

MUSEUM PESAWAT TEMPUR DI LOMBOK

Imam Aldi Fari Sakti¹, Ir. Suryo Tri Harjanto, MT², Ir. Budi Fathony, MT.³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹thesisalfna96@gmail.com | ²totosuryosaja@gmail.com | ³bufathony21@gmail.com

ABSTRAK

Museum Pesawat Tempur Di Lombok merupakan tempat menyimpan dan memajang pesawat-pesawat Tempur. Museum-museum baik di Indonesia maupun di dunia telah mengalami suatu perkembangan. Museum tidak lagi ingin disebut sebagai gudang tempat menyimpan barang-barang antik seperti anggapan masyarakat pada umumnya, tetapi peran museum berkembang menjadi tempat preservasi, penelitian dan komunikasi, yang tujuannya untuk menyampaikan misi edukasi sekaligus rekreasi kepada pengunjung sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat pengunjung terutama pelajar dan generasi muda untuk menjadikan museum sebagai sumber belajar untuk mengetahui dan mengenal perjalanan sejarah pesawat-pesawat tempur di dunia. Tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan minat masyarakat dalam berkunjung ke Museum di Pulau Lombok. Penelitian ini menggunakan penelitian terapan dengan metode Kualitatif. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat lebih sering mendapatkan informasi melalui internet dan kurang mementingkan pentingnya pengalaman berkunjung ke Museum. Maka perancangan Museum Pesawat Tempur ini akan sangat berpengaruh terhadap peningkatan kunjungan Masyarakat ke Museum, dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang menarik serta memberikan pengalaman baru ketika berkunjung ke Museum.

Kata Kunci : Museum, Pesawat Tempur, Masyarakat, Lombok

ABSTRACT

The Combat Aircraft Museum in Lombok is a place to store and display Combat planes. Museums both in Indonesia and in the world have experienced a development. The museum no longer wants to be called a warehouse where antiques can be stored as a general public, but the role of the museum has evolved into a place of preservation, research and communication, the purpose of which is to convey educational and recreational missions to visitors so that it is expected to increase the interest of visitors, especially students and young generation to make the museum as a source of learning to know and know the history of warplanes in the world. The purpose of this research is to increase people's interest in visiting the Museum on Lombok Island. This study uses applied research with qualitative methods. Analysis of the data used is descriptive analysis. The results of the study indicate that people more often get information via the internet and less importance to the importance of the experience of visiting the Museum. Then the design of the Fighter Museum will greatly influence the increase in community visits to the Museum, by providing interesting facilities and providing new experiences when visiting the Museum.

Keywords: Museum, Fighter Plane, Society, Lombok

PENDAHULUAN

Beragam cara untuk mendidik dan memperluas wawasan seseorang. Salah satu metode yang menyenangkan adalah dengan mengunjungi museum. Di museum seseorang dapat mempelajari bahkan ikut merasakan pengetahuan melalui cara-cara yang unik dan efektif. Secara sederhana museum dapat dijabarkan sebagai sebuah tempat penyimpanan berbagai bentuk 'harta karun' manusia baik yang dapat dipegang maupun tidak, seperti sejarah, kenangan, kebudayaan, mimpi, dan harapan yang tidak ternilai harganya.

Pembangunan museum di Indonesia bisa dikatakan mengalami kemajuan cukup pesat beberapa tahun belakangan ini. Hasil ini tentunya tidak terlepas dari Program Prioritas Nasional, yaitu Gerakan Nasional Cinta Museum. Daerah berlomba-lomba dalam memajukan museumnya, sehingga perkembangan permuseuman di Indonesia baik secara kualitas dan kuantitas tumbuh dengan signifikan.

Kunjungan wisata ke NTB dari tahun ke tahun mengalami peningkatan, banyak wisatawan dari luar kota maupun luar negeri yang datang, baik untuk berwisata maupun hanya sekedar kunjungan kerja dll.

Wisatawan kebanyakan berkunjung ke tempat wisata seperti pegunungan dan pantai karena NTB terkenal akan wisata pantai dan pegunungannya, dan hanya sedikit yang berkunjung ke Museum, karena kurangnya informasi dan kurangnya fasilitas di museum yang menarik minat pengunjung.

Dalam rangka mendukung dan hal tersebut, beberapa museum unggulan perlu dibangun di NTB agar Indonesia semakin kaya dengan Museum. Sebab dari museumlah masyarakat dapat menambah wawasan yang mereka miliki dengan mudah. Dengan wawasan tersebut diharapkan masyarakat akan menjadi lebih kreatif dan cerdas dalam memajukan bangsa.

TINJAUAN PUSTAKA

Lokasi Tapak

Lokasi tapak yaitu di Jalan Adi Sucipto, Rembiga, Kecamatan Selaparang, Kota Mataram, Lombok, NTB. Kordinat : 8°33'50.19"S 116° 6'1.17"E

- Berjarak ±1.8 km dari Islamic Center NTB
- ± 2.2 km dari Pusat Pemerintahan Kota Mataram.
- ± 700 m dari Lapangan Lanud Rembiga

Lokasi ini sangat mendukung untuk Pembangunan Museum Pesawat tempur karena dekat Dengan EX Bandara Selaparang dan Markas TNI AD.

