

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM PENDIDIKAN SURABAYA
UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN EDUKATIF
PENGUNJUNG

Disusun Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
memperoleh gelar sarjana S-1



Oleh :

ABRAR AZIZI

22053010011

Dosen Pembimbing :

Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds.

NIPPPK. 19881114 202521 1053

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2026

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM PENDIDIKAN SURABAYA UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN EDUKATIF PENGUNJUNG

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana (S-1) pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas
Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Oleh:
Abrar Azizi
22053010011

Diterima dan disetujui setelah diujikan dan diseminarkan pada:
Surabaya, 9 Juni 2026

Pembimbing merangkap Penguji III,


Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds.
NIPPPK. 19881114 202521 1053

Penguji I,


R. Ayu Eirdausi Novira R., S.T., M.Ds.
NIPPPK. 19861128 202521 2041

Penguji II,


Aldila Yuanditasari, S.T., M.Ds.
NIP. 19881203 202203 2007

Dekan,



Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM PENDIDIKAN SURABAYA
UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN EDUKATIF
PENGUNJUNG

Disusun oleh :
Abrar Azizi
22053010011

Telah dipertahankan di depan tim penguji
Pada tanggal: Surabaya, 9 Juni 2026

Pembimbing,



Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds.
NIPPPK. 19881114 202521 1053

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Interior (S-1)

Ketua Program Studi Desain Interior,



Vilar Galax Putra Jagat Parvoko, S.T., M.Ars
NIP. 19881219 202012 1008

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Abrar Azizi
NPM : 22053010011
Program : Sarjana (S1)/~~Magister (S2)~~/Doktor (S3)
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila di kemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 15 Juli 2026
Yang membuat pernyataan



Abrar Azizi
220530100011

RINGKASAN

Proposal Tugas Akhir ini membahas perancangan interior Museum Pendidikan Surabaya dengan tujuan meningkatkan pengalaman edukatif pengunjung melalui penerapan konsep modernisasi dan interaktivitas. Latar belakang perancangan didasarkan pada rendahnya minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap museum yang masih dipersepsikan monoton dan kurang interaktif, meskipun memiliki peran strategis sebagai sarana edukasi dan wisata budaya.

Museum Pendidikan Surabaya yang berdiri sejak tahun 2019 dinilai masih menampilkan koleksi secara konvensional dan belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan strategi perancangan interior yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, komunikatif, dan imersif, tanpa menghilangkan nilai historis bangunan cagar budaya yang dimilikinya.

Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking*, yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode ini dipadukan dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, melalui observasi langsung, wawancara dengan pengelola, staf, dan pengunjung, serta studi literatur terkait desain interior museum, modernisasi, dan pengalaman edukatif. Pendekatan ini bertujuan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam sebagai dasar perancangan ruang.

Fokus perancangan diarahkan pada ruang pameran utama, area interaktif, dan alur sirkulasi pengunjung dengan penekanan pada penataan layout yang lebih terstruktur, efisien, dan mendukung narasi sejarah pendidikan secara kronologis. Hasil analisis menunjukkan bahwa struktur zonasi museum (Praaksara, Kerajaan, Kolonial, dan Kemerdekaan) sudah kuat secara naratif, namun masih perlu penguatan melalui media interaktif, teknologi edukatif, serta peningkatan kenyamanan visual dan pengalaman ruang.

