

BAB V

HASIL RANCANGAN

5.1 Konsep Pengembangan Rancangan

Konsep pengembangan rancangan Redesain Interior Museum Pendidikan Surabaya difokuskan pada penciptaan pengalaman belajar yang edukatif, interaktif, dan imersif melalui integrasi koleksi sejarah pendidikan dengan teknologi digital modern. Pendekatan desain diterapkan untuk mengubah museum dari ruang pameran statis menjadi ruang pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan pengunjung secara visual, auditori, dan kinestetik.

5.1.1 Tata Ruang dan Zonasi

Pengembangan tata ruang dan zonasi pada Redesain Interior Museum Pendidikan Surabaya didasarkan pada pendekatan modern dan interaktif dengan metode Design Thinking sebagai landasan perancangan. Secara makro, pembagian zonasi dirancang berdasarkan tingkat interaksi pengunjung, alur narasi sejarah pendidikan, serta kebutuhan kenyamanan ruang selama proses eksplorasi museum berlangsung guna menciptakan pengalaman belajar yang edukatif, interaktif, dan imersif.

1. **Zona Publik (High Interaction Area)**

Zona publik merupakan area dengan tingkat interaksi dan aktivitas pengunjung yang tinggi. Area ini menjadi titik awal perjalanan pengunjung dalam mengenal Museum Pendidikan Surabaya. Zona ini meliputi area resepsionis, ruang informasi, ruang interaktif, dan area transisi menuju ruang pameran utama. Penempatan zona ini bertujuan untuk memberikan orientasi awal, informasi umum, serta membangun ketertarikan pengunjung sebelum memasuki alur pameran.

2. **Zona Edukasi dan Pameran (Interactive Exhibition Area)**

Zona edukasi dan pameran merupakan area utama museum yang menyajikan perjalanan sejarah pendidikan secara kronologis. Zona ini terdiri atas Zona Praaksara, Diorama Praaksara, Zona Kerajaan, Diorama Kerajaan, Zona Kolonial, dan Zona Surabaya. Organisasi ruang dirancang secara linier sehingga pengunjung dapat mengikuti alur cerita sejarah secara runtut dari masa ke masa. Penggunaan media digital, display interaktif, diorama, serta elemen visual edukatif diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung dalam memahami materi pameran.

3. **Zona Pembelajaran dan Pengembangan (Semi-Public Area)**

Zona ini berfungsi sebagai ruang pendukung aktivitas edukasi yang lebih aktif dan kolaboratif. Area yang termasuk dalam zona ini meliputi perpustakaan, ruang seminar, ruang workshop, dan ruang audio visual. Penempatan area dilakukan secara terintegrasi untuk mendukung kegiatan diskusi, pelatihan, pemutaran media edukasi, serta aktivitas

pembelajaran yang melibatkan kelompok pengunjung dalam jumlah besar.

4. Zona Privat (Management Area)

Zona privat diperuntukkan bagi aktivitas pengelolaan dan operasional museum yang membutuhkan tingkat privasi lebih tinggi. Area ini mencakup ruang kepala museum, ruang staf administrasi, dan ruang staf edukasi. Penempatannya dirancang terpisah dari jalur utama pengunjung guna menjaga efektivitas kerja, keamanan dokumen, serta kenyamanan aktivitas pengelola museum.

5. Zona Penunjang (Supporting Area)

Zona penunjang terdiri atas fasilitas pendukung seperti mushola dan toilet yang berfungsi memenuhi kebutuhan dasar pengunjung selama berada di dalam museum. Area ini ditempatkan pada lokasi yang mudah diakses dari seluruh zona utama tanpa mengganggu alur sirkulasi pameran.

5.1.2 Material, Tekstur, dan Warna

Pemilihan material, tekstur, dan warna pada Redesain Interior Museum Pendidikan Surabaya didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan suasana ruang yang edukatif, nyaman, dan modern. Material lantai menggunakan Marmer Emperador Grey ukuran 120 × 240 cm yang memberikan kesan luas, bersih, dan elegan, serta dipadukan dengan material kayu berwarna terang pada elemen display untuk menghadirkan suasana yang hangat dan nyaman. Sementara itu, skema warna didominasi oleh warna netral seperti putih, abu-abu, dan beige yang berfungsi sebagai latar visual agar koleksi serta informasi pameran dapat menjadi fokus utama pengunjung selama proses pembelajaran berlangsung.

5.1.3 Pencahayaan dan Penghawaan

Rancangan pencahayaan pada Redesain Interior Museum Pendidikan Surabaya mengombinasikan pencahayaan buatan umum dan pencahayaan aksen untuk menciptakan suasana ruang yang nyaman serta mendukung aktivitas edukasi. Pencahayaan utama menggunakan lampu LED dengan temperatur warna 6500K (Cool Daylight) yang mampu memberikan visibilitas optimal terhadap koleksi, media informasi, dan area sirkulasi museum.

Sementara itu, pencahayaan aksen menggunakan LED strip dengan temperatur warna 3500K (Warm White) yang diaplikasikan pada area display dan vitrin pameran untuk memperkuat fokus visual serta menciptakan suasana yang lebih hangat dan menarik. Sistem penghawaan menggunakan pendingin udara (AC) yang didistribusikan secara merata pada setiap zona guna menjaga kenyamanan termal pengunjung serta membantu menjaga kondisi koleksi museum selama proses pameran berlangsung.

5.1.4 Pengembangan Alternatif Layout

Tahap pengembangan alternatif layout bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan konfigurasi ruang sebelum menentukan solusi desain yang paling optimal. Pengembangan layout dilakukan dengan mengintegrasikan pendekatan modern dan interaktif melalui metode Design Thinking untuk menciptakan pengalaman belajar yang edukatif, interaktif, dan imersif. Berdasarkan hasil analisis kondisi eksisting, pengembangan layout difokuskan pada penataan zonasi, alur sirkulasi, serta penyajian media pameran yang mampu meningkatkan interaksi pengunjung dengan materi sejarah pendidikan. Oleh karena itu, dikembangkan tiga alternatif layout dengan pendekatan organisasi ruang dan sirkulasi yang berbeda untuk memperoleh rancangan yang paling sesuai dengan kebutuhan Museum Pendidikan Surabaya.

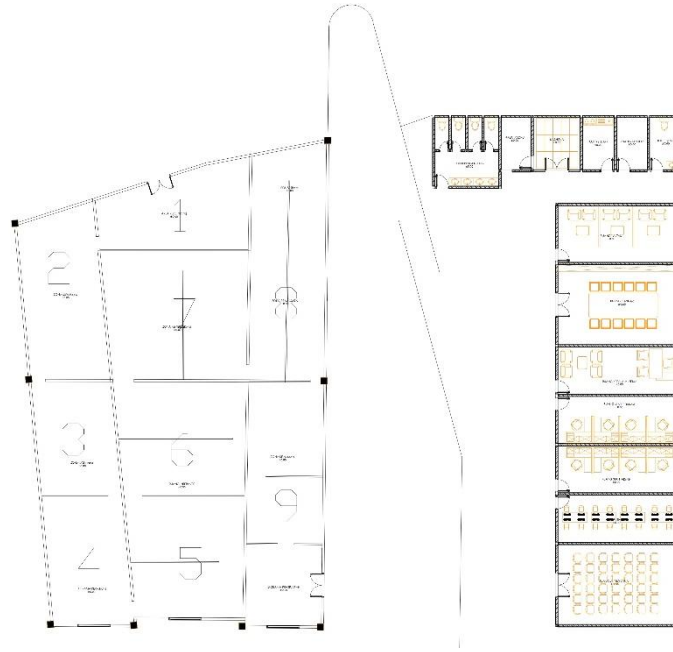
5.2.1 Alternatif Layout 1

Alternatif Layout Satu dirancang dengan pendekatan zonasi linier yang menekankan kejelasan organisasi ruang dan alur sirkulasi pengunjung. Setiap zona pameran disusun secara kronologis berdasarkan perkembangan sejarah pendidikan sehingga menciptakan alur kunjungan yang terarah dan mudah dipahami.

Dari sisi sirkulasi, jalur pergerakan pengunjung dibuat secara berurutan dari zona awal hingga zona akhir tanpa adanya percabangan yang kompleks. Pendekatan ini memudahkan pengunjung mengikuti narasi sejarah pendidikan secara sistematis serta meminimalkan kemungkinan terjadinya kebingungan selama proses eksplorasi ruang.

Kelebihan alternatif ini terletak pada kejelasan wayfinding, kemudahan orientasi, serta penyampaian informasi yang lebih terstruktur. Namun, penggunaan pembatas ruang yang cukup dominan menyebabkan hubungan visual antar zona menjadi terbatas sehingga pengalaman eksplorasi ruang terasa kurang dinamis dan interaktif.

Dalam konteks museum edukatif, alternatif ini memiliki keunggulan pada aspek keteraturan sirkulasi dan efektivitas penyampaian narasi sejarah, namun masih kurang optimal dalam menciptakan pengalaman ruang yang fleksibel dan imersif bagi pengunjung.



Gambar 5. 1 Alternatif Layout 1

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

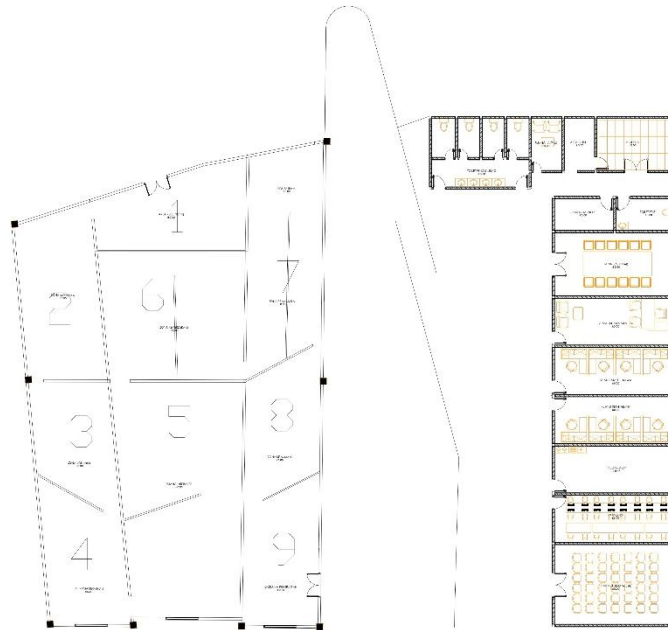
5.2.2 Alternatif Layout 2

Alternatif Layout Dua dirancang dengan pendekatan ruang yang lebih terbuka melalui pengolahan bentuk ruang dan hubungan visual antar zona pameran. Konfigurasi ini bertujuan menciptakan pengalaman eksplorasi yang lebih dinamis serta meningkatkan interaksi pengunjung dengan materi pameran.

Dari sisi sirkulasi, jalur pergerakan dibuat lebih fleksibel dengan beberapa bukaan visual yang memungkinkan pengunjung melihat area pameran berikutnya sebelum memasuki zona tersebut. Strategi ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan pengunjung selama mengikuti alur pameran.

Kelebihan alternatif ini adalah terciptanya hubungan visual yang lebih baik antar ruang sehingga suasana museum terasa lebih terbuka dan interaktif. Namun, pola ruang yang lebih bebas berpotensi mengurangi kejelasan wayfinding dan menyebabkan alur kunjungan menjadi kurang terarah dibandingkan alternatif sebelumnya.

Dalam konteks museum edukatif, alternatif ini mampu meningkatkan kualitas pengalaman ruang dan interaksi pengunjung, tetapi masih memerlukan pengolahan sirkulasi yang lebih jelas agar penyampaian narasi sejarah tetap terstruktur.



Gambar 5. 2 Alternatif Layout 2

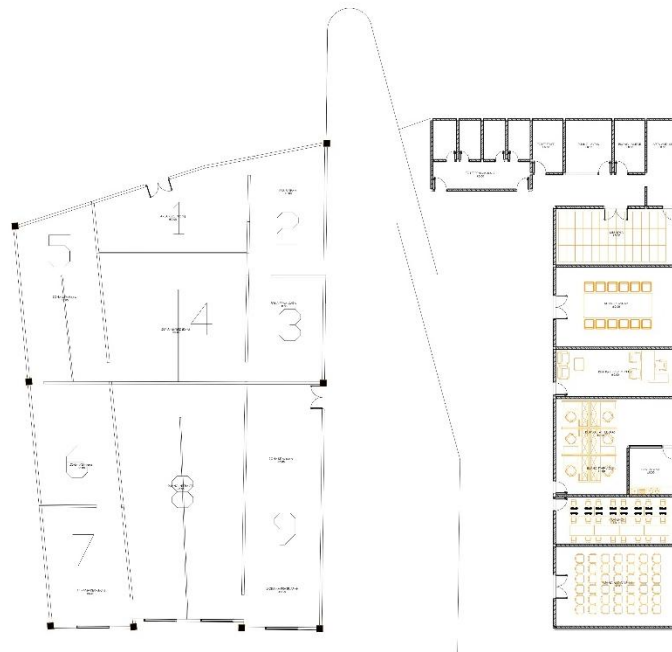
Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.2.3 Alternatif Layout 3

Alternatif Layout Tiga dirancang sebagai pengembangan dari alternatif sebelumnya dengan menggabungkan kejelasan sirkulasi, efektivitas zonasi, dan pengalaman ruang yang interaktif. Organisasi ruang tetap mengikuti urutan kronologis sejarah pendidikan, namun hubungan visual antar zona dibuat lebih seimbang sehingga pengunjung dapat memahami alur pameran dengan lebih mudah.

Dari sisi sirkulasi, jalur pergerakan dirancang lebih terarah namun tetap memberikan pengalaman eksplorasi yang menarik. Pengunjung dapat mengikuti perjalanan sejarah pendidikan secara berurutan tanpa kehilangan orientasi selama berada di dalam museum.

Kelebihan alternatif ini terletak pada keseimbangan antara kejelasan wayfinding, keteraturan zonasi, dan kualitas pengalaman ruang. Selain itu, hubungan visual antar area tetap terjaga tanpa mengurangi fokus pengunjung terhadap materi pameran yang disampaikan. Oleh karena itu, alternatif ini dinilai paling mampu mendukung konsep museum yang edukatif, interaktif, dan imersif.



Gambar 5. 3 Alternatif Layout 3

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.2.4 Sintesis Awal Alternatif Layout

Ketiga alternatif layout yang dikembangkan memiliki pendekatan yang berbeda dalam menjawab isu utama perancangan pada Redesain Interior Museum Pendidikan Surabaya, yaitu peningkatan kualitas pengalaman belajar, optimalisasi alur kunjungan, serta penguatan interaksi pengunjung terhadap koleksi dan informasi sejarah pendidikan. Alternatif pertama mengutamakan alur sirkulasi linear yang terstruktur sehingga mampu menyajikan perjalanan sejarah pendidikan secara kronologis dan mudah dipahami. Alternatif kedua menerapkan pola radial yang memberikan fleksibilitas pergerakan serta akses yang lebih mudah menuju berbagai zona pameran. Sementara itu, alternatif ketiga menggunakan pendekatan kluster yang mengelompokkan koleksi berdasarkan tema pendidikan tertentu, sehingga menciptakan pengalaman eksplorasi yang lebih interaktif dan mendalam.

Tahap selanjutnya difokuskan pada proses evaluasi dan pemilihan alternatif layout terbaik menggunakan metode *weighted and ranking*, dengan mempertimbangkan kriteria yang telah ditetapkan berdasarkan kebutuhan pengunjung, karakter koleksi museum, serta konsep perancangan yang mengintegrasikan nilai sejarah pendidikan dengan teknologi digital interaktif.

5.2.5 Pemilihan Alternatif Terpilih

Tahap pemilihan layout terpilih dilakukan sebagai proses evaluasi terhadap alternatif layout yang telah dikembangkan sebelumnya. Mengingat kompleksitas kebutuhan ruang pada Museum Pendidikan Surabaya yang mencakup fungsi edukasi, rekreasi, dan pelestarian sejarah, pemilihan tidak dilakukan secara subjektif, melainkan menggunakan metode *weighted and ranking method* untuk memastikan bahwa keputusan yang diambil bersifat rasional, terukur, dan berbasis pada kebutuhan pengguna serta prinsip perancangan.

Metode ini dilakukan dengan menetapkan sejumlah kriteria penilaian yang relevan dengan isu utama perancangan, kemudian memberikan bobot pada masing-masing kriteria sesuai tingkat kepentingannya. Selanjutnya, setiap alternatif layout dinilai berdasarkan kriteria tersebut sehingga menghasilkan skor total yang dapat digunakan untuk menentukan alternatif terbaik.

Kriteria yang digunakan dalam proses penilaian meliputi efektivitas sirkulasi pengunjung, kemudahan orientasi ruang, kualitas penyampaian informasi dan narasi sejarah pendidikan, tingkat interaktivitas ruang pameran, fleksibilitas penggunaan ruang, aksesibilitas bagi seluruh kelompok pengguna, serta kesesuaian dengan konsep desain. Hasil penilaian tersebut menjadi dasar dalam menentukan alternatif layout yang paling mampu mendukung terciptanya Museum Pendidikan Surabaya sebagai ruang edukasi yang informatif, interaktif, dan imersif melalui integrasi nilai sejarah dengan teknologi modern.

5.2.6 Kriteria Penilaian

Kriteria yang digunakan dalam proses evaluasi disusun berdasarkan sintesis antara hasil analisis pengguna, konsep desain, serta tujuan perancangan. Adapun kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1. Alur Sirkulasi dan Orientasi Ruang**

Mengukur kemampuan layout dalam memberikan kemudahan pergerakan pengunjung serta kejelasan orientasi ruang selama proses kunjungan. Kriteria ini menjadi penting mengingat museum memiliki fungsi edukatif yang membutuhkan alur kunjungan yang terarah dan mudah dipahami.

- 2. Penyampaian Informasi dan Narasi Edukatif**

Menilai sejauh mana layout mampu mendukung penyampaian informasi sejarah pendidikan secara sistematis dan berurutan. Kriteria ini mencakup kemudahan pengunjung dalam memahami isi pameran serta keterhubungan antar tema yang disajikan.

