

Perencanaan dan Perancangan Sensory Museum Perjuangan Bangsa Indonesia sebagai Tempat Fun-Education di Kota Surabaya Tema: Arsitektur Simbolis

Albert Sebastian Hionasis¹, Risma Andarini², Shirleyana³

¹*Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, albertsebastianhionasis@gmail.com*

²*Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, risma.andarini@widyakartika.ac.id*

³*Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, shirleyana@widyakartika.ac.id*

STATUS ARTIKEL

Dikirim 22 September 2025

Direvisi 20 Oktober 2025

Diterima 21 November 2025

Kata Kunci:

Sensory Museum; Arsitektur Simbolis; Fun-Education; Perjuangan Bangsa Indonesia; Pancasila

A B S T R A K

Dari tahun ke tahun terlihat dari jumlah kunjungan terdapat penurunan minat masyarakat terhadap museum konvensional. Museum perlu melakukan pendekatan baru yang mengintegrasikan teknologi kini ke dalam program pembelajaran museum. Para pengunjung tidak hanya melihat secara visual, tetapi juga seolah-olah diikutsertakan dalam peristiwa yang diceritakan dalam museum. Maka, dengan adanya perencanaan dan perancangan sensory museum perjuangan Bangsa Indonesia akan membantu memberikan edukasi sejarah dengan pendekatan yang berbeda dari museum konvensional. Buku *Architectural programming* dari Donna P. Duerk digunakan sebagai metode perancangan yang melibatkan identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis, konsep perancangan, dan desain arsitektur. Lokasi perancangan berada pada Jalan Taman Jayengrono, Surabaya. Tema arsitektur simbolis menggunakan konsep makro Pancasila pada perancangan sensory museum. Bentuk bangunan mengimplementasikan simbol dan sifat dari setiap sila Pancasila, mencerminkan nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Pada konsep mikro diterapkan sila-sila dan juga pengalaman sensori pada setiap ruang pameran. Perencanaan dan Perancangan Sensory Museum Perjuangan Bangsa Indonesia Sebagai Tempat Fun-Education Di Kota Surabaya Tema: Arsitektur Simbolis ini dibuat berdasarkan kajian dan analisa yang telah dilakukan dan diharapkan perancangan museum dapat menjadi lebih optimal.

1. PENDAHULUAN

Perencanaan dan Perancangan Sensory Museum Perjuangan Bangsa Indonesia dilatarbelakangi oleh penurunan minat masyarakat akan kunjungan terhadap museum. Minimnya kesadaran mahasiswa dalam mempelajari sejarah dapat berpengaruh terhadap masa depan bangsa (Waluyo, 2023). Pentingnya sebuah wadah yang menjadi pengingat dan alat edukator mengenai pengetahuan sejarah perjuangan, salah satunya adalah museum. Penurunan minat ini dapat terlihat dari jumlah pengunjung tahun ke tahun, berdasarkan data Badan Pusat Statistik DKI Jakarta, jumlah kunjungan museum mengalami penurunan signifikan dari 11 juta pada 2019 menjadi hanya sekitar 119 ribu pada 2021. Permasalahan ini menyoroti kebutuhan akan inovasi dalam konsep dan presentasi museum agar tetap relevan sebagai sarana edukasi dan pelestarian sejarah.

Permasalahan penurunan minat ini menjadi latar belakang krusial bagi inisiatif Perencanaan dan Perancangan Sensory Museum Perjuangan Bangsa Indonesia. Museum konvensional seringkali disorot karena sifatnya yang statis, kurang interaktif, dan cenderung pasif dalam penyajian informasi. Pengunjung seringkali hanya dapat melihat objek dari balik kaca, membaca deskripsi singkat, dan mendengarkan narasi satu arah. Kurangnya keterlibatan indra secara menyeluruh selain penglihatan, membuat pengalaman belajar di museum menjadi kurang mendalam dan mudah terlupakan. Padahal, sejarah perjuangan bangsa Indonesia adalah narasi yang penuh dengan nilai emosi, pengorbanan, dan semangat yang seharusnya mampu membangkitkan rasa nasionalisme. Tanpa adanya inovasi dalam penyajiannya, warisan sejarah ini berisiko kehilangan koneksi dengan generasi selanjutnya.

