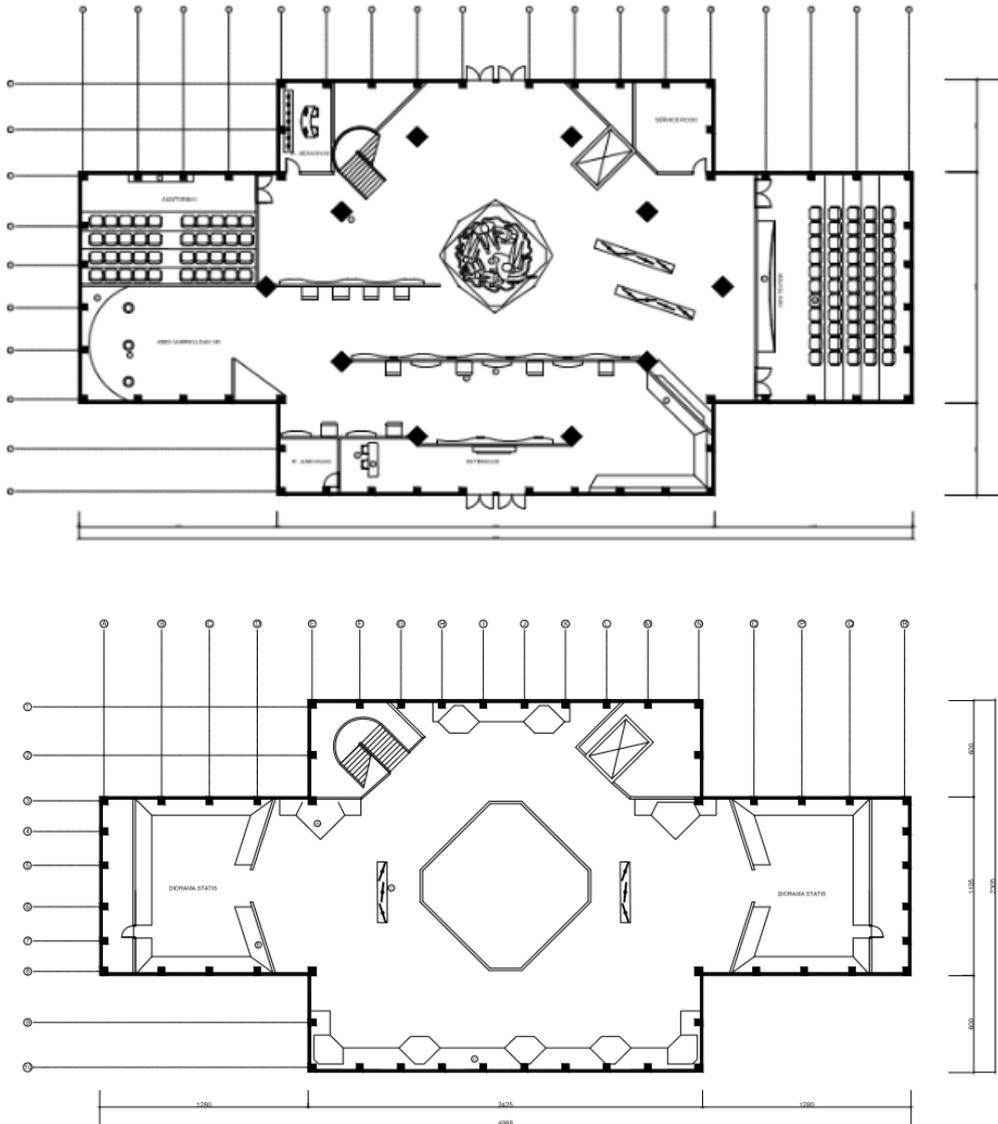
Pada alternatif layout ke 2 menggunakan alur satu arah dengan pintu keluar menjadi dengan pintu masuk. Alur pada alternatif ke 2 sudah tertata hanya saja pengunjung diarahkan dengan keliling berputar saat berada di museum. Zoning pada alternatif ini sudah ditata sebaik mungkin hanya saja pada alternatif 2 ini pengunjung tidak ada area bebas untuk berkeliling karena sudah mengikut alur yang ditentukan dengan keluar di pintu masuk.

Penataan furnitur sudah tertata dengan alur cerita museum sepuluh nopember mulai dari pahlawan, sejarah peristiwa, dan alat-alat perang. Peletakkan



furnitur ditata sesuai konsep tiap areanya. Display tidak bisa dibuat sesuai alur cerita karena terjadi dua arah pada alternatif 2.

5.1.3 Alternatif 3



Gambar 5.3 Alternatif Layout 3 Lt 1 dan 2

Sumber : Dokumen penulis

Pada alternatif 3 menggunakan satu arah dengan pintu keluar tidak menjadi satu dengan pintu masuk. Layout dibuat dengan sirkulasi yang tertata dengan baik. Pembagian display baca terdapat di setiap sudut, tetapi area semakin tertotakan dan tidak ada area bebas untuk pengunjung lebih bebas berkeliling



museum. Peletakkan furnitur ditata secara acak agar setiap zona terdapat display interaktif agar dapat dimengerti pengunjung

5.1.4 Weighted Method

KRITERIA	A	B	TOTAL	RANKING	NILAI	BOBOT
ZONING	1	-	1	II	75	0.35
SIRKULASI	1	1	2	I	85	0.65
TOTAL VALEU					160	1

KRITERIA	A	B	C	TOTAL	RANKING	NILAI	BOBOT
INTERAKTIF	1	1	1	3	I	90	0.37
SUASANA PERTEMPURAN	1	-	0	1	III	70	0.3
TEKNOLOGI	1	1	-	2	II	80	0.33
TOTAL VALEU						240	1

KETERANGAN

- : TIDAK DAPAT DIBANDINGKAN
- 0 : TIDAK LEBIH PENTING
- 1 : LEBIH PENTING

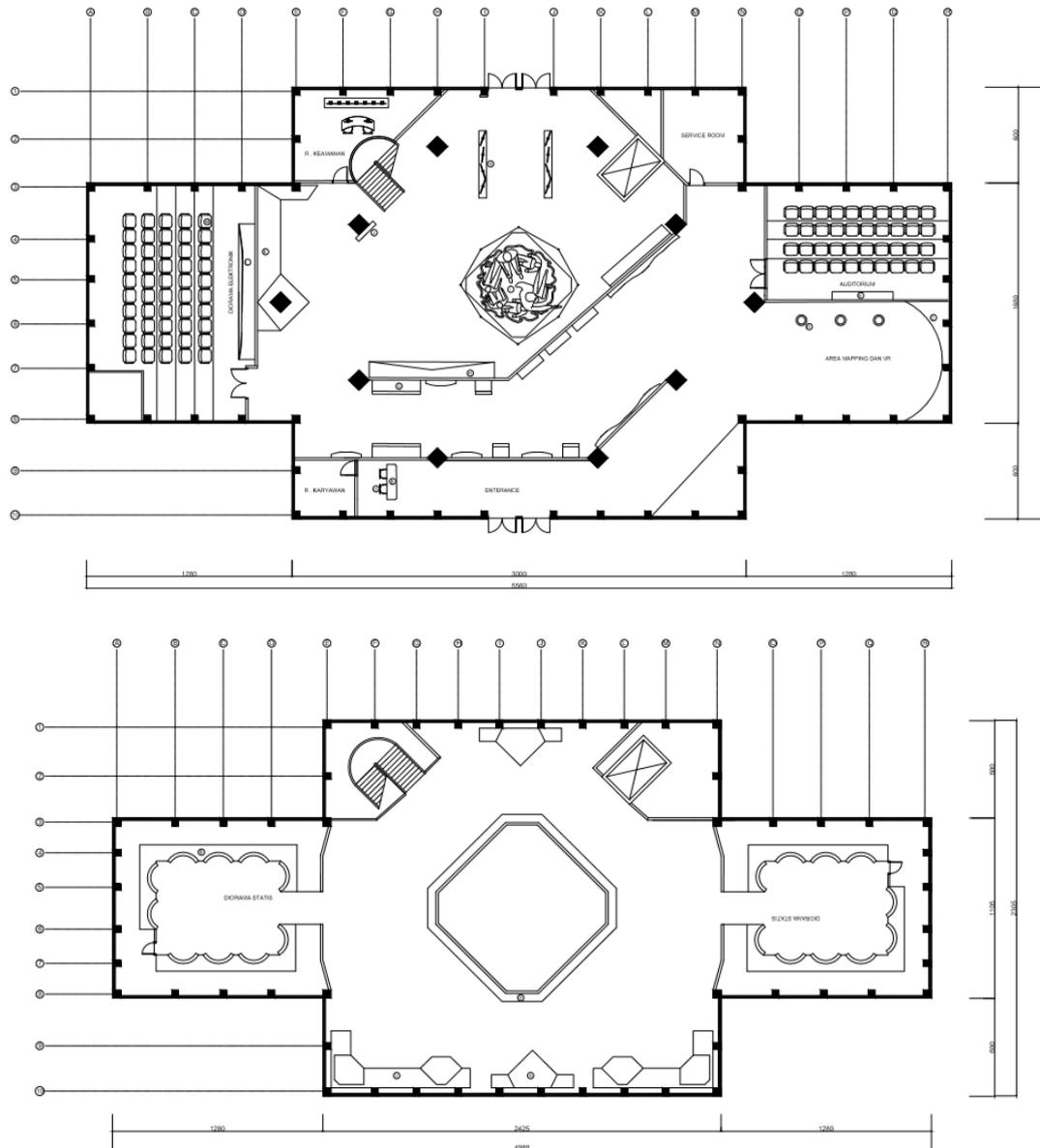
KRITERIA	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
ZONING	0.35	FUNGSI AREA	GOOD	7	2.45	GOOD	7	2.45	GOOD	7	2.45
SIRKULASI	0.65	ALUR SIRKULASI	EXCELLENT	9	5.85	GOOD	7	4.55	EXCELLENT	8	5.2
		LAYOUT AREA	EXCELLENT	8	5.2	GOOD	6	3.9	GOOD	7	4.55
TOTAL			13.5			10.9			12.2		
KRITERIA	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
INTERAKTIF	0.33	DISPLAY TOUCHSCREEN	EXCELLENT	9	2.97	EXCELLENT	8	2.64	EXCELLENT	8	2.64
SUASANA PERTEMPURAN 10 NOPEMBER	0.3	MATERIAL	GOOD	6	1.8	GOOD	5	1.5	GOOD	6	1.8
		NUANSA	EXCELLENT	8	2.4	GOOD	5	1.5	GOOD	6	1.8
TEKNOLOGI	0.37	SENSOR LAMPU	GOOD	7	2.59	GOOD	6	2.22	GOOD	7	2.59
TOTAL			9.76			7.86			8.83		

Gambar 5.4 Weightmethod

Sumber : Dokumen penulis



5.2 PENGEMBANGAN ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH



Gambar 5.5 Layout Terpilih

Sumber : Dokumen penulis

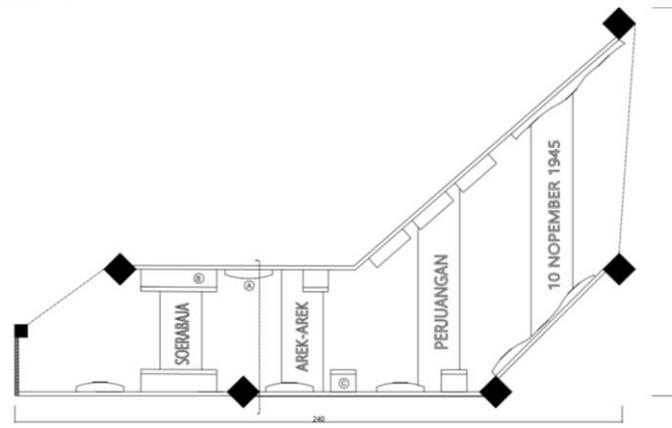
Layout alternatif satu merupakan layout terpilih, berdasarkan pertimbangan dari layout eksisting yang kurang tertata dengan peletakkan display hanya dipojok dan juga tidak memiliki alur penataan zoning sirkulasi yang baik sehingga layout eksisting Museum Sepuluh Nopember menjadi sangat kurang menarik.