- 3. Fleksibilitas Ruang Pameran**

Mengukur kemampuan ruang untuk mengakomodasi berbagai jenis aktivitas pameran, baik permanen maupun temporer. Kriteria ini juga mempertimbangkan kemungkinan pengembangan teknologi dan perubahan kebutuhan pameran di masa mendatang.

- 4. Efisiensi Sirkulasi dan Aksesibilitas**

Menilai kemudahan akses pengunjung terhadap seluruh area museum, keterjangkauan antar fungsi ruang, serta kemampuan layout dalam mengakomodasi berbagai kelompok pengguna, termasuk anak-anak, lansia, dan penyandang disabilitas.

- 5. Interaktivitas dan Pengalaman Pengunjung**

Mengukur kemampuan layout dalam memfasilitasi interaksi pengunjung dengan koleksi, media edukasi, dan teknologi digital yang diterapkan. Kriteria ini bertujuan untuk mendukung terciptanya pengalaman ruang yang edukatif, interaktif, dan imersif.

6. Kesesuaian dengan Konsep Perancangan

Menilai sejauh mana layout mendukung penerapan konsep desain yang mengintegrasikan nilai sejarah pendidikan dengan teknologi modern. Kriteria ini memastikan bahwa setiap alternatif mampu merepresentasikan identitas Museum Pendidikan Surabaya sekaligus menjawab tujuan perancangan yang telah ditetapkan.

5.2.7 Pembobotan Kriteria

Pembobotan dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat urgensi masing-masing aspek terhadap kualitas pengalaman pengunjung dalam Museum Pendidikan Surabaya. Aspek penyampaian informasi dan narasi edukatif serta interaktivitas pengunjung diberikan bobot tertinggi karena berkaitan langsung dengan fungsi utama museum sebagai sarana edukasi dan pembelajaran sejarah pendidikan.

Setiap alternatif layout dinilai menggunakan skala 1–10, di mana:

- 1–2 = Sangat Kurang
- 3–4 = Kurang
- 5–6 = Cukup
- 7–8 = Baik
- 9–10 = Sangat Baik

Penggunaan skala 1–10 bertujuan untuk memberikan tingkat penilaian yang lebih rinci, sehingga perbedaan performa antar alternatif layout dapat terlihat lebih jelas dan proporsional dalam proses evaluasi.

Tabel 5. 1 Tabel Penilaian dan Ranking

Object	Bobot (Weight)	Alt 1 M	S	V	Alt 2 M	S	V	Alt 3 M	S	V
Alur Sirkulasi & Orientasi Ruang	0.20	Cukup	6	1.20	Baik	8	1.60	Sangat Baik	9	1.80
Penyampaian Informasi & Narasi Edukatif	0.25	Cukup	6	1.50	Baik	8	2.00	Sangat Baik	9	2.25
Fleksibilitas Ruang Pamer	0.10	Baik	8	0.80	Cukup	6	0.60	Sangat Baik	9	0.90
Efisiensi Sirkulasi & Aksesibilitas	0.15	Baik	8	1.20	Baik	8	1.20	Sangat Baik	9	1.35
Interaktivitas & Pengalaman Pengunjung	0.20	Cukup	6	1.20	Baik	8	1.60	Sangat Baik	9	1.80
Kesesuaian Konsep Perancangan	0.10	Baik	8	0.80	Baik	8	0.80	Sangat Baik	9	0.90
TOTAL				6.70			7.80			9.00
RANKING				3			2			1

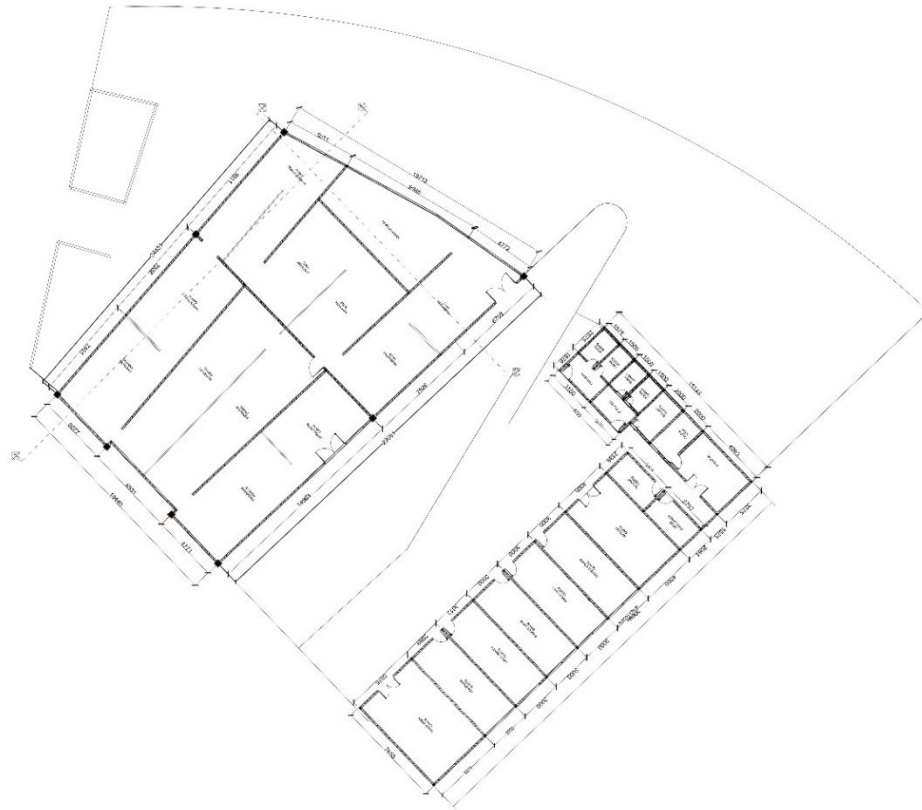
Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.2.8 Pengembangan Layout Akhir (Hasil Sintesis)

Berdasarkan proses eksplorasi tiga alternatif layout serta hasil evaluasi menggunakan metode weighted and ranking, diperoleh satu konfigurasi layout yang paling optimal dalam menjawab kebutuhan pengguna dan tujuan perancangan. Layout akhir yang dikembangkan merupakan hasil sintesis dari berbagai keunggulan pada masing-masing alternatif, dengan tetap mengutamakan aspek edukasi, interaktivitas, dan kenyamanan pengunjung.

Secara umum, layout akhir mengadopsi karakteristik Alternatif 3 yang memperoleh nilai tertinggi dalam proses evaluasi. Konfigurasi ini dinilai paling mampu mendukung alur kunjungan yang terarah, penyampaian narasi sejarah pendidikan yang sistematis,

serta integrasi media digital yang mendukung pengalaman ruang yang edukatif, interaktif, dan imersif pada Museum Pendidikan Surabaya.



Gambar 5. 4 Denah Keseluruhan

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.2.9 Pengembangan Rancangan (Per Ruang)

Setiap ruang pada pengembangan rancangan dijelaskan berdasarkan beberapa aspek utama, yaitu konsep ruang, layout furnitur, zonasi mikro, dan elemen interior. Seluruh aspek tersebut merupakan implementasi langsung dari konsep perancangan Museum Pendidikan Surabaya yang bertujuan menghadirkan pengalaman ruang yang edukatif, interaktif, dan imersif melalui integrasi nilai sejarah pendidikan dengan teknologi modern.

Konsep ruang menjelaskan suasana dan karakter yang ingin dibangun sesuai fungsi ruang dan kebutuhan pengunjung. Sementara itu, layout furnitur, zonasi mikro, dan elemen interior menjelaskan penataan area aktivitas, organisasi ruang, serta penerapan material, warna, pencahayaan, teknologi pameran, dan furnitur yang dirancang untuk memperkuat identitas Museum Pendidikan Surabaya serta mendukung pengalaman belajar yang lebih menarik dan informatif.

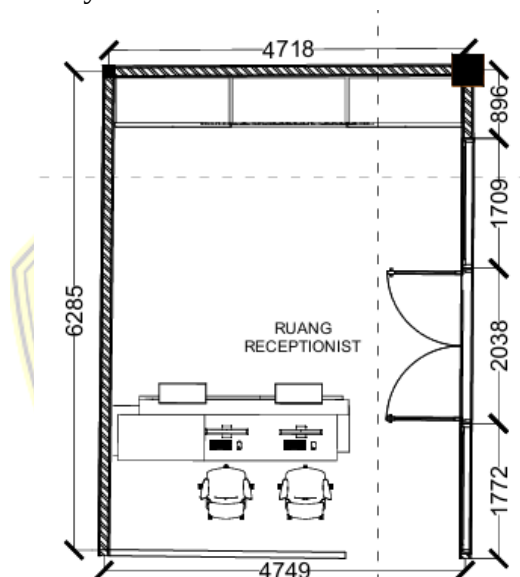
5.3.1 Ruang Receptionist

Konsep Ruang

Area receptionist dirancang sebagai titik penerimaan utama yang berfungsi sebagai pusat informasi dan orientasi bagi pengunjung Museum Pendidikan Surabaya. Desain ruang mengintegrasikan unsur sejarah dan modernitas melalui penggunaan mural ilustratif ikon Kota Surabaya yang merepresentasikan identitas lokal, dipadukan dengan fasilitas digital untuk mendukung penyampaian informasi secara interaktif.

Layout Furnitur

Layout furnitur menggunakan pola terpusat dengan meja receptionist sebagai elemen utama yang ditempatkan pada posisi strategis dan mudah terlihat dari area masuk. Penataan ini memudahkan pengunjung dalam memperoleh informasi, melakukan registrasi, serta mengakses layanan museum sebelum memasuki area pameran.



Gambar 5. 5 Denah Ruang Receptionist

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area pelayanan, area tunggu singkat, dan area sirkulasi pengunjung. Pembagian tersebut memungkinkan aktivitas penerimaan berlangsung secara efektif tanpa mengganggu pergerakan pengunjung menuju zona pameran berikutnya.

Elemen Interior

Elemen interior didominasi oleh warna netral yang dipadukan dengan aksen kayu untuk menciptakan suasana yang hangat dan ramah. Material lantai menggunakan kombinasi Marmer Emperador Grey ukuran 120×240 cm dan vinyl Taco Flooring TV 2008 Grey Pine sebagai aksen pada area receptionist. Perpaduan kedua material tersebut

memberikan kesan modern, elegan, serta mampu membedakan area pelayanan dengan area sirkulasi pengunjung. Pada bagian plafon diterapkan konsep beam ceiling dengan kombinasi pencahayaan LED strip yang memberikan arah visual sekaligus memperkuat karakter ruang yang dinamis dan modern.

Dinding utama menampilkan mural ilustratif ikon Kota Surabaya yang berfungsi sebagai elemen identitas visual Museum Pendidikan Surabaya. Selain itu, penggunaan perangkat digital pada meja receptionist mendukung penyampaian informasi yang lebih interaktif dan sesuai dengan konsep museum berbasis teknologi. Furnitur dirancang menggunakan bentuk geometris sederhana dengan sudut tumpul untuk meningkatkan aspek keamanan dan kenyamanan pengguna, sekaligus menciptakan tampilan ruang yang bersih, modern, dan mudah dipahami oleh pengunjung.

Keamanan

Aspek keamanan diterapkan melalui penempatan area receptionist pada posisi strategis yang memungkinkan pengawasan terhadap akses masuk dan area sirkulasi utama museum. Selain berfungsi sebagai pusat informasi, area ini juga berperan sebagai titik kontrol yang mendukung keamanan pengunjung. Penerapan jalur sirkulasi yang luas dan bebas hambatan serta penggunaan material yang aman dan tahan lama turut mendukung terciptanya lingkungan museum yang nyaman, aman, dan mudah diakses oleh seluruh pengguna.



Gambar 5. 6 Render Ruang Receptionist

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.3.2 Diorama Praaksara

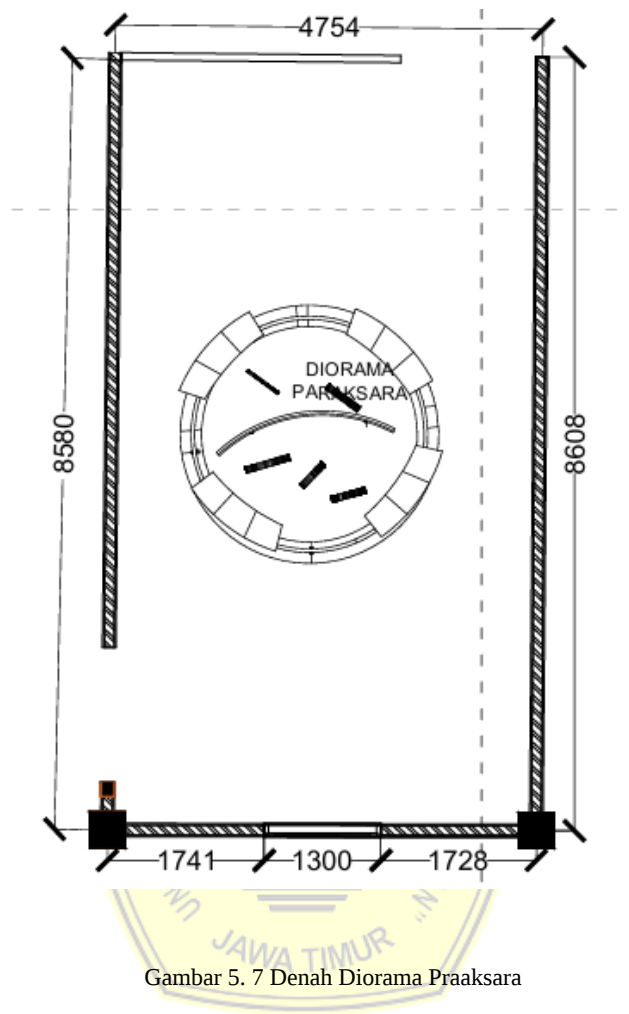
Konsep Ruang

Area Diorama Praaksara dirancang sebagai ruang edukatif yang memperkenalkan kehidupan manusia pada masa praaksara melalui penyajian diorama tiga dimensi dan media informasi pendukung. Konsep ruang menggabungkan unsur edukasi dan pengalaman visual yang imersif untuk membantu pengunjung memahami perkembangan awal peradaban manusia di Nusantara. Penempatan diorama sebagai pusat ruang bertujuan menciptakan fokus perhatian sekaligus memperkuat narasi sejarah yang disampaikan.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola terpusat dengan diorama sebagai elemen utama yang ditempatkan di tengah ruang. Penataan ini memungkinkan pengunjung mengamati

objek pamer dari berbagai arah sehingga informasi yang disajikan dapat dipahami secara lebih menyeluruh. Area display pendukung ditempatkan pada perimeter ruang untuk memperkuat informasi yang terdapat pada diorama utama.



Gambar 5. 7 Denah Diorama Praaksara

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang terdiri atas area diorama utama, area informasi edukatif, dan area sirkulasi pengunjung. Pembagian zonasi tersebut memungkinkan pengunjung memperoleh pemahaman secara bertahap, dimulai dari pengamatan visual terhadap diorama hingga pembacaan informasi pendukung yang tersedia pada dinding pamer. Penataan zonasi disusun berdasarkan alur kunjungan yang terarah sehingga perpindahan antararea berlangsung secara sistematis tanpa menimbulkan penumpukan pengunjung. Area diorama ditempatkan sebagai titik fokus utama untuk menarik perhatian, sedangkan area informasi edukatif berfungsi memperdalam pemahaman melalui penyajian narasi, ilustrasi, dan media interpretatif. Sementara itu, area sirkulasi dirancang dengan lebar yang memadai agar mendukung mobilitas pengunjung secara nyaman serta memberikan ruang yang cukup untuk kegiatan observasi dan interaksi dengan materi pamer. Pembagian zonasi ini juga membantu menciptakan pengalaman kunjungan yang lebih terstruktur, informatif, dan mudah dipahami oleh berbagai kelompok usia.

Elemen Interior

Elemen interior didominasi oleh warna netral yang dipadukan dengan aksent kayu untuk menciptakan suasana yang hangat, edukatif, dan nyaman bagi pengunjung. Material lantai menggunakan kombinasi marmer berukuran 120×240 cm yang memberikan kesan modern, elegan, serta mendukung kenyamanan sirkulasi pengunjung selama mengamati area pameran. Perpaduan warna dan material tersebut membantu menciptakan fokus visual pada diorama sebagai objek utama dalam ruang.

Pada bagian plafon diterapkan desain berbentuk lingkaran konsentris dengan kombinasi finishing kayu dan pencahayaan LED strip tersembunyi. Elemen plafon ini berfungsi sebagai penanda area pameran utama sekaligus memberikan arah visual yang mengarahkan perhatian pengunjung menuju diorama praaksara. Penggunaan pencahayaan aksent juga memperkuat karakter ruang yang atraktif dan mendukung suasana edukatif museum.

Dinding ruang dilengkapi dengan panel informasi, grafis edukatif, dan ilustrasi yang menjelaskan kehidupan manusia pada masa praaksara. Elemen visual tersebut berfungsi sebagai media interpretasi yang membantu pengunjung memahami konteks sejarah secara lebih mudah dan menarik. Selain itu, diorama utama dirancang dengan bentuk melingkar dan dilengkapi pembatas transparan untuk menjaga keamanan objek pameran tanpa mengurangi visibilitas pengunjung.

Furnitur dan elemen display menggunakan bentuk geometris sederhana dengan sudut yang aman serta material yang mudah dirawat. Pendekatan desain ini mendukung kenyamanan pengunjung, meningkatkan keamanan area pameran, serta menciptakan tampilan ruang yang modern, informatif, dan sesuai dengan konsep Museum Pendidikan Surabaya sebagai sarana edukasi berbasis pengalaman visual.

