

# Perancangan Interior Museum Pers Indonesia Di Surabaya

**Diana Selvia Wellyanto**

Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra  
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236, Indonesia  
Phone: 0062-31-8439040, Fax: 0062-31-8417658  
E-mail :m41410122@john.petra.ac.id

## ABSTRAK

Salah satu media yang atraktif untuk menarik minat masyarakat terhadap karya jurnalistik bangsa adalah dengan adanya Museum Pers Indonesia. Sementara itu, di Surabaya tidak ada suatu ruang atau wadah khusus yang mewadahi dan memfasilitasi dokumentasi bersejarah yang ditulis oleh para jurnalis pada masa penjajahan di Surabaya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan dirancang sebuah museum penyimpanan pers perjuangan bangsa Indonesia yang informatif, edukatif, dan rekreatif bagi masyarakat Surabaya serta menciptakan suasana ruang museum penyimpanan pers perjuangan bangsa Indonesia yang menceritakan perjalanan sejarah pers. Perancangan ini mengangkat konsep *strait to the free* ingin menciptakan desain yang menceritakan perjalanan pers di Indonesia yaitu bermula dari terkekang dan mengalami kebebasan. Pada dasarnya ingin menciptakan suatu ruang penyimpanan yang dapat menceritakan perjalanan pers di Indonesia, dengan mengangkat gaya desain modern *vintage*.

**Kata kunci:** Interior Museum, Pers Indonesia

## ABSTRACT

One of the attractive media to attract people to the journalistic work of the nation is Museum Pers Indonesia. Meanwhile, in Surabaya, there is not a space or a special container that can accommodate and facilitate historical documentation written by journalists during the colonial era in Surabaya. Based on these problems, it will be designed a museum press storage Indonesian struggle informative, educational, and recreation for Surabaya people and create an atmosphere of museum storage space press the Indonesian struggle that tells the history of the press. This scheme raised the concept *strait to the free* want to create a design that tells a press trip in Indonesia which stems from unfettered and experiencing freedom. Basically want to create a storage space that can tell a press trip in Indonesia, with the lifting of vintage modern design style.

**Key words:** Interior Museum, Pers Indonesia

## 1. Pendahuluan

Pengetahuan masyarakat Indonesia tentang sejarah Indonesia khususnya di kota Surabaya saat ini cukup dapat dikatakan rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari

kurangnya minat masyarakat terhadap sejarah bangsa Indonesia. Sementara itu, di Surabaya tidak ada suatu ruang atau wadah khusus yang mewadahi dan memfasilitasi dokumentasi bersejarah yang ditulis oleh para jurnalis-jurnalis pada masa penjajahan di Surabaya. Padahal dokumentasi tersebut merupakan bukti bersejarah tentang memperjuangkan bangsa Indonesia dari belenggu penjajahan di Surabaya.

Monumen Pers Perjuangan Surabaya merupakan sebuah monumen yang dibangun untuk mengenang jasa para wartawan di Surabaya yang ikut berjuang di masa kemerdekaan Indonesia. Selama pendudukan Jepang, gedung PELNI (Tempat Penyiaran Berita Proklamasi) dijadikan Kantor Berita Domei. Pada hari Jumat 17 Agustus 1945 jam 11.15, berita proklamasi kemerdekaan Indonesia diterima oleh markonis Yacob. Begitulah bunyi "*tetenger*" yang dipasang Pemerintah Daerah Tingkat I Jawa Timur pada sisi pintu bagian kanan gedung bersejarah di Jln. Pahlawan 114 Surabaya (Gedung PELNI) yang bertepatan dengan Hari Pahlawan 10 November 1988. Berita itu tersiar dalam bentuk morse ke seluruh penjuru dunia. Dari kantor itu pula tersiar berita pelucutan senjata tentara Jepang, menghalau kembalinya NICA, dan pertempuran melawan Sekutu hingga tewasnya Jenderal Mallaby. (Awalnya, Kantor Berita Indonesia Surabaya didirikan Bung Tomo dan RM Bintari pada 3 September 1945. Setelah itu, perjalanan Kantor Berita ANTARA Cabang Surabaya mengalami pindah kantor, mulai Mojokerto, Jombang, Kediri, hingga Bojonegoro, karena situasi di Surabaya yang masih diliputi pergolakan).

Pada September 1949, sejarah mencatat kantor perwakilan Kantor Berita ANTARA cabang Surabaya dibuka di Taman Putroagung, Surabaya. Kantor yang dibuka dengan perlengkapan "*seadanya*" itu kemudian dipindahkan ke sebuah bangunan di Jln. Raya Ketabang 31 Surabaya dan akhirnya ke Jln Tunjungan 100 (Gedung Seiko). Di seberang kantor (Gedung Seiko) itu ada Hotel Yamato (Hotel Mojopahit) yang menjadi lokasi perobekan bendera merah-putih-biru (bendera Belanda) yang memicu pertempuran 10 November 1945. Peristiwa itu juga sempat dilaporkan ANTARA ke seantero Nusantara dan hal itu tertera dalam "*tetenger*" di Gedung Seiko itu.

