

**REDESAIN MUSEUM BRAWIJAYA MALANG****REDESIGN MUSEUM OF BRAWIJAYA MALANG**

tcardiah@gmail.com  
ahmadnursheha@gmail.com

**Cahyatika Try Widiyanti**

Prodi S1 Desan Interior Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom  
cahyatika.widiyanti@gmail.com

**Abstrak**

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sedangkan menurut Intenasional Council of Museum (ICOM) : dalam Pedoman Museum Indoneisa, 2008. museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Museum Brawijaya merupakan salah satu museum Sejarah Perjuangan Indonesia yang terletak di Kota Malang, Jawa Timur. Museum ini termasuk kedalam kategori museum khusus militer TNI-AD yang dibangun pada tahun 1967/1968 oleh KODAM VIII/Brawijaya sebagai persembahan kepada masyarakat Jawa Timur pada khususnya, dan kepada Bangsa Indonesia pada umumnya. Museum ini menyimpan dan menampilkan koleksi-koleksi benda bersejarah mengenai sejarah perjuangan Bangsa Indonesia, khususnya masa perjuangan Divisi Brawijaya dan rakyat Jawa Timur.

Fungsi dari Museum Brawijaya adalah sebagai tempat pelestarian, sebagai sumber informasi atau edukasi dan sebagai sarana rekreasi. Ketiga fungsi tersebut memiliki peranan penting bagi pihak museum dan masyarakat khususnya generasi muda pada jaman sekarang, agar tidak melupakan nilai sejarah perjuangan Bangsa Indonesia. Namun, ditinjau dari ketiga fungsi tersebut fungsi pada Museum Brawijaya belum tercapai secara optimal, hal ini disebabkan oleh beberapa permasalahan yang terdapat pada existing-nya. Tema perancangan "Citra Uthapana Cakra" yang didukung dengan konsep perancangan "Bhirawa Anoraga" yang juga merupakan identitas dari Museum Brawijaya digunakan sebagai dasar perancangan interiornya.

Tujuan adanya redesain pada interior Museum Brawijaya adalah agar fungsi museum yaitu sebagai tempat pelestarian, sumber informasi dan edukasi serta sarana rekreasi dapat tercapai. Selain itu secara lebih khusus, perancangan ini diharapkan dapat menaikkan apresiasi pengunjung terhadap Museum Brawijaya.

Kata Kunci: Museum Brawijaya, Museum Militer, Sejarah Indonesia

**Abstract**

Based on RI Government Regulation no. 19 In 1995, the museum is an institution, storage, care, security and utilization of material evidence material results of human culture and nature and environment to support efforts to protect and preserve the nation's cultural wealth. Meanwhile, according to the International Council of Museums (ICOM): in the Guidance of Indonesian Museum, 2008. museum is a permanent institution, not seeking profit, serving the community and its development, open to public, obtaining, maintaining, connecting and exhibiting artefacts about teak human self and its environment for study, education and recreation purposes.

Brawijaya Museum is one of the History Museum of Struggle Indonesia located in Malang, East Java. This museum belongs to TNI-AD's special military museum which was built in 1967/1968 by KODAM VIII / Brawijaya as an offering to the people of East Java in particular, and to the Indonesian people in general. This museum displays a collection of historical objects about the history of the struggle of the Indonesian Nation, especially the struggle of the Brawijaya Division and the people of East Java.

The function of the Brawijaya Museum is as a place of conservation, as a source of information or education and as a means of recreation. These three functions have an important role for the museum and society, especially the young generation today, in order not to forget the historical value of the struggle of the Indonesian Nation. However, in terms of these three functions, the function at the Brawijaya Museum has not been achieved optimally, this is due to several problems that exist in its existing. The design theme of "Citra Uthapana Cakra" supported by the concept of design "Bhirawa Anoraga" which is also the identity of the Brawijaya Museum is used as the basis of interior design planning.

The purpose of redesign on the interior of Brawijaya Museum is that the museum functions as a place of preservation, information and education sources and recreation facilities can be achieved. In addition, more specifically, this design is expected to increase visitor appreciation of Brawijaya Museum.

Keywords: *Brawijaya Museum, Military Museum, History of Indonesia*

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Museum Brawijaya merupakan salah satu museum sejarah militer yang terletak di Kota Malang, Jawa Timur. Museum ini termasuk kedalam kategori museum khusus militer TNI-AD yang dibangun pada tahun 1967/1968 oleh KODAM VIII/Brawijaya sebagai persembahan kepada masyarakat Jawa Timur pada khususnya, dan kepada Bangsa Indonesia pada umumnya. Nama Museum Brawijaya ditetapkan berdasarkan keputusan Pangdam VIII/Brawijaya tanggal 16 April 1968 dengan sesanti (*wejangan*) '*Citra Uthapana Cakra*' yang berarti sinar yang membangkitkan semangat atau kekuatan. Sedangkan pasukan Brawijaya sendiri memiliki slogan '*Bhirawa Anoraga*' yang berarti suatu kekuatan yang dasyat yang tidak diperlihatkan karena sikap rendah hati. Museum ini menyimpan dan menampilkan koleksi-koleksi benda bersejarah mengenai sejarah perjuangan Bangsa Indonesia, khususnya masa perjuangan Divisi Brawijaya dan rakyat Jawa Timur.