Pada layout alternatif satu ini memberikan penataan display yang tertata dan juga memiliki alur zoning sirkulasi yang tertata. Selain itu pengunjung dapat mengikuti alur yang tertata sehingga seluruh isi dari museum dapat dilihat oleh pengunjung. Membedakan pintu masuk dan keluar area museum juga diterapkan pada layout terpilih satu ini.

5.3 PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 1

5.3.1 Layout Furnitur



Gambar 5.6 Denah Ruang Terpilih 1

Sumber : Dokumen penulis

Ruang terpilih 1 merupakan area pameran, dimana area ini dibuat untuk memberi kesan menarik pada saat pengunjung datang. Area ini memiliki *display virtual* dan juga *display box* dengan beberapa barang peninggalan para pahlawan dari Indonesia.

5.3.2 Gambar 3D



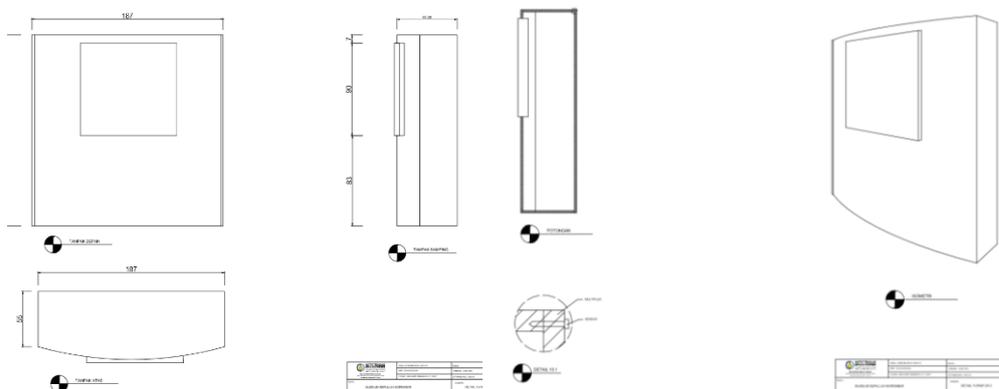
Gambar 5.7 3D Ruang Terpilih 1

Sumber : Dokumen penulis



Pada ruang terpilih 1 pengunjung lebih banyak diberi display baca visual agar mereka memahami dahulu isi dari peristiwa pertempuran sepuluh nopember. Lantai diberi acian dengan beberapa titik menggunakan tempered glass dengan lampu bertulisan kata-kata ciri khas pertempuran sepuluh nopember. Selain itu juga terdapat elemen estetis transformasi bentuk melalui bambu runcing agar menambah kesan dramatis sebelum pengunjung memasuki area – area yang lain.

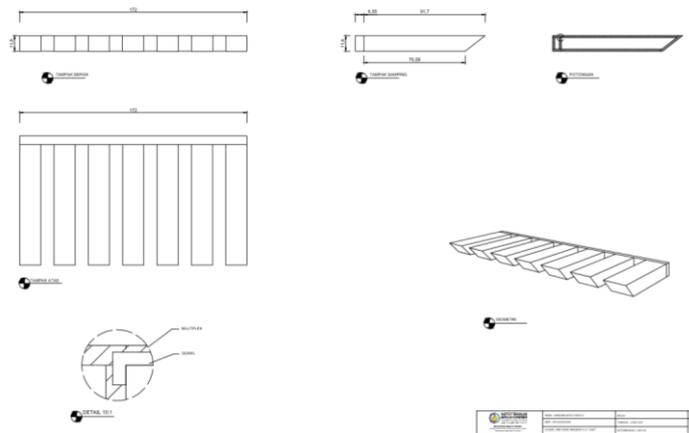
5.3.3 Detail Furni Dan Elemen Estetis



Gambar 5.8 Furnitur Ruang Terpilih 1

Sumber : Dokumen penulis

Furnitur tersebut salah satu furnitur yang dapat menarik pengunjung untuk membaca suatu cerita tentang sejarah sepuluh nopember. Kelibahannya furnitur tersebut dapat disentuh oleh pengunjung dan muncul bacaan gerak agar pengunjung tidak bosan saat membaca



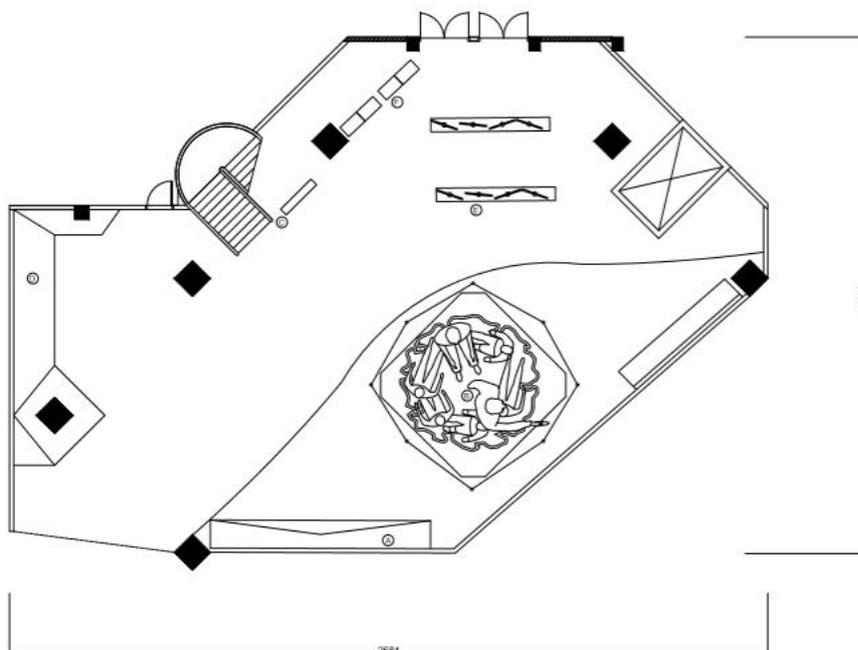
Gambar 5.9 Elemen Estetis Ruang Terpilih 1

Sumber : Dokumen penulis

Elemen estetis ini bentuk transformasi dari bambu runcing. Bambu runcing sendiri adalah senjata pemuda arek-arek suroboyo pada saat perang melawan belanda.

5.4 PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 2

5.4.1 Layout Furnitur



Gambar 5.10 Denah Ruang Terpilih 2

Sumber : Dokumen penulis



Ruang terpilih 2 adalah ruang pameran beserta area photobooth, disini suasana lebih diterapakan dan ada display game interaktif bagi pengunjung yang datang ke Museum Sepuluh Nopember.

5.4.2 Gambar 3D



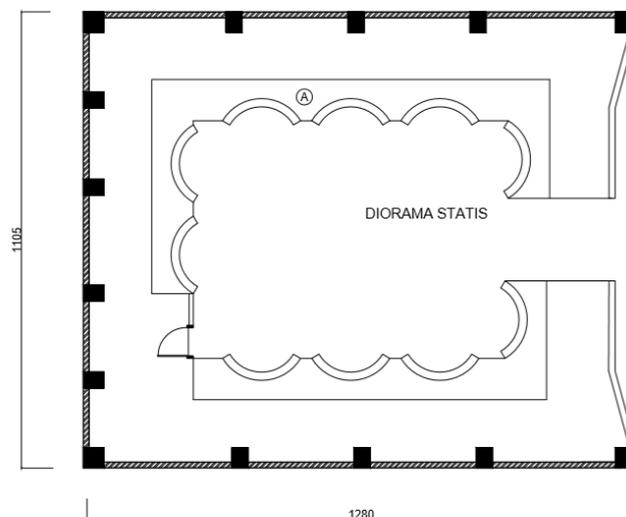
Gambar 5.11 Gambar 3D Ruang Terpilih 2

Sumber : Dokumen penulis

Pada ruang terpilih ke 2 ini lebih menerapkan suasana pertempuran dengan adanya photobooth berbentuk bangunan runtuh dan instalasi utama pada Museum Sepuluh Nopember. Disini terdapat interaktif VR seperti game untuk pengunjung agar benar2 bisa merasakan adegan peperangan pada jaman itu. Untuk lantai pada ruangan ini terdapat lantai yang dibentuk dan diwarna seperti di jalan supaya pengunjung benar2 merasakan suasana yang diberi oleh pihak museum.

5.5 PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 3

5.5.1 Layout Furnitur





Ruang terpilih 3 adalah ruang diorama statis, pada area diorama statis ini dibuat desain yang terlihat menarik dari luar sehingga pengunjung tertarik untuk masuk ke area diorama statis.

5.5.2 Gambar 3D



Gambar 5.13 Gambar 3D Ruang Terpilih 3

Sumber : Dokumen penulis

Pada ruangan terpilih 3 ini didesain lebih simple hanya saja dibentuk agar pengunjung tertarik masuk. Pada area diorama statis ini membuat display menjadi video gerak dan pengunjung dapat memilih bahasa agar pengunjung yang tidak berbahasa indonesia dapat menggunakan bahasa iggris. Selain itu menggunakan lampu LED ditempelkan pada dinding dengan kata-kata identitas perjuangan 10 Nopember



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 KESIMPULAN

Dalam penyusunan Tugas Akhir Perencanaan “Desain Interior Museum Sepuluh Nopember Berkonsep Interaktif Ber-Edukasi Sejarah Dengan Suasana Pertempuran Sepuluh Nopember”, maka dapat diambil kesimpulan seagai berikut:

- 1 Museum Sepuluh Nopember yang menargetkan para wisatawan lokal maupun manca negara, Museum Sepuluh Nopember memberikan tingkat kenyamanan yang baik dan mengikuti tren museum masa kini agar pengunjung lebih tertarik datang ke Museum Sepuluh Nopember
- 2 Konsep yang akan diterapkan pada perancangan interior Museum Sepuluh Nopember berkonsep interaktif dengan ber-edukasi sejarah dengan memberikan suasana pertempuran
- 3 Konsep interaktif diberikan pada display agar pengunjung lebih memahami isi dari Museum Sepuluh Nopember, guna interaktif sendiri juga menambah kesan modern sendiri agar masyarakat tertarik mengunjungi museum terutama Museum Sepuluh Nopember
- 4 Penambahan suasana pertempuran juga menjadikan ciri khas dari Museum Sepuluh Nopember itu sendiri, guna penambahan suasana pertempuran agar pengunjung museum juga lebih merasa berada di museum sejarah
- 5 Edukasi sejarah memberikan manfaat pengunjung memahami tentang cerita perjuangan 10 Nopember 1945, dari desain perancangan ini mengedukasi