Penguasa pemerintahan saat itu (1950-an), Residen Surabaya, menempatkan Kantor Berita ANTARA Cabang Surabaya di gedung tua di Jln. Alon-Alon 30

(sekarang Jln. Pahlawan 116 Surabaya) yang dikenal sebagai Gedung Brantas. Sejumlah wartawan yang beraktivitas dalam kantor berita tersebut antara lain, Soebagijo I.N, Hadisungkono (1957), Atmo Koerdi (1960), dan karyawan non-redaksi Ny. Soemarmi, Ngatemin dan Soepardi, termasuk Wiwiek Hidayat, salah seorang wartawan senior yang menjadi Kepala Cabang ANTARA Surabaya (1949). Said Wiwiek Hidayat menjadi Kepala Biro ANTARA Surabaya sejak bulan September 1949 hingga 1 Maret 1965, lalu digantikan Kentjono dkk sejak bulan April 1965 hingga 1970, namun digantikan lagi oleh Said Wiwiek Hidayat sejak tahun 1970 hingga 2 Februari 1981.

Masyarakat Surabaya perlu sebuah media khusus untuk dapat memberikan informasi bersejarah tentang sejarah perkembangan pers di Indonesia serta para jurnalis yang ikut berperan serta dalam perjuangan bangsa Indonesia. Dengan adanya Museum Pers Indonesia diharapkan mampu memberikan suatu wadah yang bermanfaat bagi media untuk mengenalkan pers kepada masyarakat awam, serta dapat memberikan fasilitas untuk mengembangkan dan mempelajari ilmu tentang bagaimana meliput, membuat, dan menyebarkan informasi yang baik dan akurat sehingga masyarakat dapat mengerti isi dari berita yang disampaikan. Tidak hanya itu saja, namun diharapkan juga dengan adanya Museum Pers Indonesia ini dapat menjadi tempat untuk mempublikasi karya-karya para fotografer jurnalistik. Namun sayangnya, minat masyarakat Surabaya untuk datang ke sebuah museum sangat rendah.

Apresiasi masyarakat khususnya masyarakat Surabaya terhadap museum relatif dinilai rendah. Penilaian masyarakat yang ada saat ini adalah bahwa museum berisi kumpulan barang antik yang membosankan. Namun sebenarnya museum menyimpan begitu banyak informasi sejarah dan ilmu pengetahuan. Maka tidak salah bila mengatakan bahwa museum memiliki peran sebagai lembaga pendidikan non formal, karena aspek edukasi lebih ditonjolkan dibanding rekreasi. Museum juga merupakan sebuah lembaga pelestari kebudayaan bangsa, baik yang berupa benda (*tangible*) seperti artefak, fosil, dan benda-benda etnografi maupun tak benda (*intangible*) seperti nilai, tradisi, dan norma.

Kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum salah satunya adalah kurangnya informasi. Pemahaman masyarakat yang terbatas akibat terputusnya informasi kegiatan museum menjadikan mereka tak pernah memasukkan museum ke dalam salah satu agenda wisata atau hiburan keluarga. Selain itu, penyebab lain kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum adalah karena pihak pengelola museum kurang mampu memberikan daya tarik dan keunikan koleksi yang ada. Terlebih lagi jika koleksi yang dipamerkan tidak terawat dengan baik.

Lebih khusus lagi, sampai sekarang ini belum ada museum di Surabaya yang khusus menyimpan dokumen dan foto-foto yang bersejarah (foto jurnalistik). Padahal cukup banyak koleksi foto-foto bersejarah tentang kota Surabaya. Mulai dari jaman pendudukan bangsa Belanda, masa-masa perjuangan kemerdekaan, hingga

masa-masa reformasi. Foto-foto tersebut sampai sekarang hanya dipublikasikan lewat media cetak atau pameran-pameran yang bersifat sementara.

Oleh karena itu, menciptakan suasana museum yang menarik minat pengunjung merupakan salah satu tantangan dalam perancangan bangunan ini. Perancangan museum tidak hanya bersifat edukatif namun juga rekreatif. Karena penulis yakin bahwa museum akan membawa kontribusi cukup besar untuk memberikan informasi tentang sejarah dan kebudayaan bangsa kepada masyarakat. Seperti yang diungkapkan oleh Tim Direktorat Museum dalam *blognya*, museum-Indonesia (2009), museum sangat berperan dalam pengembangan kebudayaan nasional, terutama dalam pendidikan nasional, karena museum menyediakan sumber informasi yang meliputi segala aspek kebudayaan dan lingkungan. Museum menyediakan berbagai macam sumber inspirasi bagi kreativitas yang inovatif yang dibutuhkan dalam pembangunan nasional. Selain itu publikasi tentang museum juga sangat penting. Hasil penelitian dan tulisan tersebut dipublikasikan kepada masyarakat, dalam kegiatan ini kurator bekerjasama dengan bagian publikasi. Sebagai lembaga pelestari budaya bangsa, museum harus berazaskan pelayanan terhadap masyarakat. Program-program museum yang inovatif dan kreatif dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap museum.

