

# Perancangan Interior *Lobby & Area Pameran* *Museum Antariksa Surabaya*

Hendy Darma Saputra  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
E-mail: hendyds95@live.com

**Abstrak**—Manusia adalah makhluk yang memiliki rasa ingin tahu, setiap jaman semakin haus untuk mengeksplorasi mengenai apa yang dimiliki oleh alam. Dari seluruh penemuan manusia yang pernah ada misteri yang paling menarik dan besar adalah antariksa dan luar angkasa, penemuan ini diawali oleh bapak astronomi modern yaitu Galileo Galilei (1564-1642).

Pada mulanya manusia mengenal sistem perbintangan dan memanfaatkannya sebagai alat navigasi / petunjuk arah namun saat ini manusia telah memahami antariksa jauh lebih baik dan memanfaatkan ilmu yang di dapat untuk menciptakan teknologi sehari-hari yang bisa meningkatkan kualitas hidup manusia.

Ilmu pengetahuan tentang luar angkasa tidak kalah penting dengan ilmu pengetahuan lainnya karena kita hidup di jaman dimana manusia telah menyadari bahwa ada yang lebih lagi di luar bumi planet kita ini namun, di Surabaya dan juga pengetahuan umum masyarakat di Surabaya tentang antariksa sangat kurang karena kurang adanya fasilitas yang bisa memuaskan rasa ingin tahu masyarakat.

**Abstract** - Man is a curious creature, every age is increasingly thirsty to explore what nature has. Of all the discoveries of humanity that ever existed the most interesting and great mystery is space and space, this invention was initiated by the father of modern astronomy Galileo Galilei (1564-1642).

At first humans recognize the astrology system and use it as a navigation tool / direction but now humans have understood the space is much better and utilize the knowledge that can be to create everyday technology that can improve the quality of human life. The science of outer space is no less important than any other science because we live in an age where humans have realized that there is more beyond our planet earth but, in Surabaya and also the general knowledge of society in Surabaya about space is very less because of lack of Facilities that can satisfy the public's curiosity.

**Keywords:** exploitation, space, planetarium, antariksa, astronomi, cosmos, universe, design, interior.

## I. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk yang memiliki rasa ingin tahu, setiap jaman semakin haus untuk mengeksplorasi mengenai apa yang dimiliki oleh alam. Dari seluruh penemuan manusia yang pernah ada misteri yang paling menarik dan besar adalah antariksa dan luar angkasa, penemuan ini diawali oleh bapak astronomi modern yaitu Galileo Galilei (1564-1642). Pada mulanya manusia mengenal sistem perbintangan

dan memanfaatkannya sebagai alat navigasi / petunjuk arah namun saat ini manusia telah memahami antariksa jauh lebih baik dan memanfaatkan ilmu yang di dapat untuk menciptakan teknologi sehari-hari yang bisa meningkatkan kualitas hidup manusia.

Ilmu pengetahuan tentang luar angkasa tidak kalah penting dengan ilmu pengetahuan lainnya karena kita hidup di jaman dimana manusia telah menyadari bahwa ada yang lebih lagi di luar bumi planet kita ini namun, di Surabaya dan juga pengetahuan umum masyarakat di Surabaya tentang antariksa sangat kurang karena kurang adanya fasilitas yang bisa memuaskan rasa ingin tahu masyarakat. Bahkan 7 dari 10 orang yang saya beri kuis secara acak tidak tahu bahwa matahari itu adalah bintang, tentu hal ini tidak akan membuat dampak secara langsung namun ilmu pengetahuan yang sangat dasar saat ini apabila terus diabaikan maka generasi muda di Surabaya akan mengalami stakan atau degradasi dibanding dengan kota-kota maju lainnya baik dalam maupun luar negeri.

Kota seperti Bandung memiliki observatorium untuk mengamati fenomena luar angkasa, tentu observatorium tidak bisa dibuat di Surabaya karena dataran rendah dan banyak polusi cahaya. Namun pembuatan planetarium adalah salah satu ide terbaik dalam membuat wisata edukasi.

Surabaya dengan mengimplementasikan Museum antariksa planetarium Surabaya. Perancangan Interior akan dilakukan pada area pemberian informasi dan edukasi yang menjadi fasilitas awal yang akan dikunjungi oleh pengunjung, yaitu museum. Sehingga, perancangan ini akan memiliki judul Perancangan Interior Museum antariksa kota Surabaya. Perancangan akan dilakukan dengan konsep desain yang edukatif, informatif, dan rekreatif dengan memberikan nilai dan upaya mendukung pelestarian ilmu pengetahuan tentang luar angkasa.

