



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik

**MUSEUM DAN PUSAT INFORMASI KEDIRGANTARAAN
DI YOGYAKARTA**

DENGAN PENEKANAN DESAIN HIGH TECH ARSITEKTUR

Diajukan oleh :

JUMMY ANTONY M

NIM. L2B 096 237

Periode 74

Maret -JuNi 2001

Kepada

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah perjuangan Indonesia, khususnya TNI AU sejak kelahirannya telah melaksanakan tugasnya untuk mempertahankan negara Indonesia yang berlangsung melalui beberapa kurun waktu. Sejarah perjuangan tersebut banyak pesawat bersejarah TNI AU, yang terdiri dari berbagai macam. Hasrat untuk mengabadikan dan mendokumentasikan kegiatan-kegiatan maupun peristiwa-peristiwa bersejarah di lingkungan TNI AU tertuang dalam Keputusan Menteri/Panglima Angkatan Udara Nomor 491 tanggal 6 Agustus tentang dokumentasi, sejarah dan museum Angkatan Udara Republik Indonesia (Panduan Museum Pusat TNI-AU).

Untuk menyimpan, menyelamatkan dan memelihara warisan budaya dan sejarah dimana ada kiasan bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang menghormati jasa para pahlawannya. Karena itu untuk menghormati jasa para pahlawan, dan hasil karya dari ilmu pengetahuan tersebut, maka perlu adanya suatu wadah yang disebut museum. Dimana museum merupakan salah satu tempat/wadah penting bagi pelestarian benda-benda budaya yang akan dijaga, dirawat dan disajikan untuk kepentingan umat manusia sekarang dan akan datang untuk menjadi tempat membantu tumbuh dan berkembangnya kemampuan berpikir, kreatifitas dan keterampilan masyarakat dan menumbuhkan kecintaan tanah air dalam kehidupan berbangsa (Depdiknas, Museografia, 1999/2000). Maka sangatlah beralasan untuk menguasai dan mengetahui ilmu pengetahuan tersebut yang dimulai dari kecintaan akan kedirgantaraan untuk kemajuan bangsa.

Museum yang telah ada sekarang ini, (Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala) merupakan bekas pabrik gula serta gudang senjata jaman Belanda dan Jepang berada pada lingkungan militer lapangan udara Adisucipto (Angkasa, 1991). Didalamnya terdapat benda pesawat, rudal, senjata, dan lain-lain. Dimana besarnya jumlah koleksi dan terbatasnya volume ruang pameran serta kurangnya fasilitas penunjang pameran dirasa kurang optimal dan representatif. Museum di Indonesia umumnya kurang diminati masyarakat karena terkesan suram bahkan menyeramkan hal

ini karena museum tidak dikelola dengan baik maka dari itu saat ini mulai dilakukan langkah modernisasi dengan memberikan sentuhan artistik dan ilmu pengetahuan (Suprpto, Fajar, AsDep. Pengembangan Promosi Meneg Ristek, Kompas 9 Maret 2001).

Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa Yogyakarta selama periode tahun 1945-1949 memegang peranan penting sebagai tempat lahir dan pusat kegiatan perjuangan TNI AU, untuk memupuk semangat dirgantara, nilai-nilai 45 dan tradisi juang TNI AU dengan mengacu pada semangat Maguwo (Panduan museum Pusat TNI-AU). Dan Yogyakarta juga sebagai kota pendidikan, kebudayaan dan pariwisata (RUTRK Kota Yogyakarta).

Penggunaan konsep High Tech, didasarkan atas pemakaian teknologi tinggi pada pesawat terbang yang terus berkembang sehingga dirasakan terdapat korelasi antara museum dan konsep bangunan dan untuk menciptakan image terhadap museum itu sendiri. Dengan meningkatkan teknologi modern dan semakin lancarnya komunikasi antar bangsa akan pengaruh positif bagi museum, baik fisik bangunan maupun dalam tata penyajian koleksi sehingga museum dan pusat Informasi Kedirgantaraan ini sebagai lembaga sosial dapat berfungsi dibidang pendidikan, sejarah dan pariwisata yang representatif, edukatif dan rekreatif.