Manusia dan segala kehidupannya selalu menarik untuk dijadikan foto. Lebih lagi dalam *moment* yang menyentuh (Sukarya, 2008). Dalam fotografi, keberhasilan foto dapat dinilai dengan sederhana yaitu fokus teknik atau fokus cerita. Fokus teknis menjelaskan secara teknis gambar ketajaman objek pemotretan. Sedangkan fokus cerita adalah fokus yang dapat menerangkan pesan atau tujuan foto secara jelas (Sugiarto, 2005 p. 23). Salah satu media yang atraktif untuk menarik minat masyarakat terhadap karya jurnalistik bangsa adalah dengan adanya Museum Pers Indonesia. Di dalam museum akan diselenggarakan pameran-pameran. Lewat pameran-pameran ini akan menarik minat masyarakat awam untuk datang berkunjung, serta mewadahi para pecinta foto jurnalistik untuk mengetahui perkembangan foto jurnalistik terkini, namun tidak hanya foto jurnalistik saja tetapi juga memberikan informasi perkembangan pers yang terbaru serta dapat menumbuhkan semangat kompetisi untuk berkarya lebih baik lagi, dan masih banyak lagi.

## 2. Metode Perancangan

Perancangan interior pada umumnya memiliki permasalahan yang kompleks. Hal ini dikarenakan kebutuhan masyarakat yang beragam, salah satunya adalah kurangnya wadah untuk menampung karya jurnalistik pada masa perjuangan hingga saat ini.

### 2.1. Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan untuk perancangan dikelompokkan berdasarkan sumber data, yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Data Lapangan, yaitu data yang diperoleh melalui survei di lapangan dengan teknik pengamatan dan wawancara. Data lapangan yang diperlukan adalah data yang berhubungan dengan museum, khususnya museum sejarah, antara lain besaran ruang, struktur organisasi ruang, pola organisasi ruang, aktivitas pengunjung, dan data-data lain yang mendukung perancangan.
- b. Data Literatur, yaitu data-data yang berupa teori-teori, standart, pendapat para pakar dibidangnya yang didapat dari literatur acuan dan tinjauan pustaka. Data literatur yang dibutuhkan antara lain: standar besaran ruang dan pengaturan museum, standar ukuran ruang dan galeri, standar ukuran ruang audiovisual, dan data lain yang mendukung perancangan.
- c. Data Tipologi, yaitu data yang mengklasifikasikan (klasifikasi fisik) karakteristik umum pada sebuah bangunan dan tempat-tempat perkotaan, menurut hubungan mereka dengan kategori yang berbeda.

## 2.2. Metode

### Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk menyusun karya desain adalah:

- a. Studi Pustaka, yaitu dengan melakukan studi data-data pustaka untuk mendapatkan data sebagai landasan teori dengan membaca literatur buku, artikel, jurnal ilmiah dan media lain yang berhubungan dengan permasalahan desain.
- b. Studi Lapangan, yaitu dengan mengadakan survei di museum untuk mendapatkan data lapangan melalui pengamatan dan wawancara dengan pihak pengelola museum sejarah.
- c. Wawancara, dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pengelola museum untuk mendapatkan data lapangan yang biasanya tidak berupa visualisasi. Data yang didapat lebih akurat karena langsung dari sumbernya.
- d. Dokumenter, dengan merekam dan mendokumentasikan keadaan dan kegiatan yang berlangsung di museum sejarah, dilakukan dengan media kamera ataupun sketsa gambar.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1.

#### konsep

Sebuah museum biasanya memiliki koleksi benda-benda yang memiliki nilai estetik, sejarah, pendidikan, atau kepentingan ilmiah. Koleksi museum biasanya digunakan untuk penelitian, pameran, dan juga pendidikan (Danilov, 1985 p. 28). Tetapi banyak masyarakat yang kurang tertarik untuk datang ke museum dikarenakan desain museum yang kurang menarik minat pengunjung. Sejarah pers sendiri memiliki masa lalu yang terkekang, tidak boleh mengemukakan pendapat secara bebas. Dengan mengangkat konsep *strait to the free* ingin menciptakan desain yang menceritakan perjalanan pers di Indonesia yaitu bermula dari terkekang dan mengalami kebebasan. Pada dasarnya ingin menciptakan suatu ruang penyimpanan yang dapat menceritakan perjalanan pers