DAFTAR PUSTAKA

- http://www.merdeka.com/news/read/1760/Sejarah_Makna_Hari_Pahlawan_10_November_1945 (11 OKTOBER 2019, 19.40 WIB)
- <https://www.ilmudasar.com/2017/12/Pengertian-Fungsi-Macam-Macam-Museum-adalah.html> (11 OKTOBER 2019, 19.03 WIB)
- <http://www.pengertianmenurutparaahli.com/pengertian-edukasi/>(11 OKTOBER 2019, 19.10 WIB)
- <https://kiajar.com/pengertian-edukasi/> (24 OKTOBER 2019, 14.17 WIB)
- <https://www.romadecade.org/pengertian-sejarah/>#!(25 OKTOBER 2019, 01.37 WIB)
- <https://rumus.co.id/pengertian-sejarah/> (25 OKTOBER 2019, 01.41 WIB)
- <https://www.zonareferensi.com/manfaat-sejarah/> (25 OKTOBER 2019, 02.13 WIB)
- <https://teknologi.id/insight/apa-itu-teknologi-sejarah-dan-pengertian-teknologi/> (25 OKTOBER 2019, 02.35 WIB)
- <https://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-interaktif/> (28 OKTOBER 2019, 13.12 WIB)
- <https://www.dekoruma.com/artikel/79483/mengatur-pencahayaan-di-rumah> (28 OKTOBER 2019, 13.17 WIB)
- <https://books.google.co.id/books?id=03rQBgAAQBAJ&pg=PA104&dq=pencahayaan+alami+interior&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjhpZLWYK3lAhWHvI8KHcXfCQE6wEIMDAB#v=onepage&q=pencahayaan%20alami%20interior&f=false> (28 OKTOBER 2019, 13.40 WIB)
- <http://majalahasri.com/3-jenis-tata-cahaya-untuk-ruang-dalam-interior-lighting/> (8 JANUARI 2020, 11.34 WIB)
- <https://www.inews.id/daerah/jabar/ini-fasilitas-yang-bisa-dinikmati-pengunjung-di-museum-gedung-sate>
- https://www.academia.edu/23712969/Persyaratan_Perancangan_Interior_pada_Museum



BIOGRAFI PENULIS

Penulis laporan ini adalah Khresna Bayu Cahya Pradana. Penulis lahir di Surabaya pada 14 Juli 1998. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Menempuh pendidikan di TK Al-Falah. Berlanjut ke jenjang pendidikan formal di SD Al-Falah Surabaya, SMP Al-Hikmah Surabaya, SMA Khadijah Surabaya, dan kemudian melanjutkan studi pendidikan kuliah di Departemen Interior Insitut Teknologi Sepuluh Nopember melalui jalur Mandiri.



Penulis sangat suka menggambar, tertarik akan hal seni, dan mendengarkan musik. Penulis sudah menekuni kegemarannya dalam menggambar sejak kecil dan suka membuat bentuk-bentuk mainan dari plastisin sejak kecil. Mengikuti berbagai macam lomba mewarna dan menggambar tingkat kota.

Kegiatan di perkuliahan cukup membuat Penulis mengembangkan dan mengasah potensi diri. Mengikuti kepanitiaan dalam lingkup jurusan sampai fakultas, mengikuti pelatihan kepemimpinan mahasiswa, bergabung dalam organisasi mahasiswa jurusan dengan Staff Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa (PSDM) pada kepengurusan periode pertama dan menjadi Ketua Biro Kaderisasi PSDM pada kepengurusan periode kedua. Selain itu mengikuti kegiatan organisasi tingkat fakultas menjadi Staff Dagri pada periode pertama dan menjadi Wakil Ketua Bem Fakultas pada periode kedua. Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan keinginan Penulis untuk menyeimbangkan soft skill agar kelak di dunia pasca kampus Penulis bisa lebih siap dan sigap dalam berbagai keadaan lapang dalam mengatur kerjasama tim saat nanti bekerja.

Keinginan Penulis untuk menempuh kuliah di Departemen Desain Interior ITS adalah dikarenakan Penulis sangat suka menggambar dan tertarik mempelajari bidang bangunan dan produk sejak kecil. Salah satu bangunan yang ingin dipelajari oleh penulis sejak kecil ingin memberikan manfaat bagi banyak orang melalui karya yang dibuat oleh penulis. Hal ini membuat penulis ingin mendesain sebuah museum dimana museum adalah salah satu bangunan yang dapat memberi informasi dan memberi manfaat kepada masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, pada tugas akhir ini Penulis memilih objek museum karena Penulis ingin bisa lebih dalam mempelajari dan mengembangkan serta mendedsain sebuah museum dengan interior yang sesuai dengan kebutuhan. Apabila ingin membahas lebih lanjut bisa melalui email, khresnaaa14@gmail.com

LAMPIRAN

- 1 SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT
- 2 REVISI KOLOKIUUM 1
- 3 BERITA ACARA KOLOKIUUM 1
- 4 BERITA ACARA KOLOKIUUM 2
- 5 REVISI KOLOKIUUM 4
- 6 REVISI KOLOKIUUM 4
- 7 BERITA ACARA KOLOKIUUM 4
- 8 RAB
- 9 SITE PLAN
- 10 LAYOUT EKSISTING KESELURUHAN
- 11 LAYOUT TERPILIH KESELURUHAN
- 12 POTONGAN AA KESELURUHAN
- 13 POTONGAN BB KESELURUHAN
- 14 LAYOUT RUANG TERPILIH 1
- 15 POTONGAN AA RUANG TERPILIH 1
- 16 POTONGAN BB RUANG TERPILIH 1
- 17 FURNITUR 1 RUANG TERPILIH 1
- 18 FURNITUR 2 RUANG TERPILIH 1
- 19 FURNITUR 3 RUANG TERPILIH 1
- 20 3D RUANG TERPILIH 1
- 21 LAYOUT RUANG TERPILIH 2
- 22 3D RUANG TERPILIH 2
- 23 LAYOUT RUANG TERPILIH 3
- 24 3D RUANG TERPILIH 3

LAMPIRAN 01

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir Desain Interior yang berjudul “Desain Interior Museum Sepuluh Nopember Berkonsep Interaktif Ber-Edukasi Sejarah Dengan Suasana Pertempuran Sepuluh Nopember” adalah hasil karya saya pribadi tanpa ada tindakan plagiarisme sesuai peraturan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Jika dikemudian hari ternyata terbukti saya melakukan Tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, 10 Agustus 2020

Khresna Bayu Cahya P

NRP. 08411640000066

LAMPIRAN 02

REVISI KOLOKIUUM 1

FORM REVISI
SIDANG KOLOKIUUM 1 *
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER gelap 2019 / 2020

Catatan Revisi Sidang Kolokium 1 *
• Rapiakan cara penulisan daftar pustaka (lihat standarnya)'
• Masukkan kata interaktif sebagai jawaban dari masalah
• Bahasan mengenai treatment akustik

(* Isi sesuai berita acara sidang)

Tanda Tangan

LAMPIRAN 03

BERITA ACARA KOLOKIUUM 1

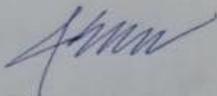
BERITA ACARA
KOLOKIUUM __ TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER ____ / ____

Pada hari ini, tanggal	11 MARET 20
Telah dilaksanakan Kolokium	1, atas nama
Nama Mahasiswa	KHRESNA
NRP	
Dosen Pembimbing	ARIA WENY
Judul	MUSEUM 10 NOPEMBER
Catatan Kolokium	<ul style="list-style-type: none">• gagasan yg menarik pengunjung apa saja, seberapa lg desainya• landasan dr gagasan tsb → sbg <u>experience</u> baru bagi pengunjung, penyajian seat perkenalan 100%• ex: games → bangkano rehal → panggung pangg..• Interaktif di gali lg / diperdln kajian + pol..• treatment akustik antar area, agar suara tak meluar ke area lain• penulisan dilap. diperbaiki

Dengan mempertimbangkan hasil Kolokium __, maka yang bersangkutan dinyatakan LOLOS / TIDAK LOLOS * ke Kolokium __.

(*Coret yang tidak perlu)

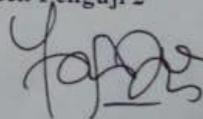
Dosen Penguji 1



Nama : Dr. MAHENDRA W

NIP :

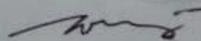
Dosen Penguji 2



Nama : YASMIN Z.M, MA.

NIP : 199120201236

Dosen Pembimbing



Nama : ARIA WENY

NIP : 19820801 2009 12 2003

LAMPIRAN 04

BERITA ACARA KOLOKIUUM 2

**BERITA ACARA
KOLOKIUUM __ TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER _____ / _____**

Pada hari ini, tanggal	Mei 2020
Telah dilaksanakan Kolokium __, atas nama	
Nama Mahasiswa	khresna
NRP	
Dosen Pembimbing	Aria weny
Judul	Museum sepuluh nopember
Catatan Kolokium 2	
<p>*Bagian ada games VR, sudah dijelaskan di konsep, tetapi msh terkesan biasa saja...pada konsep tambahkan denah kecil dimana letak games VR nya, lalu ada 3d situasi area vr, masukkan di laporan</p> <p>*Bagian cahaya interaktif, tuliskan pencahayaan interaktif apa saja yg digunakan, yg dilaporan belum lengkap</p> <p>*Unt. Mikro lantai juga belum detail...jelaskan ttg pencahayaan yg ada di lantai</p> <p>*Bagian point display knp bgitu saj penjelasannya, pdhl byk yg hrs ditunjukkan model display spt apa yg digunakan..tambahkan visualisasinya.</p> <p>*tentang peredaman suara bgmn khresna, blm dijelaskan, system suara di museum ini bgmn..</p> <p>*Pada hasil desain, tunjukkan perbedaan sirkulasi ruang. eksisting dan sirkulasi terpilih...jelaskan apa yg membuat sirkulasi skg lbh baik.</p> <p>*Penulisan laporan, hal daftar isi, tetapi ditulis daftar pustaka. Daftar isi penulisan dirapikan bisa lihat penulisan daftar isi punya angelin</p> <p>*gartek gbr potongan rev potongan plafon letak hollow 4/4 diatas, llalu dibawahnya hollow 2/4, jd ditumpuk, bukan sejajar.</p> <p>Dan finishing dinding belum ada ket. (Wall finish)</p>	

Dengan mempertimbangkan hasil Kolokium __, maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS / TIDAK LOLOS** * ke Kolokium 3 __.

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1

Dosen Penguji 2

Nama :

Nama :

NIP :

NIP :

Dosen Pembimbing

ok

Nama : Aria Weny

LAMPIRAN 05

REVISI KOLOKSIUM 4

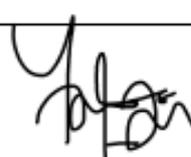
**FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020**

Hari / Tanggal	Jumat/ 3 Juli 2020
-----------------------	--------------------

Nama Mahasiswa/i	Khresna
NRP	
Dosen Pembimbing / Penguji *	Yasmin Zainul Mochtar, S.T., M.A.

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<ol style="list-style-type: none">1. Sirkulasi rombongan: jelaskan kapasitas rombongan dalam tour museum2. Knowledge vs experience:<ul style="list-style-type: none">-Perdalam bahan sajian sehingga cara penyajian bisa didetailkan secara lebih mendalam.-Detail penyajian informasi tertulis.

Tanda Tangan


LAMPIRAN 06

REVISI KOLOKIUUM 4

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020

Hari / Tanggal	Jumat/ 3 July 2020
Nama Mahasiswa/i	Khresna Bayu Cahya P.
NRP	08411640000066
Dosen Pembimbing/ Penguji *	Dr. Mahendra Wardhana, ST. MT.