Perancangan Interior Lobby dan area pameran museum antariksa diharapkan dapat membangun pengetahuan masyarakat mengenai pentingnya peran ilmu astronomi.

Perancangan Interior Lobby dan area pameran museum antariksa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai pentingnya peran ilmu astronomi dalam perkembangan kehidupan manusia.

**A. Rumusan Masalah**

Mengacu pada uraian permasalahan diatas, maka pada dasarnya beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam mendesain Museum Antariksa adalah sebagai berikut :

1. Fasilitas apa saja yang dapat diberikan untuk menunjang keperluan para pengunjung Museum Antariksa ?
2. Apa pengaruh dari perancangan Museum Antariksa di Surabaya?
3. Bagaimana menciptakan interior Planetarium kota Surabaya yang nyaman bagi pengelola dan pengunjung yang ada didalamnya ?
4. Bagaimana menciptakan Planetarium kota Surabaya yang bernilai edukatif, informatif, rekreatif, dan mampu memberi dampak dan upaya konservatif bagi penggunanya ?

**B. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Merancang interior Museum Antariksa yang bisa menjadi objek wisata kota Surabaya dan dapat memuaskan rasa ingin tahu masyarakat di bidang astronomi. Perancangan interior Museum Antariksa kota Surabaya merupakan rencana desain Planetarium pertama di kota Surabaya, dan bisa digunakan sebagai fasilitas hiburan dan edukasi sebagai kunjungan target wisata kota Surabaya.

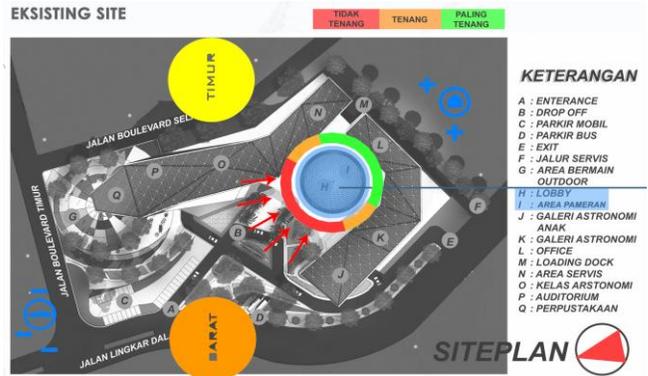
**Manfaat**

1. Bagi Pengelola Tempat  
Sebagai pusat ilmu astronomi di Surabaya yang bisa memfasilitasi rasa ingin tahu masyarakat dan juga sebagai tempat yang mengikuti perkembangan jaman di bidang ilmu Astronomi.
2. Bagi Para Pengunjung  
Tempat menambah wawasan tentang ilmu luar angkasa, agar lebih memahami cara kerja alam dan menjadi lebih maju.
3. Bagi Orang Umum di Kota Surabaya  
Sebagai tempat buat mereka mengenal ilmu astronomi dan manfaatnya pada kehidupan manusia

**II. PROGRAMMING**

**A. Objek Desain**

- Luas Total Area: 1325 m2
- Fasilitas Lobby dan Entrance Hall.
- Fasilitas Area Pameran



Sumber: Perancangan Tugas Akhir Arsitektur “Museum Antariksa Surabaya” (22410053)

**Analisis Lokasi Perancangan**

**A.Data Fisik Luar Tapak**

Perancangan pusat informasi mengambil bentuk bangunan dari Tugas Akhir Arsitektur mahasiswa Universitas Kristen Petra dengan judul Fasilitas Wisata, Edukasi, dan Konservasi Burung Tropis di Surabaya karya Renata Odilia Handoyo. Alasan pemilihan site adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lingkungan yang lebih mendukung dan cocok dengan kebutuhan museum antariksa.
2. Memiliki besaran area yang cocok dengan fasilitas Museum antariksa.
3. Di dominasi oleh area terbuka sehingga sangat cocok bagi pengisi fasilitas pada museum antariksa
4. Berada di area yang tenang dengan dikelilingi oleh ruang terbuka dan luas sehingga tiap space yang ada bisa dimanfaatkan dengan maksimal.