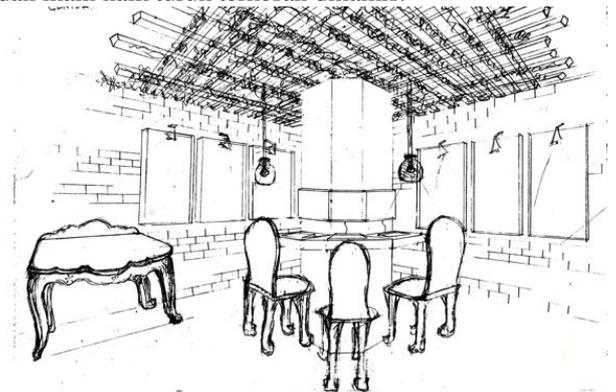
di Indonesia, dengan mengangkat gaya desain modern *vintage*. Penggunaan warna warna seperti merah, coklat, hitam dan biru yang akan memberikan kesan *modern* dan *vintage* selain itu ingin menciptakan suasana ruang yang *cozy* dan terlihat luas. Permainan kaca juga sangat dominan dalam perancangan ini karna mengangkat gaya modern sehingga permainan kaca sangat bagus jika diaplikasikan dalam perancangan desain museum pers Indonesia. Dengan desain yang nyaman dan terdapat fasilitas yang dibutuhkan oleh pengunjung diharapkan dapat menumbuhkan minat masyarakat untuk datang ke museum.

### 3.2. ransformasi Desain



Gambar 1. Skematik 1 Area Pameran 1

Untuk ruang pamer satu terdapat *focal point* untuk meletakkan patung dan terdapat main ketinggian pada penataannya sehingga tidak monoton. Dibuat seperti mini taman agar pengunjung lebih rileks untuk jalan-jalan melihat-lihat. Untuk dindingnya memainkan pernak pernik kayu untuk menggantung poster agar kelihatan kesan *vintage*. Permainan lampu pada plafon dan main naik turun terkesan dinamis.



Gambar 2. Skematik 1 Area Media Center

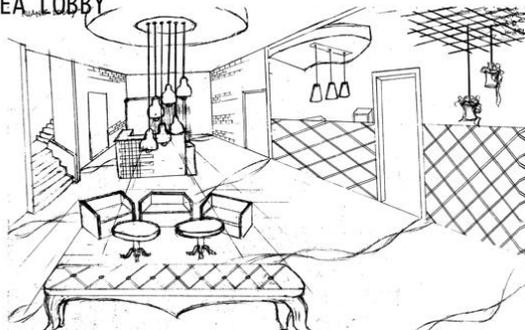
Ruang media center pada bagian dindingnya menggunakan batako warna putih untuk memberikan kesan *vintage*. Permainan lampu *spotlight* pada poster yang dipajang di dinding. Plafonnya menggunakan perantara sehingga terkesan *vintage modernity*. Untuk perabot menggunakan bentuk lengkung sehingga terkesan dinamis.



Gambar 3. Skematik 1 Area Pameran 2

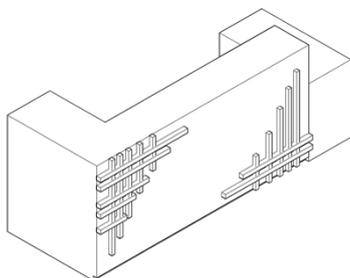
Pada area pameran ke-2 dibuat panggung, digunakan untuk meletakkan alat-alat ketik dan alat cetak. Pada panggung untuk tempat peletakan menggunakan material seperti kaca. Untuk temboknya menggunakan motif kayu warna putih dan terdapat poster besar dan permainan lampu *spotlight* sehingga terlihat *vintage* namun modern dan memberikan kesan yang tidak monoton dan nyaman bagi para pengunjung museum.

AREA LOBBY



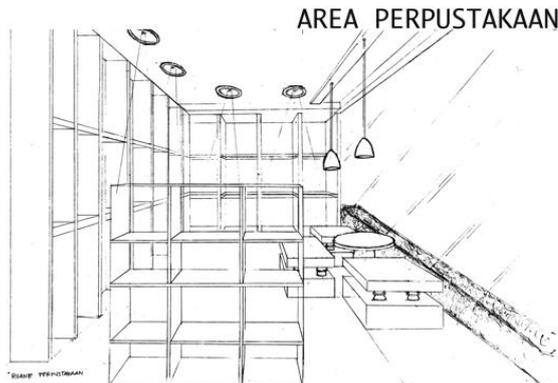
Gambar 4. Skematik 1 Area Lobby

Area *lobby* dalam perancangan ini dapat memberikan kesan yang nyaman. Dengan perpaduan gaya modern *vintage* yang dapat memberikan kesan bebas untuk para pengunjungnya seperti suasana di rumah. Penggunaan lampu gantung dan *downlight* menambah kesan hangat pada area *lobby* museum pers Indonesia.



Gambar 5. Skematik 1 Meja Reception

Meja *reception* didesain sesuai dengan konsep modern *vintage*. Modern dari bentukannya yang ergonomis, dan terdapat aksen kayu-kayu yang dihiasi dengan tanaman rambat artificial yang dapat memberikan kesan simpel nan cantik dari pewarnaannya ingin lebih berkesan *vintage* dengan pemberian warna coklat.