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<ol style="list-style-type: none">1. Lengkapi laporan dengan nama dan jenis barang-barang yang akan diperlihatkan dalam area terpilih. Buat tabel nama barang, ukuran, cara memperlihatkan barang yang menarik dan jumlahnya.2. Per kaya konsep experience pengunjung museum dengan memberikan lebih banyak/ (beragam aktivitas di berbagai area terpilih. Juga sediakan tempat duduk dan system antriannya agar nyaman bagi yang sedang menggunakan wahana dan yang sedang menunggu antriannya.3. Perlihatkan suasana saat pertempuran (juga kondisi lingkungan) di area-area terpilih. Misalnya ada bagian yang menarik dari jembatan merah yang juga ditaruh pada bagian tertentu di area museum ini4. Perbaiki dan lengkapi gambar kerja

Tanda Tangan


LAMPIRAN 07

BERITA ACARA KOLOKIUUM 4

**BERITA ACARA
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2019/2020**

Pada hari ini, tanggal	3 juli 2020
Telah dilaksanakan Sidang TA, atas nama	
Nama Mahasiswa	khresna
NRP	
Dosen Pembimbing	Aria weny
Judul	Desain interior museum sepuluh nopember berkonsep interaktif beredukasi sejarah dengan suasana pertemouran sepuluh nopember
Catatan Sidang TA	
<ul style="list-style-type: none">- Pemahaman terhadap sajian/objek pameran, lengkapi dilaporan, bmn konsep penyampaian objek tersebut, perawatan dll,- Tampilan perjaangan lebh ditampilkan- Penambahan tempat duduk- Kelengkapan untuk fotobooth yang juga bias didisplay dan sebagai estetika pada interior.- Bgmn scenario sirkulasi rombongan, masukkan di laporan- Gartek dilengkapi, notasi, keterangan, dimensi lbh detail lagi.	

Dengan mempertimbangkan hasil **SIDANG TA** maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS** TIDAK LOLOS +

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1

Dosen Penguji 2

Nama :

Nama :

NIP :

NIP :

Dosen Pembimbing



Nama : aria weny

NIP : 198208012009122003

LAMPIRAN 08

RAB

NO	ITEM PEKERJAAN	VOL	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
1	PEKERJAAN PLAFON				
	Pemasangan Plafon Gypsumboard	139.08	m2	326,325	45,385,281
2	PEKERJAAN DINDING				
	Pengecatan Dinding	13.41	m2	101,041	1,354,953.64
	Pemasangan Partisi	190.93	m2	3,082,325	588,508,312.25
3	PEKERJAAN KELISTRIKAN DAN TITIK LAMPU				
	SPOT LIGHT	7	TITIK	243,626	1,705,382
	INSTALASI TITIK STOP KONTAK	13	TITIK	687,876	8,942,388
	LED	1	TITIK	329,776	329,776
	PEMASANGAN SAKLAR TUNGGAL	1	TITIK	74,400	74,400
	PEMASANGAN SAKLAR GANDA	1	TITIK	90,600	90,600
	PEMASANGAN AC	3	Unit	64,128,976	192,386,928
D	PEKERJAAN LANTAI				
	PEKERJAAN ACIAN	110.2	m2	58,803	6,480,035.50
	PEMASANGAN TEMPERED GLASS	4	Lembar	594,077	2,376,308
E	PEKERJAAN FURNITUR				
	DISPLAY BOX	7	Buah	3,411,175	23,878,225
	DISPLAY BACA VISUAL	13	Buah	6,440,850	83,731,050

N O	ITEM PEKERJAAN	KOEF.	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
A	PEKERJAAN PLAFON				
1	PEMASANGAN PLAFON GYPSUM BOARD		m2		
	Upah:				
	Kepala Tukang	0.7	OH	171,000	119,700
	Tukang	0.15	OH	156,000	23,400
	Pembantu Tukang	0.25	OH	145,000	36,250
				JUMLAH	179,350
	Bahan :				
	Gypsum Board	1.05	LEMBAR	70,500	74,025
	Hollow 40 x 40	1	LONJOR	43,100	43,100
	Hollow 20 x 20	0.55	LONJOR	33,000	18,150
	Sekrup	39	BUAH	300	11,700
				JUMLAH	146,975
				NILAI HSPK	326,325
B	PEKERJAAN DINDING				
1	PENGECATAN DINDING		m2		
	Upah:				
	Mandor	0.02	OH	171,000	3,420
	Kepala Tukang	0.07	OH	171,000	11,970
	Tukang	0.14	OH	156,000	21,840
	Pembantu Tukang	0.2	OH	145,000	29,000
				JUMLAH	66,230
	Bahan:				
	Cat Tembok Dalam 2,5 kg	0.18	Kaleng	157,688	28,383.84
	Dempul Tembok	0.12	Kg	36,500	4,380.00
	Kertas Gosok Halus	0.1	Lembar	20,467	2,046.70
				JUMLAH	34,810.54

				NILAI HSPK	101,041
2	PEMASANGAN PARTISI		m2		
	Upah:				
	Kepala Tukang	0.7	OH	171,000	119,700
	Tukang	0.15	OH	156,000	23,400
	Pembantu Tukang	0.25	OH	145,000	36,250
				JUMLAH	179,350
	Bahan:				
	Kalsiboard Tebal 9mm	1.05	Lembar	70,500	74,025
	Paku Skrup	39	Lonjor	300	11,700
	Metal Hollow 40 x 40	1	Lonjor	43,100	43,100
	Metal Hollow 40 x 60	0.55	Lonjor	33,000	18,150
	Cutting Board	1	Set	75,000	75,000
	Portland Cement	32.5	kg	72,700	2,362,750
	Artgrass	1.05	M2	235,000	246,750
	Lem Kayu	1	kg	71,500	71,500
				JUMLAH	2,902,975
				NILAI HSPK	3,082,325
C	PEKERJAAN KELISTRIKAN DAN TITIK LAMPU				
1	SPOT LIGHT		TITIK		
	Upah:				
	Kepala Tukang	0.046	OH	171,000	7,866
	Tukang	0.46	OH	156,000	71,760
	Pembantu Tukang	0.23	OH	145,000	33,350
				JUMLAH	112,976
	Bahan:				
	Lampu Spot Light LED	7	Buah	115,000	805,000
	Kabel NYM 2 X 1,5 mm	10	M1	8,265	82,650

	Pipa Conduit	3	Lonjor	12,100	36,300
	Tdoos PVC	3	Buah	3,900	11,700
				JUMLAH	130,650
				NILAI HSPK	243,626
2	INSTALASI TITIK STOP KONTAK		TITIK		
	Upah:				
	Kepala Tukang	0.046	OH	171,000	7,866
	Tukang	0.46	OH	156,000	71,760
	Pembantu Tukang	0.23	OH	145,000	33,350
				JUMLAH	112,976
	Bahan:				
	Kabel NYM 3 x 2,5 mm	10	M1	15,600	156,000
	Stop kontak	13	Unit	27,300	354,900
	Pipa conduit	4	Lonjor	12,100	48,400
	T doos PVC	4	Buah	3,900	15,600
				JUMLAH	574,900
				NILAI HSPK	687,876
3	LED		TITIK		
	Upah :				
	Kepala Tukang	0.046	OH	171,000	7,866
	Tukang	0.46	OH	156,000	71,760
	Pembantu Tukang	0.23	OH	145,000	33,350
				JUMLAH	112,976
	Bahan:				
	Lampu LED	1	M	100,000	100,000
	Kabel NYM 2 X 1,5 mm	10	M1	8,265	82,650
	Pipa Conduit	2.5	Lonjor	12,100	30,250
	Tdoos PVC	1	Buah	3,900	3,900

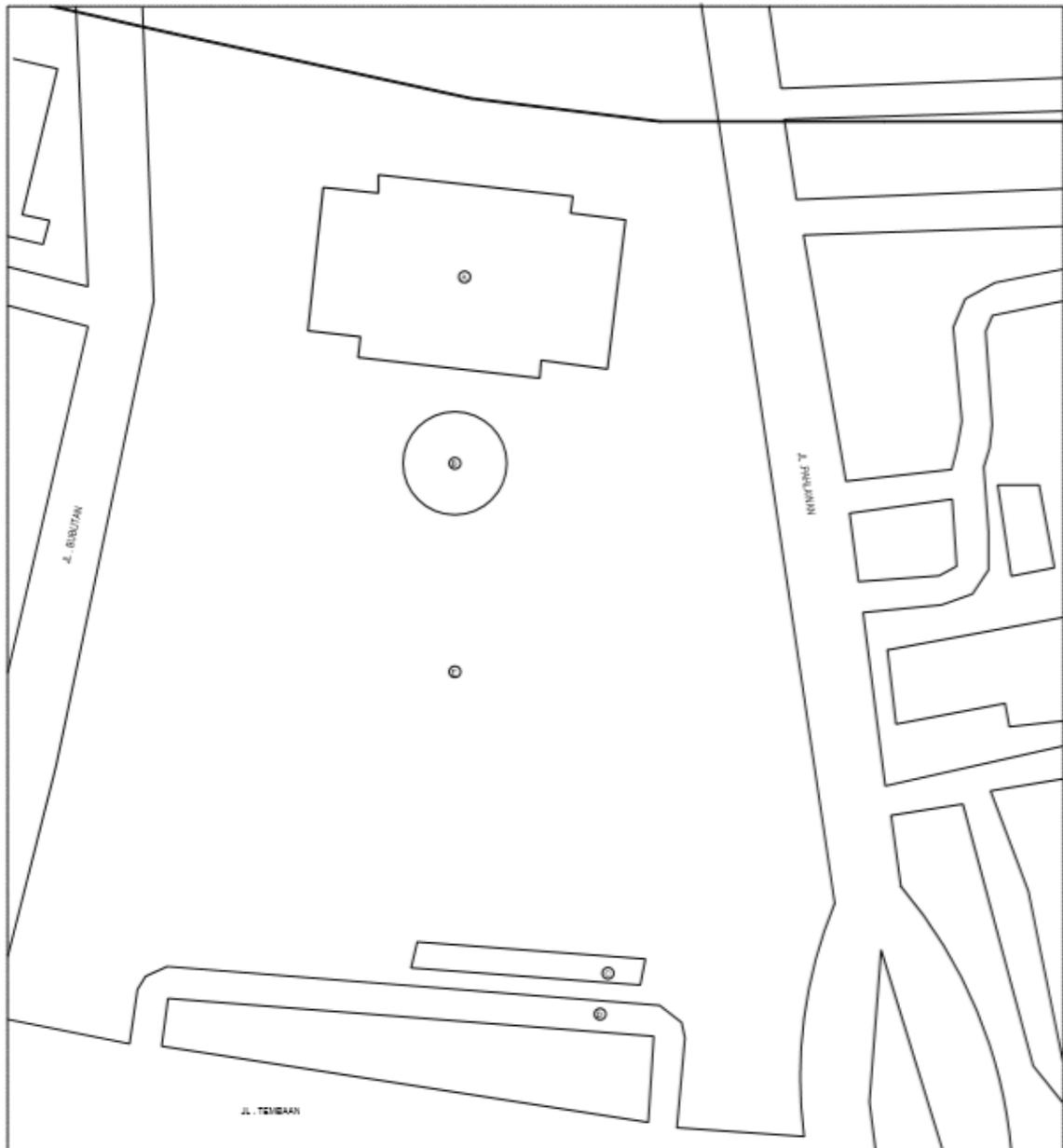
				JUMLAH	216,800
				NILAI HSPK	329,776
4	PEMASANGAN SAKLAR TUNGGAL		TITIK		
	Upah :				
	Kepala Tukang	0.05	OH	171,000	8,550
	Tukang	0.2	OH	156,000	31,200
	Pembantu Tukang	0.01	OH	145,000	1,450
				JUMLAH	41,200
	Bahan:				
	Saklar Tunggal	1	Buah	33,200	33,200
				JUMLAH	33,200
				NILAI HSPK	74,400
5	PEMASANGAN SAKLAR GANDA		TITIK		
	Upah :				
	Kepala Tukang	0.05	OH	171,000	8,550
	Tukang	0.2	OH	156,000	31,200
	Pembantu Tukang	0.01	OH	145,000	1,450
				JUMLAH	41,200
	Bahan:				
	Saklar Ganda	1	Buah	49,400	49,400
				JUMLAH	49,400
				NILAI HSPK	90,600
6	PEMASANGAN AC				
	Upah :				
	Kepala Tukang	0.046	OH	171,000	7,866
	Tukang	0.46	OH	156,000	71,760
	Pembantu Tukang	0.23	OH	145,000	33,350
				JUMLAH	112,976
	Bahan:				

