



DESAIN INTERIOR PLANETARIUM SEBAGAI TEMPAT WISATA EDUKASI ILMU ASTRONOMI DI JIMBARAN, BALI

Umma Satila¹, Ida Ayu Dyah Maharani², James Modouw³
^{1,2,3}Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail : ummasatila@gmail.com, dyahmaharani@si-dps.ac.id, jimodouw@gmail.com

Abstrak

Bali yang dikenal dengan pariwisatanya memiliki perkembangan yang sangat tinggi dalam sektor ini. Tingginya jumlah tempat pariwisata di Bali membuat masyarakat dan pemerintah mengemas banyak hal dengan dengan pariwisata. Seperti halnya edukasi yang juga dikemas dengan pariwisata untuk lebih menarik perhatian masyarakat dan juga dapat memberikan edukasi pada masyarakat dari segala kalangan usia secara lebih santai, menyenangkan dan efektif. Masyarakat yang lahir dan besar di Bali dapat dikatakan sedikit rendah tingkat literasinya di bidang sains jika dibandingkan dengan daerah lain yang sudah jauh lebih maju dengan sarana dan prasarana yang mereka miliki. Dalam karya tulis ini, solusi yang ditawarkan untuk memecahkan permasalahan dan gagasan ide dalam upaya meningkatkan tingkat literasi dan sektor pariwisata di Bali adalah dengan cara menciptakan Planetarium, dimana bangunan ini dapat menunjang dan memberikan kenyamanan bagi para civitasnya di dalam melaksanakan kegiatan berwisata dan edukasi mengenai objek benda langit di alam semesta. Metode yang digunakan dalam mendesain interior Planetarium menggunakan 3 metode, antara lain metode penulisan karya menggunakan metode deskriptif kualitatif, untuk metode pengumpulan data menggunakan metode kepustakaan, observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu untuk proses desain menggunakan metode *glass box*. Dari hasil metode penelitian tersebut akan menghasilkan sebuah solusi (konsep) yang menjawab permasalahan yang sebelumnya dan divisualisasikan lewat gambar - gambar desain seperti gambar konseptual, gambar pengembangan dan gambar konstruksi.

Kata Kunci : Desain, Interior, Edukasi, Wisata, Planetarium.

Abstract

Bali is known as for its tourism that has a very high development in this sector. The high number of tourism places in Bali makes the community and government package a lot of things with the tourism concept. As well as education which is also packaged with tourism to attract more people's attention and can also provide education to people of all ages in a more relaxed, fun and effective way. People that born and lives in Bali can be said that they have a slightly low level of literacy in science when it compared to other regions which are already much more advanced with the facilities and infrastructure that they have. In this thesis, the solution offered to solve problems and ideas to increase literacy levels and the tourism sector in Bali is to create a Planetarium, where this building can support and provide comfort for the community in carrying out tourism activities and education about celestial objects in the universe. The method that is used in designing the interior of this Planetarium uses 3 methods, including the method of writing using qualitative descriptive methods, for data collection methods using literature, observation, interviews, and documentation methods, then for the design process using the glass box method. From the results of this research, it will give a solution (concept) that answers the previous problem and visualized it through design drawings such as conceptual drawings, development drawings, and construction drawings.

Key words : Design, Interior, Education, Tourism, Planetarium.

Artikel ini diterima pada :13 Agustus 2021 dan Disetujui pada : 28 Agustus 2021

PENDAHULUAN

Bali dengan segala keindahannya menjadikannya sebagai salah satu destinasi wisata di Indonesia yang menarik banyak wisatawan domestik dan mancanegara. Tempat wisata di Bali pun beragam, dari wisata alam hingga wisata buatan. Hal ini tentunya membuat Bali lebih

meningkatkan ragam jenis pariwisata yang ada di dalamnya untuk tujuan atau menyelesaikan masalah sosial tertentu. Salah satu masalah yang terdapat di Bali adalah kurangnya ketertarikan remaja di bidang edukasi. Seperti yang kita ketahui, Bali dapat dibilang cukup tertinggal dalam bidang edukasi, seperti contohnya di bidang ilmu astronomi.