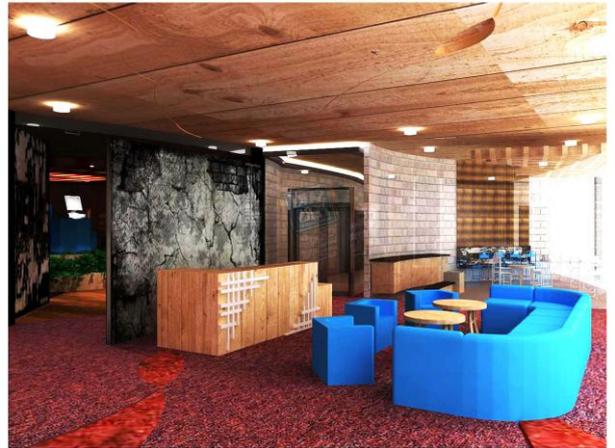
Gambar 6. Skematik 1 Meja Perpustakaan

Area perpustakaan yang memiliki kesan hangat dan bersih ini memadupadankan warna coklat muda dengan warna merah yang elegan dan terlihat *vintage* didukung dengan jendela kaca yang *full* sehingga pengunjung juga dapat menikmati pemandangan di luar sambil membaca buku.

Untuk furniturnya menggunakan kursi persiga dan agak pendek ingin memberikan kesan santai pada saat pengunjung duduk dan membaca buku. Ditunjang dengan *lighting* yang baik sehingga perpustakaan menjadi tempat yang menyenangkan dan tidak membosankan.



PERSPEKTIF LOBBY



Gambar 9. Interior Area Lobby



PERSPEKTIF RUANG PAMERAN 1

Gambar 7. Interior Perspektif Lobby dan Perspektif Ruang Pameran 1

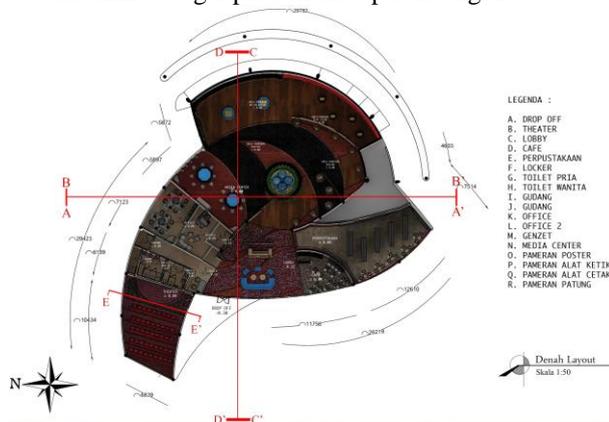
Area lobby didominasi warna merah, perabot di bagian lobby diberi warna biru agar lebih segar dan memberikan kesan tidak tertekan bagi para pengunjung yang datang. Lobby didesain dengan nyaman karena merupakan area yang paling utama dikunjungi oleh pengunjung untuk dapat memberikan informasi tentang isi dari museum pers Indonesia yang lebih jelas.

D

### 3.3.

#### Desain Akhir

Setelah melalui skematik desain, berikut penjelasan desain akhir sebagai produk final perancangan.



Gambar 8. Denah Layout



Gambar 10. Interior Mini Kafe

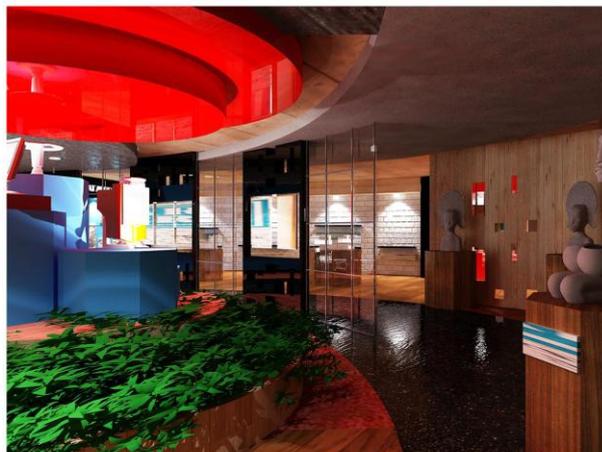
Mini kafe dibuat dengan perpaduan warna coklat, putih, dan biru dimaksudkan untuk memberikan nuansa yang hangat dan nyaman untuk beristirahat duduk-duduk santai sembari menikmati segelas minuman dingin atau hangat dan menikmati beberapa makanan ringan sehabis berkeliling memutar ruang pameran. Dengan mengusung gaya *vintage modernity*, membuat suasana mini kafe ini menjadi *cozy*.