Lokasi ini juga merupakan salah satu titik yang cukup ramai di kunjungi di Kota Mataram karena adanya beberapa tempat di sekitar tapak yang menjadi tujuan masyarakat untuk berkunjung, seperti CFD di Jalan Udayana, Sekolah-sekolah dan Ex bandara selaparang juga sering digunakan untuk event-event tertentu. Menurut Perda Kota Mataram Nomor 12 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Wilayah Kota Mataram tahun 2011 – 2031, bahwa lokasi tapak terletak pada Kawasan Zona Perkantoran.

- KLB paling tinggi sebesar 1,4
- KDH paling tinggi sebesar 30%
- KDB Paling besar 60%

Kajian Fungsi

Kata "Museum" berasal dari bahasa Yunani kuno, "Mouseion" yang artinya, Kuil atau rumah ibadah tempat menyembah 9 Dewi Muze, Kuil atau tempat-tempat ibadah pemujaan dewi-dewi Muze inilah yang disebut "Muzeum". Dengan demikian kata museum pada awalnya berasal dari kata "Muze" kemudian dalambahasa Yunani menjadi "Mouseion" lalu ditransfer ke dalam bahasa latin dan Inggris menjadi kata "Museum". Sesuai dengan perkembangannya arti kata "Museum" dalam Ensiklopedia Indonesia jilid ke 4 mengartikan Museum adalah gedung yang dipergunakan sebagai tempat pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian.

Museum adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. (Sumber:Wikipedia)

Kajian Tema

Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan. Metafora berasal dari bahasa latin, yaitu "Methapherein" yang terdiri dari 2 buah kata yaitu "metha" yang berarti setelah, melawati dan "pherein" yang berarti membawa. Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan.

Pada awal tahun 1970-an muncul ide untuk mengkaitkan arsitektur dengan bahasa, menurut Charles Jenks dalam bukunya "*The Language of Post Modern*" dimana Arsitektur dikaitkan dengan gaya bahasa, antara lain dengan cara metafora.

Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya.

METODE PENELITIAN

Dalam kaitannya dengan dunia keilmuan, metode berarti tata cara kerja yang di lakukan menjadi sasaran kajian bidang ilmu, sedangkan rangkaian tentang tata cara kerja dalam suatu bidang disebut Metodologi (Koentjaraningrat,1991:8).

Metode penelitian menggunakan penelitian Kualitatif. Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain yang secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada konteks khusus yang alamiah. Tata pikir dalam penelitian ini sangat luas dengan satu kesatuan yang utuh (Moleang, 2006).

Metode yang digunakan selama pengumpulan data adalah metode kualitatif. Data yang dikumpulkan berupa data literatur dan data foto survei, serta analisa-analisa dari lokasi tapak dan judul penelitian.

Dari metode kualitatif, didapatkanlah metode pendekatan metafora pada bangunan, menampilkan bangunan yang memiliki karakter yang kuat sdan meningkatkan minat masyarakat berkunjung ke Museum.

a. Metode Pendekatan Arsitektur Metafora

Metode Pendekatan Arsitektur Metafora yaitu dimulai dari fungsi, kemudian masuk ke aktivitas pengguna juga kaitannya dengan tapak. Setelah itu masuk ke Gagasan, ide bentuk, kemudian konsep bentuk dan terakhir adalah bangunan yang diinginkan. Ide bentuk dari perancangan Museum Pesawat Tempur harus memiliki karakter yang kuat, juga harus sesuai dengan analisis tapak dan zoning ruang.

b. Metode Menampilkan bangunan yang berkarakter kuat

Untuk menampilkan bangunan Museum Pesawat Tempur yang memiliki karakter kuat, perlu adanya kajian terkait Fungsi bangunan, aktifitas pengguna, dan kajian terkait tapak. Setelah melakukan kajian, barulah mendapatkan gagasan terkait perencanaan, memulai dari Ide bentuk.

Ide bentuk Museum Pesawat Tempur ini di ambil dari bentuk Pesawat tempur. Alasannya yaitu sesuai dengan judul perancangan dan fungsi bangunan, selain itu lokasi tapak berada dekat dengan Ex Bandara Selaparang dan Pangkalan Militer Angkatan Udara, sehingga ide bentuk ini sangat cocok dan sesuai sehingga dapat memberikan karakter yang kuat terhadap bangunan Museum ini.

c. Metode Meningkatkan minat masyarakat dalam berkunjung ke Museum

Penurunan minat Masyarakat Lombok untuk berkunjung ke Museum menjadikan permasalahan tersendiri, maka beberapa metode-metode yang di upayakan untuk meningkatkan kembali minat Masyarakat untuk berkunjung ke Museum yakni :

- a. Menghadirkan fasilitas-fasilitas yang menarik di Museum
- b. Memberikan pengalaman edukasi serta wisata kepada pengunjung
- c. Menciptakan bangunan dengan desain Arsitektur yang Menarik
- d. Menghadirkan ruang yang Nyaman dan Informatif

Sehingga selain berkunjung ke Museum untuk mendapatkan pengalaman edukasi, masyarakat juga dapat mendapatkan pengalaman berwisata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari beberapa analisa yang telah di lakukan, metode pendekatan Arsitektur Metafora, serta menampilkan bangunan yang berkarakter kuat, didapatkan hasil yaitu *site plan*.