**B. Hubungan Antar Ruang**



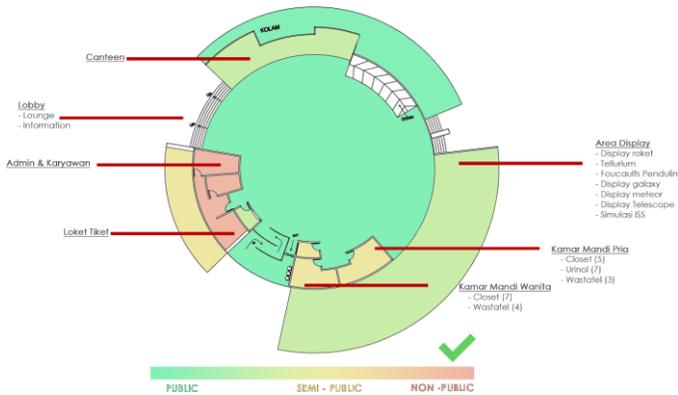
- BERHUBUNGAN LANGSUNG
- BERHUBUNGAN TIDAK LANGSUNG
- ⊘ TIDAK BERHUBUNGAN

Kebutuhan ruang	Pelaku	Aktivitas
LOBBY		Area masuk setelah membeli tiket
R. DISPLAY		Melihat koleksi museum
R. ADMIN		Mengurusi administrasi
LOKET		Tempat membeli tiket
		Melayani tamu membeli tiket
CANTEEN		Makan, beli
		Melayani

C. Framework

	GOALS	FACTS	CONCEPT	NEEDS	PROBLEM STATEMENT
FUNCTION	Menciptakan museum sebagai sarana wisata yang memiliki nilai edukatif dan sebagai hiburan yang menarik	Desain Lobby & Display museum antariksa yang menarik rasa ingin tahu para pengunjung	Konsep desain yang interaktif antara display museum dengan pengunjung	Konsep desain yang interaktif antara display museum dengan pengunjung	Banyak warga yang tertarik dengan topik antariksa namun fasilitas yang ada kurang memadai
FORM	Bentukan desain yang futuristis menggambarkan masa depan	Desain futuristis perlu tema yang rumit karena bentukan yang tidak selalu geometris	Bentukan yang dapat membuat pengunjung kagum dan enak dilihat	Bulu wadah yang bisa menampung banyak barang dan perawatannya yang mudah	Harus desain yang tahan lama, awet dan tidak mudah rusak karena fasilitas umum
ECONOMY	Museum bisa menjadi tujuan wisata yang digemari dan dapat membuat profit	Proyek ini merupakan sarana wisata yang bersifat edukasi	Membuat desain yang tahan lama sepanjang masa untuk jangka panjang	Museum dapat profit yang cukup untuk operasional dan untuk riset masa depan	Mendirikan museum membutuhkan dana dan sumber tenaga ahli biasanya dilakukan oleh pemerintah
TIME	Membuat museum dengan desain yang bertahan lama, sepanjang masa tidak membosankan	Desain interior akan sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan museum	Membuat desain yang bertahan jangka lama dan tidak mudah ketinggalan jaman	Museum butuh update yang rutin agar dapat mengikuti perkembangan jaman	Banyak museum yang sesat pengunjung karena kurang inovasi

D. Karakteristik Ruang



Gambar 2. Denah Bangunan Eksisting  
 Sumber: Perancangan Tugas Akhir Arsitektur “Museum Antariksa Surabaya” oleh Rivandy Kaze (22410053)

Warna Hijau : Perancangan Utama yang memiliki sifat public yang meliputi fasilitas Lobby, Pusat Informasi, Toilet, Galeri