Gambar 11. Interior Perpustakaan

Perpustakaan ini juga mengangkat gaya desain *vintage modernity*, dan memberikan kenyamanan bagi para pengunjung yang ingin membaca buku namun dengan suasana yang *cozy* namun tetap tidak memberikan kesan yang tertekan bila para pengunjung

berada di dalamnya. Pengunjung dapat seperti berada di rumah sendiri, dan dapat merasa betah bila berada di dalamnya. Perpustakaan ini mengaplikasikan warna coklat untuk perabotan dan plafon, hitam untuk rak, *cream* untuk lantai dan aksesoris biru dan hijau pada bagian dinding dekat dengan petugas perpustakaan.



Gambar 12. Interior Area Pameran Poster

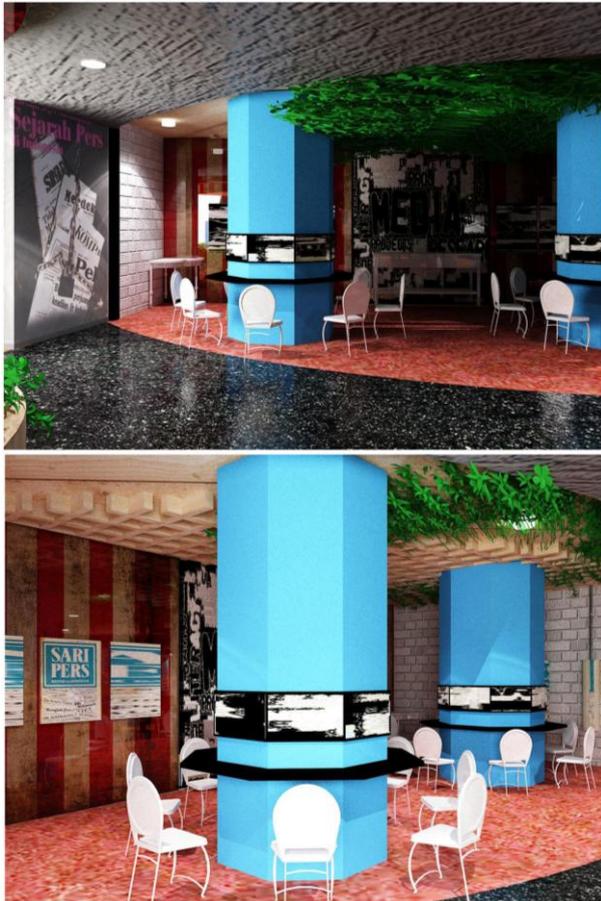
Area pameran poster awal mula pers ini didesain dengan model modern dengan mengaplikasikan kayu dengan kaca acrylic. Pada bagian poster menggunakan material kaca acrylic dan atas bawah motif kayu dengan warna coklat gelap. Disampingnya diberi partisi kaca berlist aluminium, dengan menggunakan kaca tembus pandang, sehingga pengunjung dapat melihat area pameran yang ada di belakangnya. Area ruang pameran perabot dan *display* dibuat lebih modern namun dengan nuansa *vintage*. Terkesan luas, nyaman, dan bersih.



Gambar 13. Interior Theater

Dalam ruang *theater* dirancang dengan gaya desain

modern dan penggunaan akustik yang baik. Akustik adalah pengaturan suara sedemikian rupa sehingga suara yang timbul tidak mengganggu, justru memberikan kenikmatan pada pemakai ruang (Laksmiwati, 1998 p. 308). Dengan adanya penggunaan akustik yang baik dan memenuhi syarat dapat membuat area *theater* dapat menghindari gema sehingga suara yang dikeluarkan dapat diredam dengan baik.



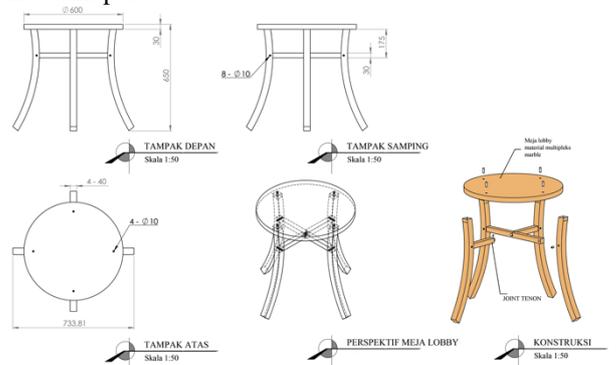
Gambar 14. Interior Ruang Media Center

Area media center terdapat 2 pilar, pilar tersebut digunakan untuk meletakkan komputer gunanya agar para pengunjung dapat mencari informasi seputar museum pers. Untuk gaya desain yang digunakan yaitu *vintage modernity* dengan pengaplikasian *wallpaper* berwarna merah dan hitam. Dibatasi segi 8 agar para pengunjung dapat lebih bersosialisasi dengan para pengunjung yang lainnya, terutama para pelajar. Untuk warna tetap mengaplikasikan warna merah, hitam, putih, coklat, dan biru serta sedikit aksesoris warna hijau sebagai penyeimbang.