	AC Cassett	3	Buah	21,250,000	63,750,000
	Saklar	1	titik	110,000	110,000
	Kabel NYM 3 x 2,5 mm	10	M	15,600	156,000
				JUMLAH	64,016,000
				NILAI HSPK	64,128,976
D	PEKERJAAN LANTAI				
1	PEKERJAAN ACIAN		m2		
	Upah :				
	Kepala Tukang	0.017	OH	171,000	2,907
	Tukang	0.17	OH	156,000	26,520
	Pembantu Tukang	0.17	OH	145,000	24,650
				JUMLAH	54,077
	Bahan:				
	Semen PC 50 kg	0.065	Zak	72,700	4,725.50
				JUMLAH	4,725.50
				NILAI HSPK	58,802.50
2	PEMASANGAN TEMPERED GLASS		Lembar		
	Upah :				
	Kepala Tukang	0.017	OH	171,000	2,907
	Tukang	0.17	OH	156,000	26,520
	Pembantu Tukang	0.17	OH	145,000	24,650
				JUMLAH	54,077
	Bahan:				
	Tempered Glass	2	Lembar	270,000	540,000
				JUMLAH	540,000
				NILAI HSPK	594,077
E	PEKERJAAN FURNITUR				
1	DISPLAY BOX		Buah		

	Upah :				
	Kepala Tukang	1.5	OH	171,000	256,500
	Tukang	3	OH	156,000	468,000
	Pembantu Tukang	2	OH	145,000	290,000
				JUMLAH	1,014,500
	Bahan:				
	Multiplek 15 mm	5	Lembar	198,935	994,675
	HPL	5	Lembar	165,000	825,000
	Lem Kayu	2	Kg	71,500	143,000
	Paku	2	Kg	22,000	44,000
	Kaca 5mm	4	M2	97,500	390,000
				JUMLAH	2,396,675
				NILAI HSPK	3,411,175
2	DISPLAY BACA VISUAL		Buah		
	Upah :				
	Kepala Tukang	1.5	OH	171,000	256,500
	Tukang	3	OH	156,000	468,000
	Pembantu Tukang	2	OH	145,000	290,000
				JUMLAH	1,014,500
	Bahan:				
	Multiplek 15 mm	10	Lembar	198,935	1,989,350
	HPL	5	Lembar	165,000	825,000
	Sekrup	40	Buah	300	12,000
	Multitouch Screen	13	Unit	200,000	2,600,000
				JUMLAH	5,426,350
				NILAI HSPK	6,440,850

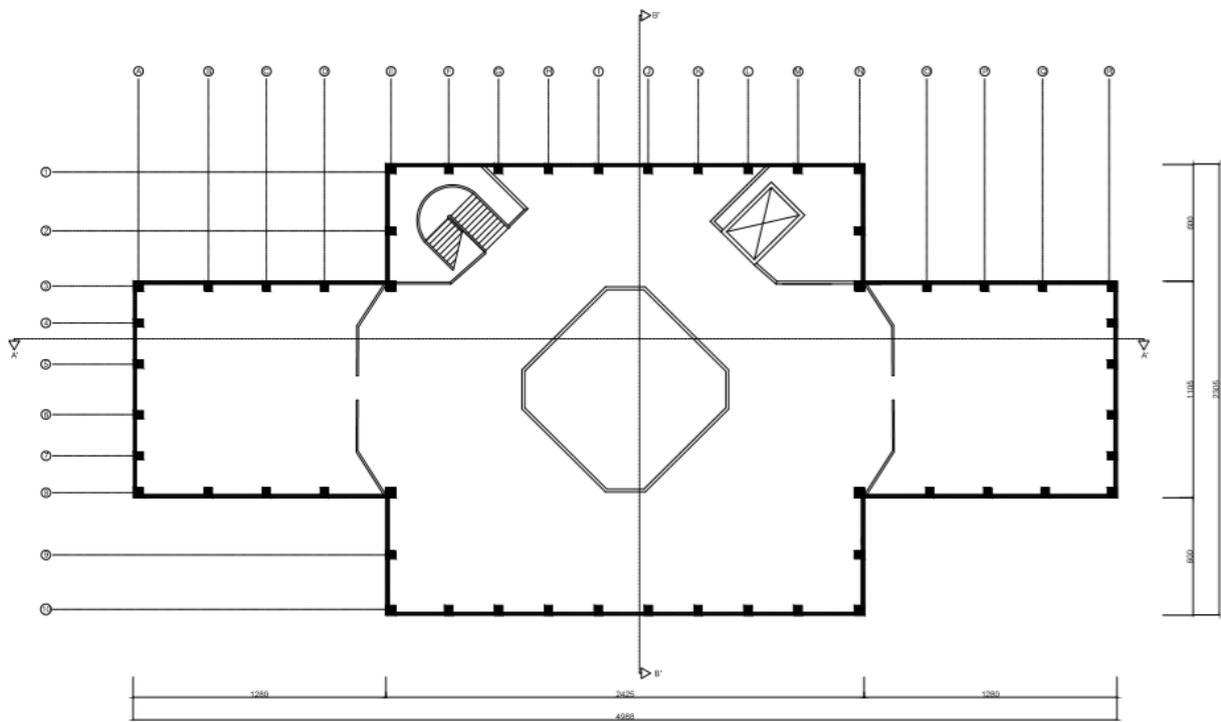
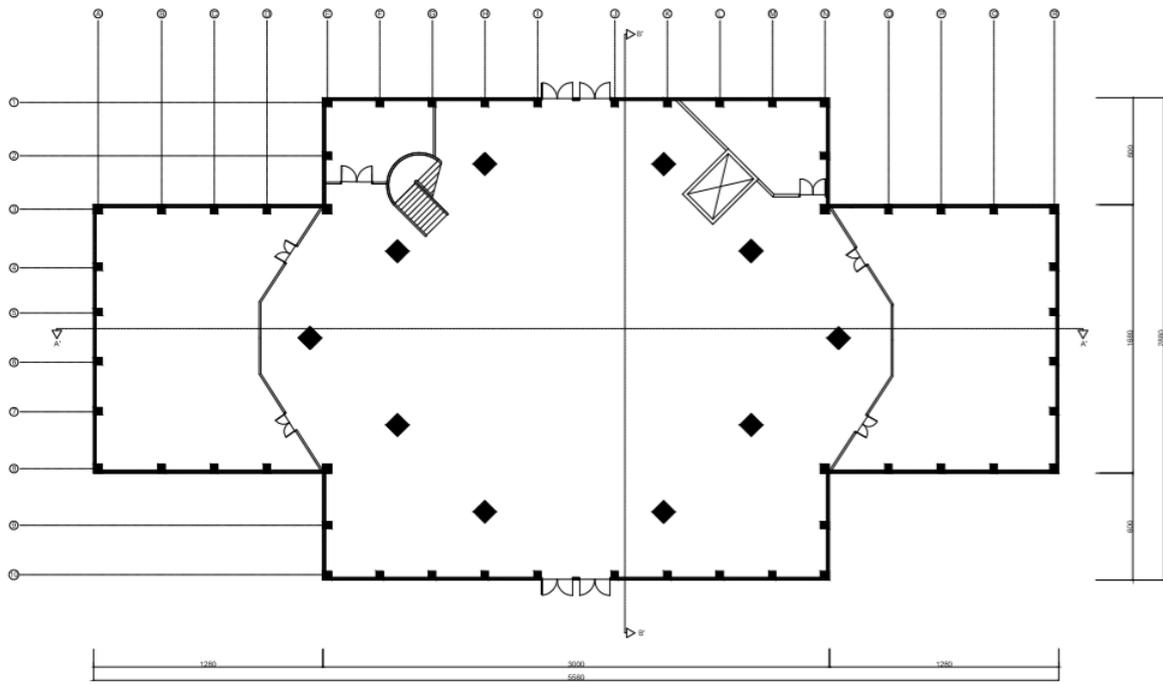
LAMPIRAN 09

SITE PLAN



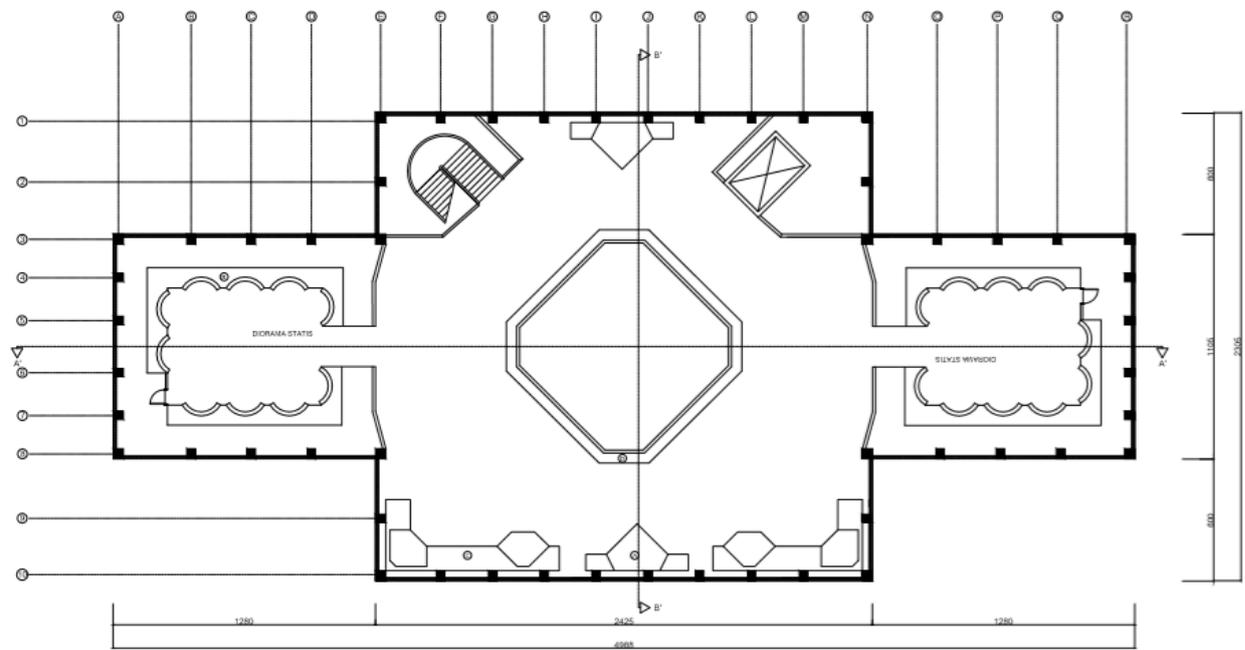
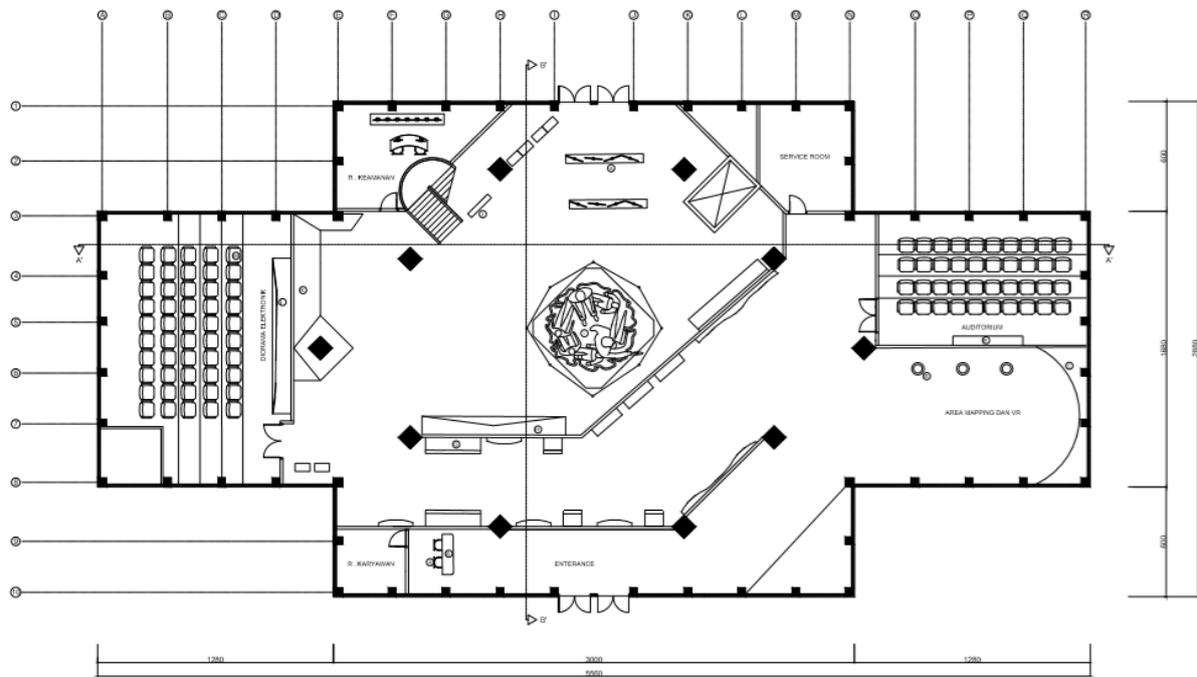
LAMPIRAN 10