B. Tujuan dan Sasaran

Tujuan pembahasan ini adalah untuk dapat merencanakan dan merancang Museum dan Pusat Informasi Kedirgantaraan di Yogyakarta yang representatif, edukatif, komunikatif dan rekreatif dan dapat memberikan informasi mengenai kedirgantaraan, sejarah dan perkembangannya kepada kalayak umum.

Sasaran pembahasan ini adalah untuk menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Museum dan Pusat Informasi Kedirgantaraan di Yogyakarta dengan pendekatan desain Hi-Tech Arsitektur.

C. Manfaat Pembahasan

Manfaat pembahasan perencanaan dan perancangan Museum dan Pusat Informasi Kedirgantaraan di Yogyakarta adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan Tugas

Akhir Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. Pembahasan ini diharapkan dapat menjadi acuan dan pegangan selanjutnya untuk melengkapi persyaratan Tugas Akhir dan bermanfaat sebagai bahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa dalam mengajukan judul tugas akhir.

D. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dititikberatkan pada hal-hal yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur yang meliputi pelaku, aktivitas yang terjadi, sistem pengelolaan, perilaku pengunjung, sistem struktur, utilitas, program ruang serta pendekatan pada penekanan desain yang digunakan pada museum.

Pembahasan mengenai masalah yang berada di luar lingkup disiplin ilmu arsitektur apabila mempengaruhi, melatarbelakangi, menentukan dan mendasari faktor perencanaan akan dipertimbangkan, dibatasi dan diasumsikan berdasarkan data-data yang ada.

E. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode deskriptif dan komparatif, yaitu dengan mengumpulkan, mengidentifikasi data, menganalisa studi kasus, menetapkan batasan dan anggapan, melakukan pendekatan-pendekatan dan menentukan program perancangan. Data-data yang diperoleh dengan cara :

1. Studi Literatur

Yaitu mempelajari buku-buku maupun brosur-brosur yang berkaitan dengan teori, konsep atau standar perencanaan yang digunakan dalam penyusunan program.

2. Wawancara

Melakukan wawancara mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan perencanaan dengan nara sumber yang terkait didalamnya.

3. Observasi Obyek

Melakukan pengamatan pada beberapa proyek yang terkait dengan perencanaan.

F. Kerangka Pembahasan

Secara garis besar kerangka pembahasan landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, manfaat pembahasan, metode pembahasan serta kerangka pembahasan.

BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN

Bab ini berisikan tentang pengertian dari museum dan hal-hal yang menyangkut tentang museum, pengertian dari museum dirgantara, sejarah kedirgantaraan, klasifikasi, studi kasus dan aspek-aspek perencanaan dan perancangan museum dan pusat informasi kedirgantaraan.

BAB III TINJAUAN MUSEUM DAN PUSAT INFORMASI KEDIRGANTARAAN DI YOGYAKARTA

Bab ini berisikan tentang latar belakang pendirian museum, tinjauan kota Yogyakarta sebagai daerah lokasi dan hal-hal mengenai kebijakan pemerintah daerah setempat, faktor pendukung dan potensi, kelembagaan serta sistem pengelolaan museum, pelaku, aktivitas dan jenis kegiatan, obyek dan metode penyajian museum.

BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari berbagai data yang ada, pembatasan permasalahan sehingga terarah sesuai dengan tujuan dan memberikan anggapan dalam perencanaan.

BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini menganalisis aspek perencanaan meliputi pendekatan pelaku, pendekatan perencanaan ruang, pendekatan budaya, ruang luar, sirkulasi, akustik, struktur dan bahan bangunan, pendekatan sistem utilitas serta penelitian lokasi dan tapak.

BAB VI KONSEP DAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang konsep dan program perancangan dan perencanaan yang meliputi tujuan perancangan, konsep dasar perancangan, penerapan penekanan desain dan program ruang serta tapak yang akan digunakan.