

1. PENDAHULUAN

1.1. Perancangan

Perancangan adalah proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran yang kreatif guna mencapai hasil yang optimal. Kata perancangan atau dalam bahasa Inggris, “*design*” mempunyai arti “*to plan and manage everything to be better*” merencanakan atau mengatur segala sesuatu agar menjadi lebih baik (dikutip dari kamus Inggris Indonesia, John M Echols dan Hasan Shadily, PT Gramedia pustaka utama, Jakarta). Faktor utama dalam perancangan interior yang baik adalah di titik beratkan pada unsur-unsur manusia, umumnya pengunjung yang datang ke sebuah *gallery* mempunyai maksud untuk mencari informasi ataupun sekedar melihat-lihat

Perancangan Interior dapat diartikan sebagai perencanaan dan penataan ruang-ruang dalam bangunan secara teratur bagian demi bagiannya menjadi satu tatanan yang utuh dengan maksud untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis dari ruang interior (Ching, 46).

1.2. Pengertian Judul

- Interior

Interior adalah ruang dalam sebuah bangunan atau gedung yang dibatasi oleh lantai, dinding dan plafon. Kata ini berasal dari bahasa Inggris, yang dalam bahasa Indonesia berarti “bagian dalam” (Echols, Shadily,648).

- *Gallery*

Gallery adalah ruang pameran atau kamar pajang (Echols, Shadily,744). *Gallery* juga merupakan penampilan dari barang.

- *Replica*

Replica dapat didefinisikan seperti model, namun *replica* ditampilkan sesuai dengan ukuran sebenarnya. *Replica* dipakai karena benda aslinya terlalu berharga, mudah pecah dan rusak untuk ditampilkan (“*replica*”wikipedia)

- *Rifle*

Senjata api (bahasa Inggris: *firearm*) adalah senjata yang melepaskan satu atau lebih proyektil yang didorong dengan kecepatan tinggi oleh gas yang dihasilkan oleh pembakaran suatu propelan. Proses pembakaran cepat ini secara teknis disebut deflagrasi. Senjata api dahulu umumnya menggunakan bubuk hitam sebagai propelan, sedangkan senjata api modern kini menggunakan bubuk nirasap, *cordite*, atau propelan lainnya. Kebanyakan senjata api modern menggunakan laras melingkar untuk memberikan efek putaran pada proyektil untuk menambah kestabilan lintasan. Laras pada senjata api atau meriam adalah tabung yang umumnya terbuat dari logam, dimana terjadi ledakan terkontrol yang menembakkan sebuah proyektil pada kecepatan yang sangat tinggi.

Laras senjata api modern memiliki bentuk dan mekanisme yang rumit. Sebuah laras senjata api harus bisa menahan gas yang dihasilkan oleh bahan peledak agar bisa menghasilkan kecepatan peluru yang maksimal. Senjata api kuno diisi dari depan (*muzzle loading*), membuatnya lama dan rumit untuk ditembakkan. Laras yang diisi dari belakang (*breech loading*) mempercepat pengisian peluru, tetapi pada awalnya mekanisme ini belum sempurna karena adanya kebocoran gas, yang membuat kecepatan peluru tidak maksimal. Kelemahannya ini baru bisa diperbaiki pada abad ke-19, dengan dibuatnya mekanisme penguncian yang menutup rapat laras. Senapan ialah peralatan mekanik yang menembakkan proyektil pada kecepatan tinggi, dengan menggunakan pendorong seperti bubuk mesiu atau udara yang dipadatkan.

Istilah senapan sering digunakan sebagai persamaan kata senjata api, namun biasanya hanya merujuk pada senapan berkaliber dan artileri AL, jadi tak termasuk senapan laras panjang. Macam-macam senapan sangat banyak dan yang terkuat mengambil prosedur alat perang aktif dalam militer di seluruh dunia.



Gambar 1.1. AK-47(AVTOMAT KALASHNIKOVA 1947)

Sumber: (“*rifle*” wikipedia)

Data AK-47 Tipe 1:

Tipe	Senapan serbu
Negara asal	Uni Soviet
Sejarah pemakaian	
Digunakan	1949—
Pemakai	Uni Soviet, banyak lainnya
Sejarah produksi	
Perancang	Mikhail Kalashnikov
Tahun	1947
Jumlah	Di atas 100 juta[1]
Varian	Lihat Varian
Spesifikasi	
Berat	4,3 kg
Panjang	870 mm (34¼ inci)
Panjang laras	415 mm (16,3 inci)
Peluru	7,62 x 39 mm
Mekanisme	Operasi gas, bolt berputar
Kec. tembak	600 butir/menit
Kec. peluru	710 m/s
Jarak efektif	300 m
Pengisian	Magazen box 30 butir, Magazen box RPK 40 butir, Magazen drum RPK 75 butir
Alat bidik	Bidikan besi