Melalui perancangan interior berbasis modernisasi dengan sentuhan lokal, diharapkan Museum Pendidikan Surabaya dapat bertransformasi menjadi ruang edukasi yang lebih hidup, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pengunjung masa kini, sekaligus memperkuat fungsinya sebagai destinasi wisata edukatif dan pelestarian sejarah Pendidikan.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan usulan penelitian yang berjudul **“Perancangan Interior Museum Pendidikan Surabaya untuk Meningkatkan Pengalaman Edukatif Pengunjung.”** Penyusunan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penyusunan Tugas Akhir ini dilatarbelakangi oleh peran museum pendidikan sebagai fasilitas publik yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai media pembelajaran nonformal yang menekankan pengalaman edukatif bagi pengunjung. Perancangan interior Museum Pendidikan Surabaya diharapkan mampu mendukung penyampaian informasi secara efektif melalui penataan ruang, sirkulasi, dan elemen interior yang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dengan demikian, ruang museum dapat menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, nyaman, dan mudah dipahami oleh berbagai kelompok pengunjung.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan proposal Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, atas arahan, bimbingan, serta masukan yang diberikan selama proses penyusunan proposal ini.
2. Bapak/Ibu dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama masa perkuliahan.
3. Orang tua dan keluarga penulis atas doa, dukungan moral, serta motivasi yang senantiasa diberikan.
4. Teman dan sahabat penulis yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bantuan selama proses penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan proposal ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati memohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam penulisan Tugas Akhir ini serta mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan di masa mendatang.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
RINGKASAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.3.1 Tujuan Penelitian	2
1.3.2 Manfaat Penelitian	2
1.3.3 Ruang Lingkup	3
BAB II	4
PROGRAM PERANCANGAN	4
2.1 Metode Perancangan	5
2.1.1 <i>Empathize</i>	5
2.1.2 <i>Define</i>	5
2.1.3 <i>Ideate</i>	5
2.1.4 <i>Prototype</i>	5
2.1.5 <i>Test</i>	5
2.2 Metode Penelitian	6
2.3 Kerangka Berfikir	6
2.3.5 Pengembangan Konsep Rancang	7
2.3.1 Latar Belakang	7
2.3.2 Tujuan Penelitian	8
2.3.3 Metode Penelitian	8
2.3.4 Tahap Analisis Perancangan	8
BAB III	9

TINJAUAN PERANCANGAN	9
3.1 Kajian Teori.....	9
3.1.1 Desain Interior	9
3.1.2 Museum	10
3.1.3 Jenis Museum.....	11
3.1.4 Modernisasi.....	13
3.1.5 Pengalaman Edukatif	14
3.2 Kajian Existing	15
3.2.1 Lokasi Objek Penelitian	15
3.2.2 Sejarah Objek Penelitian	16
3.2.3 Kegiatan Umum pada Objek Penelitian	17
3.2.4 Analisis Tata Ruang Dan Sirkulasi	18
3.2.5 Analisis Fungsi Dan Aktivitas Pengguna	22
3.2.6 Topik / Isu yang Diangkat pada Objek Desain	25
3.3 Kajian Objek Pembandingan	33
3.3.1 Museum Nasional	33
3.1.2 Exploratorium – San Francisco, Amerika Serikat	36
A. Layout.....	37
3.1.3 Nama : Museum of Science and Industry (MSI)	39
BAB IV	41
KONSEP PERANCANGAN.....	41
4.1 Program Ruang	41
4.1.1 Analisis Aktivitas Pengguna	41
4.1.2 Aktivitas Kebutuhan Ruang dan Fasilitas	46
4.1.3 Analisis Kebutuhan Fasilitas	48
4.1.3.1 Analisis Fasilitas Tersedia.....	48
4.1.3.2 Analisis Fasilitas Tambahan	49
4.1.4 Hubungan Aktivitas & Kebutuhan Ruang.....	50
4.1.5 Diagram Hubungan Ruang.....	52
4.1.6 Diagram Matrix	53
4.1.7 Bubble Diagram.....	54
4.1.8 Zoning & Grouping Ruang	55
4.2 Konsep Makro	57
4.2.1 Pendekatan.....	57

4.2.1.1 Implementasi Pendekatan.....	58
4.2.1.3 Implementasi Laggam.....	61
4.3 Konsep Mikro	63
4.3.1 Sirkulasi.....	63
4.3.1.1 Elemen Interior.....	64
4.3.1.2 Furniture	67
4.3.1.3 Pencahayaan	68
4.3.1.4 Penghawaan	69
4.3.1.5 Akustika Ruang	70
4.5 Konsep Mikro Perabot.....	70
4.3.1.6 Keamanan dan Signage.....	72
4.4 Konsep Utilitas.....	73
BAB V	76
HASIL RANCANGAN.....	76
5.1 Konsep Pengembangan Rancangan.....	76
5.1.1 Tata Ruang dan Zonasi.....	76
5.1.2 Material, Tekstur, dan Warna.....	77
5.1.3 Pencahayaan dan Penghawaan.....	77
5.1.4 Pengembangan Alternatif Layout.....	78
5.2.1 Alternatif Layout 1	78
5.2.2 Alternatif Layout 2	79
5.2.3 Alternatif Layout 3	80
5.2.4 Sintesis Awal Alternatif Layout.....	81
5.2.5 Pemilihan Alternatif Terpilih	81
5.2.6 Kriteria Penilaian	82
5.2.7 Pembobotan Kriteria.....	83
5.2.8 Pengembangan Layout Akhir (Hasil Sintesis)	83
5.2.9 Pengembangan Rancangan (Per Ruang)	84
5.3.1 Ruang Receptionist.....	85
5.3.2 Diorama Praaksara	86
5.3.3 Ruang Interaktif	89
5.3.4 Diorama Kerajaan.....	91
5.3.5 Zona Kolonial	93