LAYOUT EKSTING KESELURUHAN



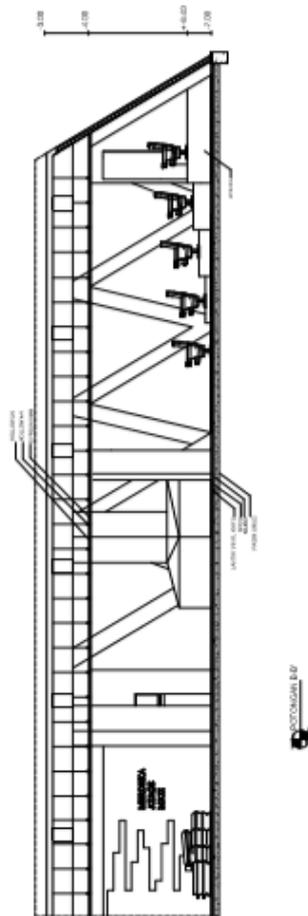
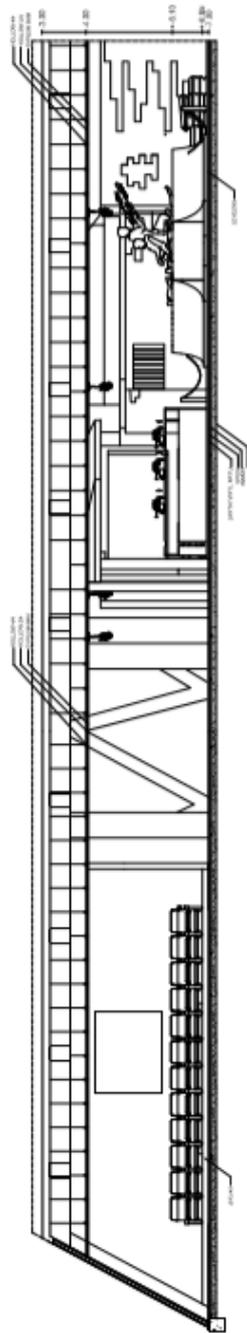
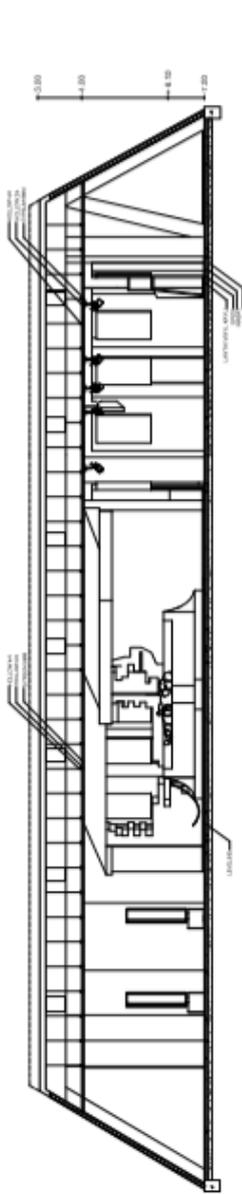
LAMPIRAN 11

LAYOUT TERPILIH KESELURUHAN



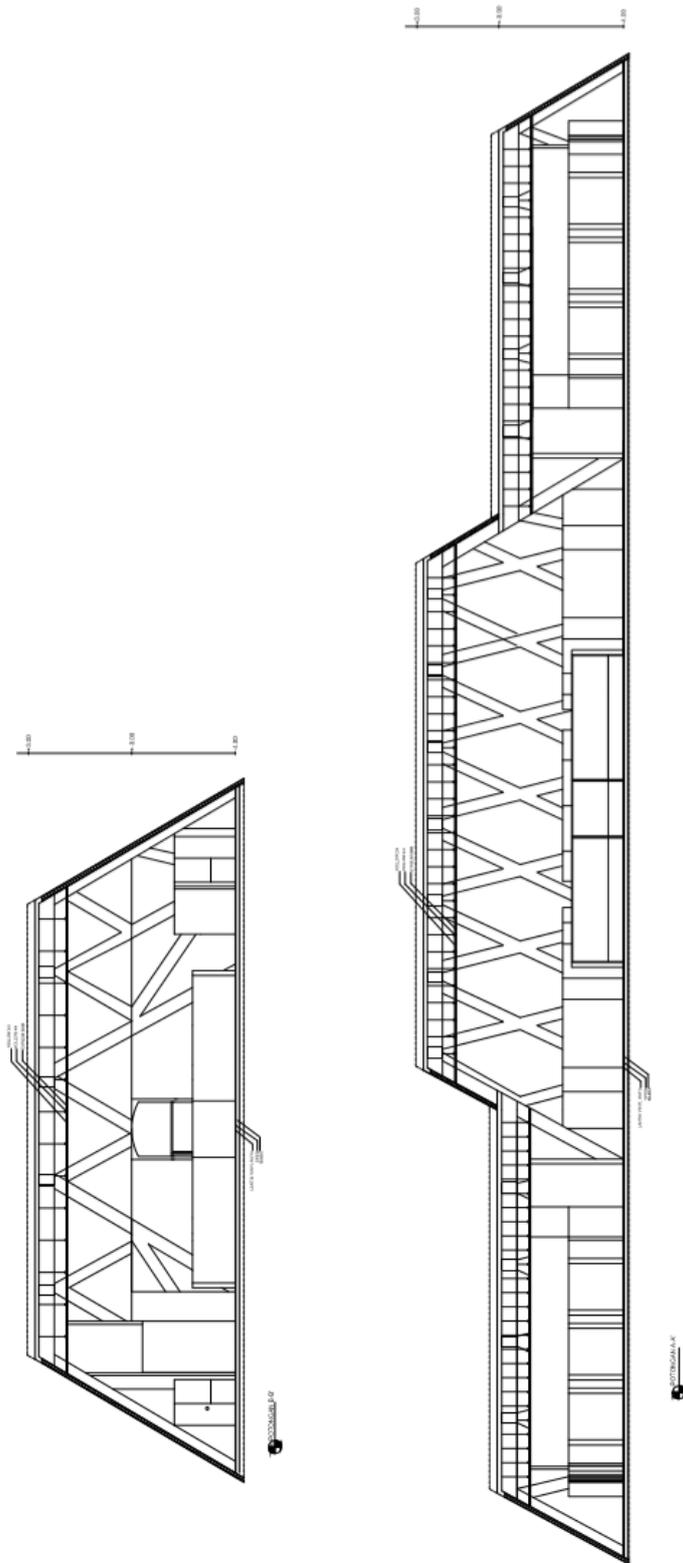
LAMPIRAN 12

POTONGAN KESELURUHAN LT 1

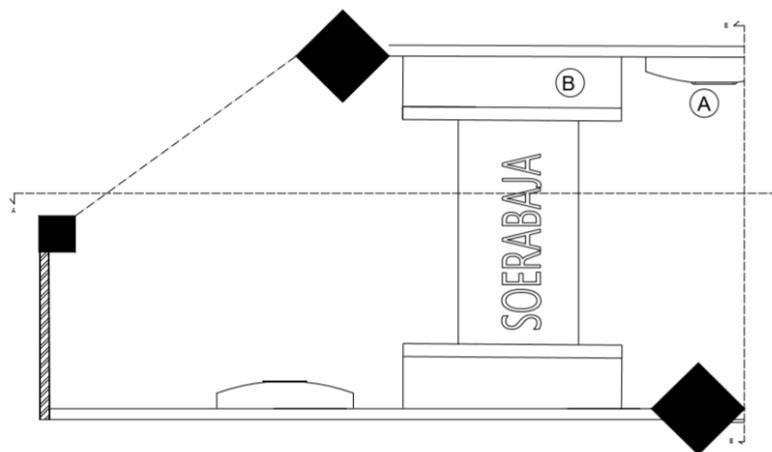
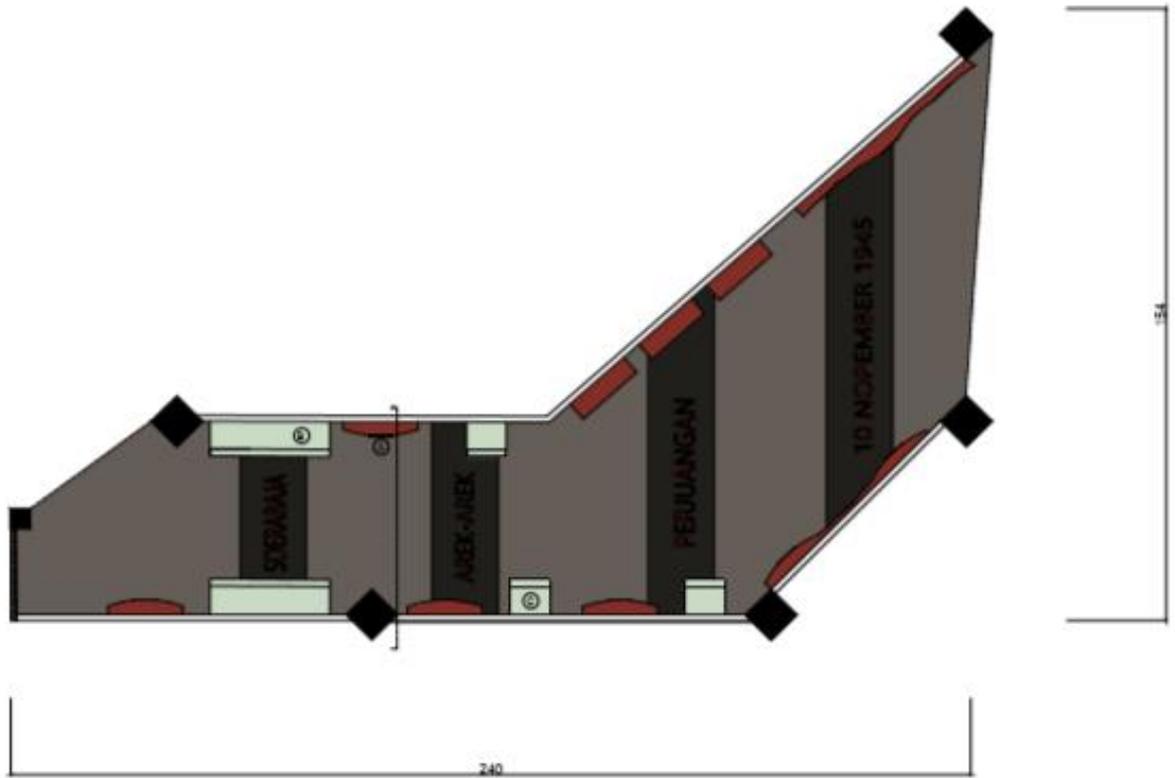