Motivasi dari mayoritas pengunjung museum adalah sebagai tempat tujuan wisata sebesar 57%, sedangkan hanya 19,8% yang memiliki dorongan akan pengetahuan sejarah (Wiyanarti, 2023). Hal itu dapat terjadi, dikarenakan museum dianggap menjadi tempat yang membosankan. Dan bagi sebagian pengunjung, tidak ada esensinya bagi mereka untuk mengulangi datang ke museum. Sehingga saat ini museum menjadi sebuah tempat yang hanya dikunjungi oleh segmen-semen tertentu saja. Diperlukan adanya pendekatan yang berbeda dari museum untuk meningkatkan faktor atmosfernya dengan menonjolkan nilai-nilai kesenangan kunjungan, sehingga anak muda akan lebih tertarik. Anak muda juga ingin merasa menjadi bagian dari karya-karya yang ditampilkan (Aritonang, 2023).

Merespons permasalahan tersebut, gagasan Perencanaan dan Perancangan Sensory Museum Perjuangan Bangsa Indonesia sebagai Tempat Fun-Education Tema: Arsitektur Simbolis di Kota Surabaya menjadi alternatif dalam menyajikan sebuah museum. Konsep museum ini tidak hanya menekankan pada penyampaian sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia, tetapi juga pada pendekatan *fun-education*, yakni menjadikan museum sebagai tempat yang menyenangkan, interaktif, dan penuh stimulasi sensorik. Melibatkan panca indra dan mempengaruhi persepsi, evaluasi dan perilaku konsumen yang digunakan sebagai stimulus bawah sadar terhadap sebuah produk, seperti kualitas, kecanggihan, inovasi, keanggunan, interaktivitas, dan modernitas (Krishna, 2012). Selain itu, pendekatan Arsitektur Simbolis digunakan untuk memperkuat penyampaian makna sejarah melalui bentuk, ruang, dan elemen bangunan yang mengandung lambang-lambang perjuangan bangsa. Sebagai kota dengan sejarah penting dalam perjuangan kemerdekaan, Surabaya dipilih sebagai lokasi karena memiliki nilai historis yang tinggi, seperti peristiwa pertempuran 10 November 1945. Namun, museum-museum yang ada di Surabaya masih cenderung bersifat konvensional dan belum mengadopsi pendekatan multisensori. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan mampu membuat pendekatan berbeda dalam permuseuman dan menjadi ikon baru edukasi sejarah yang modern, imersif, dan inklusif.

2. METODE

Metode desain dalam perancangan Sensory Museum Perjuangan Bangsa Indonesia mengikuti tahapan yang dikemukakan oleh Donna P. Duerk (1993) pada buku Architectural Programming, dimulai dari tahap persiapan yang mencakup identifikasi permasalahan di Kota Surabaya, studi pustaka, serta penentuan kebutuhan data. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data, yang terdiri atas data primer (survey, kuesioner untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif) serta data sekunder dari literatur dan regulasi yang relevan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengkaji analisa tapak, faktor alam, faktor kultur, dan faktor estetika. Hasil analisa ini digunakan untuk merumuskan konsep perancangan yang mencakup konsep makro dan mikro, sebagai dasar pembuatan gambar desain seperti denah, tampak, potongan, dan site plan. Tahap akhir adalah desain arsitektural, yaitu pengembangan

konsep menjadi rancangan utuh yang menyatukan aspek estetika, fungsi, simbolisme, dan pengalaman sensorik secara menyeluruh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kuisisioner