Museum Brawijaya menyajikan benda-benda koleksi tentang peristiwa atau kejadian pada zaman perang kemerdekaan, mengenai perjuangan Divisi Brawijaya dan rakyat Jawa Timur pada Agresi Militer Belanda I & II. Rekam jejak perjuangan Divisi Brawijaya dan rakyat Jawa Timur dibagi menjadi dua area yaitu area pameran terbuka & tertutup. Pada area pameran ruang terbuka terbagi menjadi dua area utama yaitu pada halaman tengah yang memamerkan gerbong maut dan perahu senggigi, dan pada area halaman depan museum menampilkan beberapa kendaraan perang. Pada area pameran ruang tertutup terbagi menjadi dua ruang pameran. Ruang pertama menampilkan benda koleksi masa perjuangan periode tahun 1945-1949, ruang kedua menampilkan benda koleksi masa perjuangan periode tahun 1950-sekarang. Benda koleksi yang ditampilkan berupa lukisan, peta perang, senjata perang, pakaian seragam perang, peralatan perang, koleksi foto perjuangan, meja kursi perundingan dan lambang-lambang satuan. Benda koleksi yang ditampilkan di Museum Brawijaya merupakan benda koleksi yang sangat berharga karena sebagian besar merupakan koleksi asli.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995: dalam Pedoman Museum Indonesia, Tahun 2008, menyatakan bahwa museum memiliki dua fungsi besar yaitu sebagai sumber informasi atau edukasi dan sebagai tempat pelestarian. Menurut Buku Panduan Museum Brawijaya Tahun 2017 menyebutkan salah satu fungsi museum lainnya yaitu sebagai sarana rekreasi. Dari dua sumber tentang fungsi museum dapat disimpulkan bahwa fungsi dari Museum Brawijaya adalah sebagai sumber informasi atau edukasi, sebagai tempat pelestarian dan sebagai sarana rekreasi. Ketiga fungsi tersebut memiliki peranan penting bagi pihak

museum dan masyarakat khususnya generasi muda pada jaman sekarang, agar tidak melupakan nilai sejarah perjuangan Bangsa Indonesia. Museum Brawijaya Malang dalam hal ini yaitu menjadi wadah dan fasilitas serta sebagai sumber informasi tentang sejarah Kodam V/Brawijaya dengan tujuan meningkatkan jiwa nasionalisme bagi pengunjung, khususnya generasi muda.

Ditinjau dari analisa peranan Museum Brawijaya Malang serta pencapaian fungsi museum yang mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 dan Buku Panduan Museum Brawijaya Tahun 2017 tentang fungsi museum, fungsi pada Museum Brawijaya belum tercapai secara optimal, hal ini disebabkan oleh beberapa permasalahan yang terdapat pada *existing*-nya. Permasalahan yang pertama yaitu alur organisasi ruang yang kurang baik pada ruang pameran menyebabkan terputusnya alur storyline dari museum. Alur storyline pada museum cukup penting agar penyampaian informasi mengenai benda pameran kepada pengunjung dapat tercapai secara optimal serta dapat mendukung dalam penataan ruang. Pada *existing* Museum Brawijaya ruang pameran I dan ruang pameran II dipisahkan oleh ruang lobby, sehingga alur pengunjung dari ruang pameran I harus kembali ke lobby untuk dapat menuju ke ruang pameran II. Terputusnya alur storyline ini dapat menyebabkan penyampaian informasi mengenai benda koleksi kepada pengunjung belum dapat tercapai secara optimal, serta menyebabkan ruang interiornya belum memberikan pengalaman dan sensasi ruang yang berbeda agar pengunjung merasa nyaman dan tidak mudah merasa bosan berada di dalam museum.

Permasalahan yang kedua yaitu peranan Museum Brawijaya Malang sebagai sumber informasi tentang sejarah Kodam V/Brawijaya dengan tujuan meningkatkan jiwa nasionalisme bagi pengunjung, khususnya generasi muda. Pada kenyataannya pengunjung Museum Brawijaya Malang belum dapat merasakan *feel* sejarah perjuangan Kodam V/Brawijaya yang dapat membangkitkan rasa nasionalisme karena belum adanya kehadiran suasana yang mendukung. Penataan ruang pameran museum tidak tercapai karena belum didukung oleh elemen pembentuk dan pengisi ruang interior yang baik.

Permasalahan yang ketiga yaitu sistem display benda koleksi yang ditampilkan tidak informatif, hal ini menyebabkan kebingungan pada pengunjung dalam memahami benda koleksi, hal ini disebabkan tidak adanya alur storyline yang baik serta penyajian display benda koleksi belum dilengkapi dengan label keterangan, sehingga pengunjung belum mendapatkan informasi yang jelas mengenai benda koleksi yang ditampilkan. Menurut Zulaihah (2006), koleksi pameran selain penempatan atau penataan yang baik juga memerlukan keterangan informasi berupa label yang dapat dengan mudah dipahami dan tersampaikan dengan baik.

Permasalahan yang keempat, terdapat beberapa benda koleksi yang rusak, khususnya benda koleksi yang dari logam berkarat, cepat berdebu dan rapuh, hal ini disebabkan karena kondisi pelestarian benda koleksi tidak diperhatikan. Khususnya pada aspek pencahayaan dan penghawaan ruang pameran, salah satu kasusnya adalah penggunaan pencahayaan dan penghawaan alami langsung yang tidak dikelola dengan baik. Menurut jurnal *Museum Architecture*, pencahayaan dan penghawaan alami tidak baik apabila digunakan pada ruang pameran atau penyimpanan benda koleksi dikarenakan dapat merusak benda koleksi yang berada didalamnya.

Permasalahan yang kelima yaitu konsep keamanan pada display benda koleksi belum mendukung fungsi museum sebagai tempat pelestarian benda koleksi. Salah satu kasusnya yaitu pada beberapa display benda koleksi senjata asli, pengunjung dengan bebas dapat menyentuh dan memainkan benda koleksi tersebut karena belum adanya pengamanan sistem display yang baik. Hal ini membuat benda koleksi senjata menjadi cepat rusak, seperti terkelupasnya cat pada lapisan luar senjata karena seringnya mendapat sentuhan dari pengunjung.

Perlu adanya perancangan kembali Museum Brawijaya meliputi sistem display benda koleksi agar lebih informatif menyampaikan informasi kepada pengunjung museum yang didukung adanya perancangan organisasi ruang pada ruang pameran museum agar alur storyline tidak terputus dan dapat mengoptimalkan penyampaian informasi tentang benda koleksi dan

juga dapat mendukung dalam pensuanaan ruang interiornya. Selain itu, juga perlu adanya perancangan kembali konsep pencahayaan dan penghawaan pada ruang pameran serta konsep keamanan pada sistem display agar dapat mendukung fungsi museum sebagai tempat pelestarian.

Kesimpulan dari semua permasalahan yang telah disebutkan diatas, perlu adanya redesain pada interior Museum Brawijaya agar fungsi museum yaitu sebagai tempat pelestarian, sumber informasi dan edukasi serta sarana rekreasi dapat tercapai. Selain itu secara lebih khusus, perancangan ini diharapkan dapat menaikkan apresiasi pengunjung terhadap Museum Brawijaya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Pembagian organisasi ruang yang bolak-balik menyebabkan alur storyline museum masih terputus sehingga penyampaian informasi kepada pengunjung kurang optimal.
2. Pensuanaan ruang pameran museum tidak dapat memberikan pengalaman tentang sejarah Kodam V/Brawijaya kepada pengunjung karena belum didukung oleh elemen pembentuk dan pengisi ruang interior yang baik.
3. Sistem penyajian display benda koleksi tidak informatif sehingga pengunjung tidak dapat memahami informasi tentang benda koleksi.
4. Konsep pencahayaan dan penghawaan pada *existing* ruang pameran museum yang menggunakan pencahayaan dan penghawaan alami langsung mengakibatkan peningkatan faktor kerusakan pada benda koleksi.
5. Konsep keamanan pada display benda koleksi belum mendukung fungsi museum sebagai tempat pelestarian benda koleksi

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang didapat yaitu:

1. Bagaimana merancang alur organisasi ruang pameran museum yang baik agar dapat mendukung storyline museum?
2. Bagaimana merancang elemen pembentuk dan pengisi ruang interior yang dapat mendukung pensuanaan ruang pameran museum sehingga dapat memberikan pengalaman tentang sejarah Kodam V/Brawijaya kepada pengunjung?
3. Bagaimana merancang sistem penyajian display benda koleksi yang lebih informatif agar pengunjung dapat mudah memahami benda koleksi?
4. Bagaimana merancang konsep pencahayaan & penghawaan pada ruang pameran museum agar dapat mendukung fungsi museum sebagai tempat pelestarian benda koleksi?
5. Bagaimana merancang konsep keamanan pada sistem display benda koleksi agar dapat mendukung fungsi museum sebagai tempat pelestarian benda koleksi?

## 1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dari perancangan Redesain Museum Brawijaya Malang yaitu:

- Tujuan : Merancang interior Museum Brawijaya Malang sebagai sumber informasi tentang sejarah Kodam V/Brawijaya dengan tujuan meningkatkan jiwa nasionalisme bagi pengunjung, khususnya generasi muda serta dapat mendukung optimalisasi fungsi Museum Brawijaya
- Sasaran :
  1. Merancang alur organisasi ruang pameran museum yang baik agar dapat mendukung storyline museum.
  2. Merancang elemen pembentuk dan pengisi ruang interior yang dapat mendukung pensuanaan ruang pameran museum sehingga dapat memberikan pengalaman tentang sejarah Kodam V/Brawijaya kepada pengunjung.