Keamanan

Aspek keamanan ruang diperhatikan melalui penerapan jalur sirkulasi yang jelas dan mengelilingi area diorama sehingga pengunjung dapat bergerak dengan nyaman tanpa mengganggu aktivitas pengamatan. Area display dilengkapi pembatas transparan untuk melindungi objek pameran sekaligus menjaga visibilitas pengunjung terhadap koleksi yang ditampilkan. Selain itu, pencahayaan yang merata meningkatkan visibilitas ruang dan membantu mengurangi risiko kecelakaan selama aktivitas kunjungan berlangsung. Sebagai upaya mitigasi keadaan darurat, ruang juga dilengkapi dengan jalur evakuasi yang mudah dikenali, penempatan alat pemadam api ringan (APAR) pada titik strategis, serta sistem deteksi kebakaran sesuai standar keselamatan bangunan. Penggunaan material lantai dengan permukaan antislip turut mengurangi potensi risiko terpeleset, sementara lebar jalur sirkulasi dirancang agar tetap nyaman dilalui berbagai kelompok pengunjung, termasuk pengguna kursi roda. Keseluruhan elemen keamanan tersebut dirancang untuk menciptakan lingkungan museum yang aman, nyaman, dan mendukung pengalaman belajar pengunjung secara optimal.



Gambar 5. 8 Render Diorama Praaksara

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.3.3 Ruang Interaktif

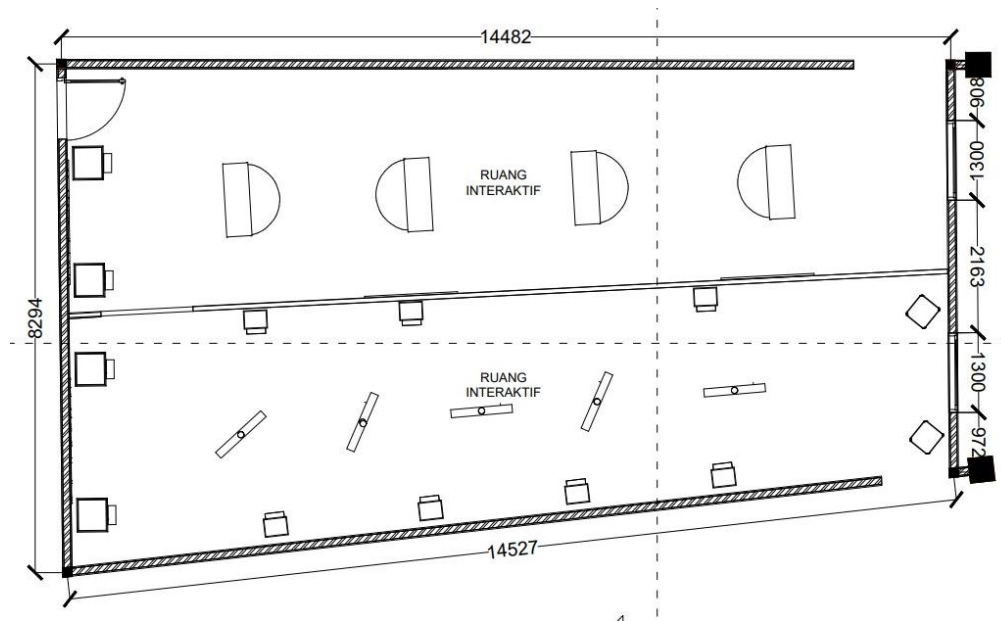
Konsep Ruang

Area Ruang Interaktif dirancang sebagai zona edukasi digital yang memungkinkan pengunjung memperoleh pengalaman belajar secara lebih aktif dan partisipatif. Konsep ruang mengintegrasikan teknologi multimedia dengan materi sejarah dan pendidikan melalui berbagai media interaktif yang mendorong keterlibatan pengunjung. Penggunaan elemen visual bernuansa biru yang terinspirasi dari jaringan digital merepresentasikan perkembangan teknologi sebagai sarana penyampaian informasi yang modern dan menarik. Ruang ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas interaktif, seperti layar sentuh, proyeksi digital, serta media audio-visual yang memungkinkan pengunjung mengeksplorasi informasi sesuai minat dan kebutuhannya. Penyajian konten dirancang secara komunikatif dengan memadukan teks, gambar, animasi, dan video sehingga informasi lebih mudah dipahami oleh berbagai kelompok usia. Selain meningkatkan daya tarik ruang, penerapan teknologi interaktif juga mendukung konsep experiential learning, di mana pengunjung tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi, observasi, dan interaksi langsung dengan media yang tersedia. Dengan demikian, Ruang Interaktif berperan sebagai sarana edukasi yang mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta pengalaman berkunjung secara lebih bermakna.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola linear yang mengarahkan pengunjung mengikuti alur eksplorasi informasi secara bertahap. Berbagai media display interaktif ditempatkan pada titik-titik strategis di sepanjang jalur sirkulasi sehingga setiap pengunjung dapat mengakses konten edukatif dengan mudah. Penataan ini juga memungkinkan terjadinya interaksi individual maupun kelompok tanpa mengganggu pergerakan pengunjung lainnya. Susunan layout dirancang dengan mempertimbangkan keterbacaan alur ruang (wayfinding) sehingga pengunjung dapat memahami urutan informasi secara logis tanpa mengalami kebingungan arah. Setiap titik display memiliki jarak pandang yang optimal untuk mendukung kenyamanan dalam mengamati koleksi maupun mengakses media interaktif. Selain itu, layout memberikan ruang yang cukup di sekitar area pameran untuk mengakomodasi aktivitas berhenti, berdiskusi, dan berinteraksi dengan konten edukatif tanpa menghambat arus sirkulasi. Dengan demikian, tata letak

ruang tidak hanya mendukung kelancaran mobilitas pengunjung, tetapi juga meningkatkan kualitas pengalaman belajar yang lebih interaktif, nyaman, dan berkesan.



Gambar 5. 9 Denah Ruang Interaktif

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area eksplorasi digital, area interaksi multimedia, dan area sirkulasi pengunjung. Area eksplorasi digital berfungsi sebagai tempat penyampaian informasi melalui media visual dan layar interaktif. Area interaksi multimedia memungkinkan pengunjung berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan edukatif berbasis teknologi, sedangkan area sirkulasi dirancang untuk menjaga kelancaran pergerakan pengunjung selama menikmati pengalaman ruang.

Elemen Interior

Elemen interior didominasi oleh warna netral yang dipadukan dengan aksen biru sebagai representasi teknologi, inovasi, dan transformasi digital. Material lantai menggunakan kombinasi Marmer Emperador Grey ukuran 120×240 cm yang memberikan kesan modern, elegan, dan luas. Pada area tertentu ditambahkan aksen grafis lantai berwarna biru yang berfungsi sebagai penunjuk arah sirkulasi sekaligus memperkuat identitas visual ruang interaktif.

Pada bagian plafon diterapkan desain geometris berbentuk heksagonal dengan panel bermotif digital berwarna biru yang dipadukan dengan pencahayaan LED. Elemen plafon tersebut menciptakan suasana futuristik serta memperkuat karakter ruang yang dinamis dan berbasis teknologi. Penggunaan pencahayaan yang merata juga membantu meningkatkan kenyamanan visual pengunjung selama berinteraksi dengan media pameran.

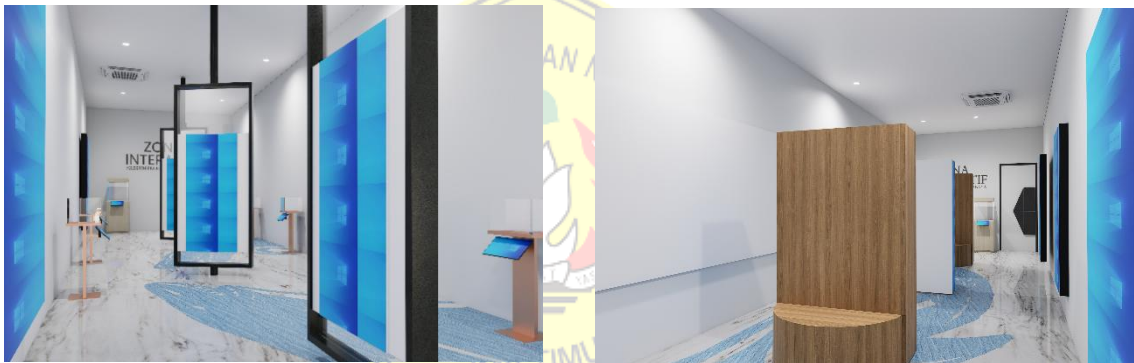
Dinding ruang didominasi warna terang untuk menciptakan kesan bersih dan modern, serta dilengkapi panel informasi edukatif yang menjelaskan fungsi dan konten pada zona interaktif. Selain itu, penggunaan display digital interaktif yang ditempatkan

pada beberapa titik ruang memungkinkan pengunjung mengakses informasi sejarah dan pendidikan secara lebih menarik, partisipatif, dan mudah dipahami.

Furnitur dan elemen display dirancang menggunakan bentuk geometris sederhana dengan kombinasi material logam, kaca, dan finishing kayu. Pendekatan desain ini menghasilkan tampilan yang modern dan futuristik, sekaligus mendukung konsep Museum Pendidikan Surabaya sebagai ruang pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi.

Keamanan

Aspek keamanan ruang diperhatikan melalui penyediaan jalur sirkulasi yang jelas dan mudah diakses oleh seluruh pengunjung. Penempatan display interaktif dilakukan dengan memperhatikan jarak antar elemen sehingga tidak menghambat pergerakan maupun menciptakan titik kepadatan pengunjung. Material lantai dipilih dengan mempertimbangkan keamanan dan kemudahan perawatan, sementara seluruh instalasi digital ditempatkan secara terintegrasi untuk meminimalkan risiko kerusakan maupun gangguan operasional. Selain itu, tata ruang yang terbuka memudahkan pengawasan oleh petugas museum sehingga aktivitas pengunjung dapat berlangsung dengan aman dan nyaman.



Gambar 5. 10 Render Ruang Interaktif

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

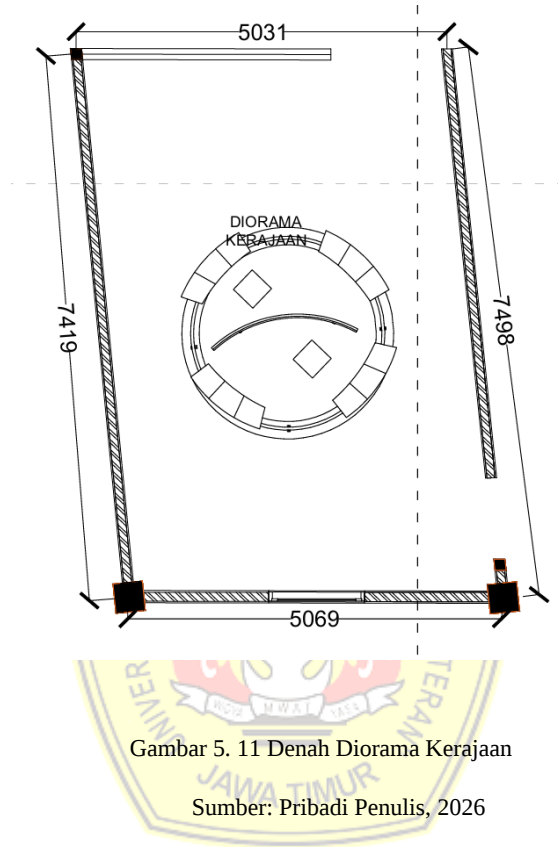
5.3.4 Diorama Kerajaan

Konsep Ruang

Area Diorama Kerajaan dirancang sebagai ruang pameran edukatif yang memperkenalkan perkembangan kerajaan-kerajaan di Nusantara serta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, budaya, dan pendidikan masyarakat. Konsep ruang menggabungkan penyajian diorama tiga dimensi dengan media interpretasi visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mudah dipahami. Penempatan diorama sebagai pusat ruang bertujuan memperkuat narasi sejarah sekaligus memberikan gambaran visual mengenai kejayaan peradaban kerajaan di Indonesia.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola terpusat dengan diorama kerajaan sebagai elemen utama yang ditempatkan pada area tengah ruang. Penataan ini memungkinkan pengunjung mengamati objek pameran dari berbagai arah sehingga memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap materi yang disajikan. Display koleksi dan vitrin pendukung ditempatkan pada area sekeliling ruang untuk melengkapi informasi mengenai artefak, budaya, dan peninggalan sejarah pada masa kerajaan.



Gambar 5. 11 Denah Diorama Kerajaan

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area diorama utama, area display koleksi, area informasi edukatif, dan area sirkulasi pengunjung. Area diorama berfungsi sebagai pusat narasi visual, sedangkan area display koleksi digunakan untuk menampilkan artefak dan replika yang mendukung materi pameran. Area informasi edukatif membantu pengunjung memahami konteks sejarah secara lebih mendalam, sementara area sirkulasi dirancang untuk menghubungkan setiap zona secara teratur dan nyaman.

Elemen Interior

Elemen interior didominasi oleh warna netral yang dipadukan dengan aksesoris kayu untuk menciptakan suasana hangat, elegan, dan merepresentasikan nilai historis kerajaan Nusantara. Material lantai menggunakan kombinasi Marmer Emperador Grey ukuran 120×240 cm dan Taco Flooring TV 2008 Grey Pine. Perpaduan kedua material tersebut memberikan kesan modern dan berkelas, sekaligus membantu membedakan area display koleksi dengan area sirkulasi pengunjung. Tekstur dan warna kayu pada

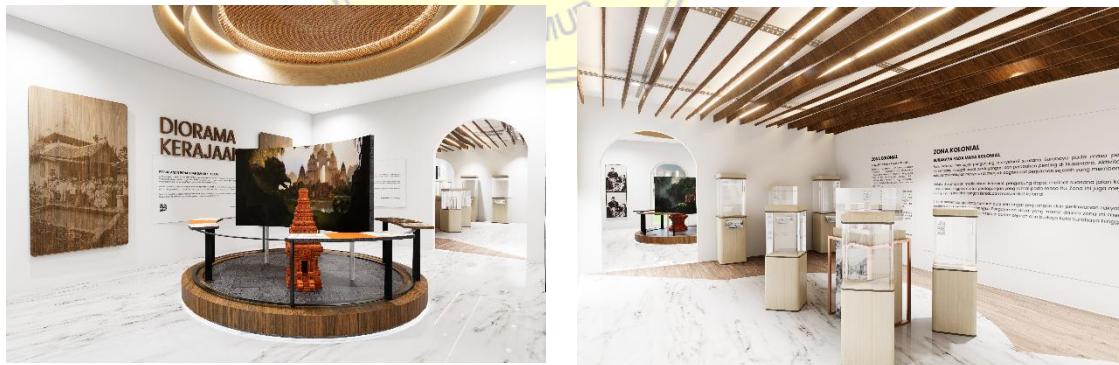
Taco Flooring TV 2008 Grey Pine juga menambah kehangatan visual ruang serta memperkuat karakter historis yang ingin ditampilkan.

Pada bagian plafon diterapkan elemen dekoratif berbentuk lingkaran konsentris pada area diorama utama yang dilengkapi pencahayaan LED tersembunyi sebagai focal point ruang. Sementara itu, area display koleksi menggunakan konsep beam ceiling dengan finishing motif kayu dan pencahayaan linear LED yang memberikan arah visual sekaligus memperkuat karakter ruang pameran yang modern dan informatif.

Dinding ruang dilengkapi panel informasi, grafis edukatif, dan ilustrasi sejarah yang menjelaskan perkembangan kerajaan di Nusantara. Selain itu, penggunaan box display sebagai media pameran koleksi memungkinkan objek ditampilkan secara aman, terorganisasi, serta mudah diamati oleh pengunjung dari berbagai sudut pandang. Keseluruhan elemen interior dirancang untuk menciptakan suasana pameran yang edukatif, representatif, dan mendukung pengalaman belajar sejarah yang lebih interaktif dan mendalam.

Keamanan

Aspek keamanan ruang diterapkan melalui penggunaan box display kaca sebagai pelindung koleksi pameran sehingga artefak dapat terjaga dari sentuhan langsung pengunjung. Jalur sirkulasi dirancang cukup luas untuk mengakomodasi pergerakan pengunjung secara aman dan nyaman tanpa menimbulkan kepadatan. Pencahayaan yang merata membantu meningkatkan visibilitas ruang dan koleksi pameran, sementara tata letak ruang yang terbuka memudahkan pengawasan oleh petugas museum. Selain itu, penggunaan material dengan sudut yang aman serta sistem display yang stabil membantu mengurangi risiko kecelakaan dan kerusakan koleksi selama operasional museum berlangsung.



Gambar 5. 12 Render Diorama Kerajaan

Sumber. Dokumentasi pribadi, 2026

5.3.5 Zona Kolonial

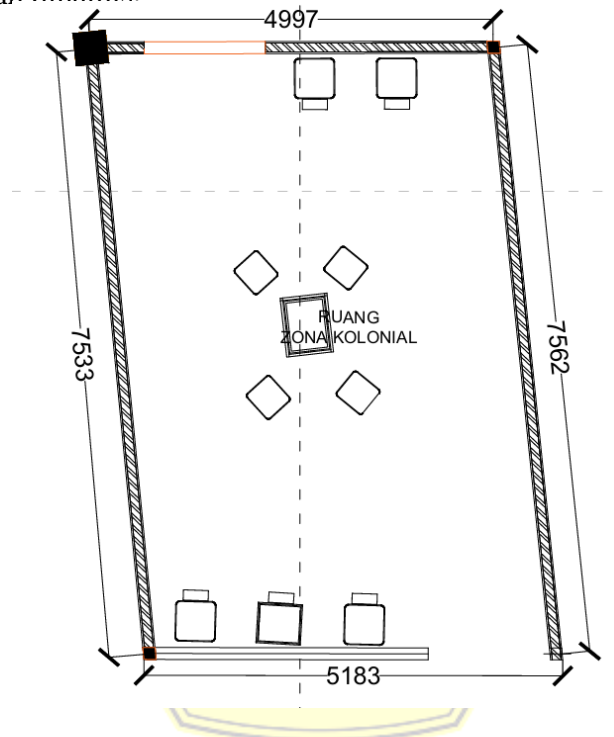
Konsep Ruang

Zona Kolonial dirancang sebagai ruang pameran yang memperkenalkan kondisi sosial, budaya, pendidikan, dan perkembangan Kota Surabaya pada masa kolonial. Konsep ruang menggabungkan penyajian koleksi sejarah dengan media interpretasi visual untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh

kolonialisme terhadap kehidupan masyarakat. Melalui pendekatan edukatif dan naratif, pengunjung diajak menelusuri berbagai peristiwa penting yang membentuk perkembangan kota dan sistem pendidikan pada masa tersebut.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola terorganisir dengan penempatan box display sebagai elemen utama pameran. Display koleksi disusun secara teratur mengikuti alur kunjungan sehingga memudahkan pengunjung dalam mengamati objek pamer dan memahami informasi yang disampaikan. Selain itu, area display interaktif berbentuk melingkar ditempatkan sebagai titik fokus yang memberikan pengalaman visual yang lebih menarik dan dinamis.