Ilmu astronomi merupakan ilmu yang mempelajari tentang benda-benda langit dan manusia pun sudah melihat langit sejak dahulu sebagai sumber untuk menghitung hari, bercocok tanam, melihat pasang surut air laut dan banyak hal lainnya. Ilmu ini sendiri masih diterapkan sampai sekarang, seperti pada penentuan munculnya Hilal untuk Umat Muslim (LAPAN, 2021), penentuan Hari Raya Paskah untuk Umat Kristiani (Subroto, 2012) dan Bali yang sebagaimana dikenal dengan Umat Hindu sebagai mayoritas agama yang dipegang sangat kental dengan perhitungan bulan untuk menentukan hari-hari besar, seperti hari baik, hari untuk upacara, Hari Purnama dan lainnya (Artiningrat, 2016).

Dilihat dari kuatnya ikatan antara dunia astronomi dengan kehidupan menyadarkan manusia bahwa perkembangan ilmu astronomi sejalan dengan peradaban manusia. Ilmu ini pun sudah dipelajari sejak duduk di bangku sekolah dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau yang biasa disebut dengan IPA. Namun menurut Ketua Himpunan Astronomi Amatir Jakarta, ilmu astronomi yang diberikan di sekolah hanya berkisar 5-10% (Shinta, 2017). Hal ini menyebabkan pemberian ilmu kepada siswa tidak dilakukan secara matang dan terperinci sehingga terdapat banyak kekurangan dalam pembelajarannya.

Ini terbukti dari sedikitnya jumlah siswa yang mengikuti olimpiade astronomi setiap tahunnya. Indonesia juga mulai mengikuti Olimpiade Astronomi Internasional atau *International Astronomy Olympiads (IAO)* pada tahun 2003 yang dilaksanakan di Stockholm, Swedia. Indonesia berhasil meraih 2 perak dan 1 perunggu oleh siswa asal Bandung (Bella, 2004). Sudah diketahui bahwa Bandung merupakan pusat dari ilmu astronomi di Indonesia, dikarenakan Bandung memiliki Observatorium Bosscha yang merupakan observatorium pertama dan menjadi observatorium tertua di Indonesia (CNN, 2020). Hal ini membuktikan bahwa Bali membutuhkan sarana dan prasarana khusus untuk mempelajari ilmu astronomi seperti planetarium sebagai wadah edukasi dan wisata bagi masyarakat untuk mempelajari ilmu astronomi dan tidak tertinggal di bidang edukasi oleh daerah lain yang sudah lebih maju di bidang tersebut.

Planetarium adalah gedung teater untuk memperagakan simulasi susunan bintang dan benda-benda langit. Atap gedung biasanya berbentuk kubah setengah lingkaran (Anggraini, 2020). Di dalam planetarium terdapat proyektor untuk memperagakan simulasi susunan bintang dan benda langit lainnya. Proyektor tersebut terletak di tengah ruangan dan memperagakan simulasi susunan benda langit secara *real time* atau sesuai waktu yang berlangsung. Pada planetarium juga terdapat museum yang biasanya terdapat proyektor dan alat-alat penelitian lain dan biasanya merupakan alat-alat kuno yang digunakan oleh peneliti terdahulu. Terdapat juga ruang pameran yang didalamnya menyediakan proyektor dan alat lainnya dan dapat dicoba oleh pengunjung.

Peran Desain interior tentunya sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan planetarium ini, terutama peran desain interior untuk menarik perhatian masyarakat agar mau berkunjung dan belajar di planetarium tersebut. Semakin unik dan menarik interior dari bangunannya maka semakin tinggi pula persentase masyarakat untuk berkunjung dan kembali datang untuk menggali lebih banyak informasi dan ilmu di dalamnya. Tentu saja fungsi atau peran dari desain interior tidak hanya sebatas untuk menarik pengunjung, tetapi juga untuk mempermudah dan memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi para pengunjung untuk beraktivitas di dalamnya. Memberikan kenangan yang membekas pada pengunjung sebagai ikatan untuk nantinya kembali lagi atau memberitahukan kepada orang lain tentang betapa banyak hal yang bisa didapatkan jika berkunjung ke planetarium ini.

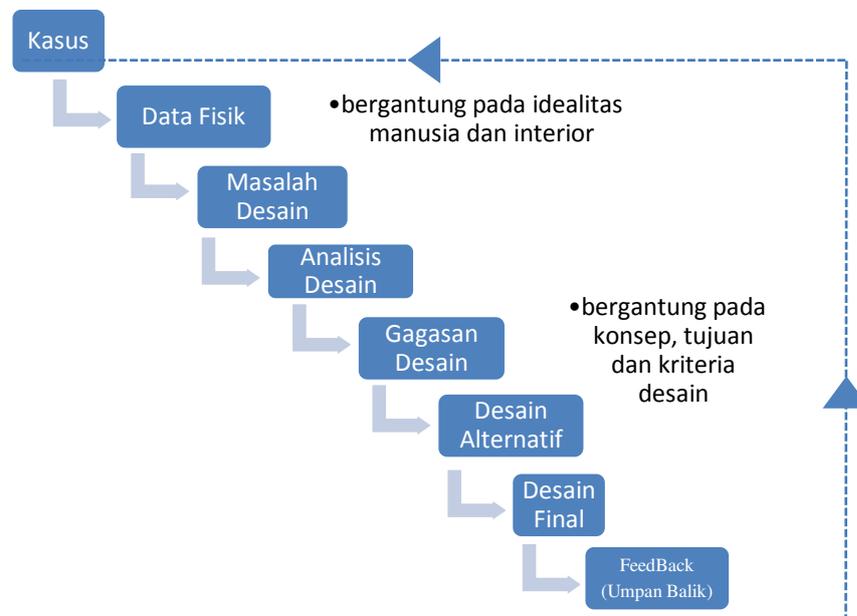
METODE

Metode dalam pengerjaan kasus ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu metode penulisan, pengumpulan data, dan proses desain. Metode penulisan data yang digunakan pada kasus ini adalah metode deskriptif kualitatif, lalu untuk metode pengumpulan data meliputi

- a) Observasi dengan cara survey lapangan
- b) Wawancara dari sumber-sumber yang diperlukan untuk mendapat masukan

- c) Dokumentasi sebagai data dan acuan dalam penyelesaian masalah
- d) Studi literatur yang di dapat dari media buku, jurnal, artikel maupun data sekunder yang berkaitan langsung dengan kasus.

Proses desain yang digunakan dalam kasus ini menggunakan metode *glass box*. Proses desain ini yang dilakukan dari awal hingga akhir dapat terlihat jelas. Penerapan metode ini dimaksudkan agar pembuatan desain lebih sistematis serta pembaca dapat mudah memahami desain yang dibuat oleh penulis.



Gambar 1 : Skema Proses desain
(Sumber : Satila, 2021)

1) Penentuan Kasus

Penentuan kasus Planetarium ini diawali dengan adanya beberapa isu atau masalah yang terdapat pada daerah tersebut. Masalah yang terdapat pada kasus ini antara lain adalah tidak adanya tempat maupun sarana dan prasarana yang lengkap untuk menunjang masyarakat dalam mendalami ilmu pengetahuan khususnya di bidang ilmu astronomi yang menyebabkan kurangnya literasi masyarakat mengenai ilmu tersebut. Untuk kasus ini, Planetarium merupakan sebuah solusi yang akan digunakan untuk menjawab masalah tersebut.

2) Pendataan Data Fisik Kasus

Setelah mendapatkan kasus, maka Langkah selanjutnya yaitu menemukan lokasi dan melakukan pendataan mengenai data fisik kasus. Lokasi yang diambil untuk melakukan perancangan planetarium ini adalah Jimbaran yang mana memiliki potensi kuat karena datarannya yang tinggi dan terdapat banyak lahan kosong yang luas sehingga tidak terdapat banyak polusi cahaya untuk melakukan proses pengamatan bintang melalui teleskop dan sebagainya.

3) Menganalisis Desain

Proses penganalisaan data dimulai dari mengumpulkan seluruh fakta yang ada mengenai kasus seperti standar ukuran fasilitas dan ruang apa saja yang akan diaplikasikan pada desain lalu dirangkum menjadi kesimpulan untuk meringkas dan menyederhanakan pemikiran-pemikiran sebelumnya.

4) Menemukan Masalah pada Proses Desain

Setelah mendapatkan data fisik dan kebutuhan ruang dari kasus maka Langkah selanjutnya yaitu melakukan proses desain. Pada kasus ini, saat melakukan proses desain terdapat masalah berupa luas lahan yang kurang untuk area parkir karena bentuk *layout* bangunan yang terlalu besar, mengingat bahwa tempat edukasi wisata seperti ini pasti akan sering dikunjungi oleh siswa maupun rombongan umum yang datang menggunakan bus

dengan ukuran yang lebih panjang dan lebar dari kendaraan umum lainnya sehingga membutuhkan area parkir yang lebih luas.

5) Menemukan Gagasan Desain

Setelah melakukan Analisa dan memecahkan masalah yang didapat maka proses yang akan dilanjutkan adalah pembuatan gagasan desain yang berdasarkan konsep, tujuan dan kriteria pada kasus tersebut. Konsep yang digunakan untuk kasus planetarium ini adalah "CITTA SEMESTA" yang berarti ingatan atau memori pertama yang sangat membekas. Pengaplikasian konsep juga harus sesuai dengan aktivitas, civitas dan fasilitas dari bangunan agar tidak terdapat kesalahan hitungan maupun alur sirkulasi yang berantakan.

6) Membuat Alternatif Desain

Membuat beberapa alternatif desain sebagai pilihan yang mana memiliki kelebihan masing masing dan disesuaikan dengan kasus.

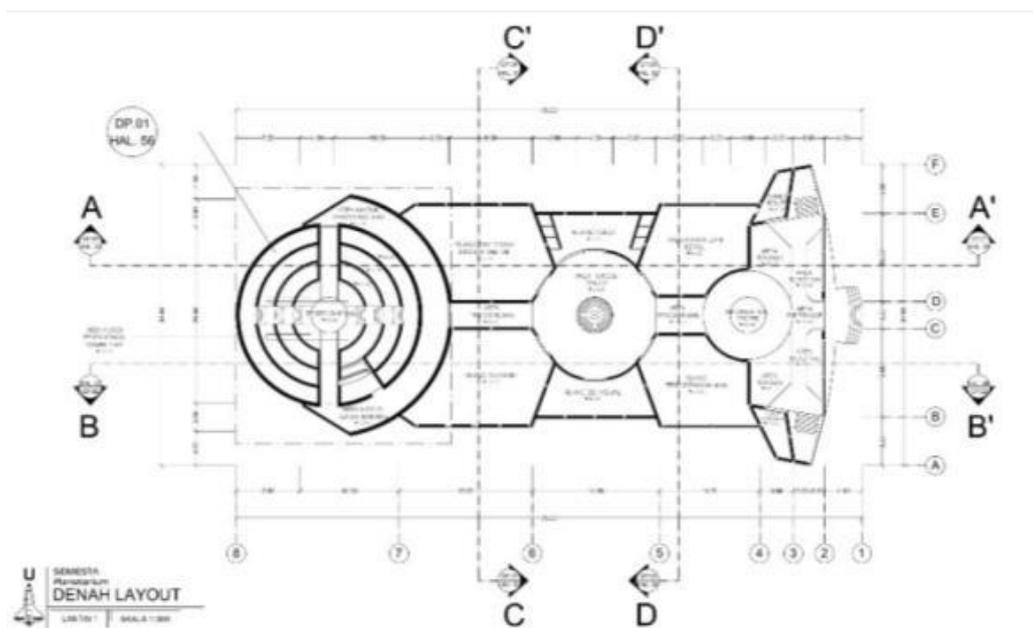
7) Menentukan Desain Final

Memilih desain akhir dari beberapa alternatif yang dianggap paling sempurna dan paling baik dalam menjawab segala permasalahan dan hambatan yang ditemui saat proses pembuatan desain.

