

## ABSTRAK

### PERANCANGAN ULANG RUANG PAMER SATU DAN DUA MUSEUM BRAWIJAYA MALANG

Museum adalah Lembaga yang memiliki peran untuk melestarikan, meningkatkan, menggunakan, dan berbagi koleksi dengan publik. Pada tahun 2017, Buku Panduan Museum Brawijaya diperbarui untuk menekankan posisi museum sebagai tempat rekreasi. Kedua sumber ini menunjukkan bahwa Museum Brawijaya berfungsi sebagai sumber informasi dan pendidikan, tempat penyimpanan koleksi, dan tujuan rekreasi yang menanamkan rasa patriotisme dan menularkan nilai-nilai prajurit TNI kepada masyarakat luas. Bagi museum dan masyarakat secara keseluruhan, keempat peran ini sangat krusial, terutama bagi generasi muda untuk mengingat pentingnya perjuangan sejarah bangsa Indonesia. Sayangnya, dari hasil observasi atau survey belum bisa dikatakan mencapai poin poin tersebut. Pada *existing* ruang pameran Museum Brawijaya pertama dan ruang pameran keduaterpisah, tidak adanya signage sehingga membingungkan pengunjung harus ke ruang pameran satu atau dua terlebih dahulu. Hal ini tentunya kurang baik dikarenakan terputusnya alur storyline dari museum. Sehingga penyampaian informasi terhadap koleksi benda di Museum Brawijaya kurang optimal. Untuk permasalahan kedua yang adalah penyajian display yang ditampilkan terhadap pengunjung kurang informatif, atau tata letak benda koleksi tidak diletakkan sesuai jenis kronologis kondisi ini muncul karena ketiadaan jalur cerita yang efektif. yang mengakibatkan pengunjung sulit memahami terhadap benda koleksi. Untuk yang terakhir bangunan museum yang belum memiliki citra/ image yang kuat tentang identitas TNI yang tegas dan berani. Dengan perancangan ulang ruang pameran Museum Brawijaya Malang bertujuan agar menaikkan daya tarik museum dengan menggunakan perancangan melalui pendekatan aktivitas. Penggunaan konsep TNI dan teknologi bertujuan agar museum dapat memaksimalkan pemberian informasi koleksi kepada pengunjung, dengan adanya teknologi agar penyampaian informasi lebih efisien dan juga lebih menarik minat pengunjung untuk edukasi maupun rekreasi, agar hal ini juga dapat mencapai visi dan misi museum dengan maksimal. Kesimpulannya, perancangan ini dapat menjadi acuan bagi desainer interior dan pilihan alternatif bagi Museum Brawijaya Malang

**Kata kunci** : desain interior, museum, teknologi.