

ABSTRAK

Matthew Maximilian

Perancangan Interior

Re-desain Interior Museum Pendidikan Surabaya dengan Implementasi
Teknologi dan Budaya Lokal

Museum merupakan salah satu objek penting yang ada disekitar kita saat ini, karena museum berisi barang-barang peninggalan sejarah yang dapat mengedukasi masyarakat disekitarnya. Tidak terkecuali Museum Pendidikan yang berada di Kota Surabaya. Tepatnya di Jl. Genteng Kali No.10, Kecamatan Genteng, Kota Surabaya, Jawa Timur.

Museum Pendidikan Surabaya adalah museum yang didirikan untuk melestarikan sejarah dan budaya tanah air serta mendukung kegiatan pendidikan, penelitian dan rekreasi di kota Surabaya, dengan tema utama pendidikan. Tetapi sayangnya hal itu belum terfasilitasi dengan baik, dimana media pembelajaran didalam Museum Pendidikan masih bersifat pasif belum bersifat komunikatif dan interior museum masih membosankan, sehingga pengunjung belum bisa merasakan media interaktif dan keunikan didalamnya. Dengan adanya pengenalan teknologi interaktif dan budaya lokal di Museum Pendidikan Kota Surabaya diharapkan pengunjung lebih tertarik untuk berkunjung ke museum dan tidak bosan.

Metode riset yang digunakan adalah design thinking yang dikutip dari Harvard Business Review pada tahun 2008. Hasil dan pembahasan jurnal yang didapat berupa bentuk implementasi dari teknologi sebagai media interaktif didalam Museum Pendidikan Kota Surabaya dan efek yang ditimbulkan kepada pengunjung.

Kata Kunci: Edukasi, Komunikasi, Museum Pendidikan, Media Interaktif, Budaya Lokal.

ABSTRAC

Matthew Maximilian

Perancangan Interior

Interior Re-design of the Surabaya Education Museum with the Implementation
of Local Technology and Culture

Museums are one of the important objects that are around us today, because museums contain historical relics that can educate the surrounding community. The Education Museum in Surabaya is no exception. Precisely on Jl. Tile Kali No.10, Tile District, Surabaya City, East Java.

Museum Pendidikan Surabaya is a museum established to preserve the history and culture of the homeland and support educational, research and recreational activities in the city of Surabaya, with the main theme of education. Unfortunately, this has not been well facilitated, as the learning media inside the Museum is still passive and not communicative, and the museum's interior is still boring, so visitors have not been able to experience interactive media and uniqueness inside it. With the introduction of interactive technology and local culture in the Surabaya City Education Museum, it is hoped that visitors will be more interested in visiting the museum and not get bored.

The research method used was design thinking which was quoted from the Harvard Business Review in 2008. The results and discussion of the journal obtained were in the form of implementation of technology as an interactive media in the Surabaya City Education Museum and the effects it had on visitors.

Keywords: Education, Communication, Education Museum, Interactive Media, Local Culture.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	Tapak Dalam.....	022
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii	3. POINT OF VIEW.....	026
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iv	Pola Aktivitas.....	027
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv	9 Elemen Interior.....	028
KATA PENGANTAR.....	v	Pola Hubungan Ruang	031
ABSTRAK	x	Karakteristik Ruang.....	032
DAFTAR ISI.....	vi	Besaran Ruang.....	033
DAFTAR GAMBAR.....	viii	Zoning.....	034
DAFTAR TABEL.....	ix	Grouping	035
1. EMPHATIZE.....	001	Framework	036
Latar Belakang.....	002	Problem Solving dan Programmatic Concept.....	038
Rumusan Masalah	002	4. IDEATE	039
Tujuan Desain.....	002	Concept Board.....	040
Batasan Masalah	002	Moodboard	042
Metode Perancangan: Design Thinking	003	Material Board	043
Studi Pustaka.....	004	9 Elemen Interior.....	044
Tipologi	009	Implementasi Konsep	045
2. OBSERVE	013	Alternatif	053
Sejarah Museum Pendidikan	014	5. PROTOTYPE	059
Wawancara	015	Gambar Kerja.....	060
Gambar Kerja Eksisting.....	017	3D Visual Rendering	088
Tapak Luar	016	6. TEST	110
		Material Board	111

Evaluation	114
7. IMPLEMENTATION	115
Story Telling	116
Pilot.....	117
Business Model Canvas	118
Brosur.....	119
Publikasi	120
CONCLUSION.....	121
DAFTAR REFERENSI	122
LAMPIRAN.....	123

DAFTAR GAMBAR

1.1 Bagan Proses Design Thinking	003
1.2 Antropometri	006
2.1 Situasi Kondisi Sekitar Lokasi	016
4.1 Moodboard	042
4.2 Materialboard	043
4.3 Perbedaan AR, VR dan MR	050
4.4 Implementasi Technology Bagian 1	058
4.5 Implementasi Technology Bagian 2	059

DAFTAR TABEL

2.1 Karakteristik Ruang	032
2.2 Besaran Ruang.....	033
2.3 Framework	037