- a. Site Plan Museum Pesawat Tempur



Gambar 1.
Site Plan Museum Pesawat Tempur
Sumber : Data Pribadi

Tabel 1.
Keterangan *Site Plan* pada Museum Pesawat Tempur

No	Keterangan	Penjelasan
	Gedung Museum	Gedung Museum diletakan di sisi kiri tapak, agar <i>view</i> dari luar ke tapak langsung melihat bangunan.
	Pintu Masuk Ke Tapak	Pintu masuk ke tapak
	Parkir Mobil Pengunjung	Pengunjung cenderung lebih banyak menggunakan Mobil sehingga parkir mobil memiliki area yang cukup luas
	Parkir motor pengunjung	Parkir motor untuk pengunjung di letakkan agak ke belakang, dekat dengan bangunan supaya pengunjung berjalan tidak terlalu jauh.

Parkir bus pengunjung	Pengunjung yang menggunakan bus biasanya dari kalangan pelajar,
Parkir motor pengelola	Pengelola museum menggunakan motor, parker motor pengelola dan pengunjung di pisah
Parkir mobil pengelola	Pengelola museum juga ada yang menggunakan mobil, parker mobil pengunjung dan pengelola di pisahkan.

Sumber : Penulis, 2019

b. Gedung Museum Pesawat Tempur



Gambar 2.
Gedung Museum Pesawat Tempur
Sumber : Data Pribadi

Bentuk dasar bangunan dari bentuk pesawat tempur, kemudian di olah dan mengalami beberapa perubahan bentuk karena beberapa factor Analisa yang di pertimbangkan, Bangunan menggunakan warna-warna dengan identitas TNI AU, sehingga bangunan memiliki karakter yang kuat.

Fasade menghadapt kea rah timur karena tapak memanjang kea rah timur. Struktur tengah (*midle structure*) adalah struktur kolom balok, dan struktur atas/atap (*upper structure*) adalah menggunakan struktur truss frame dan plat lipat.

c. Ruang Pamer Museum

Untuk menciptakan suasana ruang pameran yang informatif dan nyaman, tema yang digunakan pada desain interiornya yaitu tema bersih dengan gaya modern. Pencahayaan ruang dengan jenis spotlight dengan Teknik downlight



Gambar 3
Interior Ruang Pamer Museum
Sumber : data Pribadi

Ruang Pamer menggunakan penghawaan buatan dengan konsep AC split, dengan membagi Kawasan yang di jangkau oleh AC.

Untuk keamanan barang koleksi, maka di adakan pengaman seperti kamera pengawas, garis pembatas dan vitrine supaya tidak ada barang yang di curia tau rusak.

KESIMPULAN

Rendahnya minat kunjungan ke Museum di Lombok terus mengalami penurunan. Maka perlu adanya upaya-upaya dari pihak terkait untuk mengatasi hal ini supaya masyarakat dapat memahami pentingnya Museum.

Kemajuan teknologi menjadi salah satu penyebab berkurangnya minat kunjungan ke museum, karena masyarakat dengan begitu mudahnya mengakses informasi dari internet, namu hanya mendapatkan informasi saja, tidak dengan pengalaman.

Maka perancangan Museum Pesawat Tempur ini akan sangat berpengaruh terhadap peningkatan kunjungan Masyarakat ke Museum, dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang menarik serta memberikan pengalaman baru ketika berkunjung ke Museum.

DAFTAR PUSTAKA

Ali Akbar, 2010, *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan*

Daniel L. Schodek, *Struktur bangunan tinggi*

Desvallees, A., & Mairesse, F., (ed.), (2010), *Key Concepts of Museology, Armand Colin and International Council of Museum.*

Direktorat Museum Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. 2008. *Pedoman Museum Indonesia. Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.*

Ir, Hartono Poerbo, M.Arch, *Utilitas bangunan.*

Laurance Veil Coleman, 1950, *Museum Building*

Morimura, T., dan Noerbambang, S. M. 1988. *Perancangan dan Pemeliharaan Sistem Plambing*

Satwiko,Prasasto.2009, *FisikanBangunan*,Yogyakarta

Sugeng Triyadi & Andi harapan, *Sistem Utilitas Bangunan Untuk Arsitek*

https://id.wikipedia.org/wiki/Pesawat_tempur

https://www.academia.edu/21935824/Pencahayaan_Pada_Bangunan_Alami_dan_Buatan_

<https://kekeamalia.wordpress.com/2016/06/16/strukon-4-truss-keke-amalia-husni-ir-eddy-prianto-ces-dea/>