AK-47 (singkatan dari *Avtomat Kalashnikova 1947*, Rusia: Автомат Калашникова образца 1947 года) adalah senapan serbu yang dirancang oleh Mikhail Kalashnikov, diproduksi oleh pembuat senjata Rusia IZhMASH, dan digunakan oleh banyak negara Blok Timur semasa Perang Dingin. Senapan ini diadopsi dan dijadikan senapan standar Uni Soviet pada tahun 1947.[2] Jika

dibandingkan dengan senapan yang digunakan semasa Perang Dunia II, AK-47 mempunyai ukuran lebih kecil, dengan jangkauan yang lebih pendek, memakai peluru dengan kaliber 7,62 x 39 mm yang lebih kecil, dan memiliki pilihan tembakan (*selective-fire*). AK-47 termasuk salah satu senapan serbu pertama dan hingga kini merupakan senapan serbu yang paling banyak diproduksi. (“*rifle*”wikipedia)

1.3. Latar Belakang

- Tidak ada orang di dunia ini yang tidak mengenal AK-47 (Avtomat Kalashnikova 1947), AK-47 tak disangkal lagi adalah sebuah senapan pilihan banyak negara. Ketangguhannya di medan perang tak bersahabat, jadi keunggulan AK-47 dari sisi sejarah dunia. Sosoknya khas dengan popor kayu, sangat mudah dikenali.
- Kebutuhan masyarakat akan info mengenai senjata yang selalu berperan dalam sejarah dunia, terutama pada akhir perang dunia ii dan berbagai konflik di dunia hingga sekarang.
- Pembuatan AK-47 pertama kali di soviet pada tahun 1947 dirancang oleh Mikhail Kalashnikov, senjata api ini tidak diberi lisensi sehingga banyak negara selain soviet mampu membuatnya seiring perkembangan jaman dengan model yang mirip dengan spekulasi berbeda desain yang berbeda sesuai iklim dan kondisi negara non soviet, menjadikan kebutuhan akan informasi kepada masyarakat penghobi menembak serta para militer.

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang mendasari permasalahan yang ada, maka dibuatlah perumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana penataan interior museum rifle AK-47?
- Bagaimana museum AK-47 ini dapat memberikan pelayanan yang edukatif dan informatif kepada masyarakat?

1.5. Batasan Proyek

- Area sejarah
- Area *gallery*
- Audiovisual
- Retail untuk *merchandise*
- Cafe

1.6. Tujuan

- Museum AK-47 memberikan pelayanan yang edukatif dan informatif kepada masyarakat.
- Memberikan informasi dan hiburan kepada fans atau penghobi
- Memberikan *study* kepada para calon militer atau militer Indonesia tentang senjata AK-47
- Memperluas wawasan dalam perancangan interior sebuah fasilitas publik dengan permasalahan menciptakan suasana dan fungsi interior yang mampu memenuhi kebutuhan fisik dan emosional bagi para pemakainya serta memenuhi kebutuhan.
- Mampu menerapkan pengetahuan di bidang estetik dan teknik dalam perancangan interior fasilitas publik yang lebih kompleks.

1.7. Manfaat

- Bagi kebutuhan militer atau calon militer Indonesia dapat memberikan *study* tentang pengetahuan dan pengembangan senjata AK-47.
- Memberikan pengetahuan sejarah teknologi militer dalam perkembangan senjata AK-47.
- Memberikan sarana informatif dan edukatif kepada masyarakat tentang AK-47

1.8. Metodologi Perancangan

1.8.1. Metode Pengumpulan Data

1.8.1.1. Data Primer

Observasi atau pengamatan langsung

Bertujuan untuk memperoleh data melalui pengamatan langsung di lapangan, dengan mencatat peristiwa yang ada ataupun wawancara.

1.8.1.2. Data Sekunder

Metode kepustakaan (*library research*) adalah metode yang digunakan dengan cara mencari informasi yang dibutuhkan melalui berbagai media cetak. Sumber dapat diperoleh dari buku, majalah, surat kabar, jurnal, dan sebagainya.

Data media massa yang didapat dari surat kabar, radio, televisi, situs internet, dan sebagainya.

1.8.2. Metode Analisis Data

Lokasi yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah di Surabaya. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif seperti melakukan wawancara.

Setelah mengenali sumber data, langkah selanjutnya adalah mengklasifikasikan data yang dikumpulkan tersebut. Baru kemudian diambil kesimpulan dari hasil analisa atau asumsi akhir berupa opini ataupun pendapat akhir yang menjelaskan semua data-data secara luas yang telah diperoleh dan dianalisa.

Kesimpulan tersebut harus dapat dipertanggungjawabkan dan menunjang perancangan komunikasi visual yang dilakukan.