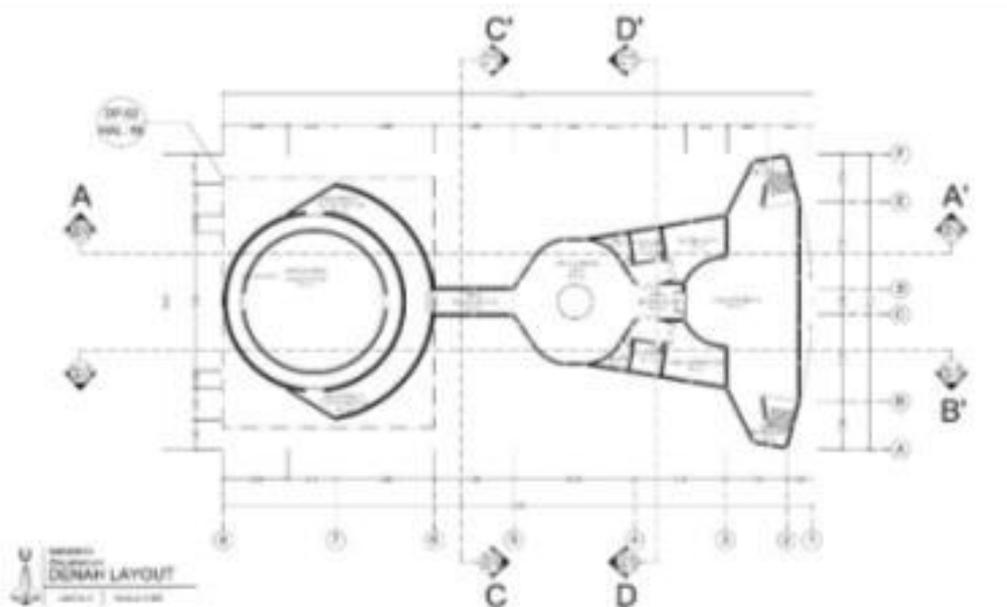
HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Data Objek Perancangan

Planetarium ini memiliki total luasan lahan sebesar 1.598 m². Berlokasi di Jalan Goa Gong Jimbaran, Bali. Lokasi ini dirasa cukup strategis mengingat bahwa planetarium sendiri harus di bangun di daerah edukatif dan dikelilingi oleh sektor pariwisata di sekitarnya.



Gambar 2 : *Layout* Lantai 1 Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)



Gambar 3 : *Layout* Lantai 2 Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)

2) Konsep Perancangan



Gambar 4 : Penjabaran Konsep Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)

Citta merupakan istilah dari Agama Hindu yang memiliki arti ingatan atau memori di dalam pikiran. *Citta* sendiri menurut *Kitab Purana* merupakan hal pertama yang muncul saat proses pembentukan alam semesta. Pengaplikasian konsep ini berkaitan dengan *citta* yang merupakan tahap pertama dalam pembentukan alam semesta dan memiliki kesamaan dengan planetarium yang merupakan wisata edukasi dan rekreasi berbasis ilmu astronomi pertama di Bali. Hal ini dimaksudkan agar planetarium ini dapat memasuki pikiran dan menetap di memori setiap pengunjungnya dan meninggalkan kesan yang kuat. Sedangkan Semesta merupakan keseluruhan ruang waktu beserta segala isinya seperti planet, bintang galaksi serta segala bentuk energi dan materi.

Banyak hal dapat ditonjolkan untuk mengikat memori pengunjung terhadap bangunan Planetarium ini, antara lain seperti warna, Pencahayaan, Material, dan lain sebagainya. Warna sangat berperan besar dalam memori otak kita, maka dari itu penggunaan warna dominan pada planetarium ini menggunakan beberapa warna yang memiliki sejarah, seperti warna coklat susu/*cosmic latte* yang merupakan warna pertama dari alam semesta (Augesti, 2019). Warna coklat sendiri menurut psikologi menggambarkan kekuatan, kekuatan, ketahanan dan juga kehangatan (EPsikologi, 2020). Setelah beberapa ratus tahun berlalu, warna coklat tersebut menghilang dan alam semesta memiliki warna dominan seperti biru, oranye dan ungu dari benda langit yang memancarkan cahaya. Maka dari itu dipilihlah warna warna kuat yang tetap terlihat *soft* seperti *metallic blue* (biru mengkilap), *shimmering aqua* (biru kehijauan) dan *soft purple* (ungu muda). Menurut psikologi warna biru menggambarkan kestabilan, keamanan dan kedamaian, sedangkan hijau menggambarkan kedamaian dan warna ungu menggambarkan kekayaan dan imajinasi (Rahmawati, 2020). Warna warna tersebut merupakan warna yang cukup unik dan jarang digunakan sebagai warna dominan dalam sebuah bangunan, jadi penggunaannya di planetarium ini akan menambah keunikan dan keindahan didalamnya. Pencahayaan yang optimal juga membuat warna dominan tersebut semakin mengkilap, dan penggunaan material kaca yang dapat membuat interior bangunan ini semakin bersih dan membuat keseluruhan ruangan dapat dijangkau oleh mata pengunjung dan menaikkan minat mereka untuk memasuki dan mengeksplor ruang ruang tersebut. Bentuk ruangan yang melingkar juga mengikuti pola sirkulasi benda langit yang mengelilingi matahari membuat pengunjung tidak kesulitan untuk menemukan ruang ruang lainnya.