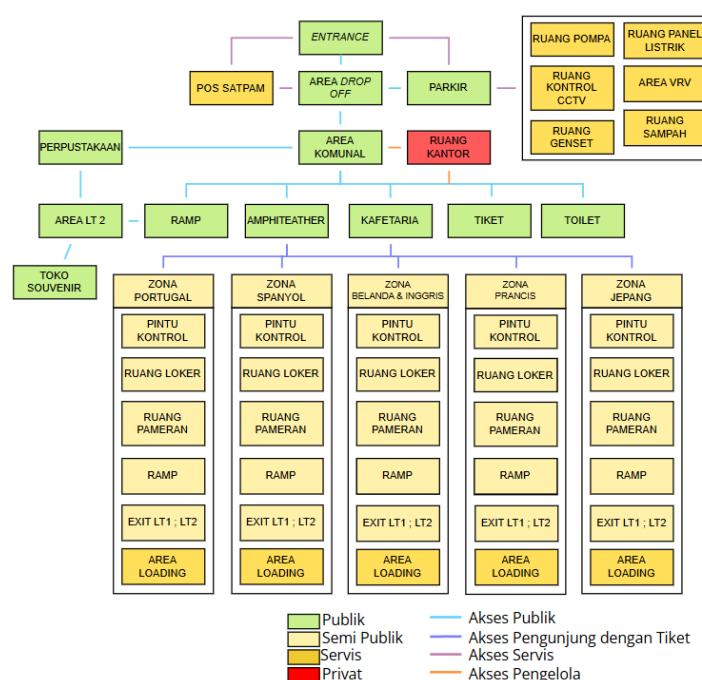
Berdasarkan hasil kuesisioner yang disebar dengan 49 responden, minat generasi muda pada usia 15–30 tahun di Surabaya untuk mengunjungi museum tergolong rendah, dengan hanya 21,8% responden yang menyatakan sering berkunjung dan 25,4% yang melakukannya atas kemauan sendiri bukan karena kegiatan yang wajibkan. Meskipun demikian, potensi peningkatan minat cukup besar, sebanyak 91% responden menyatakan akan lebih tertarik jika museum menghadirkan instrumen interaktif, 90,4% jika museum menawarkan pengalaman berbeda dari museum konvensional, dan 90% jika dikombinasikan dengan teknologi seperti *video mapping*. Selain itu, 85,2% juga setuju terhadap pembelajaran berbasis audio. Hal ini menunjukkan bahwa museum dengan pendekatan multisensori dan teknologi digital memiliki peluang besar untuk menarik minat kunjungan serta membangkitkan ketertarikan generasi muda terhadap sejarah perjuangan bangsa.

3.2 Program Ruang

Pengguna dari sensory museum perjuangan Bangsa Indonesia sebagai tempat fun-education di Kota Surabaya tema: arsitektur simbolis adalah pengunjung dari museum yang dibagi menjadi pengunjung umum, komunitas, tamu, dan juga pengelola museum. Jenis ruang yang dibutuhkan dalam museum didapatkan berdasarkan klasifikasi pengguna museum. Kapasitas dan besaran ruang juga didasarkan pada pengguna bangunan. Pada program ruang terdapat penzoningan, dengan membagi ruang berdasarkan jenis penggunanya, sebagai berikut.

1. Zona publik merupakan ruang yang dapat diakses oleh seluruh pengguna yaitu pengunjung umum, komunitas, tamu dan pengelola.
2. Zona semi publik merupakan ruang yang dapat diakses oleh pengguna bangunan yang memiliki tiket, tamu, dan juga pengelola.
3. Zona servis merupakan ruang yang hanya dapat diakses oleh para pengelola servis bangunan.
4. Zona privat merupakan ruang yang hanya dapat diakses oleh pengelola bangunan dan tamu.

