

ARTIKEL ILMIAH

DESAIN INTERIOR

PLANETARIUM DENPASAR

JLN. WARIBANG, DESA KESIMAN, DENPASAR



OLEH :

Nama : I.G.N.Agung Bagus Anteja
Nim : 2006.05.009
Jurusan : Interior
Program Studi : Desain
Email : Rojaclincolne@yahoo.com
Alamat : Br. Pande Abiansemal, Badung

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

2012

ARTIKEL ILMIAH

DESAIN INTERIOR

PLANETARIUM DENPASAR

JLN. WARIBANG, DESA KESIMAN, DENPASAR



OLEH :

Nama : I.G.N.Agung Bagus Anteja
Nim : 2006.05.009
Jurusan : Interior
Program Studi : Desain
Email : Rojaclincolne@yahoo.com
Alamat : Br. Pande Abiansemal, Badung

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

2012

ABSTRAK

Hidup manusia jaman sekarang sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan munculnya *trend* hidup yang simpel, fungsional, *stylish*, dan *trendy*. Manusia selalu menginginkan kehidupan yang lebih baik. Gaya hidup masyarakat melakukan segala sesuatu berjalan cepat didukung teknologi dan industrialisasi serta lingkungan tropis yang menonjolkan unsur dari modern menjadi postmodern dan merupakan iklim daerah sekitar, konsep *Imagine System of Sky* terpilih menjadi konsep bergaya postmodern yang pantas diaplikasikan pada desain Planetarium Denpasar.

Bagaimana mendesain interior Planetarium Denpasar sesuai dengan konsep yaitu "*Imagine System of Sky*" dengan memanfaatkan kombinasi bahan-bahan modern dan buatan secara optimal dengan mempertimbangkan keadaan site yang berada di daerah tropis? Diperlukan adanya suatu konsep desain yang memperhatikan kondisi dan situasi dimana planetarium akan dibangun karena planetarium hendaknya dirancang secara berkesinambungan antara manusia, arsitektur, interior dan alam sekitarnya. Salah satu konsep desain interior yang cocok untuk iklim tropis sesuai dengan keadaan iklim tempat dimana objek studi kasus ini dibangun adalah konsep desain bergaya Postmodern. Konsep interior *Imagine System of Sky* ini dapat dipadukan dengan konsep desain interior bergaya Postmodern sehingga tampilan interior Planetarium Denpasar ini akan terlihat bergaya hidup kekinian sesuai dengan perkembangan jaman. Konsep *Imagine System of Sky* dapat dijabarkan yaitu dari bentuk asimetris, orientasi pola horizontal, halus, penampian efisien, sudut lengkung, mengurangi elemen yang tidak berfungsi. Dari warna, yang sesuai dengan karakter alam semesta (*Sky Colour*). Dari penggunaan material yaitu besi crome, stainless, kaca, marmer langit. Dalam akustik salah satunya adalah dapat menjadikan suasana lebih tenang pada ruang tertutup.

Kata Kunci : Planetarium, *Imagine System of Sky*, Gaya hidup

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap saat kita senantiasa dapat melihat berbagai fenomena yang dihasilkan oleh benda-benda langit. Pergerakan masing-masing elemen dapat memberikan suatu pertunjukkan yang menarik. Mulai dari gerak harian matahari, gerak semu matahari, perlintasan komet, hujan meteor dan masih banyak lagi fenomena langit lainnya.

Ketertarikan manusia terhadap pergerakan benda-benda langit dan keindahannya telah diakui keberadaannya sejak Peradaban Mesir Kuno masih berjaya. Bahkan pada Peradaban Yunani mulai berkembang, astronomi menjadi salah satu bagian yang tak terpisahkan dari masyarakatnya. Ptolemeus, ahli astronomi Yunani bahkan memberikan nama-nama bagi berbagai gugusan bintang di angkasa yang menjadi cikal bakal dari 88 konstelasi bintang. (<http://en.wikipedia.org>).