Gambar 5 : *MoodBoard* Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)

Pemilihan desain inspirasi dan material dalam moodboard planetarium ini didasari oleh kebutuhan ruang utama pada planetarium, antara lain teater bintang, ruang VR, ruang 3D Visual, museum, *lobby*, lorong utama dan beberapa ruang lainnya. Material dominan yang digunakan dari planetarium ini antara lain adalah besi, fiber glass, kayu, tempered glass, dan beton. Penggunaan beberapa material ini sebagai material dominan dimaksudkan untuk menambah kesan dari antariksa yang akan ditampilkan di dalamnya.

3) Program Ruang

a) Hubungan Ruang (Matriks)

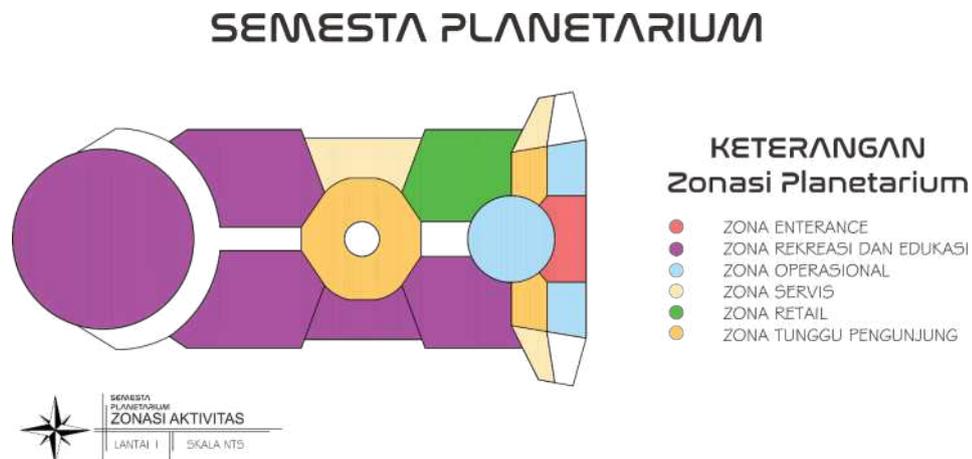
Matriks hubungan ruang menunjukkan hubungan antar ruang satu dengan ruang lainnya, menunjukkan sifat ruang dan besaran minimal ruang dari hasil analisa sebelumnya.