3. Merancang sistem penyajian display benda koleksi yang lebih informatif agar pengunjung dapat mudah memahami benda koleksi.
4. Merancang konsep pencahayaan & penghawaan pada ruang pameran museum agar dapat mendukung fungsi museum sebagai tempat pelestarian benda koleksi.
5. Merancang konsep keamanan pada sistem display benda koleksi agar dapat mendukung fungsi museum sebagai tempat pelestarian benda koleksi.

## 2. Metodologi Perancangan

Adapun metode perancangan adalah sebagai berikut:

### 1. Teknik pengumpulan data

Perancangan ini menggunakan metode survey dengan teknik penggabungan antara teori dan observasi lapangan.

### 2. Analisa data

Pada analisa data dilakukan pemilahan data-data hasil survey yang sudah didapatkan.

### 3. Sintesa

Pada proses sintesa dilakukan pengolahan data-data yang sudah dianalisa, yaitu hasilnya dalam bentuk *programming*. Hasil dari *programming* antara lain matriks kedekatan ruang, *bubble diagram*, table kebutuhan ruang, zoning, blocking dan konsep.

### 4. Pengembangan desain melalui gambar kerja, 3D perspektif hingga maket

## 3. Dasar Teori

### 3.1 Museum

Secara etimologi, kata “Museum” diambil dari bahasa Yunani Klasik, yaitu : “muze” kumpulan sembilan dewi yang berarti lambang ilmu dan kesenian. Bangunan lain yang diketahui berhubungan dengan sejarah museum adalah bagian kompleks perpustakaan yang dibangun khusus untuk seni dan sains, terutama filosofi dan riset di Alexandria oleh Ptolemy I Soter pada tahun 280 SM. Museum berkembang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan manusia semakin membutuhkan bukti-bukti otentik mengenai catatan sejarah kebudayaan.

### 3.2 Persyaratan Ruang Museum

#### 1. Ergonomi dan Tata Letak

Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Standar-standar perletakan koleksi di ruang pameran museum.

#### 2. Jalur Sirkulasi Ruang Pamer

Jalur sirkulasi di dalam ruang pameran harus dapat menyampaikan informasi, membantu pengunjung memahami koleksi yang dipamerkan. Penentuan jalur sirkulasi bergantung juga pada alur cerita yang ingin disampaikan dalam pameran.

#### 3. Pencahayaan

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.

#### 4. Keamanan

Koleksi harus dilindungi dari kerusakan, pencurian, dan penyalahgunaan. Ini berlaku bagi pengunjung, staf penanganan, dan staf keamanan. Museum hanya boleh memiliki satu pintu masuk

umum dan biasanya pintu masuk staf yang terpisah. Prioritasnya adalah koleksi keamanan, yang berbeda dari standar gedung-gedung pada umumnya.

#### 5. Penghawaan

Penghawaan yang digunakan menggunakan pencahayaan buatan, karena ruang pada museum harus dijaga kelembabannya agar membuat benda koleksi tetap terjaga tidak mudah rusak.

### 4. Pembahasan

#### 4.1 Data Fisik Perancangan

Nama Museum	: Museum Brawijaya
Lokasi	: JL. Ijen, No. 25 A, Gading Kasri, Klojen, Kota Malang
Jam Operasional	: Senin-Minggu: 08.00-15.00 WIB
Pengelola	: Kodam V/Brawijaya
Luas Bangunan	: 2230 m <sup>2</sup>
Jumlah Lantai	: 1 Lantai

#### 4.2 Tema Perancangan

Berdasarkan hasil analisis dari setiap permasalahan yang ada pada interior Museum Brawijaya ini, ditemukan ide tema yang akan digunakan yaitu "*Citra Uthapana Cakra*". Citra Uthapana Cakra merupakan identitas dari Museum Brawijaya yang berarti sinar yang membangkitkan semangat atau kekuatan. Identitas ini diberikan berdasarkan keputusan Pangdam VIII/Brawijaya tanggal 16 April 1968 bersama dengan diberikannya nama Museum Brawijaya. Maksud dari makna yang terkandung didalam "*Citra Uthapana Cakra*" yaitu 'sinar' yang bermakna sebuah penerangan akan sumber informasi tentang sejarah perjuangan Indonesia, khususnya Divisi Brawijaya dan rakyat Jawa Timur yang akan didapatkan di Museum Brawijaya ini sendiri. Sedangkan 'semangat atau kekuatan' bermakna tentang meningkatkan rasa semangat kejuangan dan nasionalisme pada generasi muda. Sehingga identitas Museum Brawijaya "*Citra Uthapana Cakra*" yang dijadikan ide dasar tema dalam perancangan interior museum bertujuan agar menjadikan Museum Brawijaya sebagai penerang atau sumber informasi bagi generasi muda untuk dapat meningkatkan rasa semangat kejuangan dan jiwa nasionalisme.