Pengamatan terhadap langit pada zaman kuno dilakukan dengan menggunakan sejenis lensa sederhana. Hal ini memberikan interpretasi yang berbeda dari ahli astronomi saat ini yang telah menggunakan alat yang lebih mutakhir untuk melihat keindahan dan fenomena langit. Namun, penemuan Mekanisme Anthikythera pada masa Archimedes menjadi bukti dari penggunaan alat serupa pada zaman dulu walaupun lebih sederhana dibandingkan alat-alat sekarang. (google. <http://www.forumsains.com>).

Diperkenalkannya buku *Theorica Planetaria* oleh Johannes Campanus (1220 – 1296) dan penemuan teleskop optikal pada tahun 1609 oleh Galileo menjadi awal dari berkembangnya berbagai wadah yang digunakan untuk pengamatan benda-benda angkasa. Sejak saat itu mulailah bermunculan berbagai planetarium dan observatorium di Eropa dan Amerika. (google, <http://en.wikipedia.org>).

Perkembangan planetarium dan observatorium di kawasan Asia dapat dikatakan baru dimulai setelah Perang Dunia II. Pada masa itu Jepang yang muncul sebagai negara industri baru, berhasil menjadi salah satu produsen proyektor dan berbagai sistem simulasi pada planetarium. Namun, keberadaan planetarium dan observatorium di Asia saat sekarang ini dapat dikatakan masih sangat minim, dan di Indonesia telah ada Observatorium pada tahun 1919 sebelum perang dunia I. (google. <http://tri.astraatmadja.org>).

Hal ini juga dialami di Indonesia. Dengan hanya memiliki 3 planetarium dan sebuah observatorium, Indonesia masih kurang mampu memasyarakatkan dunia astronomi. Hal ini juga dikarenakan keberadaan planetarium dan observatorium tersebut terkonsentrasi di Pulau Jawa (hanya satu planetarium yang terletak di luar Jawa tepatnya di Kutai, Kalimantan Timur). Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk menyebarluaskan pembangunan planetarium dan observatorium dalam usaha untuk memasyarakatkan dunia astronomi dan keantariksaan.

(google. <http://en.wikipedia.org>).

Bali sebagai pulau tujuan wisata dan juga salah satu pulau dengan konsentrasi penduduk yang cukup besar, memiliki potensi yang besar menjadi rumah bagi salah satu planetarium atau observatorium di Indonesia. Selain itu, masyarakat Bali yang sudah sangat dekat dengan dunia astronomi dan keantariksaan dapat mempermudah realisasi dan penerimaan dari keberadaan planetarium dan observatorium di tempat ini.

Hal yang menjadi masalah adalah bagaimana mendesain interior Planetarium menjadi makna ruang sesuai dengan konsep yang akan diterapkan agar memiliki daya tarik pengunjung dan tidak terlepas dari unsur literatur yang telah ditetapkan.

Denpasar sebagai ibukota Provinsi Bali memiliki kelebihan tersendiri dari daerah lainnya di pulau tersebut. Berbagai sarana dan prasarana yang memadai telah ada dan menjadi suatu sistem yang menghidupi masyarakat kota yang sudah semakin modern. Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin maju dan keberadaan teknologi tinggi telah menjadi suatu hal yang biasa bagi masyarakat kota Denpasar. Pengenalan terhadap hal-hal baru sepertinya menjadi suatu yang sangat mudah untuk dilakukan pada masyarakat yang terbuka dengan berbagai pembaharuan.

1.2 Landasan Teori

Planetarium merupakan sebuah tempat wisata yang bersifat ilmiah dimana masyarakat, pelajar atau mahasiswa dan wisatawan dapat menikmati hiburan mengenai berbagai fenomena alam semesta yang terjadi sehingga dapat menumbuhkan kesadaran masyarakat terhadap bumi yang mereka tempati serta memperlihatkan keindahan alam semesta melalui pertunjukan berbagai benda-benda angkasa seperti konstelasi bintang, komet, gugusan galaksi dan lain sebagainya. Berikut dijelaskan secara lebih spesifik tentang fungsi dari planetarium, yaitu : (Darsa S, Planetarium Jakarta Tempat Wisata Ilmiah, Pemda DKI Jakarta. 1996 : 3)