Gambar 5. 13 Denah Zona Kolonial

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area display koleksi, area informasi edukatif, area display interaktif, dan area sirkulasi pengunjung. Area display koleksi digunakan untuk memamerkan artefak dan dokumentasi sejarah, sedangkan area informasi edukatif berfungsi menyampaikan narasi mengenai kehidupan masyarakat pada masa kolonial. Area display interaktif memberikan pengalaman eksplorasi yang lebih mendalam, sementara area sirkulasi dirancang untuk menjaga kenyamanan dan kelancaran pergerakan pengunjung selama berada di dalam ruang pamer.

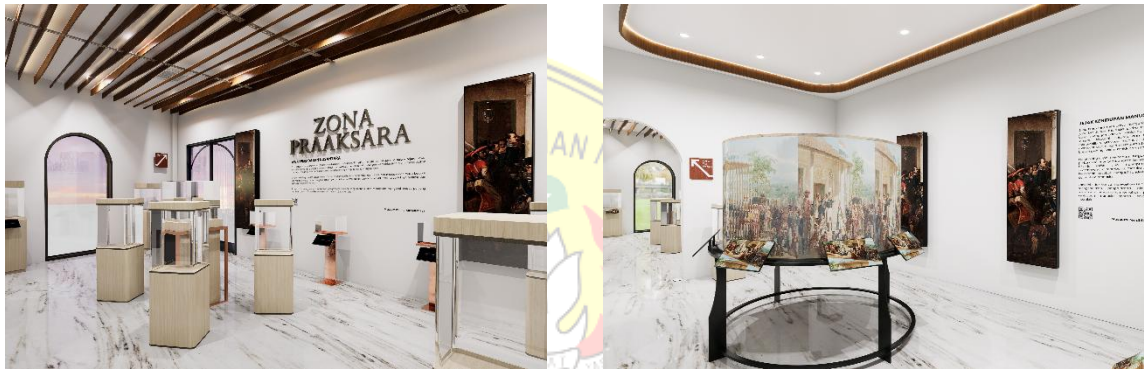
Elemen Interior

Elemen interior didominasi warna netral dengan aksen kayu untuk menciptakan suasana hangat dan merepresentasikan karakter historis masa kolonial. Material lantai menggunakan Marmer Emperador Grey ukuran 120×240 cm yang memberikan kesan modern, elegan, serta memperkuat identitas ruang pamer.

Pada bagian plafon diterapkan konsep beam ceiling dengan finishing motif kayu dan pencahayaan linear LED yang memperkuat karakter ruang serta memberikan arah visual yang jelas. Dinding ruang dilengkapi panel informasi, grafis edukatif, dan ilustrasi sejarah sebagai media interpretasi. Selain itu, penggunaan box display memungkinkan koleksi ditampilkan secara aman dan mudah diamati oleh pengunjung. Keseluruhan elemen interior dirancang untuk menciptakan suasana pameran yang edukatif, representatif, dan nyaman bagi pengunjung.

Keamanan

Aspek keamanan ruang diterapkan melalui penggunaan box display berbahan kaca sebagai pelindung koleksi sehingga objek pameran tetap aman dari sentuhan langsung pengunjung. Jalur sirkulasi dirancang cukup luas untuk mengakomodasi pergerakan pengunjung secara nyaman dan mengurangi potensi terjadinya kepadatan. Selain itu, pencahayaan yang merata membantu meningkatkan visibilitas ruang, sedangkan tata letak display yang terorganisir memudahkan pengawasan oleh petugas museum dan menjaga keamanan koleksi selama operasional berlangsung.



Gambar 5. 14 Render Zona Praaksara

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.3.6 Zona Surabaya

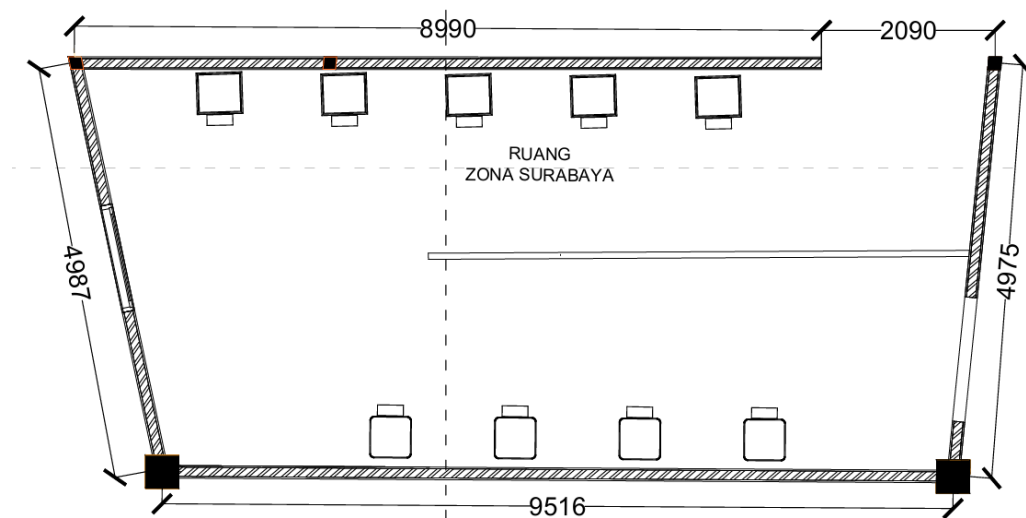
Konsep Ruang

Zona Surabaya dirancang sebagai ruang pameran yang memperkenalkan sejarah, budaya, dan perkembangan Kota Surabaya dari masa ke masa. Konsep ruang menggabungkan penyajian koleksi, dokumentasi visual, dan media informasi edukatif untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai identitas serta perjalanan Kota Surabaya sebagai kota perjuangan dan pusat perkembangan pendidikan. Melalui pendekatan naratif, pengunjung diajak menelusuri berbagai peristiwa penting yang membentuk karakter Kota Surabaya hingga saat ini.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola linear dengan penempatan box display sebagai elemen utama pameran. Display koleksi disusun mengikuti alur sirkulasi pengunjung sehingga memudahkan proses observasi dan pembacaan informasi secara berurutan. Penataan tersebut menciptakan pengalaman kunjungan yang terarah sekaligus

mendukung penyampaian narasi sejarah secara sistematis. Setiap box display ditempatkan dengan mempertimbangkan jarak pandang, kenyamanan akses, serta urutan penyampaian informasi agar pengunjung dapat memahami materi pameran secara bertahap tanpa kehilangan keterkaitan antarobjek koleksi. Ruang di sekitar display dirancang cukup luas untuk mengakomodasi aktivitas mengamati, membaca informasi, maupun berdiskusi tanpa menghambat pergerakan pengunjung lainnya. Selain itu, penerapan layout linear memudahkan orientasi ruang (wayfinding), mengurangi potensi terjadinya penumpukan pengunjung pada satu titik, serta mendukung kelancaran arus sirkulasi selama proses kunjungan. Dengan penataan tersebut, fungsi display tidak hanya sebagai media penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai sarana interpretasi yang memperkuat pengalaman belajar pengunjung secara terstruktur dan informatif.



Gambar 5. 15 Denah Zona Surabaya

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area display koleksi, area informasi edukatif, dan area sirkulasi pengunjung. Area display koleksi digunakan untuk memamerkan artefak, dokumentasi, dan materi sejarah Kota Surabaya. Area informasi edukatif berfungsi menyampaikan narasi perkembangan kota melalui panel interpretasi, sedangkan area sirkulasi dirancang untuk menjaga kenyamanan dan kelancaran pergerakan pengunjung selama menikmati pameran.

Elemen Interior

Elemen interior didominasi warna netral untuk menciptakan suasana yang bersih, modern, dan fokus pada penyampaian informasi sejarah Kota Surabaya. Material lantai menggunakan Marmer Emperador Grey ukuran 120×240 cm yang memberikan kesan luas, elegan, dan mendukung kenyamanan pengunjung saat menjelajahi area pameran.

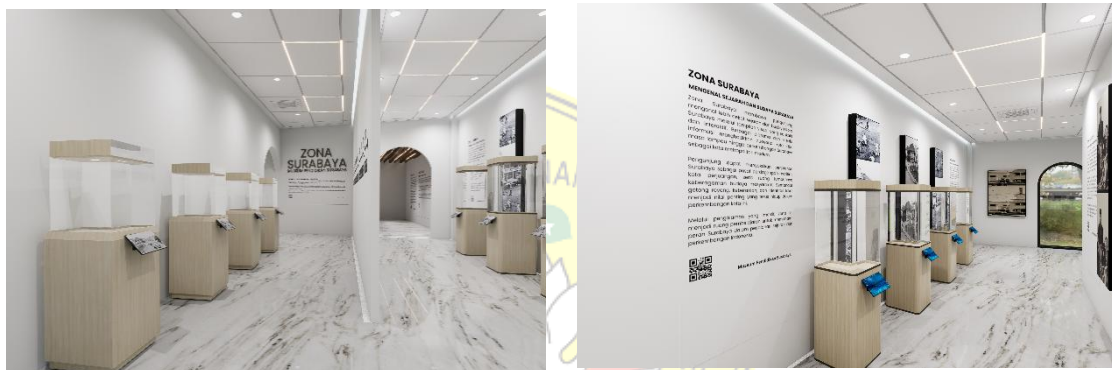
Pada bagian plafon diterapkan desain plafon modular dengan kombinasi pencahayaan linear LED dan downlight yang menghasilkan pencahayaan merata serta memperkuat karakter ruang yang modern dan informatif. Dinding ruang dilengkapi panel

informasi, grafis edukatif, dan dokumentasi visual yang menjelaskan perkembangan Kota Surabaya dari masa ke masa.

Selain itu, penggunaan box display sebagai media pameran koleksi memungkinkan objek ditampilkan secara aman, terorganisasi, dan mudah diamati oleh pengunjung. Keseluruhan elemen interior dirancang untuk menciptakan suasana pameran yang edukatif, representatif, dan mendukung pengalaman belajar sejarah Kota Surabaya secara lebih mendalam.

Keamanan

Aspek keamanan ruang diterapkan melalui penataan box display yang terorganisir dan jalur sirkulasi yang jelas sehingga pengunjung dapat bergerak dengan nyaman. Tata ruang yang terbuka memudahkan pengawasan area pameran, sedangkan pencahayaan yang merata membantu meningkatkan visibilitas dan keamanan selama kegiatan kunjungan berlangsung.



Gambar 5. 16 Render Zona Surabaya

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.3.7 Zona kerajaan

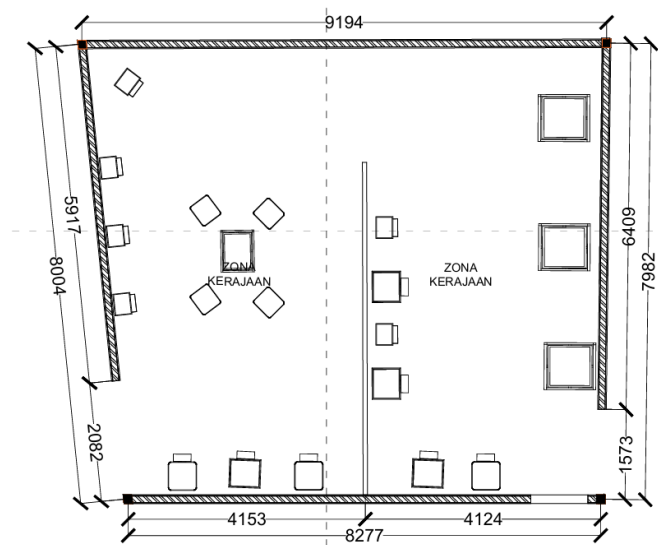
Konsep Ruang

Zona Kerajaan dirancang sebagai ruang pameran yang memperkenalkan perkembangan kerajaan-kerajaan di Nusantara beserta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, budaya, pendidikan, dan pemerintahan. Melalui penyajian koleksi, replika, dan media informasi edukatif, pengunjung diajak memahami kejayaan peradaban kerajaan serta kontribusinya terhadap perkembangan masyarakat Indonesia. Konsep ruang dirancang untuk membangun pengalaman belajar yang runtut melalui penyajian informasi secara kronologis, sehingga pengunjung dapat mengikuti perkembangan sejarah dari satu periode kerajaan ke periode berikutnya. Berbagai media interpretatif, seperti panel informasi, ilustrasi, peta persebaran kerajaan, serta display artefak dan replika, dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan elemen interior yang mengadaptasi motif dan ornamen khas budaya Nusantara menjadi identitas visual ruang sekaligus memperkuat suasana historis. Dengan perpaduan antara koleksi fisik, media edukatif, dan pendekatan

visual yang komunikatif, Zona Kerajaan diharapkan mampu meningkatkan apresiasi pengunjung terhadap warisan budaya serta nilai-nilai sejarah yang menjadi bagian penting dalam perjalanan bangsa Indonesia.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola terorganisir dengan penempatan box display dan display replika sebagai elemen utama pameran. Koleksi ditata mengikuti alur kunjungan sehingga memudahkan pengunjung dalam mengamati objek pamer dan memahami informasi yang disajikan. Penempatan display pada beberapa titik strategis juga menciptakan fokus visual yang membantu memperkuat narasi sejarah kerajaan.



Gambar 5. 17 Denah Zona Kerajaan

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area display koleksi, area display replika kerajaan, area informasi edukatif, dan area sirkulasi pengunjung. Area display koleksi digunakan untuk menampilkan artefak dan dokumentasi sejarah, sedangkan area replika menampilkan visualisasi peninggalan kerajaan sebagai media pembelajaran. Area informasi edukatif berfungsi memberikan penjelasan mengenai perkembangan kerajaan Nusantara, sementara area sirkulasi dirancang untuk menjaga kenyamanan dan kelancaran pergerakan pengunjung.

Elemen Interior

Elemen interior didominasi warna netral yang dipadukan dengan aksen kayu untuk menciptakan suasana hangat, elegan, dan merepresentasikan karakter historis kerajaan Nusantara. Material lantai menggunakan Marmer Emperador Grey ukuran 120×240 cm yang memberikan kesan luas, bersih, dan modern serta mendukung kenyamanan aktivitas pengunjung di dalam ruang pamer.

Pada bagian plafon diterapkan desain plafon modular yang dipadukan dengan pencahayaan linear LED dan downlight untuk menghasilkan pencahayaan yang merata. Dinding ruang dilengkapi panel informasi, grafis edukatif, dan dokumentasi

visual yang menjelaskan kehidupan serta perkembangan kerajaan di Nusantara. Selain itu, penggunaan box display dan display replika memungkinkan koleksi ditampilkan secara aman dan mudah diamati oleh pengunjung dari berbagai sudut pandang.

Keamanan

Aspek keamanan ruang diterapkan melalui penataan display yang terorganisir dan jalur sirkulasi yang jelas sehingga aktivitas pengunjung dapat berlangsung dengan nyaman. Penggunaan box display berbahan kaca membantu melindungi koleksi dari sentuhan langsung, sementara tata ruang yang terbuka memudahkan pengawasan oleh petugas museum. Selain itu, pencahayaan yang merata meningkatkan visibilitas ruang sehingga koleksi dan area sirkulasi dapat diamati dengan baik selama operasional



Gambar 5. 18 Render Zona Kerajaan

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

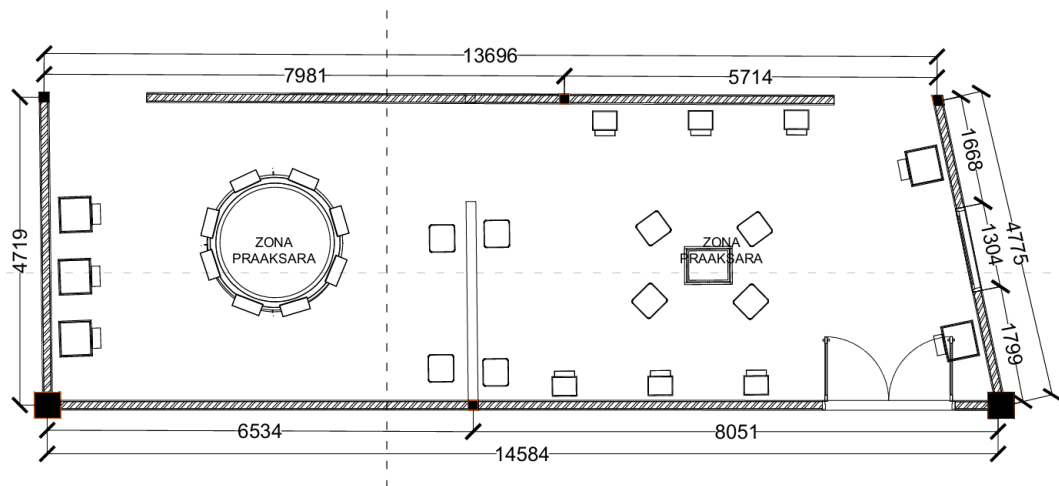
5.3.8 Zona Praaksara

Konsep Ruang

Zona Praaksara dirancang sebagai ruang pameran yang memperkenalkan kehidupan manusia pada masa praaksara sebagai tahap awal perkembangan peradaban di Nusantara. Konsep ruang menggabungkan penyajian koleksi, replika, dan media informasi edukatif untuk memberikan pemahaman mengenai pola kehidupan, budaya, dan teknologi manusia pada masa sebelum mengenal tulisan. Melalui pendekatan naratif, pengunjung diajak menelusuri perjalanan awal peradaban manusia secara lebih mendalam.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola terorganisir dengan penempatan box display sebagai elemen utama pameran. Display koleksi disusun mengikuti alur kunjungan sehingga memudahkan pengunjung dalam mengamati objek pameran dan memahami informasi yang disajikan. Penataan ini menciptakan pengalaman belajar yang sistematis sekaligus mendukung keterbacaan narasi sejarah yang ditampilkan.