Tabel 3.1 Tabel Diagram Zoning



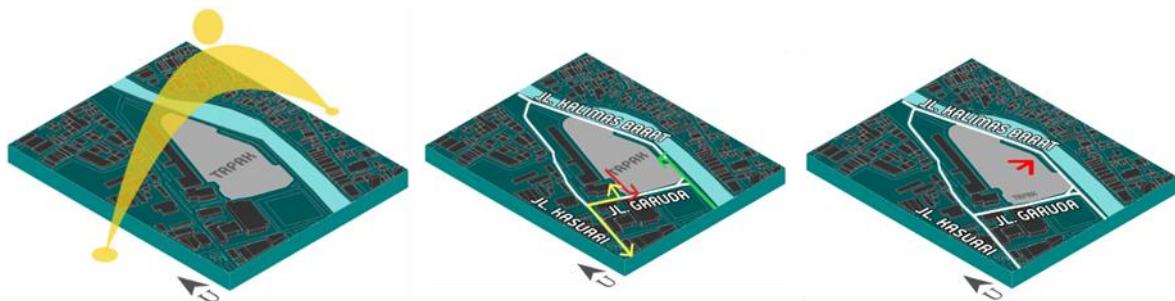
3.3 Analisa Tapak

Tapak yang dipilih adalah tapak yang berada di Jalan Taman Jayengrono, Krembangan Selatan, Kecamatan Krembangan, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Dengan dimensi sebagai berikut.



Gambar 3.1 Lokasi Tapak

Analisa tapak yang telah dilakukan meliputi analisa faktor alam, analisa faktor kultur, analisa faktor estetika. Dari analisa tersebut memberikan beberapa rekomendasi dalam perencanaan sensory museum. Pada rekomendasi analisa faktor alam adalah dengan memberikan kanopi pada bangunan ke arah barat, lalu memberikan bukaan pada bangunan untuk menangkap angin masuk ke dalam sebagai penghawaan alami. Dari analisa faktor kultur terdapat beberapa rekomendasi yaitu menyesuaikan dengan tata guna lahan yang berlaku, membuat akses masuk utama kendaraan dari Jalan Kalimas Barat dan akses masuk kedua kendaraan dari Jalan Garuda sekaligus menjadi akses masuk kendaraan servis, lalu juga pada Jalan Garuda diberikan akses keluar. Dari analisa faktor estetika menghasilkan rekomendasi orientasi site menuju ke arah Jalan Kalimas Barat untuk menangkap view Sungan Kalimas dan Kawasan Kembang Jepun.



Gambar 3.2 (a) Analisa Faktor Alam, (b) Analisa Faktor Kultur, (c) Analisa Faktor Estetika

3.4 Konsep

Konsep makro, menggunakan Metafora Kombinasi dengan perwujudan Simbol Pancasila. Pancasila merupakan Ideologi Bangsa Indonesia, yang menjadi pedoman dalam membangun bangsa. Panca berarti lima dalam Bahasa Sansekerta, Sila berarti dasar atau asas, yang berarti Pancasila adalah lima dasar prinsip. Pada setiap sila tersebut memiliki sebuah makna, simbol dan sifat antara lain.

1. Sila pertama, (Bintang), melambangkan sebuah cahaya dalam latar belakang hitam, terang cahaya bintang menggambarkan cahaya Ilahi dari Tuhan yang Esa. Sifat: Cahaya, Spiritualitas, Kemuliaan.