5.3.6 Zona Surabaya.....	95
5.3.7 Zona kerajaan.....	97
5.3.8 Zona Praaksara	99
5.3.9 Perpustakaan	101
5.3.10 Toilet.....	103
5.3.11 Mushola	105
5.3.12 Ruang seminar	107
5.3.13 Ruang Kepala Museum	109
5.3.14 Ruang staff admin	111
5.3.15 Ruang staff edukasi	114
5.3.16 Ruang workshop	116
5.3.17 Ruang Audio Visual.....	118
5.4 Pengembangan Furnitur dan Elemen Estetis	122
5.4.1 Detail Custom Furniture	122
5.4.2 Display Box Interaktif Museum	122
5.4.3 Display Box Interaktif Model 2	123
5.4.5 Display Box Interaktif Model 3	124
5.4.6 Graphic Acrylic Display Panel	125
5.4.7 Neon Box Display Panel	126
5.4.8 Wall Panel.....	127
BAB VI	129
PENUTUP	129
6.1 Kesimpulan	129
6.2 Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA.....	131
LAMPIRAN	134
BIODATA PENULIS	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Metode Perancangan dengan Design Thinking	4
Gambar 2. 2 Diagram kerangka berpikir penelitian.....	7
Gambar 3. 1 Lokasi Museum Pendidikan Surabaya.....	15
Gambar 3. 2 Denah Museum Pendidikan Surabaya	16
Gambar 3. 3 Area Tunggu Luar Museum.....	19
Gambar 3. 4 Area Lorong Museum dan Area Toilet	19
Gambar 3. 5 Zona Pameran	19
Gambar 3. 6 Diorama Zaman PraAksara dan Area Zaman PraAksara.....	20
Gambar 3. 7 Area Zona Kerajaan dan Area Zona Kerajaan	20
Gambar 3. 8 Area Zona Kolonial.....	21
Gambar 3. 9 Area Zona Kolonial.....	22
Gambar 3. 10 Layout Denah.....	34
Gambar 3. 11 Pencahayaan Museum.....	35
Gambar 3. 12 Material Museum	35
Gambar 3. 13 Langgam Museum.....	36
Gambar 3. 14 Exploratorium	36
Gambar 3. 15 Exploratorium	39
Gambar 4. 1 Garis besar alur Pengunjung Museum	42
Gambar 4. 2 Garis besar alur kegiatan Kepala Museum	43
Gambar 4. 3 Garis besar alur kegiatan Kepala Museum	43
Gambar 4. 4 Garis besar alur kegiatan Kepala Museum	44
Gambar 4. 5 Garis besar alur kegiatan Petugas Security Museum	45
Gambar 4. 6 Garis besar alur kegiatan Petugas Security Museum	45
Gambar 4. 7 Garis besar alur kegiatan Petugas Security Museum	46
Gambar 4. 8 Hasil analisis hubungan ruang menggunakan metode diagram matriks	54
Gambar 4. 9 Hasil analisis hubungan ruang menggunakan metode diagram matriks	55
Gambar 4. 10 Hasil Zoning 1.....	56
Gambar 4. 11 Hasil Zoning 2.....	56
Gambar 4. 12 Hasil analisis hubungan ruang menggunakan metode diagram matriks	58
Gambar 4. 13 Contoh penerapan langgam Modern pada Museum	60
Gambar 4. 14 Contoh penerapan langgam Kontemporer pada Museum.....	61
Gambar 4. 15 Contoh penerapan langgam Kontemporer pada Museum.....	62
Gambar 4. 16 Contoh penerapan langgam Kontemporer pada Museum.....	64
Gambar 4. 17 Contoh penerapan keramik motif (kiri) dan material vinyl (kanan)	65
Gambar 4. 18 Contoh penerapan material HPL (kiri) dan material cat dinding (kanan).....	66
Gambar 4. 19 Contoh penerapan material Gypsum (kiri), metal perforated (tengah) dan	67
Gambar 4. 20 Contoh penerapan material multiplek lapis hpl (kiri) dan material aluminium tempred glass (kanan)	68
Gambar 4. 21 Contoh penerapan pencahayaan sky light (kiri) dan penerapan pencahayaan ambient light (kanan)	69