Gambar 5. 19 Denah Zona Praaksara

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area display koleksi, area informasi edukatif, dan area sirkulasi pengunjung. Area display koleksi digunakan untuk memamerkan artefak dan replika peninggalan masa praaksara, sedangkan area informasi edukatif berfungsi menyampaikan penjelasan mengenai kehidupan manusia purba, perkembangan budaya, serta proses terbentuknya peradaban awal. Area sirkulasi dirancang untuk menjaga kenyamanan dan kelancaran pergerakan pengunjung selama berada di dalam ruang pamer.

Elemen Interior

Elemen interior didominasi warna netral yang dipadukan dengan aksen kayu untuk menciptakan suasana hangat dan mendukung karakter historis ruang pamer. Material lantai menggunakan Marmer Emperador Grey ukuran 120×240 cm yang memberikan kesan luas, bersih, dan modern. Perpaduan material tersebut membantu menciptakan lingkungan pamer yang nyaman tanpa mengalihkan perhatian dari koleksi yang dipamerkan.

Pada bagian plafon diterapkan konsep beam ceiling dengan finishing motif kayu yang dipadukan dengan pencahayaan linear LED. Elemen ini memberikan arah visual yang jelas sekaligus memperkuat identitas ruang pamer yang edukatif dan representatif. Dinding ruang dilengkapi panel informasi, grafis edukatif, dan ilustrasi pendukung yang membantu pengunjung memahami kehidupan manusia pada masa praaksara. Selain itu, penggunaan box display memungkinkan koleksi ditampilkan secara aman, terorganisasi, dan mudah diamati dari berbagai sudut pandang.

Keamanan

Aspek keamanan ruang diterapkan melalui penataan koleksi yang terpusat dan mudah diakses secara visual sehingga pengunjung dapat mengamati objek pamer tanpa harus mendekati koleksi secara berlebihan. Penggunaan media display yang stabil dan tertata rapi membantu menjaga keamanan koleksi, sementara tata ruang yang sederhana

memudahkan pengunjung dalam mengenali jalur kunjungan dan mengurangi potensi terjadinya kesalahan arah maupun kepadatan pada area pameran.



Gambar 5. 20 Render Zona Praaksara

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

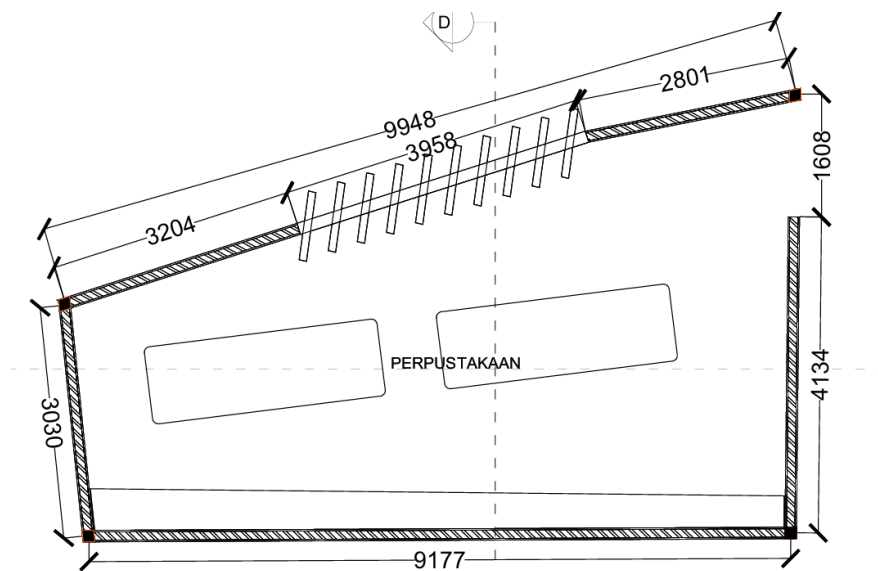
5.3.9 Perpustakaan

Konsep Ruang

Ruang Perpustakaan dirancang sebagai fasilitas pendukung museum yang berfungsi sebagai pusat literasi, referensi, dan aktivitas belajar bagi pengunjung. Konsep ruang mengutamakan suasana yang tenang, nyaman, dan kondusif untuk membaca serta mengeksplorasi berbagai informasi terkait sejarah, budaya, dan pendidikan. Melalui penyediaan koleksi buku dan area baca yang nyaman, ruang ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran secara mandiri maupun kelompok.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola linear dengan rak buku yang ditempatkan sepanjang sisi ruang sebagai area penyimpanan koleksi. Area baca ditempatkan di tengah ruang menggunakan meja baca berkapasitas besar yang memungkinkan aktivitas membaca, diskusi, dan belajar bersama berlangsung secara nyaman. Penataan furnitur dirancang untuk memaksimalkan kapasitas pengguna tanpa mengurangi kenyamanan sirkulasi.



Gambar 5. 21 Denah Perpustakaan

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area koleksi buku, area baca bersama, dan area sirkulasi. Area koleksi buku berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan akses referensi, sedangkan area baca bersama digunakan untuk kegiatan membaca, belajar, dan diskusi ringan. Area sirkulasi dirancang untuk menghubungkan seluruh zona secara efektif sehingga pengguna dapat mengakses koleksi dan area baca dengan mudah.

Elemen Interior

Elemen interior didominasi oleh warna netral yang dipadukan dengan aksen kayu untuk menciptakan suasana hangat, nyaman, dan mendukung aktivitas membaca. Material lantai menggunakan Marmer Emperador Grey ukuran 120×240 cm yang memberikan kesan bersih, luas, dan elegan. Pada area baca ditambahkan karpet untuk meningkatkan kenyamanan pengguna serta membantu meredam suara sehingga tercipta suasana yang lebih tenang dan kondusif.

Pada bagian plafon diterapkan desain plafon dekoratif dengan kombinasi panel anyaman bambu dan pencahayaan LED tersembunyi yang menciptakan suasana hangat sekaligus memperkuat karakter ruang. Penggunaan lampu gantung linear di atas meja baca memberikan pencahayaan yang optimal untuk aktivitas membaca dan belajar, sekaligus menjadi elemen estetis yang memperkuat identitas ruang.

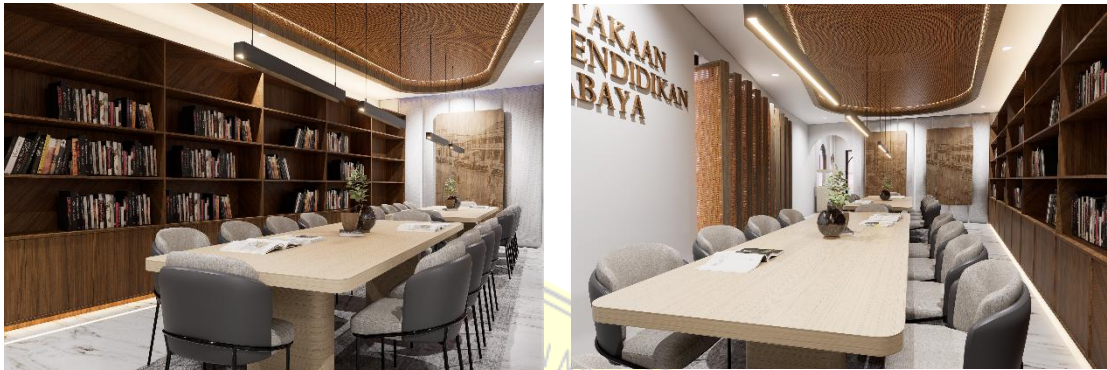
Rak buku dirancang menggunakan material kayu dengan bentuk sederhana dan fungsional sehingga mampu menampung koleksi secara optimal. Kehadiran rak buku berukuran penuh pada salah satu sisi ruang juga berfungsi sebagai elemen visual utama yang memperkuat karakter perpustakaan. Sementara itu, meja baca dan kursi menggunakan desain ergonomis dengan material yang nyaman untuk mendukung aktivitas membaca dalam jangka waktu yang lama.

Selain itu, penggunaan partisi dekoratif bermotif anyaman kayu pada sisi ruang berfungsi sebagai pembatas visual tanpa mengurangi keterbukaan ruang. Elemen dekoratif seperti tanaman hias, panel grafis bertema sejarah Surabaya, serta aksen

pencahayaan tidak langsung turut memperkaya suasana ruang sehingga tercipta lingkungan belajar yang nyaman, representatif, dan mendukung aktivitas literasi pengunjung Museum Pendidikan Surabaya.

Keamanan

Aspek keamanan ruang diterapkan melalui penataan furnitur yang terorganisir sehingga jalur sirkulasi tetap jelas dan mudah diakses. Rak buku dirancang kokoh dan stabil untuk menjamin keamanan koleksi maupun pengguna. Selain itu, pencahayaan yang merata membantu meningkatkan kenyamanan visual selama membaca serta memudahkan pengawasan aktivitas di dalam ruang perpustakaan.



Gambar 5. 22 Render Perpustakaan

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

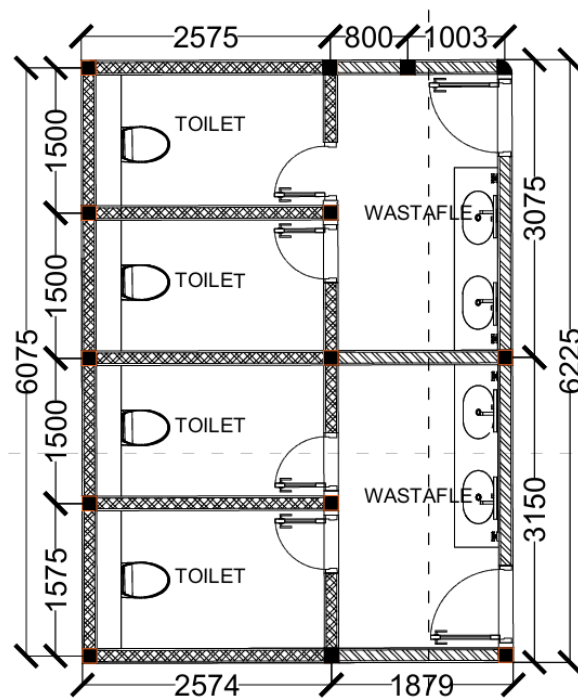
5.3.10 Toilet

Konsep Ruang

Area toilet dirancang sebagai fasilitas pendukung museum yang mengutamakan kenyamanan, kebersihan, dan kemudahan akses bagi pengunjung. Konsep ruang menggabungkan elemen modern dengan sentuhan material alami untuk menciptakan suasana yang bersih, nyaman, dan selaras dengan desain interior Museum Pendidikan Surabaya secara keseluruhan.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola linear dengan penempatan area wastafel pada zona depan dan bilik toilet menggunakan roster sehingga pada area toilet lebih privat. Penataan ini memudahkan pengguna dalam mengakses setiap fasilitas secara efisien sekaligus menjaga kelancaran sirkulasi di dalam ruang.



Gambar 5. 23 Denah Perpustakaan

Sumber. Dokumentasi pribadi, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area wastafel, area bilik toilet, dan area sirkulasi. Area wastafel berfungsi sebagai fasilitas cuci tangan dan bercermin, sedangkan area bilik toilet digunakan untuk aktivitas utama pengguna. Area sirkulasi dirancang untuk menghubungkan setiap zona dengan nyaman serta mendukung kemudahan akses di dalam ruang.

Elemen Interior

Elemen interior didominasi warna netral yang dipadukan dengan aksen kayu untuk menciptakan suasana bersih, hangat, dan modern. Material lantai menggunakan Granite Tile Roman Dasmant Grigio ukuran 60×60 cm yang memberikan kesan elegan, mudah dalam perawatan, serta memiliki ketahanan yang baik terhadap kelembapan sehingga sesuai untuk area toilet. Dinding menggunakan kombinasi warna terang dan aksen warna lembut untuk menciptakan tampilan yang sederhana namun tetap menarik secara visual.

Area wastafel menggunakan countertop bermaterial marmer yang dipadukan dengan kabinet kayu sebagai ruang penyimpanan. Cermin berbentuk lengkung dipilih untuk memberikan kesan modern dan memperhalus tampilan ruang. Selain itu, penggunaan lampu dinding dekoratif dan pencahayaan alami yang masuk melalui elemen roster menghasilkan suasana yang terang, nyaman, dan mendukung aktivitas pengguna. Pintu toilet menggunakan finishing motif kayu yang selaras dengan elemen interior lainnya sehingga menciptakan kesatuan desain dalam ruang.



Gambar 5. 24 Render Toilet

Sumber. Dokumentasi pribadi, 2026

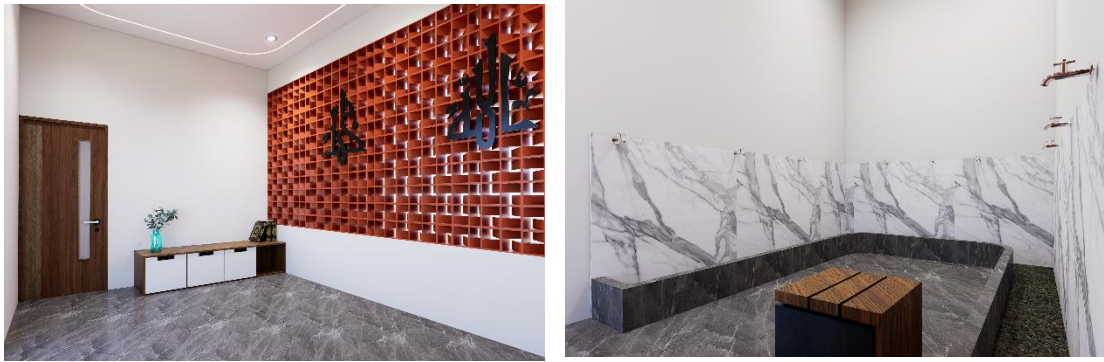
5.3.11 Mushola

Konsep Ruang

Mushola dirancang sebagai fasilitas ibadah yang memberikan suasana tenang, nyaman, dan khusyuk bagi pengunjung Museum Pendidikan Surabaya. Konsep ruang mengutamakan kesederhanaan dengan sentuhan elemen islami yang diwujudkan melalui penggunaan kaligrafi dan roster dekoratif sebagai identitas visual ruang. Desain mushola juga memperhatikan kenyamanan pengguna dengan menghadirkan suasana yang bersih, terang, dan menenangkan.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola terpusat dengan area salat sebagai fungsi utama ruang. Furnitur pendukung seperti kabinet penyimpanan mukena, sarung, dan Al-Qur'an ditempatkan di sisi ruang agar mudah diakses tanpa mengganggu area ibadah. Penataan ini memungkinkan pengguna bergerak dengan nyaman serta menjaga ketertiban ruang. Orientasi ruang disesuaikan dengan arah kiblat sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melaksanakan ibadah. Area sirkulasi dirancang cukup luas untuk mendukung aktivitas masuk, keluar, dan perpindahan pengguna tanpa mengganggu jamaah yang sedang beribadah. Selain itu, tata letak ruang mempertimbangkan kenyamanan melalui penyediaan area penyimpanan yang tertata rapi, pencahayaan yang memadai, serta penghawaan yang baik untuk menciptakan suasana yang tenang dan khusyuk. Dengan penataan tersebut, layout musala tidak hanya mendukung aspek fungsional, tetapi juga menciptakan ruang ibadah yang nyaman, tertib, dan kondusif bagi seluruh pengunjung museum.