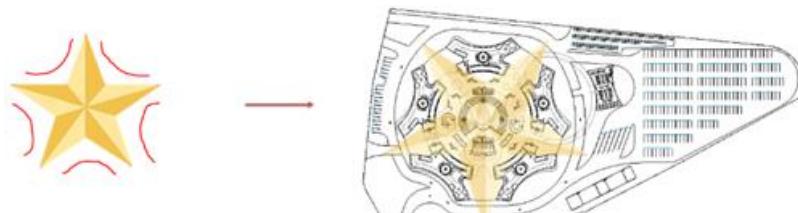
2. Sila Kedua (Rantai), terdiri dari mata rantai persegi dan lingkaran yang terhubung, keterkaitan bermakna bahwa bangsa terkait erat dan menjunjung nilai kemanusiaan. Sifat: Persatuan, Keterhubungan, Peradaban.
3. Sila Ketiga (Pohon Beringin), beringin biasanya digunakan orang untuk berteduh karena daun dan akar jalarnya yang rimbun, hal ini bermakna bahwa setiap Rakyat Indonesia mendapatkan tempat perlindung dalam Bangsa Indonesia, begitupun dengan banyaknya akar jalar pada pohon dikaitkan pada keberagaman. Sifat: Perlindungan, Persatuan, Kokoh, Perlindungan, Menaungi.
4. Sila Keempat (Kepala Banteng), banteng memiliki filosofi hewan sosial suka berkumpul, melambangkan musyawarah dan kebersamaan. Sifat: Musyawarah, Demokrasi, Kebersamaan, Kekokohan.
5. Sila Kelima (Padi dan Kapas), padi dan kapas merupakan simbol pangan dan sandang, mengisyaratkan bahwa untuk mencapai negara yang adil harus ada kemakmuran yang merata bagi rakyatnya. Sifat: Keadilan, Kesetaraan, Kemakmuran, Kesejahteraan



Gambar 3.3 Lambang Pancasila
Sumber : Wikipedia.com

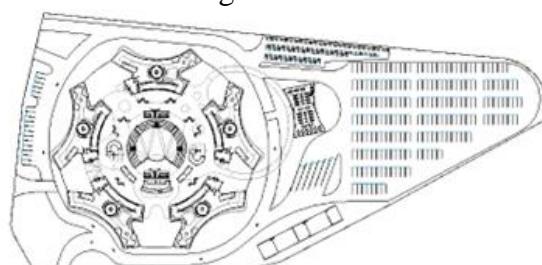
Konsep Mikro Bentuk merupakan perwujudan dari setiap sila dalam Pancasila. Dari kelima sila tersebut diimplementasikan dalam bentuk bangunan menggunakan metafora tangible dan intangible, antara lain.

1. Sila pertama, menggunakan metafora abstrak dari perwujudan simbol sila pertama yaitu Bintang. Bentuk Bintang pada bangunan terlihat dari tampak atas secara vertikal, sebagai pemaknaan hubungan vertikal antara manusia dengan Tuhan.



Gambar 3.4 Metafora Bintang Dalam Bangunan

2. Sila kedua, menggunakan metafora intangible, mewujudkan rantai dengan setiap massa bangunan saling berikatan. Menyimbolkan pemaknaan keterhubungan antar sesama manusia yang saling membutuhkan sebagai makhluk sosial.



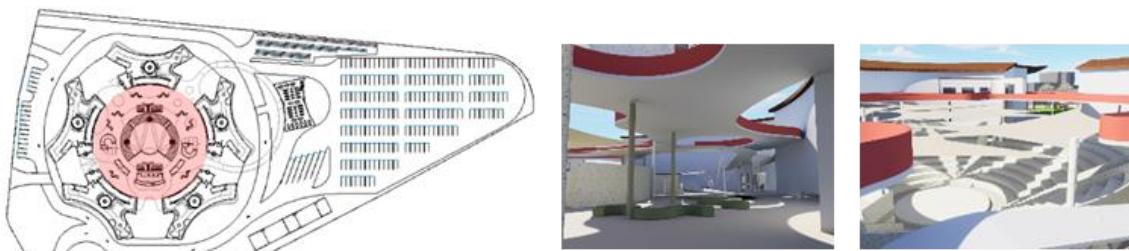
Gambar 3.5 Metafora Rantai Dalam Bangunan

3. Sila ketiga, menggunakan metafora intangible dari perwujudan simbol sila ketiga yaitu pohon beringin dan sifat perlindungannya. Penggunaan atap bentang lebar yang membentang menutupi setiap massa bangunan, menjadi simbol perlindungan.