Gambar 4. 22 Contoh akustika dengan acoustic ceiling pane (kiri) dan penerapan akustika perforated Gypsum (kanan)	70
Gambar 4. 23 Contoh sinage dengan kombinasi material HPL (kiri) dan sinage dengan	72

Gambar 5. 1 Alternatif Layout 1	79
Gambar 5. 2 Alternatif Layout 2	80
Gambar 5. 3 Alternatif Layout 3	81
Gambar 5. 4 Denah Keseluruhan	84
Gambar 5. 5 Denah Ruang Receptionist	85
Gambar 5. 6 Render Ruang Receptionist	86
Gambar 5. 7 Denah Diorama Praaksara	87
Gambar 5. 8 Render Diorama Praaksara	89
Gambar 5. 9 Denah Ruang Interaktif	90
Gambar 5. 10 Render Ruang Interaktif	91
Gambar 5. 11 Denah Diorama Kerajaan	92
Gambar 5. 12 Render Diorama Kerajaan	93
Gambar 5. 13 Denah Zona Kolonial	94
Gambar 5. 14 Render Zona Praaksara	95
Gambar 5. 15 Denah Zona Surabaya	96
Gambar 5. 16 Render Zona Surabaya	97
Gambar 5. 17 Denah Zona Kerajaan	98
Gambar 5. 18 Render Zona Kerajaan	99
Gambar 5. 19 Denah Zona Praaksara	100
Gambar 5. 20 Render Zona Praaksara	101
Gambar 5. 21 Denah Perpustakaan	102
Gambar 5. 22 Render Perpustakaan	103
Gambar 5. 23 Denah Perpustakaan	104
Gambar 5. 24 Render Toilet	105
Gambar 5. 25 Denah Mushola	106
Gambar 5. 26 Render Mushola	107
Gambar 5. 27 Denah R.Seminar	108
Gambar 5. 28 Render R.Seminar	109
Gambar 5. 29 Denah R. Kepala Museum	110
Gambar 5. 30 Render R.Kepala Museum	111
Gambar 5. 31 Denah R. Staff Admin	112
Gambar 5. 32 Render R.Staff Admin	113
Gambar 5. 33 Denah R.Staff Edukasi	114
Gambar 5. 34 Render R.Staff Edukasi	115
Gambar 5. 35 Denah R.Workshop	116
Gambar 5. 36 Render R.Workshop	118
Gambar 5. 37 Denah R.Audio Visual	119
Gambar 5. 38 Render Display Box Interaktif Museum	123
Gambar 5. 39 Render Display Box Interaktif Model 2	124
Gambar 5. 40 Render Display Box Interaktif Model 3	125
Gambar 5. 41 Graphic Acrylic Display Panel	126
Gambar 5. 42 Neon Box Display Panel	127
Gambar 5. 43 Wall Panel	128

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Batas tapak berdasarkan arah mata angin	16
Tabel 3. 2 Fungsi Ruang dan Aktivitas Pengguna	23
Tabel 3. 3 Hasil Wawancara Kak Sari	25
Tabel 3. 4 Hasil Wawancara Ibu Nanda	29
Tabel 3. 5 Hasil Wawancara Kak Indi	31
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Ruang	47
Tabel 4. 2 Analisis Fasilitas Tersedia	49
Tabel 4. 3 Analisis Fasilitas Tambahan	50
Tabel 4. 4 Analisis Hubungan Aktiitas dan Kebutuhan Ruang	50
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Prinsip-Prinsip Pendekatan	57