Gambar 5. 26 Render Mushola

Sumber. Dokumentasi pribadi, 2026

5.3.12 Ruang seminar

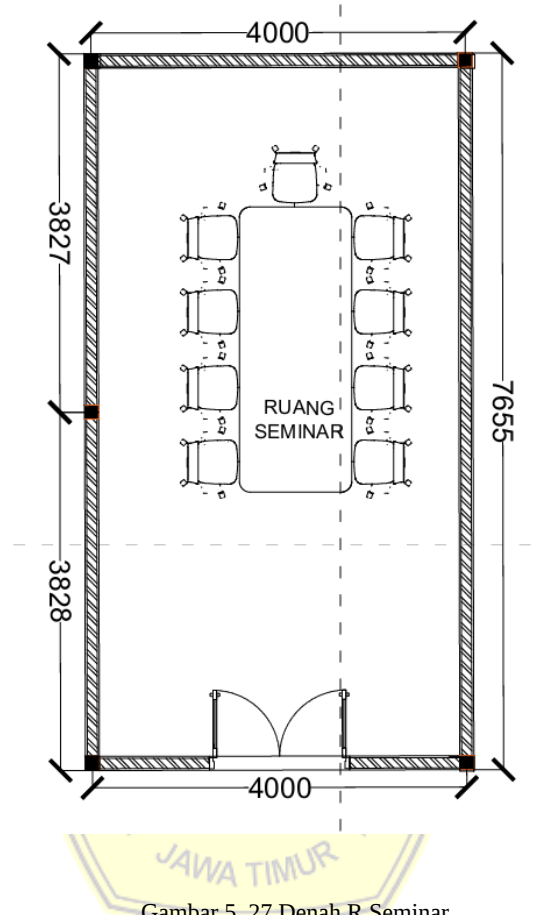
Konsep Ruang

Ruang Seminar dirancang sebagai fasilitas pendukung museum yang berfungsi untuk kegiatan diskusi, presentasi, pelatihan, seminar, dan pertemuan. Konsep ruang menggabungkan unsur profesional, edukatif, dan modern melalui penggunaan teknologi presentasi serta elemen visual yang mencerminkan identitas Museum Pendidikan Surabaya. Suasana ruang dirancang nyaman dan representatif untuk mendukung kegiatan penyampaian informasi maupun pertukaran gagasan. Fasilitas ruang dilengkapi dengan layar proyeksi, proyektor, sistem audio, podium, serta kursi yang disusun secara fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan kegiatan. Tata ruang dirancang untuk memberikan visibilitas yang optimal terhadap area presentasi, sehingga seluruh peserta dapat mengikuti penyampaian materi dengan baik. Penerapan pencahayaan yang dapat diatur sesuai jenis kegiatan serta sistem penghawaan yang nyaman turut mendukung terciptanya lingkungan belajar dan berdiskusi yang kondusif. Selain itu, penggunaan material interior dengan karakter akustik yang baik membantu mengurangi pantulan suara sehingga komunikasi antara narasumber dan peserta berlangsung lebih jelas. Dengan demikian, Ruang Seminar tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyelenggaraan kegiatan formal, tetapi juga sebagai wadah edukasi, kolaborasi, dan pengembangan wawasan yang mendukung peran Museum Pendidikan Surabaya sebagai pusat pembelajaran bagi masyarakat.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola terpusat dengan meja konferensi sebagai elemen utama yang ditempatkan di tengah ruang. Kursi disusun mengelilingi meja untuk mendukung komunikasi dan interaksi antar peserta secara efektif. Area presentasi dilengkapi layar digital yang ditempatkan pada sisi depan ruang sehingga dapat terlihat dengan jelas oleh seluruh peserta. Penataan layout dirancang untuk menciptakan hubungan visual yang baik antara peserta dan pemateri, sehingga proses diskusi maupun penyampaian materi dapat berlangsung secara optimal. Area sirkulasi di sekeliling meja konferensi dibuat cukup luas agar memudahkan mobilitas pengguna tanpa mengganggu jalannya kegiatan. Selain itu, penempatan furnitur mempertimbangkan kenyamanan ergonomis serta fleksibilitas ruang, sehingga konfigurasi meja dan kursi dapat disesuaikan dengan kebutuhan seminar, rapat,

pelatihan, maupun presentasi. Tata letak ruang juga didukung oleh sistem pencahayaan yang merata dan penghawaan yang baik untuk menciptakan suasana yang nyaman selama kegiatan berlangsung. Dengan penataan tersebut, layout ruang mampu mendukung efektivitas komunikasi, kolaborasi, dan produktivitas pengguna dalam berbagai aktivitas yang diselenggarakan di Ruang Seminar.



Gambar 5. 27 Denah R.Seminar

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area presentasi, area diskusi, dan area sirkulasi. Area presentasi berfungsi sebagai pusat penyampaian materi seminar atau pelatihan, sedangkan area diskusi digunakan untuk kegiatan rapat dan interaksi antar peserta. Area sirkulasi dirancang mengelilingi meja utama untuk memudahkan akses dan pergerakan pengguna selama kegiatan berlangsung.

Elemen Interior

Elemen interior didominasi warna netral yang dipadukan dengan aksen kayu untuk menciptakan suasana profesional, hangat, dan nyaman. Material lantai menggunakan Granite Tile Roman 80×80 cm tipe Dchamboard Winter yang memberikan kesan elegan, modern, serta mendukung kenyamanan ruang seminar. Warna dan tekstur material lantai juga membantu memperkuat karakter formal ruang tanpa mengurangi kesan hangat yang ingin dihadirkan.

Pada bagian plafon diterapkan desain drop ceiling dengan pencahayaan LED tersembunyi dan lampu downlight untuk menghasilkan pencahayaan yang merata.

Lampu gantung dekoratif di atas meja konferensi berfungsi sebagai focal point sekaligus memperkuat karakter modern ruang. Dinding dilengkapi panel dekoratif bermotif geometris, panel grafis bertema sejarah Surabaya, serta layar presentasi digital yang mendukung aktivitas seminar dan pelatihan. Furnitur menggunakan desain ergonomis untuk meningkatkan kenyamanan pengguna selama kegiatan berlangsung.



Gambar 5. 28 Render R.Seminar

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.3.13 Ruang Kepala Museum

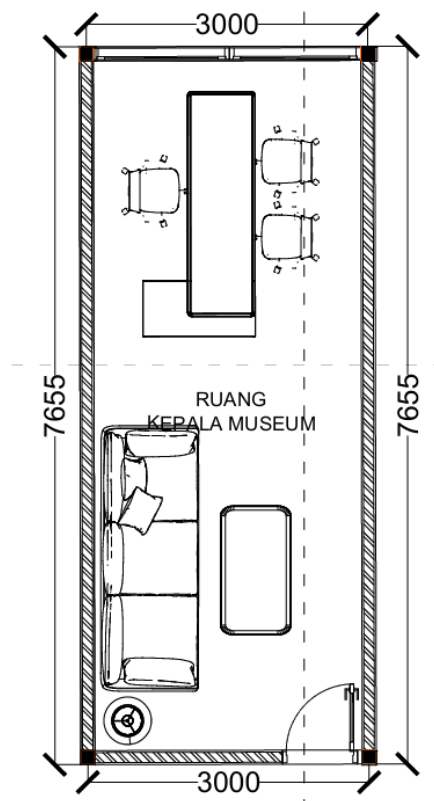
Konsep Ruang

Ruang Kepala Museum dirancang sebagai ruang kerja yang mendukung aktivitas manajerial, koordinasi, dan penerimaan tamu resmi. Konsep ruang menggabungkan kesan profesional, modern, dan representatif melalui penggunaan material berkualitas, pencahayaan yang nyaman, serta elemen visual yang mencerminkan identitas Museum Pendidikan Surabaya. Ruang ini dirancang untuk memberikan kenyamanan kerja sekaligus mendukung kegiatan diskusi dan pengambilan keputusan.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola linear dengan pembagian area kerja dan area tamu. Meja kerja kepala museum ditempatkan pada posisi utama yang menghadap ruang sehingga memudahkan pengawasan dan komunikasi. Area duduk santai berupa sofa dan meja tamu ditempatkan di sisi ruang untuk mendukung kegiatan diskusi informal maupun penerimaan tamu. Pembagian layout tersebut menciptakan pemisahan yang jelas antara aktivitas administratif dan aktivitas penerimaan tamu tanpa mengurangi kenyamanan maupun efisiensi penggunaan ruang. Area kerja dirancang dengan penempatan kabinet penyimpanan dokumen dan rak arsip yang mudah dijangkau untuk mendukung kelancaran kegiatan operasional. Sementara itu, area tamu disusun dengan mempertimbangkan kenyamanan interaksi melalui penataan furnitur yang memberikan hubungan visual yang baik antara kepala museum dan pengunjung. Jalur sirkulasi di dalam ruang dirancang tetap lapang sehingga memudahkan mobilitas pengguna tanpa mengganggu aktivitas yang sedang berlangsung. Dengan penataan tersebut, layout ruang mampu mendukung fungsi manajerial, koordinasi, serta

pelayanan kepada tamu secara efektif dalam lingkungan kerja yang profesional, nyaman, dan representatif.



Gambar 5. 29 Denah R. Kepala Museum

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Elemen Interior

Elemen interior didominasi warna netral yang dipadukan dengan aksen kayu untuk menciptakan suasana profesional, elegan, dan nyaman. Material lantai menggunakan kombinasi Granite Tile Roman 80×80 cm tipe Dchamboard Winter pada area sirkulasi dan TACO Vinyl Flooring TV 2008 Grey Pine pada area kerja utama. Perpaduan kedua material tersebut memberikan kesan modern dan berkelas sekaligus membantu membedakan fungsi ruang secara visual. Tekstur kayu pada TACO Vinyl Flooring TV 2008 Grey Pine juga menambah kehangatan suasana dan meningkatkan kenyamanan ruang kerja.

Pada bagian plafon diterapkan desain drop ceiling dengan pencahayaan LED tersembunyi dan lampu downlight yang menghasilkan pencahayaan merata di seluruh ruang. Dinding dilengkapi panel dekoratif bermotif geometris yang dipadukan dengan elemen kaca reflektif untuk memperkuat karakter modern ruang. Furnitur menggunakan material kayu dengan desain minimalis dan ergonomis, sedangkan area tamu dilengkapi sofa serta meja kopi bermaterial marmer untuk meningkatkan kenyamanan sekaligus memperkuat kesan representatif ruang Kepala Museum.

Keamanan

Aspek keamanan ruang diterapkan melalui penataan furnitur yang terorganisasi sehingga jalur sirkulasi tetap nyaman dan tidak terhalang. Penggunaan material berkualitas dengan sudut furnitur yang aman membantu meningkatkan kenyamanan pengguna selama beraktivitas. Selain itu, pencahayaan yang memadai dan tata ruang yang terbuka memudahkan pengawasan serta mendukung lingkungan kerja yang aman, nyaman, dan produktif.



Gambar 5. 30 Render R.Kepala Museum

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

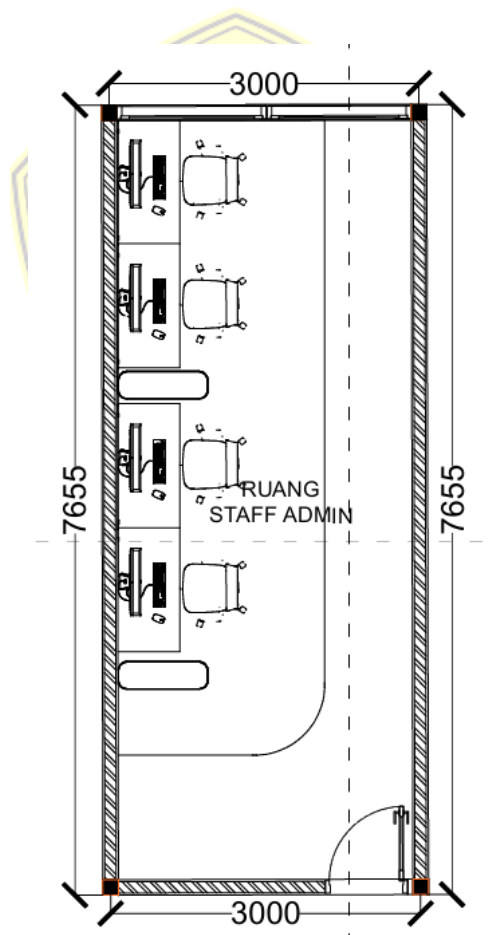
5.3.14 Ruang staff admin Konsep Ruang

Ruang Staff Admin dirancang sebagai area kerja yang mendukung aktivitas administrasi, pengelolaan data, dan koordinasi operasional Museum Pendidikan Surabaya. Konsep ruang mengutamakan efisiensi kerja melalui penataan workstation yang terorganisasi, suasana kerja yang nyaman, serta lingkungan yang mendukung produktivitas staf. Ruang dilengkapi dengan meja kerja individual, kursi ergonomis, kabinet penyimpanan dokumen, serta fasilitas pendukung seperti komputer dan peralatan administrasi yang menunjang kelancaran operasional sehari-hari. Penataan workstation disusun secara sistematis untuk memudahkan koordinasi antarstaf sekaligus menjaga privasi dalam menyelesaikan pekerjaan. Penerapan pencahayaan yang memadai, penghawaan yang baik, serta penggunaan material interior bernuansa netral menciptakan suasana kerja yang nyaman dan kondusif. Selain itu, penyediaan ruang penyimpanan arsip yang tertata rapi membantu meningkatkan efisiensi pengelolaan dokumen serta memudahkan akses terhadap data yang dibutuhkan. Dengan demikian, Ruang Staff Admin tidak hanya berfungsi sebagai pusat kegiatan administratif, tetapi juga sebagai ruang kerja yang mendukung efektivitas koordinasi, produktivitas, dan kelancaran operasional Museum Pendidikan Surabaya.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola linear dengan penempatan workstation berjajar untuk mengoptimalkan kapasitas ruang dan memudahkan koordinasi antarstaf. Meja kerja dilengkapi komputer dan partisi rendah sebagai pembatas visual tanpa

mengurangi interaksi antar pengguna. Area penyimpanan ditempatkan di sisi ruang untuk memaksimalkan area kerja dan menjaga kerapian lingkungan kerja. Selain itu, penempatan workstation berdekatan dengan bukaan jendela memungkinkan masuknya pencahayaan alami yang membantu menciptakan suasana kerja lebih nyaman. Tata letak furnitur juga dirancang untuk memberikan ruang gerak yang cukup sehingga aktivitas administrasi dan koordinasi dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Jalur sirkulasi di antara workstation disusun dengan lebar yang memadai untuk mendukung mobilitas staf tanpa mengganggu aktivitas kerja di sekitarnya. Penempatan kabinet arsip dan fasilitas pendukung lainnya berada dalam jangkauan pengguna sehingga memudahkan akses terhadap dokumen serta meningkatkan efisiensi proses kerja. Layout ruang juga mempertimbangkan aspek ergonomi melalui pengaturan jarak antar workstation, posisi meja kerja, dan area penyimpanan agar tercipta lingkungan kerja yang aman, nyaman, serta mengurangi kelelahan selama bekerja. Dengan penataan tersebut, ruang mampu mendukung kolaborasi antarstaf, kelancaran operasional administrasi, serta menciptakan lingkungan kerja yang produktif, tertata, dan profesional.



Gambar 5. 31 Denah R. Staff Admin

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area kerja staf, area penyimpanan dokumen, area sirkulasi, dan area pendukung. Area kerja digunakan untuk kegiatan administrasi dan pengolahan data, sedangkan area penyimpanan berfungsi menyimpan arsip serta perlengkapan operasional. Area sirkulasi dirancang memanjang untuk memastikan akses yang nyaman menuju seluruh bagian ruang.

Elemen Interior

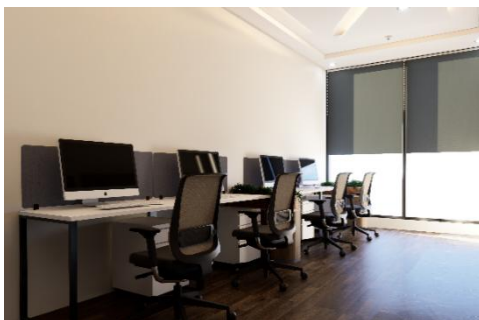
Elemen interior didominasi warna netral yang dipadukan dengan aksent kayu untuk menciptakan suasana kerja yang profesional, nyaman, dan modern. Material lantai menggunakan kombinasi Granite Tile Roman 80×80 cm tipe Dchamboard Winter pada area sirkulasi dan TACO Vinyl Flooring TV 2008 Grey Pine pada area workstation. Perbedaan material lantai membantu membedakan fungsi ruang sekaligus memberikan kesan hangat pada area kerja.

Pada bagian plafon diterapkan desain drop ceiling dengan kombinasi lampu downlight dan LED strip tersembunyi yang menghasilkan pencahayaan merata. Dinding dilengkapi panel pegboard sebagai media display informasi dan elemen dekoratif yang memperkuat karakter ruang kerja modern. Furnitur menggunakan desain minimalis dengan kursi ergonomis serta workstation yang mendukung kenyamanan pengguna selama bekerja.

Selain itu, ruang dilengkapi rak penyimpanan terbuka untuk menata dokumen dan perlengkapan operasional agar mudah diakses. Penggunaan roller blind pada area jendela membantu mengontrol intensitas cahaya matahari yang masuk sehingga kenyamanan visual pengguna tetap terjaga. Kombinasi elemen kayu, pencahayaan yang optimal, dan tata furnitur yang terorganisasi menciptakan lingkungan kerja yang fungsional, efisien, dan mendukung produktivitas staf museum.

Keamanan

Keamanan ruang didukung oleh penataan furnitur yang terorganisasi sehingga jalur pergerakan tetap jelas dan tidak mengganggu aktivitas kerja. Area workstation dirancang dengan ruang gerak yang memadai untuk mengurangi risiko benturan antar pengguna. Selain itu, pencahayaan yang optimal membantu meningkatkan visibilitas ruang, sedangkan penyimpanan dokumen yang terpusat mendukung pengelolaan arsip dan perlengkapan kerja secara lebih aman dan tertata.



Gambar 5. 32 Render R.Staff Admin

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

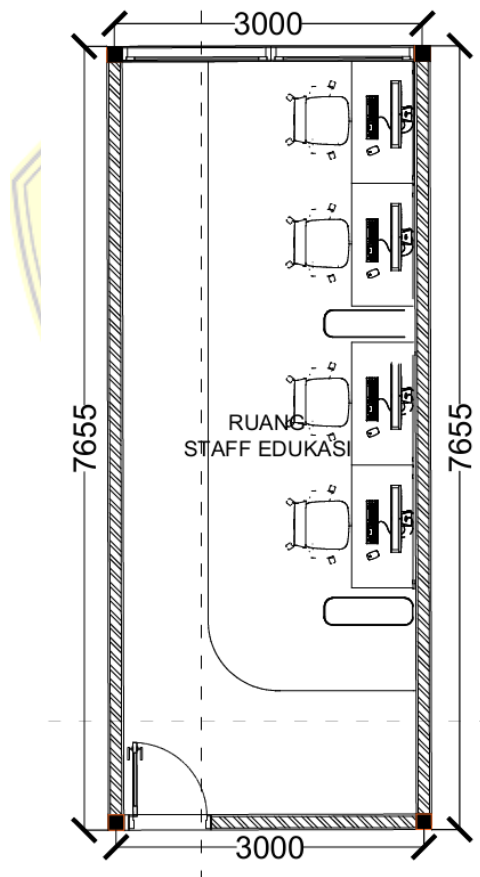
5.3.15 Ruang staff edukasi

Konsep Ruang

Ruang Staff Edukasi dirancang sebagai area kerja yang mendukung kegiatan penyusunan program edukasi, pengelolaan materi pembelajaran, serta koordinasi kegiatan museum. Konsep ruang mengutamakan kenyamanan, produktivitas, dan kolaborasi melalui penataan ruang kerja yang terorganisasi serta lingkungan yang mendukung aktivitas administratif dan edukatif.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola linear dengan penempatan workstation berjajar untuk mengoptimalkan kapasitas ruang dan memudahkan koordinasi antarstaf. Meja kerja dilengkapi komputer dan partisi rendah sebagai pembatas visual tanpa mengurangi interaksi antar pengguna. Area penyimpanan berupa rak terbuka ditempatkan pada bagian belakang ruang untuk memudahkan akses terhadap dokumen, materi edukasi, dan perlengkapan kerja. Tata letak furnitur juga dirancang agar sirkulasi tetap lancar serta memberikan ruang gerak yang nyaman bagi seluruh pengguna.