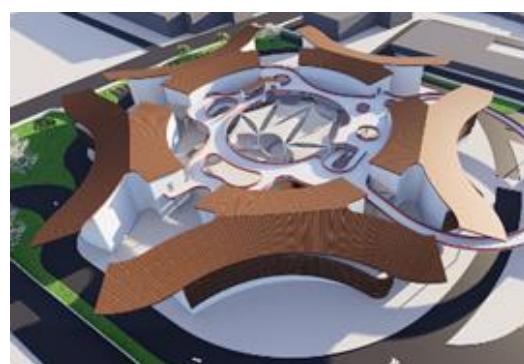
Gambar 3.6 Metafora Pohon Beringin Dalam Bangunan

4. Sila keempat, menggunakan metafora intangible dari kepala banteng dengan menggunakan sifat musyawarah yang merupakan kegiatan interaksi sesama manusia. Dalam hal ini, diwujudkan dalam area komunal yang menjadi sebuah tempat pertemuan interaksi sosial, dan dapat dijadikan wadah kegiatan komunitas sosial ataupun kegiatan lainnya. Area Komunal dibentuk atas dasar kebersamaan.



Gambar 3.7 Metafora Kepala Banteng Dalam Bangunan

5. Sila kelima, menggunakan metafora intangible padi dan kapas dengan menggunakan sifat keadilan dan kesetaraan, dan diwujudkan dalam persamaan luas tiap bangunan. Terdapat lima massa dalam bangunan yang memiliki bentuk dan luasan yang sama.



Gambar 3.8 Metafora Padi dan Kapas Dalam Bangunan

Konsep Mikro Ruang adalah panca, diambil dari Pancasila, panca merupakan Bahasa Sansekerta yang berarti lima, jika digabungkan dengan kata sila berarti lima dasar prinsip. lima ruang utama tersebut disesuaikan dengan zona-zona yang telah terbagi dari negara penjajah. Lima zona tersebut memiliki daya interaksi sensory, sebagai berikut.

- Fase 1 Area Display dan Tekstur
- Fase 2 Area Pameran Visual Film
- Fase 3 Area Pameran Berjalan
- Fase 4 Area Pameran Visual Proyeksi Digital

- Fase 5 Area Pameran Audio

Diintegrasikan ke dalam setiap zona museum dengan fase-fase yang telah diklasifikasikan.

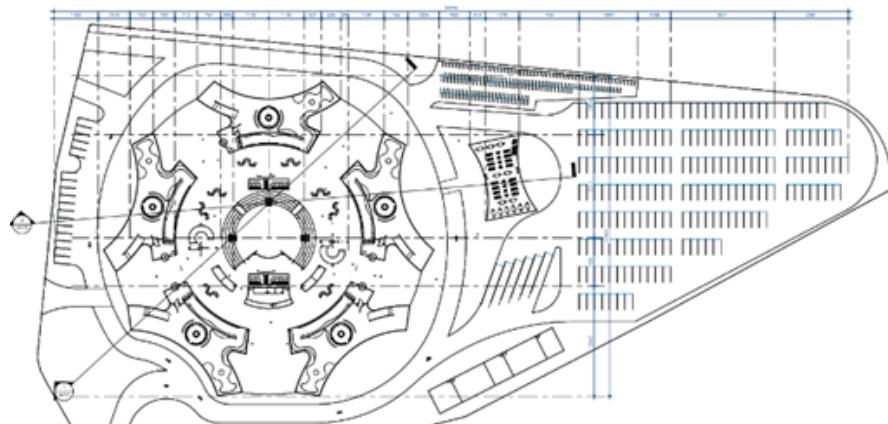
1. Zona Portugal (1509-1595)
 - Fase 1 Awal Kedatangan dan Daya Tarik Rempah
 - Fase 2 Perlawan Awal dan Manipulasi Perjanjian
 - Fase 3 Sultan Baabullah dan Kekuatan Ternate
 - Fase 4 Perpindahan Kekuatan
 - Fase 5 Warisan Budaya Portugis
2. Zona Spanyol (1521-1529)
 - Fase 1 Kedatangan dan Persaingan dengan Portugis
 - Fase 2 Aliansi Perlawan terhadap Portugis
 - Fase 3 Pengaruh di Tidore
 - Fase 4 Akhir Kekuasaan
 - Fase 5 Warisan Budaya Spanyol
3. Zona Belanda-Perancis (1602;1808)
 - Fase 1 Vereenigde Oostindische Compagnie VOC
 - Fase 2 Pengaruh Prancis dan Pahlawan Lokal
 - Fase 3 Tanam Paksa
 - Fase 4 Politikal Etis dan Pergerakan Nasional
 - Fase 5 Mempertahankan Kemerdekaan
4. Zona Inggris (1811-1816)
 - Fase 1 Penaklukan Jawa dan Perpindahan Kekuasaan
 - Fase 2 Kebijakan Raffles
 - Fase 3 Pemberontakan dan Perlawan
 - Fase 4 Kembalinya Kekuasaan Belanda
 - Fase 5 Warisan Budaya Inggris
5. Zona Jepang (1942)
 - Fase 1 Kedatangan dan Harapan Palsu
 - Fase 2 Penderitaan Rakyat
 - Fase 3 Pemberontakan Bersenjata dan Pergerakan Bawah Tanah
 - Fase 4 Pembentukan BPUPKI/PPKI Janji Kemerdekaan
 - Fase 5 Proklamasi Kemerdekaan