#### 4.3 Konsep Umum

Konsep ruang yang diangkat untuk mengemas tema diatas yaitu "*Bhirawa Anoraga*". Bhirawa Anoraga merupakan identitas dari pasukan Brawijaya yang bermakna '*Bhirawa*' berarti sesuatu kekuatan dahsyat, '*Anoraga*' berarti berendah hati. "*Bhirawa Anoraga*" adalah suatu kekuatan yang dasyat yang tidak diperlihatkan karena sikap rendah hati. Dalam seloka "*Bhirawa Anoraga*" tersimpul empat sifat prajurit, yaitu:

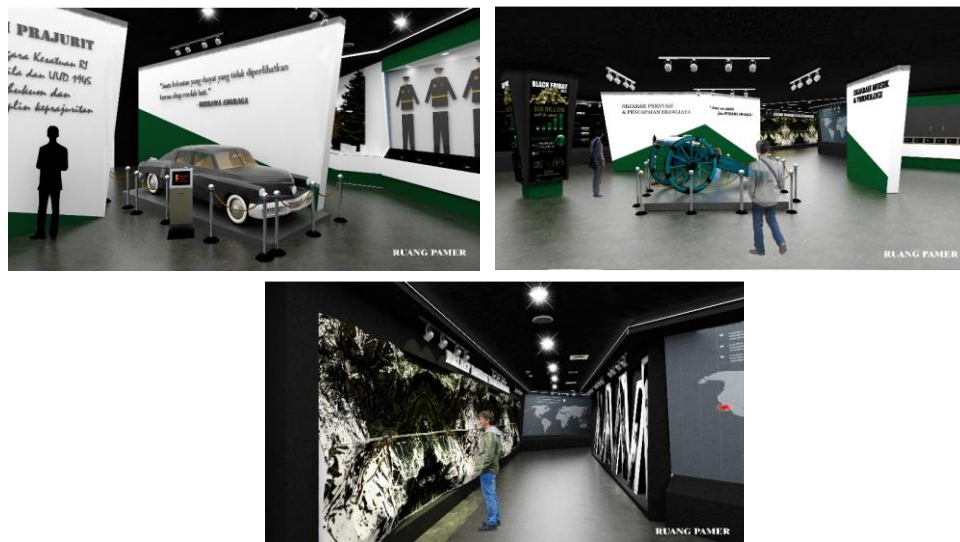
- Prakoso/perkasa berarti berani
- Anoraga berarti berendah diri
- Wicaksana berarti tahu memilih
- Parimarma berarti pemurah hati

Konsep "*Bhirawa Anoraga*" ditampilkan dalam rancangan bangunan yang berani merupakan wujud dari prakoso/perkasa, tidak mencolok sebagai wujud dari sifat berendah hati atau anoraga, pemilihan ruang dan fungsi serta elemen pendukung yang tepat sebagai bentuk dari sifat wicaksana, memberikan semua pengetahuan yang ada tanpa tendensi apapun implementasi dari sifat parimarma atau pemurah hati. Empat elemen "*Bhirawa Anoraga*" dalam konsep ini mendeskripsikan ciri khas dari pasukan Brawijaya yang kuat namun tetap memiliki sifat yang rendah hati yang akan ditemukan pengunjung ketika hadir didalam ruang museum dan menikmati koleksi yang ditampilkan. Selain itu, dengan konsep "*Bhirawa Anoraga*" pengunjung akan merasakan *spirit* dari Divisi Kodam V/Brawijaya dimasa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang. Karena dengan *spirit* "*Bhirawa Anoraga*" dapat meningkatkan jiwa kejuangan dan nasionalisme dari pengunjung, khususnya para generasi muda.

#### 4.4 Suasana yang Diharapkan

Melalui pemilihan tema “*Citra Uthapana Cakra*”, suasana ruang pameran yang diharapkan yaitu dapat mendukung pensuasanaan ruang yang dapat memberikan *feel* sejarah perjuangan Kodam V/Brawijaya yang dapat membangkitkan rasa nasionalisme melalui ciri khas dari pasukan Brawijaya yaitu *spirit* “*Bhirawa Anoraga*”.

Penggunaan desain yang digunakan untuk mendukung tema dan konsep tersebut yaitu gaya desain kontemporer. Penggunaan kontemporer dipilih dalam perancangan interior Museum Brawijaya karena penggunaan ini dapat mewujudkan kesan “*Bhirawa Anoraga*” dalam ruang interiornya karena ciri khas dari gaya desain interior kontemporer yaitu banyak menggunakan garis yang terlihat berani dan tegas serta ruang interior yang bersih dan rapi. Desain kontemporer ditunjukkan dengan desain yang praktis dan fungsional dengan kombinasi bentuk yang geometris sederhana yang tegas serta warna-warna netral dengan tampilan yang bersih. Selain itu penggunaan desain interior kontemporer dipilih agar desainnya lebih dinamis terhadap perubahan desain masa kini.