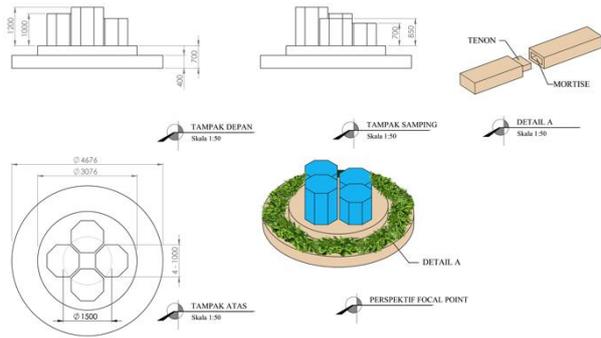


Gambar 15. Interior Area Pameran Alat Ketik dan Area Pameran Alat Cetak Besar

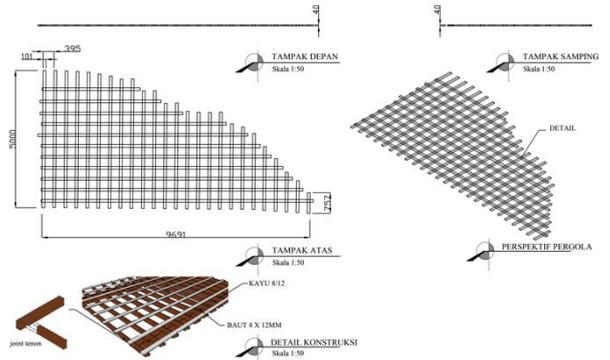
Untuk area pameran alat ketik dan area pameran alat cetak besar lantainya menggunakan parquet motif kayu, untuk dinding menggunakan material batako dan plesteran dan diberi *wallpaper* yaitu pada bagian area sejarah alat ketik dan sejarah alat cetak besar. Untuk *display* alat ketik didominasi warna biru sedangkan alat cetak besar didominasi warna hitam. Nuansa yang ingin diberikan adalah suasana *cozy* sehingga pengunjung betah untuk menikmati semua yang disuguhkan di museum pers.