- a. Sebagai tempat rekreasi ilmiah (wisata ilmiah) yang didalamnya terdapat pengetahuan tentang fenomena alam. Informasi ini disajikan secara presentatif sehingga masyarakat dapat mudah memahami fenomena-fenomena alam yang terjadi, sehingga masyarakat mendapat hiburan yang baru.
- b. Sebagai tempat pendidikan non formal, dalam planetarium terdapat informasi-informasi yang ilmiah tentang astronomi dan disajikan ke dalam bentuk pertunjukan dan pameran sebagai penunjang, sehingga terjadi suatu proses pendidikan terhadap masyarakat yang mengunjunginya.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat disimpulkan, yaitu :

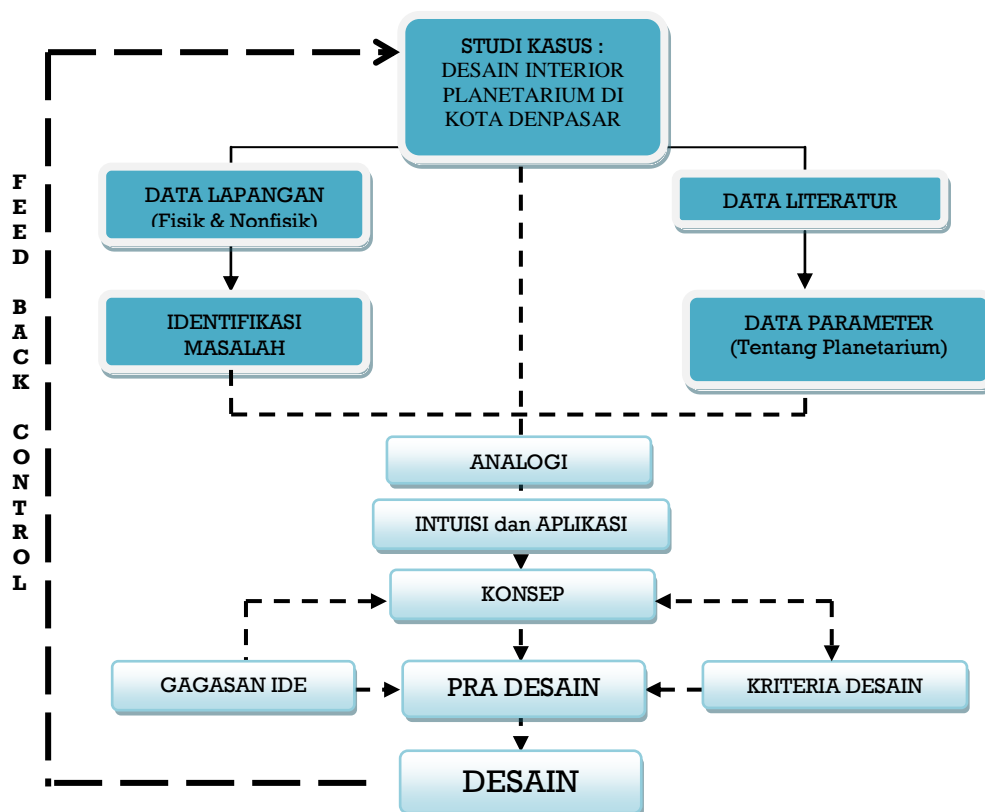
- a. Bagaimana konsep desain interior Planetarium di kota Denpasar?
- b. Bagaimanakah wujud planetarium di kota Denpasar menjadi wadah kegiatan yang dapat berfungsi sebagai media pendidikan sekaligus sebagai tujuan wisata?
- c. Bagaimana menentukan implikasi desain interior Planetarium dalam pendidikan dan pariwisata di kota Denpasar ?

METODE

2.1 Metode Desain

Metode desain menggunakan kombinasi metode glass box dengan black box, metode *glass box* digunakan mengumpulkan data, analisis dan sintesa, metode *black box* digunakan sebagai pengambilan keputusan desain.