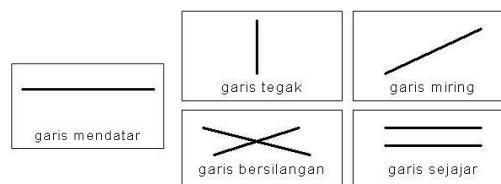


Gambar. Penerapan Suasana yang Diharapkan pada Perancangan

#### 4.5 Konsep Perancangan

##### 4.5.1 Konsep Bentuk

Bentuk-bentuk yang akan diterapkan pada interior museum yaitu bentuk-bentuk geometris sederhana yang berani dan tegas merupakan analogi dari sifat “*Bhirawa Anoraga*” serta tema perancangan “*Citra Uthapana Cakra*” membentuk seperti garis patahan yang tegas. Selain itu konsep bentuk geometris juga merupakan implementasi dari ciri organisasi TNI-AD yang formal.



Gambar Konsep Bentuk

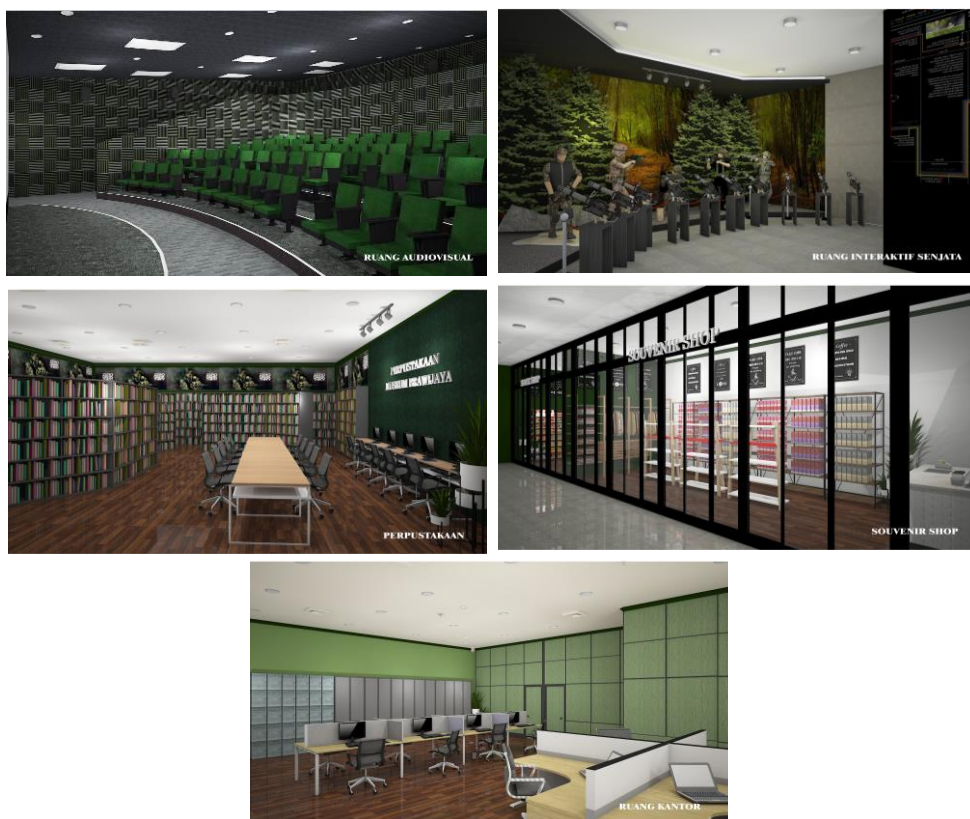
Sumber: <https://google.co.id>

### 4.5.2 Konsep Warna

Pengaplikasian warna yang sesuai dengan konsep adalah *tone* warna netral. Penggunaan *tone* warna ini mewakili kesan kuat namun tetap memberikan rasa nyaman. Selain itu *tone* warna netral juga menunjukkan sifat kesederhanaan dan rendah hati. Penggunaan warna netral terutama putih, abu-abu dan hitam banyak diaplikasikan di area pameran dengan tujuan warna tidak mengalahkan fokus pengamat dari benda pameran. Selain warna tersebut, warna hijau sebagai identitas TNI-AD juga dapat digunakan sebagai aksentuasi dan branding dalam ruang interior.



Gambar. *Color Scheme* Perancangan



Gambar. Penerapan Konsep Warna pada Perancangan

### 4.5.3 Konsep Display

Konsep display pada museum ini menerapkan bentuk geometris yang sederhana namun berani dan tegas sesuai dengan konsep. Konsep display benda pameran didesain *simple* agar dapat lebih menonjolkan benda koleksi yang memiliki nilai historis yang tinggi dan agar informasi tentang benda koleksi dapat tersampaikan dengan baik kepada pengunjung.