LAMPIRAN 13

POTONGAN BB' KESELURUHAN

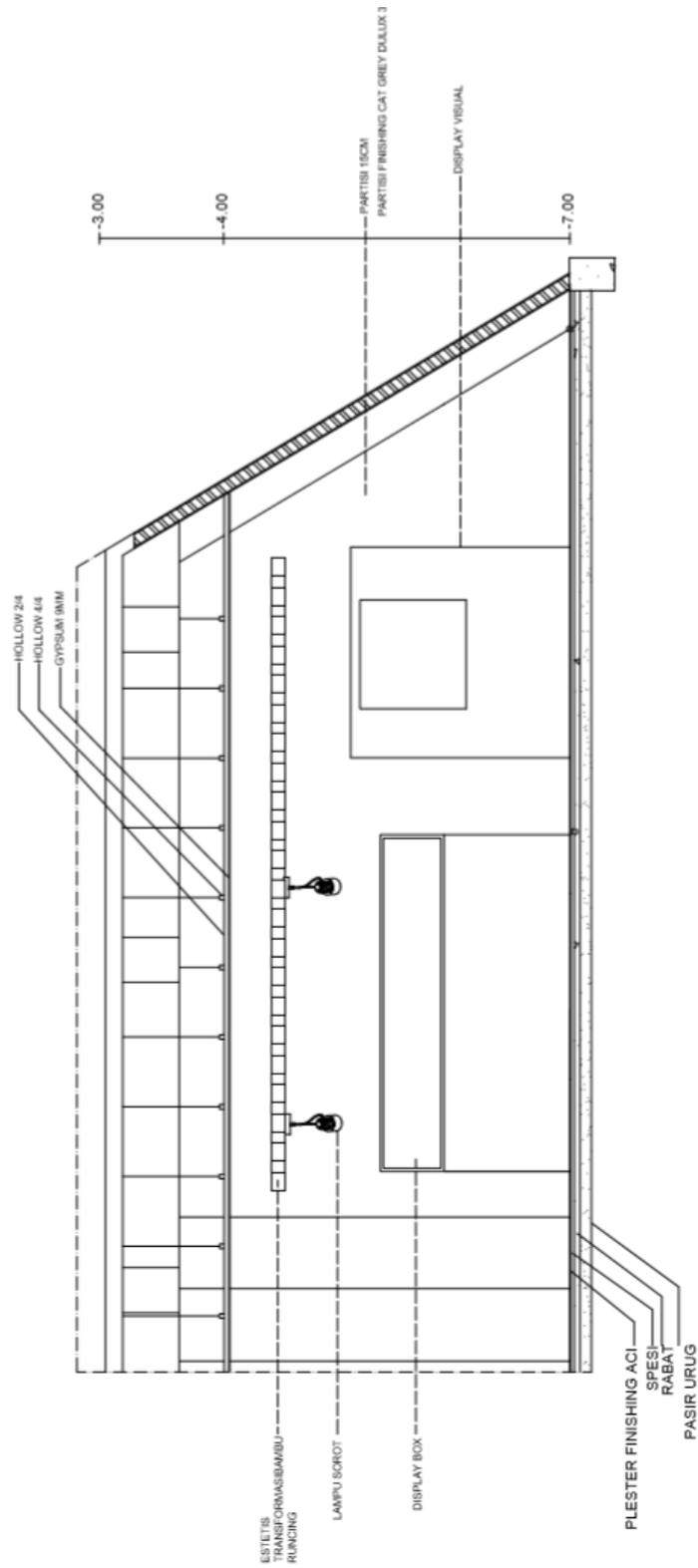


LAMPIRAN 14
LAYOUT AREA 1



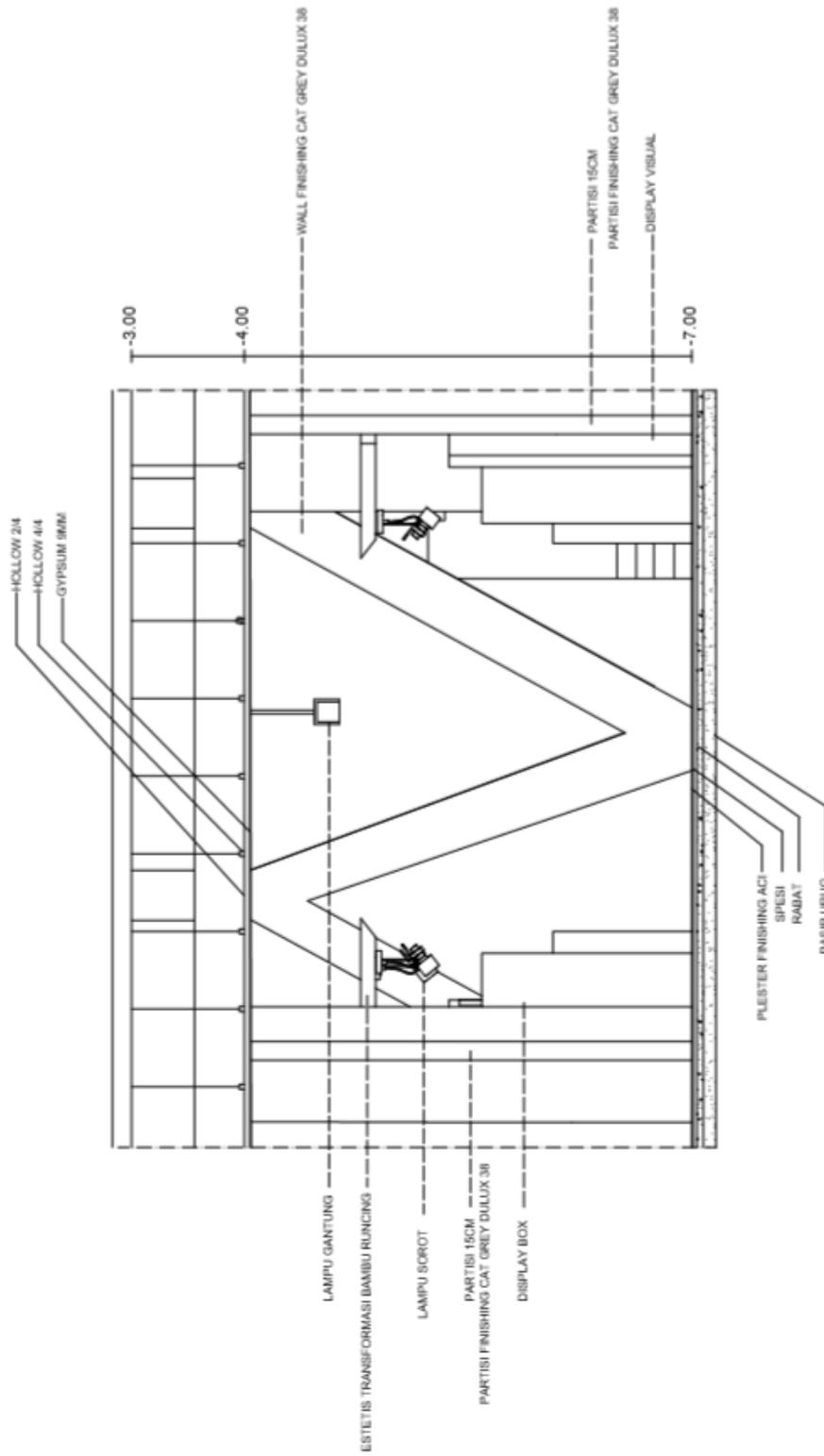
LAMPIRAN 15

POTONGAN AA TERPILIH 1



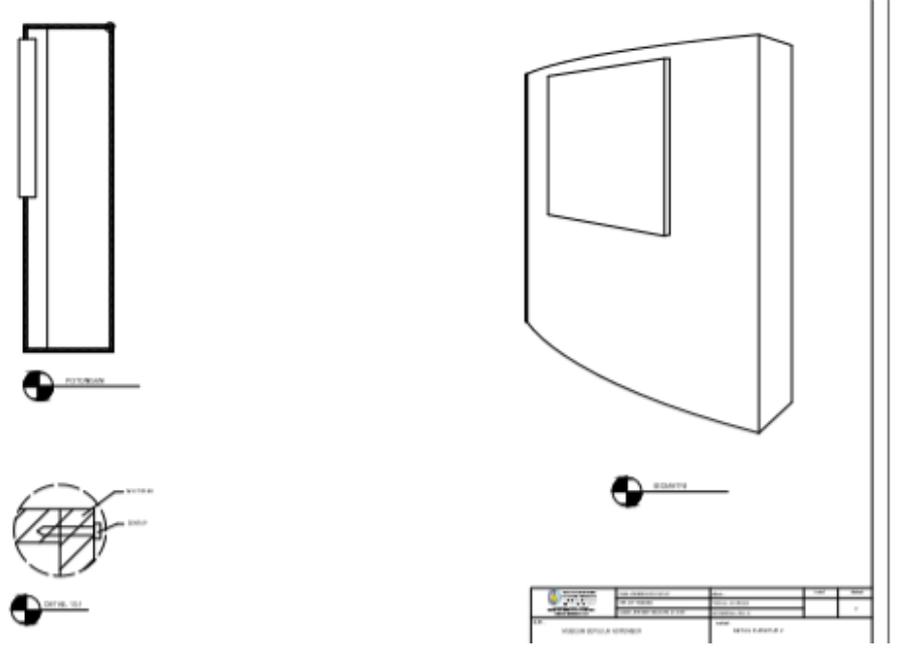
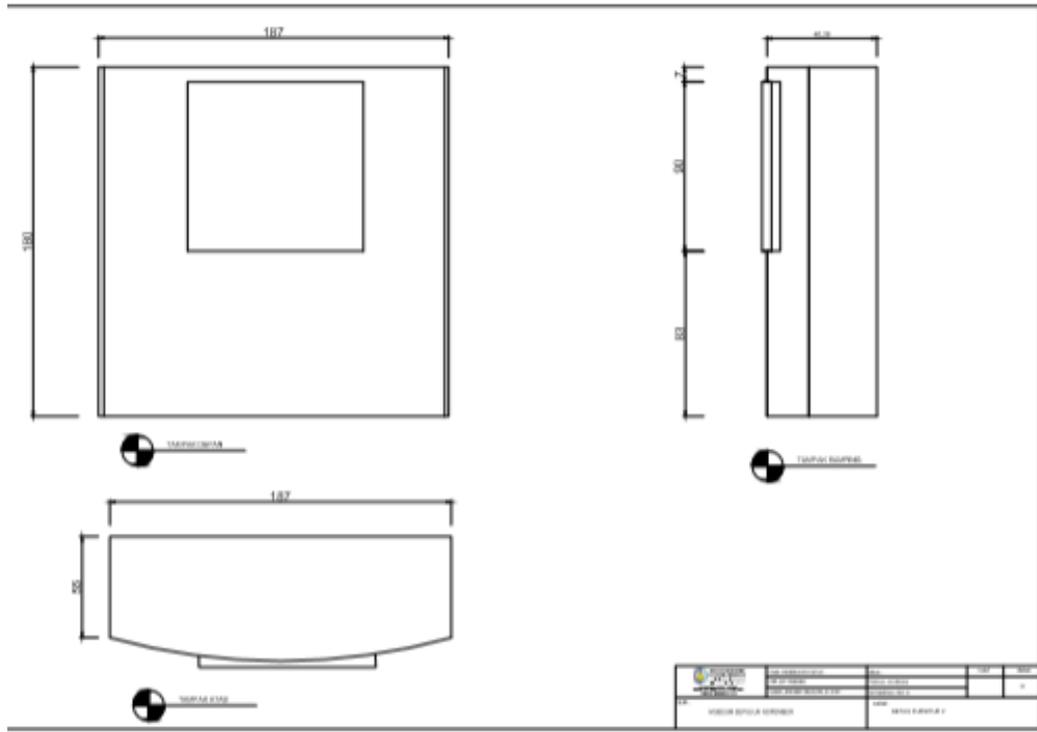
LAMPIRAN 16