Bagan Pola Berpikir :



2.2 Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Yaitu melakukan pengamatan untuk memperoleh sumber data baik berupa laporan tertulis maupun mengingat.

b. Metode kepustakaan

Yaitu mencari literatur sebagai dasar teori dan perbandingan untuk menunjang semua data yang diperoleh di lapangan dan media masa.

c. Metode dokumentasi

Metode ini dilaksanakan untuk memperoleh sumber data yang berupa laporan tertulis atau berupa foto, mengingat keterbatasan pengamatan yang dilakukan dengan mata,

pikiran dan catatan-catatan yang terbatas dapat menimbulkan kesalahan dan kekurangan-kekurangan sehingga dengan metode ini dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi.

2.3 Analisis dan Evaluasi Desain

a. Analisis

Proses desain dapat dilakukan secara rasional dan sistematis, kemudian mengkaji secara terencana, analitis, sintesis dan evaluatif sehingga kita akan mendapatkan optimasi pemecahan yang mungkin dilakukan. Mengadakan analisis sebelum melakukan pemecahan masalah, dan mencoba mensintesis hal-hal yang di dapat secara sistematis; Mengevaluasi secara logis (kebalikan dari eksperimental). (Sachari ;1999;20-30).

b. Evaluasi

Proses analisis, sintesis, evaluasi penting dilakukan dalam proses desain. Namun, lebih menekankan aspek umpan balik (feed back) dalam setiap langkah berpikir. Secara lebih terinci bahwa proses nalar induktif secara lebih luas harus diterapkan pada tahap awal proses mendesain. Sementara itu, nalar deduktif untuk ditekankan pada tahap analisis-sintesis desain. (Sachari ;1999; 30).

2.4 Pengambilan Keputusan Desain

Metode *Black Box* sebagai perancangan menggunakan aturan-aturan yang sudah ada di pasaran dan menggunakannya di dalam desain interior Planetarium di kota Denpasar.

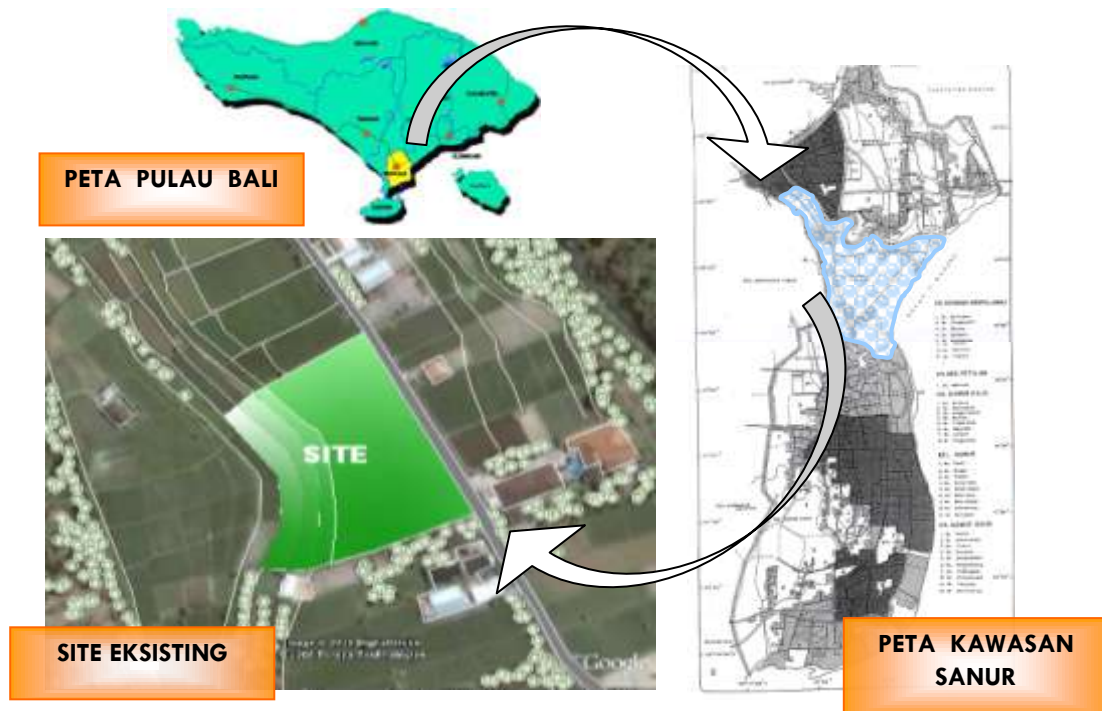
Ciri Utama Metode *Black box* Antara Lain:

1. Sasaran desain tidak ditentukan secara pasti dan bisa berubah sesuai perkembangan pikiran desainer maupun tambahan masukan data.
2. Keputusan desainer dikendalikan oleh masukan data terakhir tentang masalah yang dihadapi, juga masukan dari kasus-kasus lain yang hampir sama atau setara (analogi), ditambah dengan masukan dari pengalaman diri desainer sendiri.
3. Keputusan desainer dapat diambil lebih cepat tetapi bersifat acak (*random*) dengan mengabaikan sementara kelaziman yang berlaku di kalangan masyarakat atau sebaliknya untuk mengakomodasi dan mengikuti kehendak masyarakat.
4. Dalam benaknya desainer mencerna dan memanipulasi citra yang merepresentasikan struktur persoalan secara menyeluruh, kemudian dengan cara yang sering tidak dapat diduga mentransformasikan masalah yang rumit menjadi sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Data Lapangan

Peta Lokasi

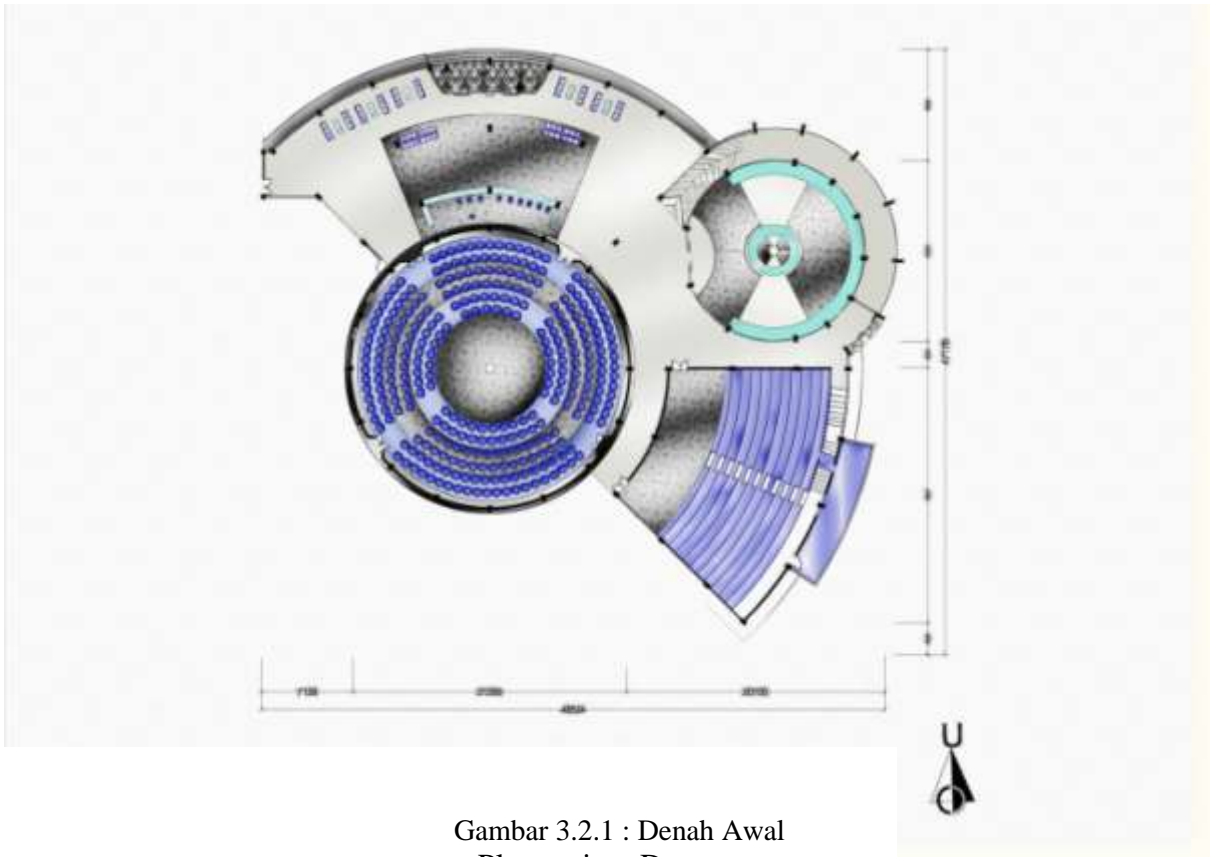


Terletak di Jalan Waribang, Desa Kesiman Petilan, Kecamatan Denpasar Timur.

Site berbatasan dengan sawah di keempat sisinya. Kepadatan bangunan di sekitar site masih sangat rendah, seperti dapat dilihat pada gambar berikut :



3.2 Visual Desain



Gambar 3.2.1 : Denah Awal Planetarium Denpasar

3.3 Potensi Site

1. Sinar Matahari

Bangunan Planetarium di kota Denpasar sedikit mempunyai jendela, sehingga sinar matahari pagi maupun sore sangat sedikit dapat memasuki ruangan.

2. Curah Hujan

Curah hujan di lokasi ini sedang karena berada pada daerah tropis, siklus pergantian musim enam bulan sekali sehingga tidak terlalu berpengaruh pada kondisi fisik bangunan.

3. Suara

Kebisingan dalam bangunan ini sangat terasa karena letaknya tepat di jalur utama sehingga sedikit mengganggu pendengaran bila sedang berada di dalam ruangan.

4. Angin

Bangunan ini terletak di daerah terbuka, maka hembusan angin terasa terlalu kencang sehingga membuat suasana menjadi lebih sejuk.

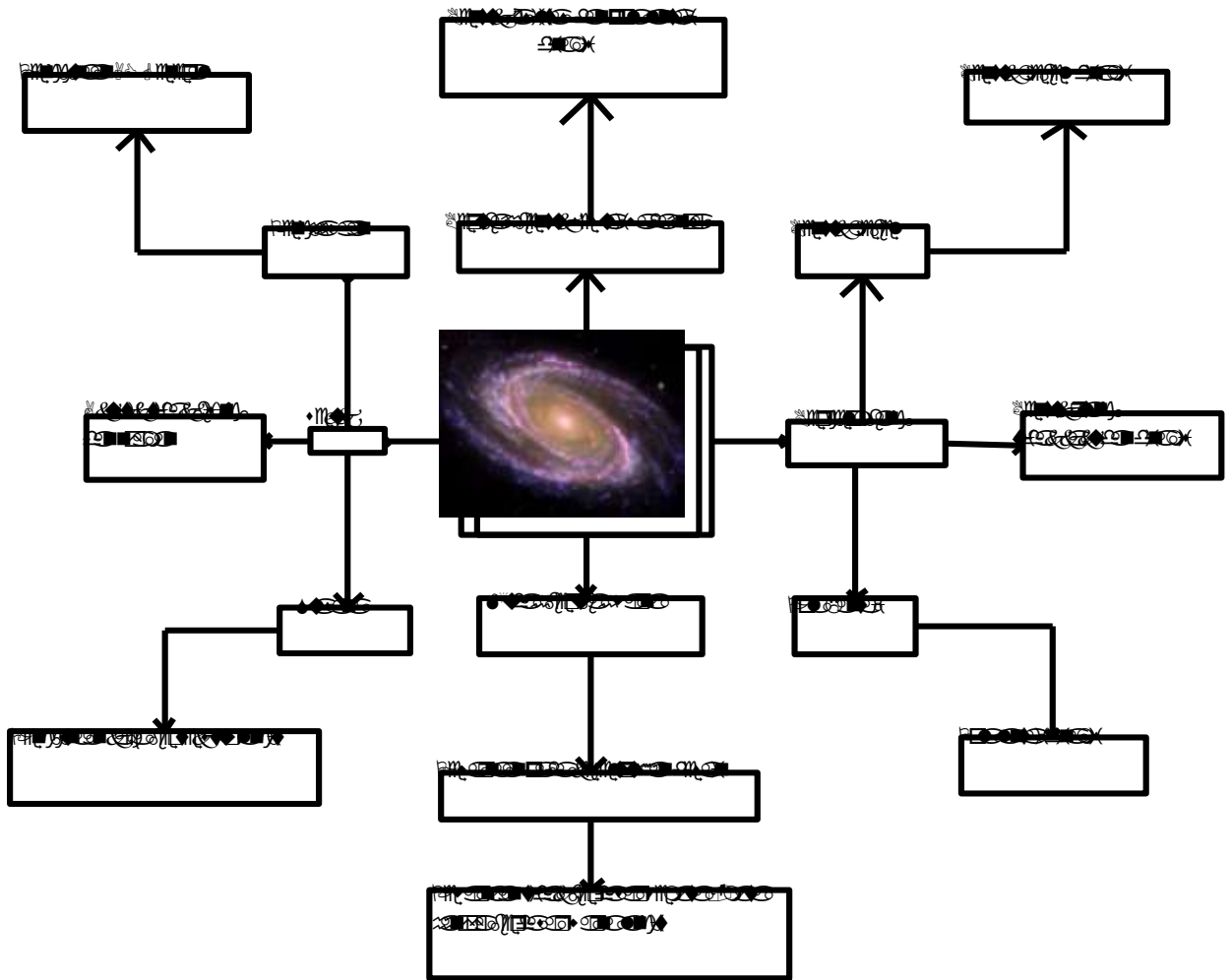
3.4 Data Nonfisik

Nama kasus	: Planetarium di kota Denpasar
Pemilik	: -
Pengelola Lokal	: -
Lokasi	: Jl. Waribang, Desa Kesiman, Denpasar
Luas Bangunan	: 1400 m ²
Luas Tanah	: ± 17.764 m ²
Jam Operasional	: 16:30
Segmen Pasar	: siswa, mahasiswa, tamu domestik dan wisatawan Asing

3.5 Data Ruang Yang Ada Di Planetarium Denpasar

NO	RUANG	KETERANGAN
1	ENTRANCE	Area yang terletak di depan ruang utama
2	RESEPSIONIS	Area yang terletak di area Lobi
3	PLANETARIUM	Berdekatan dengan area Lobi, R. Pameran, Seminar, R.Citraganda dan restaurant.
4	PAMERAN	Berdekatan dengan Planetarium dan Lobi
5	R. CITRAGANDA	Berdekatan dengan Planetarium, R. Seminar dan R.Pameran.
6	R. SEMINAR	Berdekatan dengan R.Citraganda dan Perpustakaan
7	PERPUSTAKAAN	Berdekatan dengan R.Seminar dan Planetarium
8	RESTAURANT	Berdekatan dengan toilet dan Planetarium.
9	TOILET	Berdekatan dengan Planetarium dan Restaurant
10	KANTOR	Berdekatan dengan Planetarium, Lobi, Toilet dan Restaurant
11	R. KONTROL	Berdekatan dengan Planetarium dan Kantor

3.6 Perancangan pada Konsep “Imagine System of Sky”



3.7 Kriteria Desain

a. Pelayanan

Harus mampu memberikan service kepada Pengunjung dengan baik sehingga Pengunjung merasa puas secara fisik dan psikologi.

c. Suasana ruang

Menciptakan Planetarium yang nyaman dan tenang, dengan pengaturan utilitas dan penghawaan sesuai dengan konsep.

d. Nuansa ruang

Menciptakan nuansa Planetarium yang sesuai dengan konsep dan kriteria perancangan Planetarium.

Imagine System of Sky

Bentuk : asimetris, orientasi pola horizontal, halus, penampian efisien, sudut lengkung, mengurangi elemen yang tidak berfungsi.



Terkesan bergerak, mengalir, kompak.

Warna : warna yang sesuai dengan karakter alam semesta (*Sky Colour*)



Material : penggunaan material modern yaitu besi crome, stainless, kaca, marmer langit.