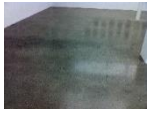
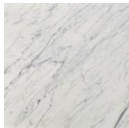
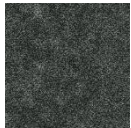
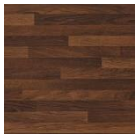


Dalam menyajikan benda koleksi museum diperlukan media display, setiap benda koleksi memiliki jenis dan dimensi yang berbeda-beda sehingga jenis display untuk menempatkan benda koleksi berbeda-beda pula tergantung pada jenis koleksi yang ada pada











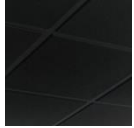



museum. Berdasarkan dari benda koleksi yang terdapat di museum Brawijaya, jenis display dan aksesoris pelengkap yang diperlukan antara lain:

- Vitrin lepas terbuka
- Vitrin Lepas Tertutup Transparan
- Vitrin Dinding Tertutup Transparan
- Panel Display
- Aksesoris Display

#### 4.5.4 Konsep Material

AREA	JENIS MATERIAL	RUANGAN	KETERANGAN
Lantai	Lantai Marmer Dark Grey 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Pamer</li> <li>• Ruang Interaktif Senjata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendukung konsep Bhirawa Anoraga yang kuat dan dahsyat</li> </ul>
	Lantai Marmer Light Grey 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Lobby</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendukung konsep Bhirawa Anoraga yang kuat dan dahsyat</li> </ul>
	Karpet Tile 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Audiovisual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebagai pendukung sistem akustik ruangan</li> </ul>
	Lantai Parket 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Souvenir Shop</li> <li>• Snacks Shop</li> <li>• Ruang Kantor</li> <li>• Pantry</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebih memberikan kenyamanan kepada pengguna ruang</li> </ul>
	Keramik Kamar Mandi 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toilet Pengunjung</li> <li>• Toilet Karyawan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lantai kasar (anti slip)</li> </ul>
	Keramik 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang persiapan</li> <li>• Ruang konservasi</li> <li>• Ruang reparasi</li> <li>• Ruang penyimpanan koleksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mudah dalam perawatan</li> </ul>

Dinding	Cat Tembok Warna Putih 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Ruang Pamer</li> <li>• Ruang interaktif senjata</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Souvenir shop</li> <li>• Snacks shop</li> <li>• Ruang persiapan</li> <li>• Ruang OB</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendukung konsep rendah hati/ sederhana</li> <li>• Penerapan konsep intypes white box, menonjolkan koleksi</li> <li>• Clean design</li> </ul>
	Cat Tembok Warna Abu-abu 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Ruang interaktif senjata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendukung konsep rendah hati/ sederhana</li> <li>• Penerapan konsep intypes white box, menonjolkan koleksi</li> </ul>
	Cat Tembok Warna Hitam 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Pamer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendukung konsep rendah hati/ sederhana namun kuat</li> <li>• Menonjolkan benda pameran</li> </ul>
	Wallpaper 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Pamer</li> <li>• Ruang Diorama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendukung konsep penyajian display koleksi</li> </ul>
	Cat Tembok Warna Hijau TNI-AD 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Kantor</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Souvenir shop</li> <li>• Snacks shop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merupakan identitas dari kemiliteran Museum Brawijaya</li> </ul>
	Accoustic Wall 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Audiovisual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebagai pendukung sistem akustik ruangan</li> </ul>

Ceiling	<p>Gypsum Putih</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Perpustakaan</li> <li>• Souvenir shop</li> <li>• Snacks shop</li> <li>• Ruang konservasi</li> <li>• Ruang reparasi</li> <li>• Ruang Penyimpanan Koleksi</li> <li>• Pantry</li> <li>• Toilet</li> <li>• Ruang kantor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ringan</li> <li>• Tahan api</li> <li>• Fleksibel</li> <li>• Mudah dalam pemasangan dan desain</li> </ul>
	<p>Gypsum Hitam</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang pameran</li> <li>• Ruang interaktif senjata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendukung konsep dramatis</li> </ul>
	<p>Acoustical Ceiling</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Audiovisual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebagai pendukung sistem akustik ruangan</li> </ul>
Furnitur	<p>Kayu</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Pamer</li> <li>• Ruang Kantor</li> <li>• Lobby</li> <li>• Ruang interaktif senjata</li> <li>• Ruang perpustakaan</li> <li>• Souvenir shop</li> <li>• Snack shop</li> </ul>	
	<p>Acrylic</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Pamer</li> </ul>	
	<p>Clear Glass</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Pamer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebagai pengamanan benda koleksi dari faktor eksternal</li> </ul>

#### 4.5.5 Konsep Pencahayaan

Pencahayaan alami akan digunakan pada semua ruangan terkecuali ruang pameran, ruang diorama, ruang audiovisual, ruang konservasi, ruang reparasi dan ruang penyimpanan koleksi. Pada ruang pameran semua jendela akan ditutup partisi untuk memaksimalkan display dinding komponen pengisi interior, agar benda koleksi terhindar dari kerusakan akibat radiasi matahari, memberikan fokus lebih pada pengunjung saat melihat benda koleksi, dan untuk hal lainnya yang dapat menunjang konsep interior. Dengan begitu akan digunakan pencahayaan buatan seperti lampu *spotlight*, *general light*, dan *accent light*.