Gambar 5. 33 Denah R.Staff Edukasi

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area kerja staf, area penyimpanan materi edukasi, area sirkulasi, dan area pendukung. Area kerja digunakan untuk kegiatan administrasi,

penyusunan program edukasi, serta pengelolaan informasi museum. Area penyimpanan berfungsi menampung dokumen dan perlengkapan pendukung kegiatan edukatif, sedangkan area sirkulasi dirancang memanjang untuk memastikan akses yang mudah ke seluruh bagian ruang.

Elemen Interior

Elemen interior didominasi warna netral yang dipadukan dengan aksen kayu untuk menciptakan suasana kerja yang hangat, profesional, dan nyaman. Material lantai menggunakan kombinasi Granite Tile Roman 80×80 cm tipe Dchamboard Winter pada area sirkulasi dan TACO Vinyl Flooring TV 2008 Grey Pine pada area workstation. Perbedaan material lantai membantu membedakan fungsi ruang sekaligus memberikan kenyamanan visual pada area kerja.

Pada bagian plafon diterapkan desain drop ceiling dengan kombinasi lampu downlight dan LED strip tersembunyi yang menghasilkan pencahayaan merata. Dinding dilengkapi panel pegboard sebagai media display informasi serta elemen dekoratif berbentuk ilustrasi ikon Kota Surabaya yang memperkuat identitas ruang. Area jendela menggunakan roller blind untuk mengontrol intensitas cahaya alami yang masuk ke dalam ruang. Furnitur menggunakan desain minimalis dan ergonomis yang mendukung kenyamanan staf selama bekerja, sementara elemen tanaman indoor memberikan suasana ruang yang lebih segar dan produktif.

Keamanan

Aspek keamanan ruang diterapkan melalui penataan workstation yang terorganisasi sehingga jalur sirkulasi tetap jelas dan mudah diakses. Penyimpanan dokumen dan perlengkapan kerja ditempatkan pada area khusus untuk menjaga kerapian dan mengurangi potensi hambatan pergerakan. Selain itu, pencahayaan yang memadai membantu meningkatkan visibilitas ruang, sedangkan tata letak furnitur yang efisien mendukung kenyamanan dan keamanan pengguna selama beraktivitas.

Penggunaan kursi kerja ergonomis dan area kerja yang memiliki jarak antar workstation yang cukup juga membantu menciptakan lingkungan kerja yang aman dan nyaman. Keberadaan bukaan jendela memberikan akses pencahayaan alami serta mendukung sirkulasi udara dalam ruang. Sementara itu, rak penyimpanan ditempatkan pada area yang tidak mengganggu jalur pergerakan sehingga aktivitas kerja dapat berlangsung dengan aman, tertib, dan efisien.



Gambar 5. 34 Render R.Staff Edukasi

Sumber. Dokumentasi pribadi, 2026

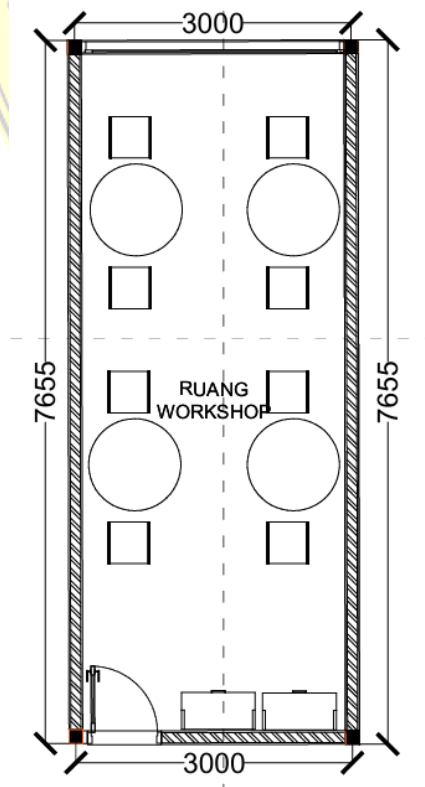
5.3.16 Ruang workshop

Konsep Ruang

Ruang Workshop dirancang sebagai area pembelajaran interaktif yang mendukung berbagai kegiatan edukatif, pelatihan, diskusi kelompok, dan aktivitas kreatif bagi pengunjung museum. Konsep ruang mengutamakan fleksibilitas, kenyamanan, dan kolaborasi melalui penataan furnitur yang mudah digunakan untuk berbagai jenis kegiatan. Ruang ini dilengkapi dengan meja dan kursi yang dapat dipindahkan maupun disusun ulang sesuai kebutuhan aktivitas, sehingga mampu mengakomodasi kegiatan individu maupun kelompok. Fasilitas pendukung seperti layar presentasi, papan tulis, area penyimpanan alat praktik, serta media pembelajaran interaktif turut menunjang proses penyampaian materi secara efektif. Penerapan pencahayaan yang memadai, penghawaan yang baik, serta penggunaan material interior yang nyaman menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan konsentrasi peserta. Selain itu, desain ruang mendorong terjadinya interaksi aktif antara fasilitator dan peserta melalui tata ruang yang terbuka dan komunikatif.

Layout Furnitur

Layout ruang menggunakan pola kelompok (cluster) dengan penempatan meja bundar yang memungkinkan interaksi dan komunikasi antar peserta berlangsung lebih efektif. Setiap kelompok meja dilengkapi bangku sehingga dapat digunakan untuk kegiatan diskusi, praktik, maupun workshop edukatif. Area penyimpanan ditempatkan pada bagian belakang ruang untuk menata perlengkapan workshop, sedangkan area sirkulasi dirancang tetap luas agar pergerakan pengguna berlangsung nyaman.



Gambar 5. 35 Denah R.Workshop

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Zonasi ruang dibagi menjadi area kegiatan workshop, area diskusi kelompok, area penyimpanan perlengkapan, dan area sirkulasi. Area workshop menjadi zona utama yang digunakan untuk kegiatan belajar dan praktik, sementara area penyimpanan mendukung kebutuhan operasional selama kegiatan berlangsung. Area sirkulasi dirancang menghubungkan seluruh zona secara efisien sehingga memudahkan mobilitas peserta dan fasilitator. Pembagian zonasi disusun berdasarkan alur aktivitas pengguna agar setiap fungsi ruang dapat berjalan secara optimal tanpa saling mengganggu. Area diskusi kelompok ditempatkan berdekatan dengan area workshop untuk memudahkan proses bertukar ide, evaluasi hasil praktik, maupun kerja kolaboratif. Sementara itu, area penyimpanan dirancang mudah diakses oleh fasilitator sehingga proses pengambilan dan pengembalian perlengkapan dapat dilakukan secara cepat dan efisien. Jalur sirkulasi memiliki lebar yang memadai untuk mendukung perpindahan peserta, termasuk saat ruang digunakan oleh kelompok dalam jumlah besar. Dengan penataan zonasi tersebut, Ruang Workshop mampu menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur, fleksibel, dan mendukung interaksi aktif antar pengguna dalam berbagai kegiatan edukatif.

Elemen Interior

Elemen interior didominasi warna netral yang dipadukan dengan material kayu untuk menciptakan suasana hangat, santai, dan mendukung proses pembelajaran. Material lantai menggunakan Granite Tile Roman 60×60 cm tipe DDutch Blue yang menghadirkan motif dekoratif bernuansa biru putih sehingga memberikan karakter visual yang unik sekaligus memperkuat identitas ruang. Dinding didominasi warna terang yang dipadukan dengan panel pegboard sebagai media display hasil karya, informasi kegiatan, maupun kebutuhan presentasi workshop.

Pada bagian plafon diterapkan desain drop ceiling dengan kombinasi lampu downlight dan LED strip tersembunyi yang menghasilkan pencahayaan merata. Furnitur menggunakan material kayu dengan sentuhan anyaman rotan pada bangku dan elemen pembatas untuk menghadirkan kesan natural serta nyaman. Selain itu, terdapat panel dekoratif berbentuk organik pada dinding yang berfungsi sebagai elemen estetis sekaligus memperkuat karakter ruang. Area jendela menggunakan partisi jendela dengan kombinasi anyaman rotan yang berfungsi sebagai penyaring cahaya alami, menjaga privasi pengguna, serta menciptakan permainan bayangan yang menarik di dalam ruang. Kehadiran elemen rotan tersebut juga memperkuat nuansa hangat, edukatif, dan ramah yang mendukung aktivitas workshop secara optimal.

Keamanan

Aspek keamanan ruang diterapkan melalui penggunaan furnitur dengan sudut yang dibuat lebih aman dan penataan meja yang memberikan ruang gerak yang cukup bagi pengguna. Jalur sirkulasi dirancang jelas dan tidak terhalang furnitur sehingga mendukung kelancaran pergerakan selama kegiatan berlangsung. Pencahayaan yang merata membantu meningkatkan visibilitas ruang, sementara area penyimpanan ditempatkan pada lokasi khusus agar perlengkapan workshop tersusun rapi dan tidak mengganggu aktivitas peserta. Selain itu, pemanfaatan pencahayaan alami melalui

bukaan jendela membantu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan aman selama digunakan. Sebagai upaya meningkatkan keselamatan pengguna, ruang juga dilengkapi dengan jalur evakuasi yang mudah dikenali, penempatan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) pada lokasi yang mudah dijangkau, serta sistem deteksi kebakaran sesuai standar keselamatan bangunan. Penggunaan material lantai dengan permukaan antiselip membantu mengurangi risiko terpeleset, terutama saat kegiatan praktik berlangsung. Selain itu, instalasi listrik dan peralatan multimedia ditata secara rapi melalui sistem manajemen kabel untuk meminimalkan potensi bahaya tersandung maupun korsleting listrik. Dengan penerapan berbagai aspek keamanan tersebut, Ruang Workshop mampu memberikan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung pelaksanaan kegiatan edukatif secara optimal.



Gambar 5. 36 Render R.Workshop

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.3.17 Ruang Audio Visual

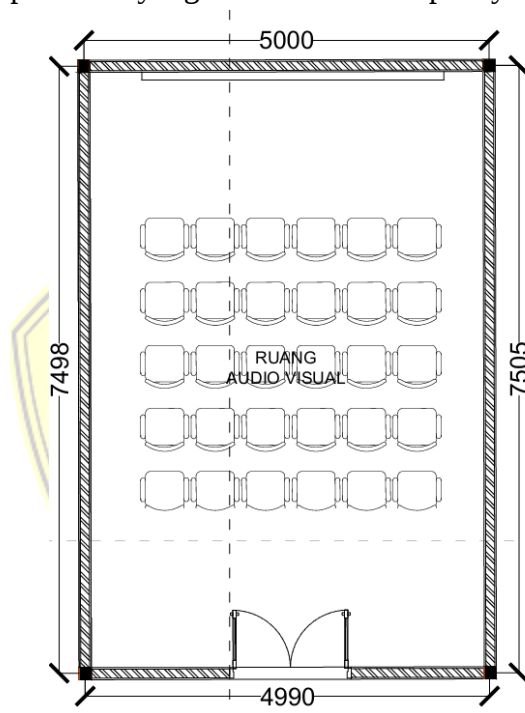
Konsep Ruang

Desain ruangan ini mengusung konsep Modern Kontemporer dengan Sentuhan Historis. Penggunaan garis-garis bersih pada dinding dan plafon memberikan kesan modern, sementara aplikasi warna merah pekat pada kursi bioskop (theatre seats) dipadukan dengan panel kayu bernuansa sepia menampilkan atmosfer formal sekaligus hangat. Elemen historis diperkuat secara tematik melalui grafis dinding berupa foto-foto arsip sejarah Surabaya tempo dulu, yang menyelaraskan fungsi ruang sebagai bagian dari museum edukasi. Konsep desain ini bertujuan menciptakan keseimbangan antara kebutuhan ruang yang modern dengan upaya mempertahankan nilai-nilai sejarah sebagai identitas Museum Pendidikan Surabaya. Penggunaan material kayu, warna-warna netral, serta aksen merah memberikan kesan elegan sekaligus meningkatkan kenyamanan visual bagi pengguna. Penerapan teknologi audio-visual yang terintegrasi dengan desain interior mendukung penyelenggaraan seminar, presentasi, maupun pemutaran materi edukatif secara efektif. Selain itu, pencahayaan dirancang secara berlapis melalui kombinasi pencahayaan umum dan pencahayaan aksen untuk menciptakan suasana yang nyaman serta mengarahkan fokus peserta pada area presentasi. Dengan perpaduan elemen modern, historis, dan teknologi tersebut, ruang tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas pendukung museum, tetapi juga mampu

menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, representatif, dan sesuai dengan karakter museum sebagai pusat edukasi.

Layout Furniture

Tata letak furnitur dalam ruangan ini menggunakan konfigurasi auditorium atau teater berundak (tiered seating), di mana kursi-kursi disusun secara paralel menghadap ke satu arah menuju area layar utama di bagian depan. Setiap kursi dirancang secara ergonomis dengan perhitungan jarak antar baris (pitch) yang tepat demi memberikan ruang kaki (legroom) yang leluasa bagi kenyamanan audiens. Selain itu, setiap unit kursi teater ini telah dilengkapi dengan fasilitas sandaran tangan (armrest) dan tempat penyimpanan minuman (cup holder) yang terintegrasi pada strukturnya. Penerapan pola lantai yang berundak atau bertingkat ini secara efektif memastikan garis pandang (sightline) setiap penonton tetap optimal ke arah depan tanpa terhalang oleh kepala penonton yang duduk di baris depannya.



Gambar 5. 37 Denah R.Audio Visual

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

Zonasi Mikro

Secara zonasi mikro, ruangan ini dibagi menjadi tiga area fungsional yang saling terintegrasi demi kenyamanan dan kelancaran alur aktivitas di dalamnya. Pertama adalah zona sirkulasi atau akses yang terletak di area samping, berupa lorong berlapis karpet merah di sisi barisan kursi yang berfungsi sebagai akses utama masuk-keluar audiens sekaligus jalur evakuasi darurat. Kedua adalah zona duduk atau audiens yang menempati area tengah hingga ke belakang, di mana jajaran kursi teater berundak ditempatkan dan dirancang khusus untuk menjaga fokus serta kenyamanan penonton selama durasi penayangan. Terakhir adalah zona informasi atau fokus yang mencakup

area depan sebagai titik fokus visual utama, serta area dinding samping yang dimanfaatkan secara efektif untuk memajang papan nama timbul (signage) dan panel edukasi visual.

Elemen Interior

Pada bagian atas, plafon ruangan menggunakan sistem suspended ceiling dengan panel akustik modular kotak-kotak berwarna abu-abu gelap kehitaman. Pemilihan material dan warna gelap ini tidak hanya memberikan kesan sinematik yang intim, tetapi juga berfungsi sangat efektif untuk meredam gema (reverberation) di dalam ruangan. Sistem pencahayaan di area langit-langit ini mengombinasikan lampu downlight tersembunyi (recessed) untuk menerangi area duduk secara lembut, serta lampu spotlight yang diarahkan khusus untuk memberikan pencahayaan terfokus pada elemen dekoratif di dinding.

Untuk area vertikal, dinding utama diaplikasikan dengan finishing cat interior berwarna putih bersih (clean white) guna memberikan kesan ruang yang luas dan kontras yang seimbang. Sebagai daya tarik utama, dinding tersebut dilengkapi aksesoris dekoratif berupa panel kayu vertikal (wood paneling) yang dicetak dengan foto-foto arsip sejarah, lengkap dengan sistem pencahayaan tidak langsung (hidden LED/backlit) di sekelilingnya untuk menciptakan efek visual yang dramatis dan elegan. Selain itu, pada salah satu sisi dinding terpasang tulisan identitas ruang yang menggunakan material huruf timbul (3D letter signage) dengan finishing logam atau akrilik matte yang mempertegas karakter ruangan.

Sementara itu pada bagian bawah, seluruh permukaan lantai dilapisi oleh karpet komersial (broadloom carpet) berkualitas tinggi dengan motif geometris kotak-kotak kecil berwarna merah tua yang senada dengan warna kursi. Penggunaan material tekstil tebal pada lantai ini memegang peranan yang sangat krusial dalam ruang audio-visual, karena berfungsi maksimal untuk menyerap suara langkah kaki serta mencegah pantulan suara. Dengan demikian, kombinasi material dari plafon hingga lantai ini berhasil menciptakan kualitas akustik ruang yang ideal dan optimal bagi para pengunjung.

Keamanan

Aspek keamanan dalam ruangan ini telah diintegrasikan secara tersembunyi namun tetap bekerja secara efektif demi menjamin keselamatan seluruh pengunjung. Pada bagian langit-langit, sistem proteksi kebakaran telah dilengkapi dengan fire sprinkler otomatis dan detektor asap (smoke detector) sebagai langkah penanggulangan dan peringatan dini apabila terjadi bahaya kebakaran.

Selain itu, dari segi sirkulasi dan penyelamatan, jalur koridor di samping barisan kursi sengaja dirancang cukup lebar serta bebas dari segala hambatan (clear width) untuk mempermudah dan mempercepat proses evakuasi darurat. Keamanan ini disempurnakan melalui pemilihan material interior, di mana karpet teater dan kain pelapis kursi yang digunakan merupakan material standar komersial yang memiliki sifat fire-retardant atau lambat terbakar. Sebagai pendukung keselamatan pengguna, ruang dilengkapi dengan rambu jalur evakuasi dan pencahayaan darurat (emergency

lighting) yang tetap berfungsi ketika terjadi pemadaman listrik, sehingga arah evakuasi dapat dikenali dengan jelas. Penempatan pintu keluar dirancang mudah diakses dari setiap area tempat duduk guna mempercepat proses penyelamatan pada kondisi darurat. Selain itu, sistem pencahayaan umum dirancang merata untuk meningkatkan visibilitas saat pengguna memasuki maupun meninggalkan ruang, sementara instalasi kabel dan perangkat audio-visual ditata secara rapi agar tidak menimbulkan potensi bahaya tersandung. Penerapan berbagai elemen keselamatan tersebut menciptakan ruang yang tidak hanya nyaman untuk kegiatan seminar maupun pemutaran audio-visual, tetapi juga memenuhi aspek keamanan, keselamatan, dan kenyamanan pengguna sesuai prinsip perancangan fasilitas publik.