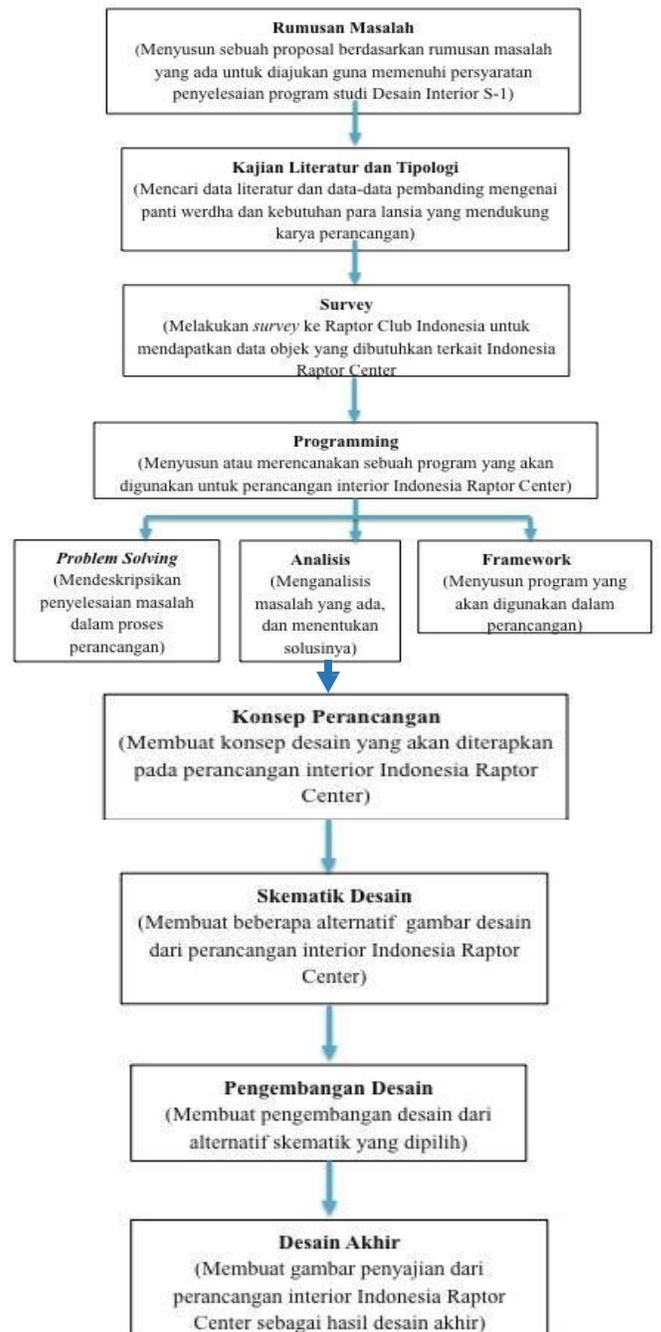
Warna Kuning : Perancangan tambahan yaitu fasilitas yang semi public seperti toilet

Warna Merah : Perancangan Sekunder yaitu Fasilitas yang sifatnya non public khusus untuk pegawai museum

Untuk mencapai tujuan yang edukatif dan informatif namun tetap konservatif, maka penyampaian akan dilakukan dengan konsep edukasi dan entertainment, yaitu dapat membangkitkan rasa ingin tahu pengunjung dengan memberikan fasilitas yang mampu menunjang kelengkapan informasi dengan penyampaian yang bersifat rekreatif dan menghibur tanpa meninggalkan unsur edukatif.

Penjelasan dari tema ini adalah menghasilkan interior Museum Antariksa yang edukatif, informatif, dan konservatif untuk memuaskan rasa ingin tahu para pengunjung dan juga masyarakat Surabaya dalam bidang astronomi.

E. Metodologi Perancangan



### III. KONSEP PERANCANGAN

Untuk mencapai tujuan yang edukatif dan informatif namun tetap konservatif, maka penyampaiannya akan dilakukan dengan konsep edukasi dan *entertainment*, yaitu dapat membangkitkan rasa ingin tahu pengunjung dengan memberikan fasilitas yang mampu menunjang kelengkapan informasi dengan penyampaian yang bersifat rekreatif dan menghibur tanpa meninggalkan unsur edukatif.

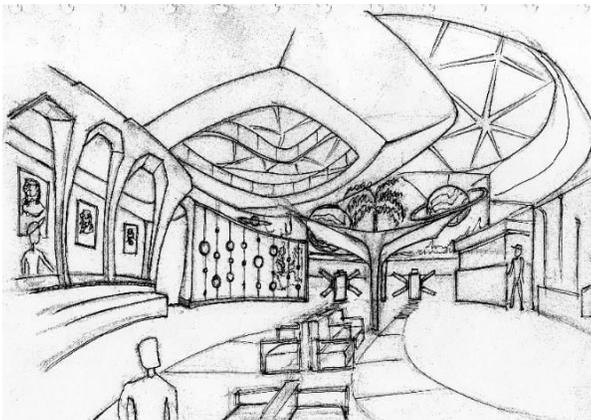
Berdasarkan penjelasan diatas, maka akan diambil tema The Magician. Konsep diambil dari sifat pesulap yang selalu memancing rasa ingin tahu dari para penonton sehingga sangat menyatu dengan tujuan dari desain interior planetarium museum antariksa ini untuk sebagai wisata yang edukatif, informatif, dan konservatif untuk memuaskan rasa ingin tahu tentang ilmu astronomi.

