

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Telah beribu-ribu tahun orang melihat ke langit dan terpesona olehnya. Dengan mata telanjang pada langit yang cerah kita dapat melihat benda-benda langit berupa planet, bintang, meteor pada waktu tertentu komet disamping matahari dan bulan. Pemunculan benda-benda langit dan berbagai fenomena alam lainnya yang berulang secara teratur atau berkala menyebabkan kita mengenal dimensi waktu.

Astronomi sebagai bagian dari sains merupakan ilmu yang paling awal dalam peradaban manusia, yang sudah dikenal sekitar 3000 tahun sebelum jaman Babilonia kuno. Pada masa itu manusia sudah tertarik untuk mengetahui gejala-gejala alam dengan mengamati perubahan yang terjadi di langit, yang kemudian banyak melahirkan mitos-mitos dan muncul ilmu astrologi yang mempelajari tentang pergerakan benda-benda langit seperti matahari, bulan, planet-planet dan bintang-bintang yang dipercaya mempunyai dampak atau pengaruh terhadap kehidupan seseorang. Orang-orang Yunani dan Romawi mempunyai andil yang sangat besar dalam perkembangan ilmu astronomi maupun astrologi. Secara perlahan tapi pasti pemikiran-pemikiran baru bermunculan sejalan dengan kemajuan peralatan pengamatan sehingga pemahaman alam semesta semakin berkembang.

Ilmu astronomi modern dimulai pada saat meninggalnya Nicolaus Copernicus pada tahun 1543. Ia menjadi terkenal dengan teori Heliosentrisnya, hal ini merupakan sumbangan besar bagi ilmu pengetahuan dan memberikan insiprasi baru bagi keberadaan kita di alam semesta ini. Teori ini didukung oleh Gallileo yang pada tahun 1609 untuk pertama kalinya melakukan penelitian terhadap keadaan langit dengan menggunakan teleskop. Sejak saat itu ilmu astronomi semakin berkembang seiring dengan ditemukannya alat-alat yang sangat membantu manusia dalam melakukan penelitian.

1.2 Ide/ Gagasan Konsep

Karena planetarium ditujukan supaya orang-orang mengerti dan belajar bagaimana planet-planet di tata surya dan jagat raya terbentuk, oleh karena itu planetarium dibuat dengan sistem pembelajaran yang santai dan mengasikkan.

Pengunjung datang ke planetarium untuk memperluas ilmu pengetahuan sekaligus berlibur, karena acara dan pengetahuan ilmiah disajikan dengan perpaduan narasi, visualisasi dan musik yang menarik sehingga unsur pendidikan dan hiburan menjadi seimbang.

Fasilitas ruang- ruang yang dibutuhkan antara lain :

- Fasilitas galeri / pameran tetap dan pameran temporer sebagai sarana langsung dalam memahami ilmu astronomi.
- Auditorium dan ruangan teater sebagai sarana inovatif dan komunikatif dalam menyampaikan gagasan dan ide baru yang ada.
- *Game center* dan *cyber spot* sebagai sarana komunikatif dengan cara belajar sambil bermain.

1.3 Identifikasi Masalah

Permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam mendesain planetarium adalah :

- Bagaimana merancang Planetarium sebagai tempat belajar sekaligus bermain?
- Bagaimana mengaplikasikan tema ledakan dalam penerapan konsep pada bangunan Planetarium?

1.3 Tujuan Perancangan

- Membuat Planetarium yang menarik dengan membuat fasilitas interaktif, untuk belajar juga untuk bermain dengan menerapkan permainan pada pelajaran seperti membuat *game center* ataupun *cyber spot*.
- Menerapkan konsep “Proses Ledakan Bintang” dengan membuat desain yang ruangnya beralurkan radial, luas, tidak monoton, sedangkan pada furniture menggunakan furniture yang berwarna warni, dan mendesain lampu yang memperlihatkan kesan luar angkasa.

1.4 Sistematika Penulisan

Penulisan ini terbagi menjadi beberapa bab yang mempunyai garis besar sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dimulai dari penjelasan mengenai pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, ide atau gagasan konsep, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai kajian teori yang diangkat oleh penulis. Mengenai astronomi secara umum, definisi planetarium, dan juga menjelaskan secara menyeluruh tentang tinjauan teori desain, perencanaan dan desain.

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI

Bab ini menjelaskan mengenai deskripsi obyek studi, ide implementasi konsep, analisa fisik dan fungsional.

BAB IV PERENCANGAN DESAIN INTERIOR

Bab yang menjelaskan mengenai ide / konsep dan keputusan desain.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan.