

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

Bacharuddin Jusuf Habibie adalah seorang yang sangat terkenal dalam bidang kedirgantaraan, namanya tidak hanya harum di dalam negeri saja tapi juga terkenal di dunia internasional berkat karya-karyanya dan juga penemuannya yang disebut "faktor Habibie" atau "*teori crack*". Faktor Habibie atau yang lebih dikenal dengan teori *crack* ini sangat berguna dalam dunia penerbangan karena teori ini bisa menghitung keretakan pada pesawat bahkan sampai ke bagian atom. Sebelum adanya teori Habibie ini keretakan pada pesawat sangat sulit untuk dideteksi lebih awal. Teori *crack* ini sekarang sudah banyak digunakan oleh industri penerbangan sebagai standar dari penerbangan.

Kecerdasan Habibie di bidang penerbangan dibuktikan dengan keberhasilannya menciptakan pesawat terbang pertama Indonesia yaitu N250 Gatot kaca. Pesawat ini ia disain selama 5 tahun dan teknologi yang di tanamkan pada pesawat ini di rancang untuk tetap eksis selama 30 tahun. Pesawat ini mampu terbang tanpa mengalami oleng berlebihan atau dalam istilah penerbangan disebut *dutch roll*. Ada juga pesawat R80, pesawat ini di rancang dengan teknologi terbaru dan tingkat keamanan yang tinggi untuk penumpang. Pesawat R80 ini dirancang oleh PT Regio Aviasi Industri (RAI). PT Regio Aviasi Industri adalah perusahaan yang bergerak di bidang perancangan,

pengembangan, dan manufaktur pesawat terbang. Perusahaan ini adalah perusahaan yang Habibie dirikan bersama anak sulungnya Ilham Akbar Habibie.

Habibie juga dikenal di kalangan politik ia sempat menjadi wakil presiden ke 2 yaitu presiden Suharto pada tanggal 14 maret 1998, namun jabatan sebagai wakil presiden tidak berlangsung lama hanya berlangsung selama 2 bulan. Setelah itu terjadi demo besar-besaran yang meruntuhkan masa pemerintahan presiden Suharto dan Habibie pun langsung naik jabatan menggantikan presiden Suharto sebagai presiden pada tanggal 21 mei 1998. Dalam masa pemerintahan Habibie yang juga tidak berlangsung cukup lama banyak hal yang telah Habibie lakukan untuk tanah air Indonesia. Setelah masa jabatannya sebagai presiden Indonesia ke 3 yang tidak cukup lama Habibie memutuskan untuk kembali ke German sebagai warga negara biasa. Namun pada pemerintahan Susilo Bambang Yudhoyono Habibie kembali ke tanah air untuk menjadi penasihat presiden.

Habibie dan karya-karya nya tidak akan pernah dilupakan oleh masyarakat, karya-karya Habibie sampai saat ini masih bisa di nikmati, namun salah satu karya Habibie yaitu pesawat pertama Indonesia N250 Gatotokaca sampai sekarang masih berada di PT Dirgantara Indonesia. Pesawat N-250 adalah pesawat penumpang sipil (airliner) regional komuter turboprop rancangan asli PT IPTN (Industri Pesawat Terbang Nurtanio) atau sekarang dikenal dengan PT Dirgantara Indonesia.

Menggunakan kode N yang berarti Nusantara menunjukkan bahwa desain, produksi dan perhitungannya dikerjakan di Indonesia atau bahkan N yang berarti Nurtanio, yang merupakan pendiri dan perintis industri penerbangan di Indonesia. Dua tipe N250 versi Gatot Kaca berpenumpang 50 orang dan N250 versi Krincing Wesi berpenumpang 70 orang itu kini hanya menjadi besi tua di Apron atau tempat parkir pesawat milik PT DI di dekat landasan Bandara Husein Sastranegara, Bandung. Karya Habibie ini belum bisa dinikmati oleh masyarakat ramai. Semenjak meninggalnya sang bapak dirgantara B.J Habibie atau dijuluki "Mr Crack", kekaguman masyarakat akan dirinya dan karya-karyanya membuat masyarakat ingin sekali melihat secara dekat karya-karya dan sejarah dari Habibie. Keinginan masyarakat akan hal itu juga diperkuat oleh banyaknya film-film yang membahas tentang kehidupan pribadi bapak dirgantara ini.

Oleh karena itu museum bapak dirgantara sangat diperlukan untuk memenuhi hasrat masyarakat yang ingin sekali melihat karya-karya dan sejarah dari B.J Habibie. Museum bapak dirgantara ini akan dirancang untuk media edukasi dan juga menjadikan museum ini sebagai media hiburan. Merancang sebuah fasilitas museum yang tidak hanya tempat belajar tetapi juga sebagai tempat rekreasi yang menyenangkan. Menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan akan fasilitas pendidikan sejarah yang mendukung kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan-kegiatan yang lainnya.

Dalam perancangannya ini akan memperhatikan cara mendisplay barang-barang museum yang berukuran besar dan memperhatikan sirkulasi pengunjung untuk bisa memahami sejarah dan karya-karya dari bapak dirgantara. B.J Habibie merupakan orang yang sangat berjasa pada perkembangan ilmu teknologi khususnya ilmu penerbangan bagi Indonesia, beliau memiliki cita-cita ingin menjadikan Indonesia dari Negara sumber daya alam menjadi Negara industry. Pada perancangan museum ini, penulis menerapkan tema "Aerospace Industries" kata *Aerospace Industries* diambil dari penafsiran kata *Aerospace* yang menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti Dirgantara atau penerbangan dan apabila ditelaah secara luas *Aerospace* memiliki arti Atmosfer atau udara yang mengelilingi bumi. Sementara *industries* dalam hal ini berkaitan dengan teknologi manufaktur pesawat atau industry pesawat. Konsep *Aerospace Industries* sendiri berkesinambungan dengan apa yang di cita-citakan oleh B.J Habibie yaitu ingin menjadikan Indonesia menjadi Negara Industri salah satunya dengan industry pesawat terbang.

Maka demikian diperlukan suatu museum yang bisa memberikan informasi serta pengalaman kepada pengunjung. Pada perancangan kali ini fasilitas yang dibuat dengan menggunakan media yang bersifat interaktif dan informatif seperti penggunaan virtual reality pada display-display tertentu, serta penggunaan media-media digital pada display informasi yang mudah digunakan dan dipahami oleh

pengunjung agar informasi yang disampaikan dapat dicerna dengan baik, khususnya pada pengunjung pelajar memiliki pengalaman dan kesan yang kuat dan baru pada pengunjung.

## **1.2 FOKUS PERMASALAHAN**

1. Beberapa koleksi museum merupakan benda koleksi yang berukuran besar seperti sebuah pesawat dan beberapa benda berukuran kecil peninggalan B.J. Habibie. Diperlukan display koleksi yang memadai serta sirkulasi yang jelas pada perancangan interior.
2. Merancang suatu fasilitas museum yang mengacu konsep tema yang diterapkan
3. Penerapan teknologi multimedia yang bersifat interaktif pada pengunjung

## **1.3 PERMASALAHAN PERANCANGAN**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, permasalahan pada perancangan ini adalah:

1. Bagaimana merancang suatu fasilitas museum yang beberapa benda pamernya merupakan benda dengan ukuran besar dan kecil agar pengunjung bisa mengamati objek dengan baik, serta pengelompokan koleksi untuk menciptakan sirkulasi yang nyaman bagi pengunjung.

2. Bagaimana merancang suatu museum dalam hal ini museum sejarah dengan konsep dan tema yang sudah ditentukan.
3. Bagaimana cara mengaplikasikan media berbasis teknologi kedalam ruang yang dapat memberi informasi dan pengalaman kepada masyarakat dengan cara interaktif dan informative.

#### **1.4 GAGASAN PERANCANGAN**

Dari judul perancangan Museum Bapak Dirgantara B.J Habibie, muncul gagasan perancangan yaitu bagaimana merancang suatu fasilitas museum yang tidak hanya menjadi pusat edukasi tetapi juga menjadi tempat rekreasi bagi pengunjung. Perancangan Museum Bapak Dirgantara B.J Habibie merupakan museum khusus yang terfokus pada pemberian informasi seputar karya dan prestasi Bapak Dirgantara B.J Habibie. Pada perancangan museum ini, penulis menerapkan tema "Aerospace Industries" kata *Aerospace Industries* diambil dari penafsiran kata *Aerospace* yang menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti Dirgantara atau penerbangan dan apabila ditelaah secara luas *Aerospace* memiliki arti Atmosfer atau udara yang mengelilingi bumi. Sementara *industries* dalam hal ini berkaitan dengan teknologi manufaktur pesawat atau industry pesawat. Konsep *Aerospace Industries* sendiri berkesinambungan dengan apa yang di cita-citakan oleh B.J Habibie yaitu ingin menjadikan Indonesia menjadi Negara Industri salah satunya dengan industry pesawat terbang. Dengan dibantu

media informasi yang interaktif dan informative untuk pengunjung seperti penggunaan virtual reality atau penggunaan media hologram pada display-display tertentu, serta penggunaan media-media digital pada display informasi yang mudah digunakan dan dipahami oleh pengunjung agar informasi yang disampaikan dapat dicerna dengan baik, khususnya pada pengunjung pelajar memiliki pengalaman dan kesan yang kuat dan baru pada pengunjung.



*Gambar 1. 1 teknologi VR*



*Gambar 1. 2 media informasi digital*

## **1.5 MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN**

Adapun maksud dan tujuan pada perancangan ini adalah:

1. Merancang sebuah fasilitas museum yang dapat secara khusus mewadahi keinginan masyarakat untuk mengenal karya dari Bapak Dirgantara B.J Habibie. Dengan adanya fasilitas ini, masyarakat dapat mengenal sosok dan prestasi BJ. Habibie melalui karya-karyanya di museum ini.
2. Merancang sebuah fasilitas museum yang tidak hanya tempat belajar tetapi juga sebagai tempat rekreasi yang menyenangkan. Menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan akan fasilitas pendidikan sejarah yang mendukung kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan-kegiatan yang lainnya.