Gambar. Penerapan Konsep Pencahayaan pada Perancangan

#### 4.5.6 Konsep Penghawaan

Bangunan eksisting Musuem Brawijaya memiliki karakteristik bangunan dengan ventilasi terbuka pada area lobby dan ruangan pamernya. Hal ini kurang baik untuk perawatan dan pelestarian benda koleksi, karena dapat membuat benda koleksi mudah rusak dan berdebu karena udara dari luar. Selain itu, suhu di dalam ruang pameran menjadi tidak stabil dan belum memenuhi standar suhu kelembapan di dalam museum. Oleh karena itu, pada ruang pameran semua jendela dan ventilasi akan ditutup partisi untuk memaksimalkan display dinding dan komponen pengisi interior lainnya yang dapat menunjang konsep interior. Agar kondisi suhu di dalam ruang pameran tetap terjaga diterapkan konsep penghawaan buatan. Penggunaan *air conditioner* (AC) diharapkan dapat membantu mengatur dan menjaga suhu di dalam ruangan.

#### 4.5.7 Konsep Keamanan

Sistem keamanan merupakan kebutuhan yang sangat penting pada suatu bangunan termasuk museum. Sistem keamanan bertujuan untuk memberikan keamanan terhadap pengunjung dan benda koleksi. Konsep keamanan terdiri dari 3 jenis yaitu sistem keamanan dari pencurian, kebakaran, dan kerusakan.

### 5. Kesimpulan

Museum Brawijaya Malang merupakan museum sejarah militer yang menjadi wadah dan fasilitas serta sebagai sumber informasi tentang sejarah Kodam V/Brawijaya dengan tujuan meningkatkan jiwa nasionalisme bagi pengunjung, khususnya generasi muda. Namun kondisi museumnya saat ini, kurang mendapat perhatian pada kondisi bangunan serta interiornya sehingga fungsi utama museum sebagai pelestarian, sarana edukasi dan rekreasi belum dapat tercapai secara optimal.

Bangunan yang digunakan pun masih berpotensi untuk dirancang ulang agar dapat mewujudkan tujuan dari museum. Sedangkan keadaan interior museum saat ini masih belum mampu untuk mewujudkan tujuan tersebut dan sangat mempersulit karyawan museum dalam melayani pengunjung. Sehingga fungsi ideal dari sebuah museum juga belum optimal.

Permasalahan utama pada museum berasal dari beberapa aspek yaitu kondisi ruang dan kenyamanan pengunjung, serta kelestarian benda pameran. Ketiga aspek tersebut menghasilkan tiga permasalahan interior yaitu organisasi ruang, suasana ruang, sistem penyajian display, sistem pencahayaan dan penghawaan serta keamanan sistem display. Ketiga permasalahan tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Untuk itu, diperlukan redesain pada interior museum dengan menerapkan setiap solusi dari permasalahan yang ada agar museum dapat menjalankan fungsinya dengan optimal. Yaitu fungsi pelestarian benda koleksi, fungsi edukasi serta rekreasi. Serta Museum Brawijaya lebih bisa diminati oleh masyarakat.

## 6. Daftar Pustaka

- [1] Arbi, Y., dkk. 2011. Konsep Penyajian Museum. Direktorat Pemuseuman. Jakarta
- [2] Anonim<sup>1</sup>.2017.Museum Brawijaya. [https://www.museumindonesia.com/museum/50/1/Museum\\_Brawijaya\\_Malang](https://www.museumindonesia.com/museum/50/1/Museum_Brawijaya_Malang) (diakses 22/10/2017)
- [3] Anonim<sup>2</sup>.2017.Prosedur Tetap Museum Militer. <https://www.sejarah-tni.mil.id> (diakses 22/4/2018)
- [4] Kodam V/Brawijaya.2017.Buku Panduan Museum Brawijaya Malang.
- [5] Direktorat Museum.2008.Pedoman Museum Indonesia. Jakarta : Direktorat Museum
- [6] D.K. Ching. 1996. Form, Space and Order.Erlangga. Jakarta
- [7] Kodam V/Brawijaya. 2006. *In Nation's Journey*. Jakarta: PT. Nusa Global Prima
- [8] Wulandari,A. G. A. 2014. Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. Humanora. Vol. 5 No.1 Hal 246-257