Konsep mikro penataan massa, juga diambil dari kata panca, dari Pancasila. Panca merupakan Bahasa Sansekerta yang berarti lima, jika digabungkan dengan kata sila berarti lima dasar prinsip. Penerapan panca pada mikro tatanan massa yaitu dengan menciptakan lima massa utama yang tersusun dengan hubungan organisasi massa secara terpusat.

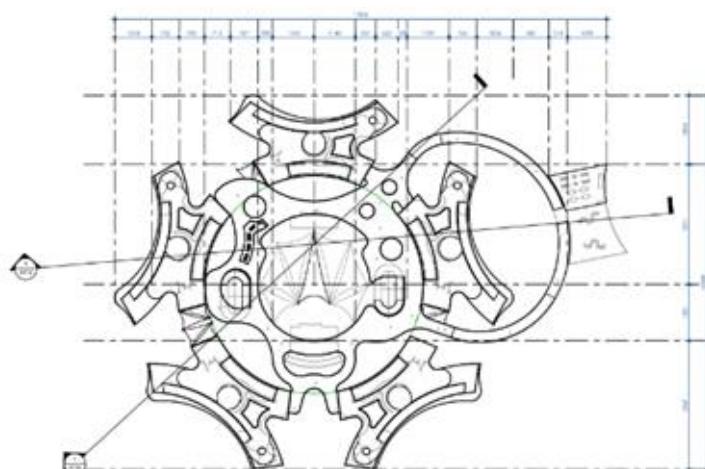


Gambar 3.9 Gambar Site Plan

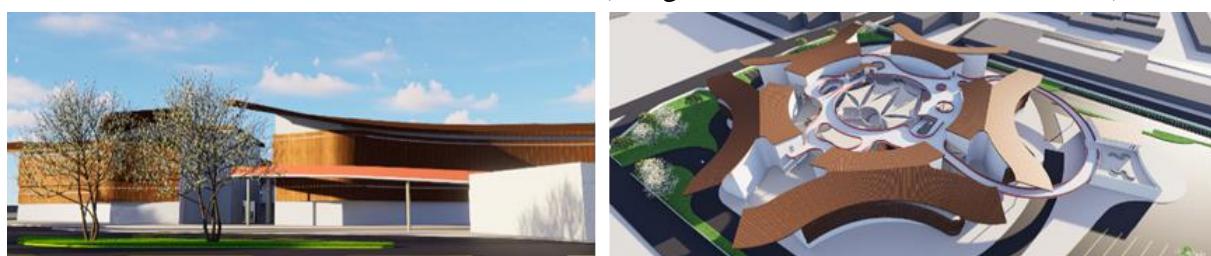
3.5 Gambar Desain Arsitektural



Gambar 3.10 Gambar Denah Lantai 1 dan Penataan Lahan



Gambar 3.11 Gambar Denah Lantai 2 (Bangunan Museum dan Area Komunal)