Unsur Akustik : dalam unsur tropis salah satunya adalah unsur akustik ruang tertutup yang dapat menjadikan suasana lebih tenang.



Ruang yang tertutup agar pengunjung tidak terganggu dari suara luar

Nuansa Postmodern : menampilkan nuansa yang kekinian atau new life style.



Bukaan pada sisi samping bangunan berupa kaca lebar dan *skylight*

Gambar 3.7.1 : Penjabaran Konsep

3.8 Wujud Desain Interior Planetarium Denpasar



Gambar 3.8.1 : Planetarium



Gambar 3.8.2 : Lobby



Gambar 3.8.3 : Citraganda



Gambar 3.8.4 : Pameran

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari bab-bab yang diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Bagaimana mendesain interior *Planetarium Denpasar* sesuai dengan konsep yaitu “*Imagine System of Sky*” dengan memanfaatkan kombinasi bahan-bahan modern dan buatan secara optimal dengan mempertimbangkan keadaan *site* yang berada di daerah tropis?

Diperlukan adanya suatu konsep desain yang memperhatikan kondisi dan situasi dimana hunian akan dibangun karena hunian hendaknya dirancang secara berkesinambungan antara manusia, arsitektur, interior dan alam sekitarnya. Salah satu konsep desain interior yang cocok untuk iklim tropis sesuai dengan keadaan iklim tempat dimana objek studi kasus (Desain Interior *Planetarium Denpasar*) ini dibangun adalah konsep desain bergaya Postmodern. Konsep interior *Imagine System of Sky* ini dapat dipadukan dengan konsep desain interior bergaya Postmodern sehingga tampilan interior *Planetarium Denpasar* ini akan terlihat modern gaya hidup kekinian sesuai dengan perkembangan jaman.

4.2 Saran

Dari hasil kesimpulan tersebut dapat diberikan saran terkait dengan perancangan Interior *Planetarium Denpasar*, antara lain :

1. Dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang ada dalam mendesain *Interior Planetarium Denpasar* hendaknya memperhatikan dan mempertimbangkan faktor lokasi letak hunian tersebut akan dibangun, karena kehidupan manusia selalu dikaitkan dengan lingkungan karena mengingat manusia menempati alam dan pada awalnya manusia menangkap kesan melalui lingkungan sehingga lingkungan alam menjadi salah satu ruang kehidupannya.
2. Hal yang tak kalah pentingnya dalam perancangan Interior *Planetarium Denpasar* adalah memperhatikan kenyamanan sirkulasi pengunjung. Perencanaan dan perancangan akses haruslah memudahkan pengunjung untuk beraktivitas di dalam *Planetarium* tersebut,

dengan cara melakukan analisa aktivitas apa saja yang biasa mereka lakukan, dan siapa saja yang beraktivitas di dalamnya

3. Hal lain yang menyangkut mengenai masalah keamanan dan kenyamanan pengunjung adalah penerapan material yang tidak membahayakan dan tidak mengganggu kelancaran aktivitas yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Sachari Agus. 1986. Paradigma Desain Indonesia, Jakarta: CV Rajawali.
- Sachari Agus dan Sunarya Yan Yan. 1999. Modernisme, Sebuah Tinjauan Historis, Desain Modern, Jakarta; Balai Pustaka.
- Adam, Laurie Schneider, 1996. The Methodologies of Art. USA: Westview Press.
- Darsa S, 1996. Planetarium Jakarta Tempat Wisata Ilmiah, Pemda DKI Jakarta : 3

Referensi Internet :

- Anonim. 2011. "Observatorium Bosscha". (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh 16-8-2011).
- Anonim. 2011. "Planetarium di Indonesia" (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh 27-12-2011)
- Anonim. 1993. "American Encyclopedia" (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh thn. 1993)
- Admiranto, A. Gunawan. (tanpa tahun publikasi), "Desain". (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh thn. 2000)
- Compton. 2001. "Encyclopedia" (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh thn. 2001, 141)
- Luck, Steve, 1998. "Science and Technology Encyclopedia", (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh thn. 1998)
- Quock Bing F. 1977. "What's a Planetarium, Academy of Science" (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh thn. 1977)