### IV. SKEMATIK DESAIN

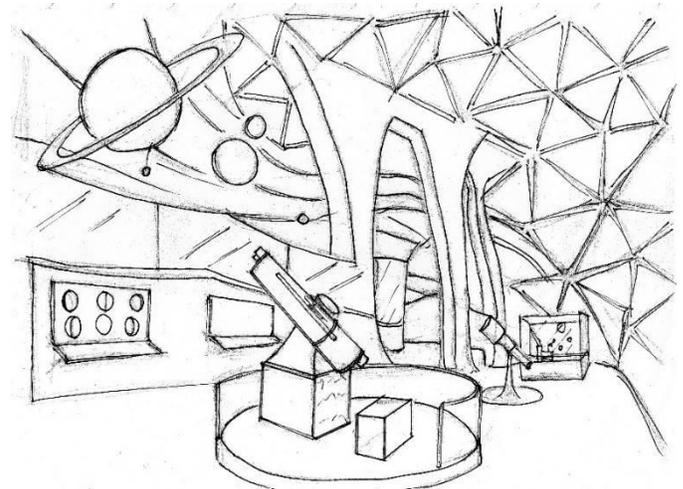
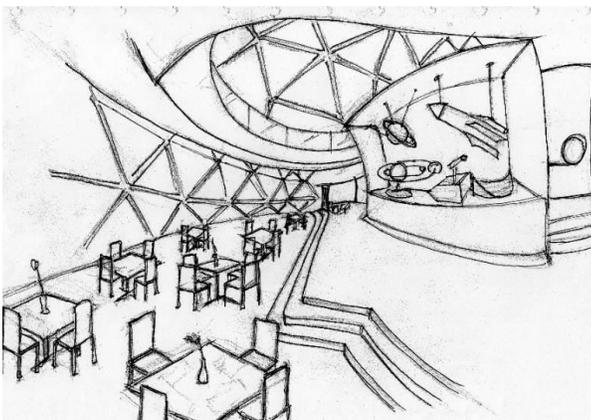
#### 1. Design Purpose:

Mendesain museum yang memiliki kemampuan revisit yang tinggi, menciptakan psikologis rasa ingin tahu pada area sirkulasi ruang, Museum yang bisa menginspirasi anak baik orang dewasa untuk mencari wawasan, ilmu dan bisa menampung anak

#### 2. Sketsa Desain

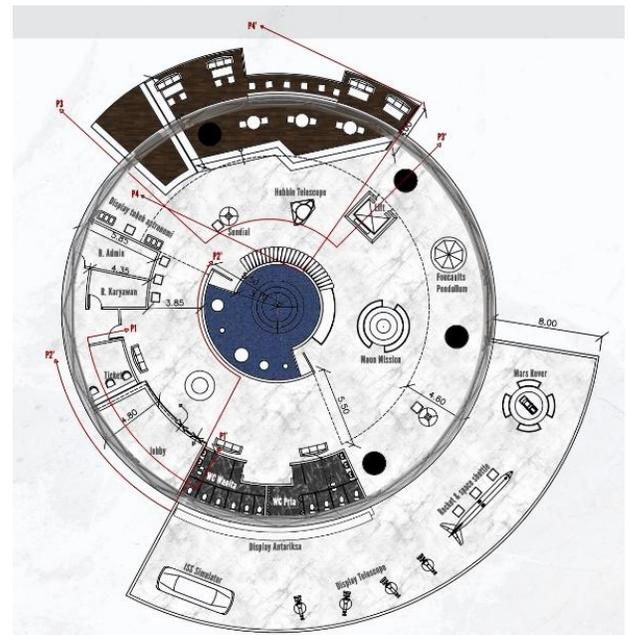


Sketsa Lobby



Sketsa Area Pameran

### V. DESAIN AKHIR



Gambar Layout



Perspektif 1



Perspektif 2



Perspektif 5



Perspektif 3



Perspektif 6



Perspektif 4



Perspektif 7

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Manusia adalah makhluk yang memiliki rasa ingin tahu, setiap jaman semakin haus untuk mengeksplorasi mengenai apa yang dimiliki oleh alam. Dari seluruh penemuan manusia yang pernah ada misteri yang paling menarik dan besar adalah antariksa dan luar angkasa, penemuan ini diawali oleh bapak astronomi modern yaitu Galileo Galilei (1564-1642). Pada mulanya manusia mengenal sistem perbintangan dan memanfaatkannya sebagai alat navigasi / petunjuk arah namun saat ini manusia telah memahami antariksa jauh lebih baik dan memanfaatkan ilmu yang di dapat untuk menciptakan teknologi sehari-hari yang bisa meningkatkan kualitas hidup manusia.