POTONGAN BB TERPILIH 1



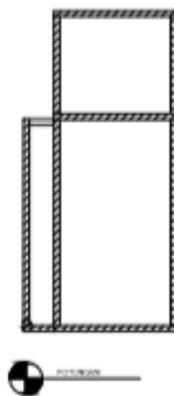
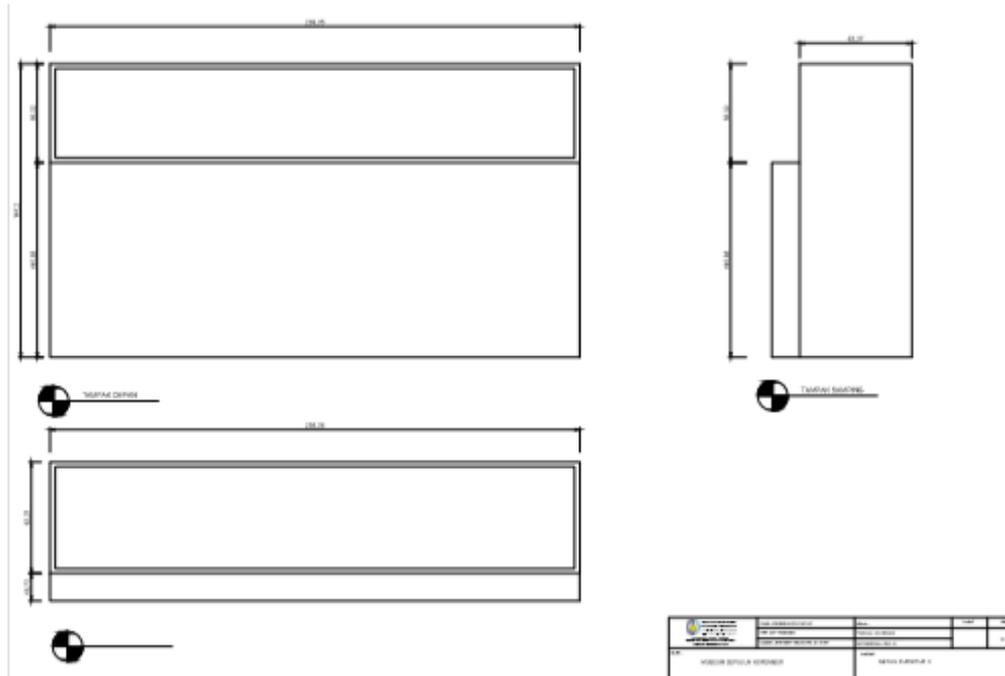
LAMPIRAN 18

FURNITUR RUANG TERPILIH 1



LAMPIRAN 19

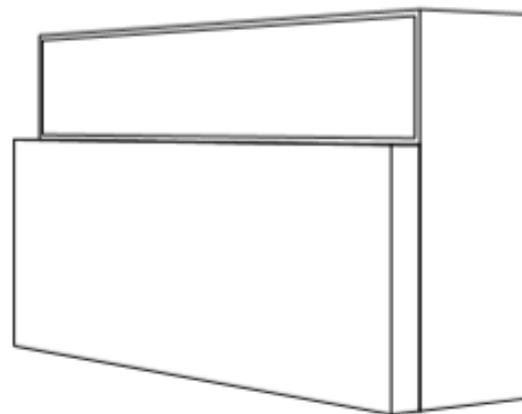
FURNITUR RUANG TERPILIH 1



DETAIL



DETAIL 2



3D

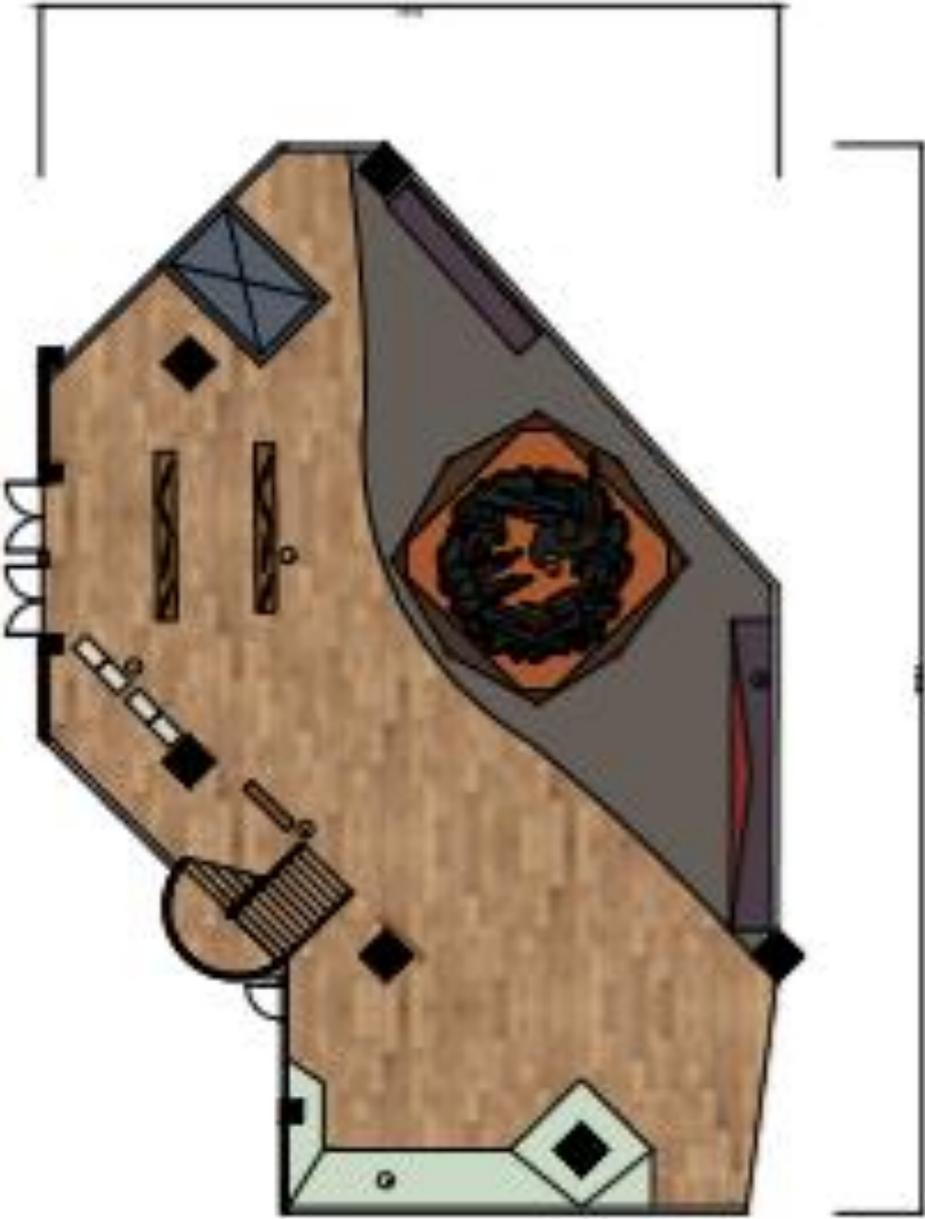
	NO. INSTRUMENTASI:	TAHUN:	SEMESTER:
	NAMA:	NO. URUT:	ALOKASI SKS:
MATA KULIAH KELOMPOK:		MATA KULIAH 1	

LAMPIRAN 20

GAMBAR 3D RUANG TERPILIH 1



LAMPIRAN 21
LAYOUT AREA 2

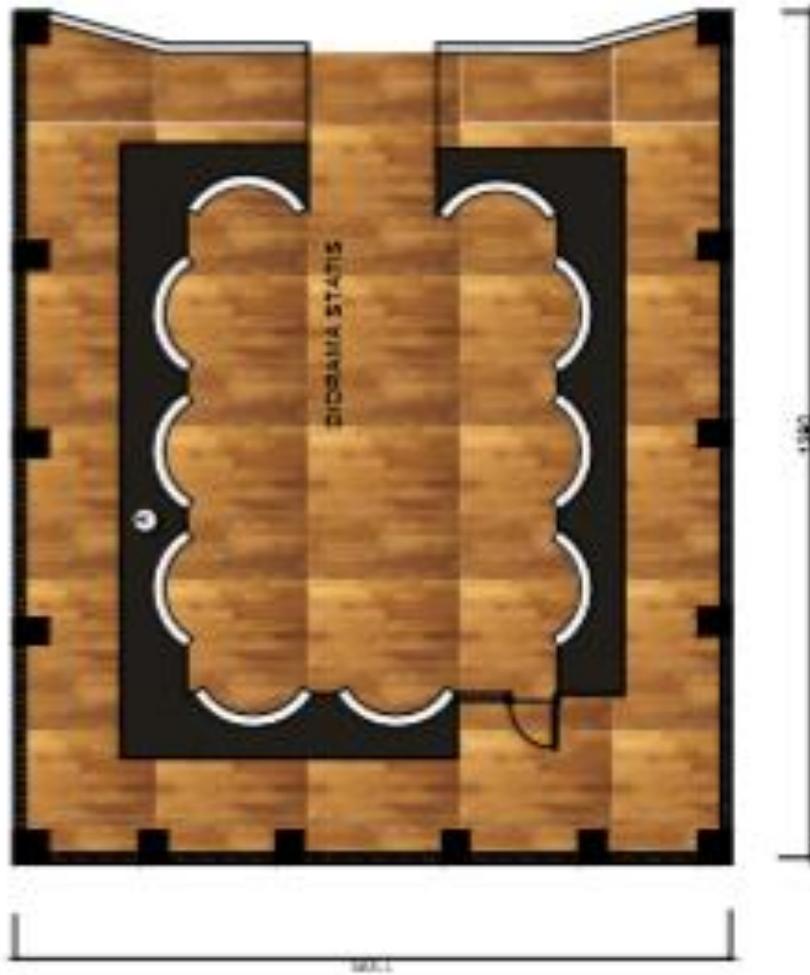


LAMPIRAN 22

GAMBAR 3D AREA 2



LAMPIRAN 23
LAYOUT AREA 3



LAMPIRAN 24

GAMBAR 3D AREA 3