Gambar 5.38 Render R.Audio Visual

Sumber: Pribadi Penulis, 2026



5.4 Pengembangan Furnitur dan Elemen Estetis

Pengembangan furnitur dan elemen estetis pada Museum Pendidikan Surabaya dirancang secara kustom dengan mengacu pada konsep desain yang diterapkan, yaitu menciptakan pengalaman edukatif yang interaktif dan imersif. Perancangan mempertimbangkan aspek ergonomi, sirkulasi pengunjung, keamanan, serta kemudahan akses. Material yang digunakan dipilih berdasarkan ketahanan, kemudahan perawatan, dan kesesuaiannya dengan fungsi ruang pameran sehingga mampu mendukung kenyamanan pengunjung sekaligus memperkuat identitas visual Museum Pendidikan Surabaya.

5.4.1 Detail Custom Furniture

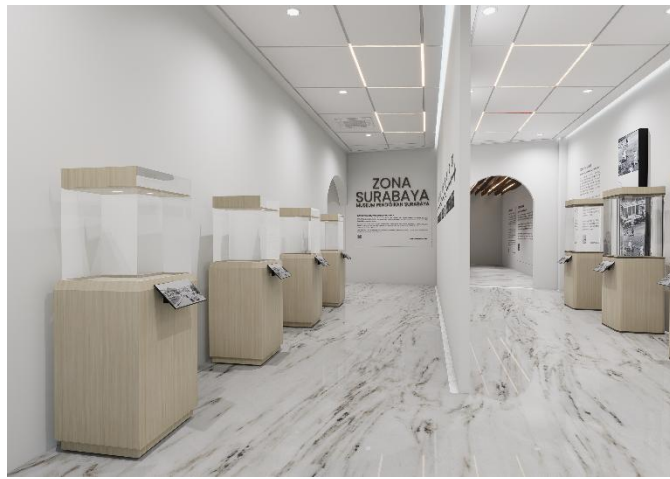
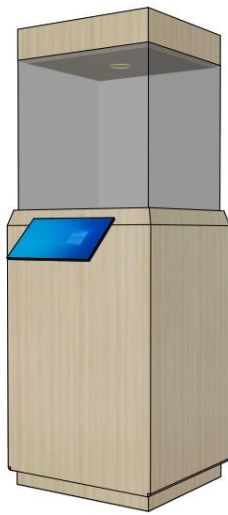
Pengembangan furnitur difokuskan untuk mendukung aktivitas edukatif dan pengalaman pengunjung di Museum Pendidikan Surabaya melalui penerapan dimensi ergonomis, penataan yang sesuai dengan alur sirkulasi, serta penggunaan material yang aman, tahan lama, dan mudah dalam perawatan.

5.4.2 Display Box Interaktif Museum

Display interaktif dirancang sebagai media penyampaian informasi yang menggabungkan koleksi fisik dengan teknologi digital untuk meningkatkan pengalaman edukatif pengunjung di Museum Pendidikan Surabaya. Furnitur ini memiliki bentuk sederhana dengan pendekatan desain modern sehingga mampu menyatu dengan konsep interior museum. Material utama menggunakan multipleks 18 mm dengan finishing HPL Taco TH 910 NT Nevada Cascade yang menghadirkan nuansa kayu natural, sedangkan bagian atas menggunakan kaca tempered bening setebal 8 mm sehingga koleksi di dalam vitrin tetap terlindungi namun mudah diamati oleh pengunjung.

Dimensi display dirancang berukuran $550 \times 500 \times 1.485$ mm sehingga memiliki proporsi yang ergonomis dan nyaman digunakan oleh berbagai kelompok usia. Bagian bawah difungsikan sebagai kabinet penyimpanan sekaligus struktur utama penyangga vitrin kaca, sedangkan pada sisi depan dipasang interactive tablet display berukuran 11 inci dengan kemiringan yang memudahkan pengunjung membaca informasi maupun mengoperasikan media digital. Penggunaan rangka hollow galvanis berukuran $20 \times 20 \times 1,2$ mm pada struktur dalam memberikan kekuatan dan kestabilan terhadap keseluruhan konstruksi furnitur.

Pada detail konstruksi, panel kaca dipasang menggunakanudukan aluminium berbentuk U-channel yang dipadukan dengan sealant bening sehingga menghasilkan sambungan yang rapi serta aman. Dudukan tablet dibuat menggunakan plat baja setebal 3 mm dengan finishing powder coating warna hitam doff untuk meningkatkan ketahanan terhadap penggunaan jangka panjang sekaligus memberikan tampilan yang lebih modern. Kombinasi material kayu, kaca, logam, dan teknologi digital tersebut menghasilkan furnitur display yang tidak hanya berfungsi sebagai media pameran, tetapi juga mampu mendukung interaksi pengunjung dalam memperoleh informasi secara lebih menarik dan edukatif.



Gambar 5. 38 Render Display Box Interaktif Museum

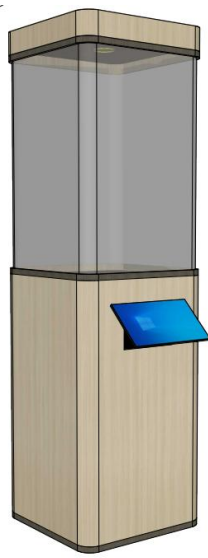
Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.4.3 Display Box Interaktif Model 2

Display Box Model 2 dirancang sebagai media pameran vertikal yang berfungsi untuk menampilkan koleksi berukuran sedang hingga besar secara lebih optimal sekaligus menyajikan informasi digital yang mendukung proses edukasi pengunjung. Dibandingkan dengan Display Box Model 1, model ini memiliki dimensi yang lebih tinggi sehingga memberikan kapasitas display yang lebih luas dan memungkinkan koleksi diamati dari berbagai sudut pandang. Material utama menggunakan multipleks 18 mm dengan finishing HPL Taco TH 910 NT Nevada Cascade yang menghadirkan kesan hangat dan natural, sedangkan area display menggunakan kaca tempered bening setebal 8 mm untuk memberikan perlindungan terhadap koleksi tanpa mengurangi visibilitas.

Display Box Model 2 memiliki dimensi $500 \times 500 \times 1.721$ mm yang dirancang agar objek koleksi berada pada ketinggian pandang yang nyaman bagi pengunjung. Bagian bawah berfungsi sebagai kabinet penyimpanan sekaligus struktur penyangga utama, sedangkan bagian atas dimanfaatkan sebagai ruang display tertutup yang memberikan perlindungan terhadap debu dan sentuhan langsung. Pada sisi depan dipasang interactive tablet display berukuran 11 inci dengan posisi miring yang ergonomis sehingga memudahkan pengunjung mengakses informasi, gambar, maupun media audiovisual yang berkaitan dengan koleksi. Struktur internal menggunakan rangka hollow galvanis berukuran $20 \times 20 \times 1,2$ mm untuk memastikan kekuatan dan kestabilan konstruksi.

Detail konstruksi Display Box Model 2 menggunakan sistem pemasangan kaca dengan custom curved U-channel aluminium yang dipadukan dengan sealant bening sehingga menghasilkan sambungan yang presisi, aman, dan memiliki tampilan yang bersih. Dudukan tablet dibuat dari plat baja setebal 3 mm dengan finishing powder coating hitam doff agar tahan terhadap penggunaan intensif serta memberikan kontras visual terhadap material kayu. Perpaduan material kayu, kaca, logam, dan teknologi digital menjadikan Display Box Model 2 tidak hanya berfungsi sebagai wadah penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai media interpretasi interaktif yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman edukatif pengunjung di Museum Pendidikan Surabaya.



Gambar 5. 39 Render Display Box Interaktif Model 2

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.4.5 Display Box Interaktif Model 3

Display Box Model 3 dirancang sebagai media pameran digital yang mengombinasikan teknologi visual dengan display koleksi untuk menciptakan pengalaman edukatif yang lebih interaktif di Museum Pendidikan Surabaya. Berbeda dengan model sebelumnya yang menggunakan tablet interaktif, model ini mengintegrasikan LED panel indoor sebagai media penyampaian informasi, animasi, maupun konten audiovisual yang berkaitan dengan koleksi. Material utama menggunakan multipleks 18 mm dengan finishing HPL Taco TH 910 NT Nevada Cascade yang memberikan kesan hangat dan modern, sedangkan bagian display menggunakan kaca tempered bening setebal 8 mm sehingga koleksi tetap terlindungi tanpa mengurangi visibilitas pengunjung.

Display Box Model 3 memiliki dimensi $739 \times 591 \times 1.440$ mm yang dirancang agar sesuai dengan tinggi pandang pengunjung serta tetap menjaga kelancaran sirkulasi ruang pameran. Bagian depan dilengkapi LED panel modular P2.5 Indoor berukuran 240×120 mm dengan konfigurasi 3×5 modul, sehingga mampu menampilkan informasi digital, ilustrasi, video edukatif, maupun animasi secara lebih dinamis. Struktur utama menggunakan rangka hollow galvanis berukuran $20 \times 20 \times 1,2$ mm dengan finishing powder coating hitam yang memberikan kekuatan konstruksi sekaligus memperkuat karakter modern pada furnitur.

Pada detail konstruksi, panel kaca dipasang menggunakan U-channel aluminium yang dipadukan dengan sealant bening sehingga menghasilkan sambungan yang rapi, aman, dan mampu melindungi koleksi dari debu. Sistem pemasangan LED panel menggunakan rangka khusus yang dilengkapi bracket konektor antar modul serta mekanisme pengunci atas dan bawah, sehingga memudahkan proses instalasi maupun perawatan apabila terjadi penggantian modul. Kombinasi material kayu, kaca, logam, dan teknologi digital menjadikan Display Box Model 3 tidak hanya berfungsi sebagai media penyimpanan dan pelindung koleksi, tetapi juga sebagai sarana interpretasi yang mampu menyampaikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan komunikatif sehingga meningkatkan pengalaman edukatif pengunjung Museum Pendidikan Surabaya.



Gambar 5. 40 Render Display Box Interaktif Model 3

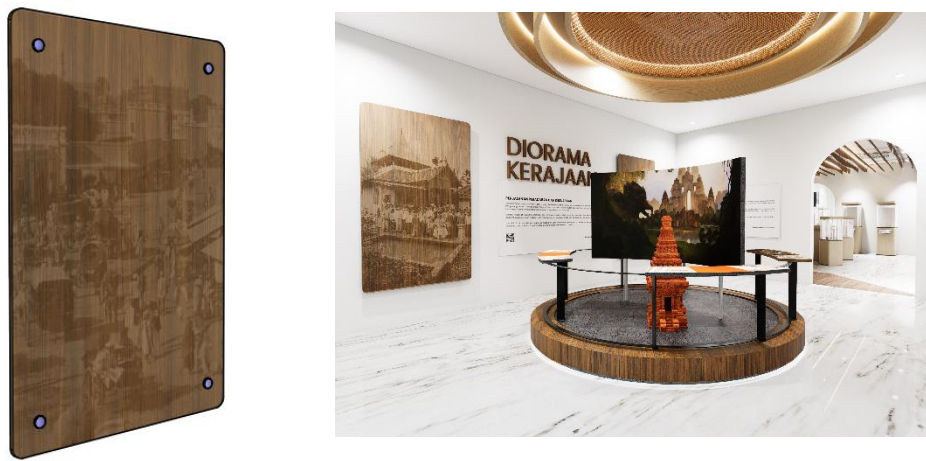
Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.4.6 Graphic Acrylic Display Panel

Graphic Acrylic Display Panel dirancang sebagai media informasi visual yang berfungsi menyampaikan sejarah, dokumentasi, maupun materi edukasi secara komunikatif di Museum Pendidikan Surabaya. Panel ini menampilkan grafis, ilustrasi, dan informasi interpretatif yang dicetak pada material akrilik sehingga menghasilkan tampilan visual yang tajam, modern, dan tahan lama. Desain panel dibuat sederhana dengan sudut membulat untuk menciptakan kesan kontemporer sekaligus meningkatkan keamanan bagi pengunjung. Kehadiran Graphic Acrylic Display Panel mendukung penyampaian narasi pameran secara lebih menarik serta memperkuat identitas visual pada setiap zona pameran museum.

Graphic Acrylic Display Panel memiliki dimensi keseluruhan 1.500×2.100 mm dengan area grafis efektif sekitar 1.380×1.810 mm, sehingga mampu menyajikan informasi dalam skala besar dan mudah dibaca dari berbagai jarak pandang. Material utama menggunakan akrilik bening setebal 10 mm dengan finishing custom printed sticker yang menghasilkan kualitas visual tinggi, tahan terhadap perubahan warna, serta mudah dibersihkan. Ukuran panel dirancang agar menjadi elemen informasi sekaligus elemen estetis yang mendukung konsep interior modern Museum Pendidikan Surabaya.

Sistem pemasangan menggunakan CRL Brushed Stainless Steel Glass Rail Standoff Base berbahan stainless steel SUS 316 dengan baut sepanjang 45 mm, sehingga panel terpasang kuat dan menghasilkan efek floating panel yang memberikan kesan ringan serta elegan. Penggunaan sistem standoff ini juga memudahkan proses perawatan maupun penggantian panel apabila diperlukan pembaruan informasi pameran. Perpaduan material akrilik berkualitas, sistem pemasangan yang presisi, dan tampilan grafis yang informatif menjadikan Graphic Acrylic Display Panel sebagai media interpretasi visual yang efektif dalam meningkatkan kualitas komunikasi informasi dan pengalaman edukatif pengunjung di Museum Pendidikan Surabaya.



Gambar 5. 41 Graphic Acrylic Display Panel

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.4.7 Neon Box Display Panel

Neon Box Display Panel dirancang sebagai media interpretasi visual yang berfungsi menyampaikan informasi sejarah, dokumentasi, maupun materi edukasi secara menarik di Museum Pendidikan Surabaya. Media display ini memanfaatkan sistem pencahayaan dari dalam (backlit) sehingga visual yang ditampilkan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi serta mampu menarik perhatian pengunjung. Desain panel dibuat sederhana berbentuk persegi panjang dengan tampilan modern yang selaras dengan konsep interior museum, sehingga mampu memperkuat identitas visual sekaligus mendukung penyampaian narasi pada setiap zona pameran.

Neon Box Display Panel memiliki dimensi keseluruhan $600 \times 1.880 \times 100$ mm dengan konstruksi rangka menggunakan hollow galvanis berukuran 40×40 mm yang difinishing cat duco hitam doff. Bagian depan menggunakan cover akrilik susu (opal acrylic) dengan ketebalan 5 mm, sedangkan visual dicetak menggunakan backlit film berkualitas tinggi sehingga menghasilkan tampilan grafis yang tajam dan merata ketika panel dinyalakan. Material yang digunakan dipilih karena memiliki ketahanan yang baik, mudah dibersihkan, serta mampu mempertahankan kualitas visual dalam jangka panjang.

Sistem pencahayaan menggunakan LED module yang dipasang secara merata di dalam rangka sehingga menghasilkan distribusi cahaya yang seragam pada seluruh permukaan panel. Instalasi dilakukan dengan mengaitkan rangka neon box pada struktur eksisting menggunakan sistem bracket dan sekrup sehingga panel terpasang dengan kokoh namun tetap memudahkan proses perawatan maupun penggantian visual apabila diperlukan pembaruan materi pameran. Perpaduan konstruksi yang kuat, sistem pencahayaan backlit, serta tampilan grafis yang informatif menjadikan Neon Box Display Panel sebagai media interpretasi visual yang efektif dalam meningkatkan kualitas komunikasi informasi sekaligus memperkaya pengalaman edukatif pengunjung di Museum Pendidikan Surabaya.



Gambar 5. 42 Neon Box Display Panel

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

5.4.8 Wall Panel

Wall Panel dirancang sebagai elemen dekoratif yang berfungsi memperkuat identitas visual interior Museum Pendidikan Surabaya sekaligus meningkatkan kualitas estetika ruang pameran. Panel ini mengusung motif ilustratif yang merepresentasikan ikon Kota Surabaya, seperti Jembatan Suramadu, sehingga mampu menghadirkan nuansa lokal yang selaras dengan konsep museum. Selain berfungsi sebagai elemen estetis, Wall Panel juga menjadi media pembentuk suasana ruang (placemaking) yang memberikan karakter visual pada area pameran tanpa mengganggu alur sirkulasi maupun penyajian koleksi.

Wall Panel memiliki dimensi keseluruhan 3.030×2.030 mm dengan ketebalan 18 mm. Material utama menggunakan HMR (High Moisture Resistance) Board setebal 18 mm yang difinishing menggunakan High Pressure Laminate (HPL) sehingga menghasilkan permukaan yang rapi, tahan terhadap kelembapan, mudah dibersihkan, serta memiliki ketahanan yang baik terhadap penggunaan jangka panjang. Motif panel diproduksi menggunakan teknik laser cutting sehingga menghasilkan detail visual yang presisi dan memberikan efek kedalaman pada bidang dinding.

Sistem pemasangan dilakukan dengan menggunakan silicone sealant dan construction adhesive pada dinding eksisting sehingga panel dapat terpasang secara kuat tanpa memerlukan rangka tambahan yang terlihat. Metode pemasangan ini menghasilkan tampilan yang bersih (clean look), memudahkan proses instalasi, serta menjaga kestabilan panel selama masa penggunaan. Perpaduan material HMR Board, finishing HPL, dan motif laser cutting menjadikan Wall Panel tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai media visual yang memperkuat identitas ruang dan meningkatkan pengalaman spasial pengunjung di Museum Pendidikan Surabaya.



Gambar 5. 43 Wall Panel

Sumber: Pribadi Penulis, 2026