Dengan adanya Museum antariksa di Surabaya maka diharapkan fasilitas ini akan memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar. Perancangan Interior di Indonesia Raptor Center ini dilakukan di area Lobby, Main Entrance, Pusat Informasi, Transit Area, Galery, Exit Area, dengan tema perancangan yang futuristic Pengunjung akan melihat banyar alat alat dan display dari alat alat yang digunakan dalam mengeksplorasi semua atraksi yang ada di Indonesia Museum Antariksa.

### B. Saran

Sebaiknya fasilitas seperti ini sangat perlu untuk direalisasikan karena Indonesia sangat butuh fasilitas seperti ini agar dapat maju demi kebaikan bangsa. Sangat disayangkan Indonesia tidak memiliki fasilitas seperti museum antariksa ini sedangkan dunia internasional sudah sangat maju dan Indonesia sudah ketinggalan jauh dalam bidang ilmu astronomi.

Ketidakadaannya fasilitas seperti ini akan membuat masyarakat Indonesia semakin tertinggal dengan Negara Negara berkembang lainnya tingkat edukasi dan informasi masyarakat mengenai Astronomi. Sebagai contohnya, keberadaan Astronomi yang ada di Surabaya melakukan gathering untuk menyalurkan hobi dan sharing tentang alam semesta dan juga mengadakan event apabila ada peristiwa seperti gerhana matahari yang membuat masyarakat awam menjadi penasaran dan ingin tahu.

Pembahasan topik dan judul tugas akhir tematik seperti ini akan mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa agar dapat berpikir secara kritis dalam menjaga kondisi dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, dengan adanya perancangan tematik seperti ini, mahasiswa akan mempelajari juga mengenai pentingnya topik tersebut bagi generasi masa depan mereka, khususnya burung pemangsa yang telah saya ambil menjadi topik perancangan interior di karya tugas akhir saya ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tuliskan ucapan terima kasih dengan bahasa baku, misalnya, "Penulis A.F. (inisial nama mahasiswa) mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan finansial melalui Beasiswa Bidik Misi tahun 2010-2014". Penulis juga diperkenankan menyampaikan ucapan terima kasih kepada sponsor penyedia dana penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU TEKS

- [1] • Fred Lawson , Congress, Convention and Exhibition Facilities: Planning, Design and Management (Architectural Press Planning and Design Series) 2000
- [2]
- [3] • Majalah Audio Interior edisi 04, September- Oktober 2004
- [4] • Leslie L. Doelle ,Environmental Accoustic , McGraw-Hill Companies Inc 1990
- [5] • Julius Panero,Martin Zelnik,Joseph De Chiara, Time Saver Standards, McGraw-Hill Companies Inc
- [6] • Yoga Winahyu , Sirkulasi Bangunan Internal 2001
- [7] • Ernst Neufert, Peter Neufert , Architects' Data, 4th Edition , Wiley-Blackwell
- [8] • Edward T.Hall, The Hidden Dimension , Anchor Books Editions
- [9] • Prasasto Satwiko, Fisika Bangunan Edisi 2, Andi 2004
- [10] • Freeman International Association of Exhibitions and Events. "Guidelines for Display Rules and Regulations". 2011.

### SKRIPSI

- [11] [1] Kaze, Rivandy. Perancangan Museum Antariksa Surabaya Petra, 2005. Nomor: 00050239/DIN/2005
- [12] [2] Sinatra, Maria. Perancangan Interior Pusat Informasi Perbintangan Surabaya. Universitas Kristen Petra, 2007. Nomor: 00050504/DIN/2007
- [13] [3] Roring, Ifan. Perancangan Interior Planetarium di Surabaya. Universitas Kristen Petra, 2002. Nomor: 0021/DIN/2002
- [14] [4] Wijaya, Laurenzia Padma D. Perancangan Interior Museum Bumi di Surabaya. Universitas Kristen Petra, 2012. Nomor: 00021071/DIN/2012

### INTERNET

- [15] <http://www.iespa.or.id/about.html>
- [16] <http://upacarausia.blogspot.co.id/2012/08/tentang-teater.html>
- [17] <https://teaterku.wordpress.com/2010/03/25/tata-cahaya/>