Gambar 3.12 Gambar Perspektif Mata Manusia dan Mata Burung Pada Museum

4. KESIMPULAN

Perencanaan dan Perancangan Sensory Museum Perjuangan Bangsa Indonesia sebagai Tempat Fun-Education di Kota Surabaya Tema: Arsitektur Simbolis dilatarbelakangi oleh penurunan minat masyarakat akan museum konvensional, yang dapat terlihat dari jumlah pengunjung tahun ke tahun. Perencanaan dan Perancangan Sensory Museum Perjuangan Bangsa Indonesia mengambil pendekatan Arsitektur Simbolis sebagai representasi era baru

museum di Indonesia. Metode desain dalam perancangan yang diterapkan adalah Architectural Programming oleh Donna P Duerk (1993), merupakan tahapan proses desain melalui observasi, analisa, merumuskan tujuan, merumuskan persyaratan desain, dan menentukan solusi.

Bentuk bangunan diambil penerapan perwujudan simbol dan sifat setiap sila dalam Pancasila, yang mempresentasikan akan kehidupan bangsa yang didasari oleh ideologi Pancasila. Panca berarti lima dalam Bahasa Sansekerta, Sila berarti dasar atau asas, yang berarti Pancasila adalah lima dasar prinsip. Dalam kelima sila terkandung nilai-nilai yang mencerminkan Bangsa Indonesia seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ananda. (2021). Pengertian Nilai Dasar Pancasila dan Contohnya. Retrieved from gramedia.com: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-nilai-dasar-pancasila/>
- Aritonang, H. (2023). Minat ke Museum Memprihatinkan, Ini Penyebabnya Kata Ahli. Romys Binekasri, CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/entrepreneur/20230421042423-25-431525/minat-ke-museum-memprihatinkan-ini-penyebabnya-kata-ahli>
- Badan Pusat Statistik. (2021). Jumlah Pengunjung Museum Menurut Jenis Museum di Provinsi DKI Jakarta. Diperoleh dari <https://jakarta.bps.go.id/indicator/16/651/1/jumlahpengunjung-museum-menurut-jenis-museum-di-provinsi-dki-jakarta.html>.
- Corne, K. V. (2022). 5 Nama Lambang Pancasila Sila 1-5 dan Maknanya Lengkap. Retrieved from iNews.id: <https://www.inews.id/news/nasional/5-nama-lambang-pancasila-sila-1-5-dan-maknanya-lengkap>
- Duerk, P. D. (1993). Architectural Programming: Information Management for esign. Washington, DC: Van Nostrand Reinhold.
- Kansil, C. S. T. (1985). Sejarah Perjuangan Pergerakan Kebangsaan Indonesia. Erlangga.
- Krishna, A. (2012). An integrative review of sensory marketing: Engaging the senses to affect perception, judgment and behavior. *Journal of Consumer Psychology*, 22(3), 332–351. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jcps.2011.08.003>
- Waluyo, S. (2023). Kurangnya Minat Mahasiswa Mempelajari Sejarah Bagi Masa Depan Bangsa. Retrieved from <https://rri.co.id/semarang/iptek/280497/kurangnya-minat-mahasiswa-mempelajari-sejarah-bagi-masa-depan-bangsa> utm_source=news_slide&utm_medium=internal_link&utm_campaign=General%20Campaign
- Wiyanarti, E. (2023). Bagaimana Pandangan Museum Indonesia di Masa Kini? <https://fis.um.ac.id/2023/11/09/bagaimana-pandangan-museum-indonesia-di-masa-kini/>