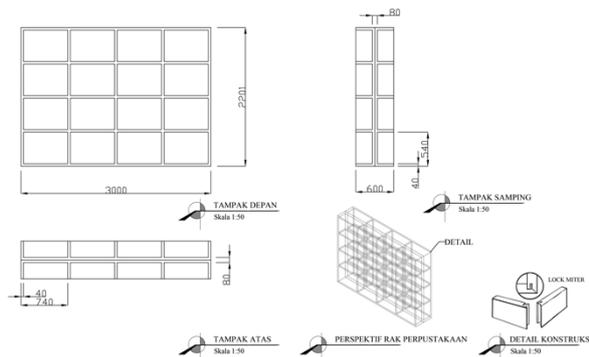
Gambar 16. Detail Meja Lobby



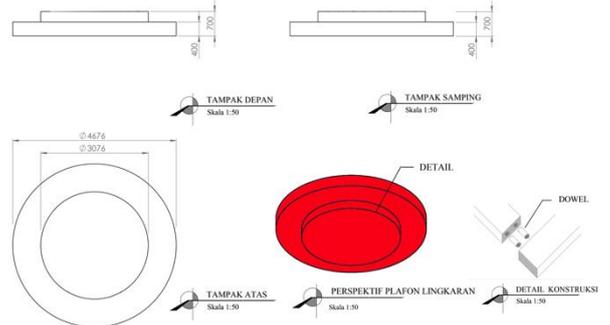
Gambar 17. Detail *Focal Point*



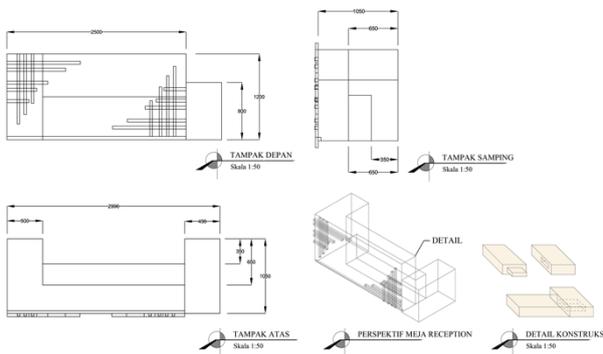
Gambar 21. Detail Pergola



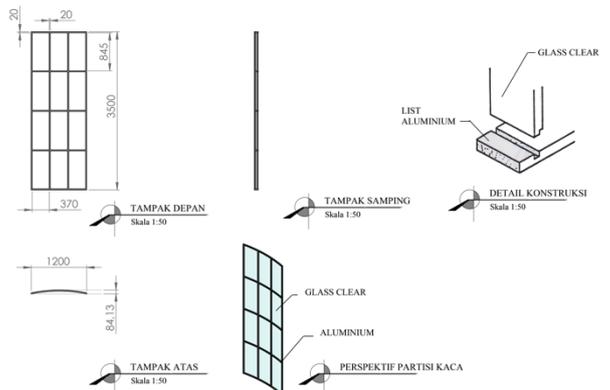
Gambar 18. Detail Rak Perpustakaan



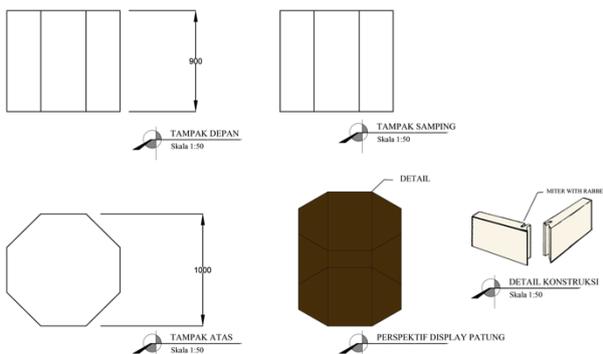
Gambar 22. Detail Plafon Lingkaran



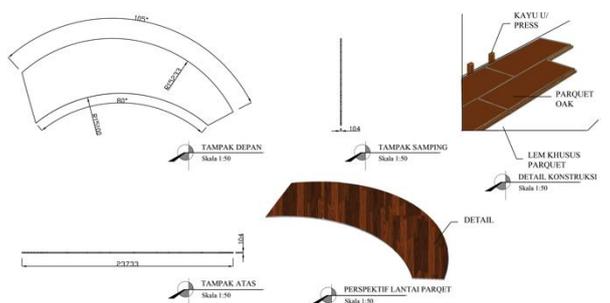
Gambar 19. Detail Meja *Reception*



Gambar 23. Detail Partisi Kaca



Gambar 20. Detail *Display Patung*



Gambar 24. Detail Lantai Parquet

#### 4. Kesimpulan

Menciptakan suatu ruang pameran yang dapat memberikan informasi sejelas-jelasnya tentang apa itu Museum Pers Indonesia, dan dapat menjadikan tempat itu sebagai edukasi bagi masyarakat khususnya generasi muda untuk dapat lebih mengenal sejarah pers Indonesia. Dapat juga sebagai penunjang rekreasi yang menarik

bagi masyarakat Surabaya yang berilmu dan murah serta terjangkau. Sehingga dapat memberikan lokasi baru tempat wisata yang edukatif dan berbobot namun menarik untuk dikunjungi.

Menciptakan suasana ruang yang nyaman dan menarik sehingga para pengunjung tertarik untuk datang dan menikmati setiap pameran yang ada. Memberikan fasilitas yang baik sebagai tempat yang dapat menarik minat pengunjung. Penggunaan warna yang memberikan kesan *cozy* sangat menarik pengunjung. Tidak hanya itu saja tetapi memberikan kesan dari yang dahulu terkekang sekarang menjadi bebas, dengan konsep *strait to the free* diharapkan mampu memberikan kesan perjalanan sejarah pers di Indonesia dan dapat juga memberikan wadah yang memiliki kualitas yang lebih baik dari museum-museum yang ada di Indonesia lainnya. Kurangnya desain yang menarik juga dapat mengurangi minat masyarakat untuk datang ke museum, jadi pengaruh ruang sangat besar terhadap minat masyarakat.

## 5. Saran

Dalam merancang sebuah desain dibutuhkan suatu ide yang menarik agar tercipta suatu desain yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan diharapkan. Setelah ide itu muncul akan mudah untuk menemukan konsep yang sesuai untuk memecahkan permasalahan desain yang ada agar tercapai tujuan yang tepat untuk desain yang dibutuhkan. Setelah menemukan ide dan konsep harus menentukan gaya desain apa yang akan digunakan dalam perancangan yang akan dirancang, karena gaya desain juga berpengaruh dan perlu diperhatikan apakah sudah sesuai dengan konsep. Dalam merancang suatu desain akan ada banyak permasalahan yang akan dihadapi sehubungan dengan perancangan, oleh karena itu bimbingan dosen dan diskusi dengan teman-teman dapat membantu untuk memecahkan permasalahan desain yang dihadapi. Revisi dalam mendesain harus sering dilakukan karena untuk menciptakan suatu rancangan desain yang sesuai tidak dapat dilakukan dengan waktu yang singkat, karena itu dibutuhkan proses yang panjang dan teliti dalam mendesain agar desain yang dibuat dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan sesuai dengan konsep.

## 6. Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Ibu Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Poppy Firtatwentyna Nilasari, S.T. selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak memberikan masukan dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

## Daftar Pustaka

1. Danilov, Victor J. (1985). *Science Center Planning Guide*. Washington, DC: Assosiation of Science-Technology Centers.
2. Laksmiwati, Triandi. (1998). *Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Desain Interior*. Jakarta: CV. Rama M.G.
3. Sugiarto, Atok. (2005). *Memotret Anak-Anak: Buku Pegangan Fotografi Manual/Digital*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
4. Sukarya, Daniek G. (2008, Februari 24). Mencermati Foto Human Interest. *Suara Pembaruan*, p.12.