HUBUNGAN MATRIKS ANTAR RUANG PLANETARIUM BALI				
No.	JENIS RUANG	NAMA RUANG	BESARAN RUANG	SIFAT RUANG
1.	UTAMA	Museum	45 m ²	PUBLIK
2.		Ruang 3D Art	42 m ²	PUBLIK
3.		Perpustakaan Mini	42 m ²	PUBLIK
4.		Indoor Skydiving	30 m ²	PUBLIK
5.		Ruang VR	45 m ²	PUBLIK
6.		Tcater Bintang	150 m ²	PUBLIK
7.	PENUNJANG 1 (KANTOR)	Ruang Direktur	14 m ²	PRIVATE
8.		Ruang Manager	14 m ²	PRIVATE
9.		Ruang Rapat	30 m ²	PRIVATE
10.		Workspace	40 m ²	PRIVATE
11.		Ruang Penyimpanan Pegawai	9 m ²	PRIVATE
12.		Kantin Pegawai	40 m ²	SEMI PRIVATE
13.		Toilet Pegawai (Pria)	18 m ²	PRIVATE
14.		Toilet Pegawai (Wanita)	18 m ²	PRIVATE
15.		Ruang Ticketing	7 m ²	PUBLIK
16.		Ruang Tunggu	100 m ²	PUBLIK
17.	PENUNJANG 2	Ruang Penyimpanan Pengunjung	25 m ²	SEMI PRIVATE
18.		Photobooth Area	20 m ²	PUBLIK
19.		Foodcourt dan Toko Souvenir	50 m ²	PUBLIK
20.		Ruang Teknisi	8 m ²	PRIVATE
21.		Toilet Pengunjung(Pria)	18 m ²	PRIVATE
22.		Toilet Pengunjung (Wanita)	18 m ²	PRIVATE
23.		Toilet Pengunjung(Disabilitas)	9 m ²	PRIVATE
24.		Ruang Janitor dan Gudang	12 m ²	PRIVATE
25.	SERVIS	Information Center	8 m ²	PUBLIK
26.		Pos Satpam	6 m ²	PRIVATE
27.		Tempat Parkir Pengunjung	640 m ²	PUBLIK
28.		Tempat Parkir Pegawai	200 m ²	SEMI PRIVATE
29.		Drop Off Area	45 m ²	PUBLIK

Gambar 6 : Matriks Hubungan Antar Ruang Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)

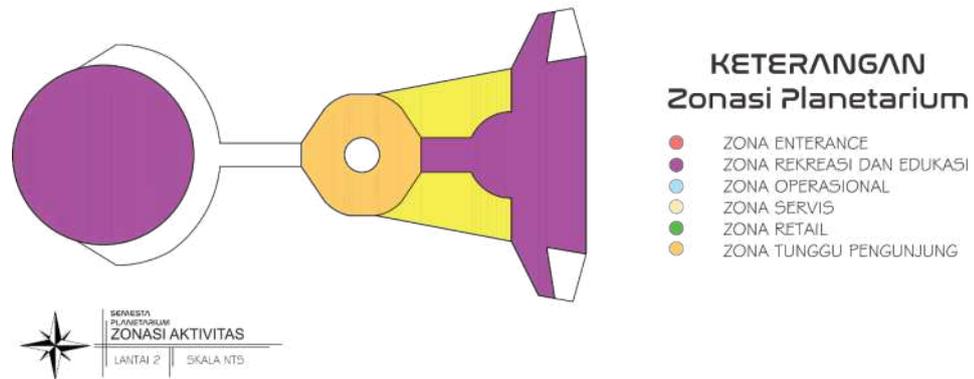
b) Zonasi

Zonasi dan sirkulasi ruang dikelompokkan berdasarkan zona ruang, seperti zona *entrance*, rekreasi dan edukasi, operasional, servis, retail dan zona tunggu pengunjung.



Gambar 7 : Zonasi Lantai 1 Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)

SEMESTA PLANETARIUM

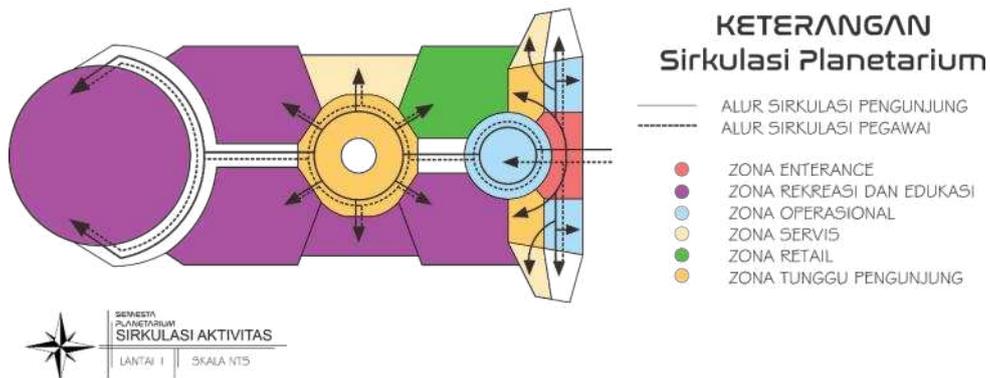


Gambar 8 : Zonasi Lantai 2 Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)

c) Sirkulasi

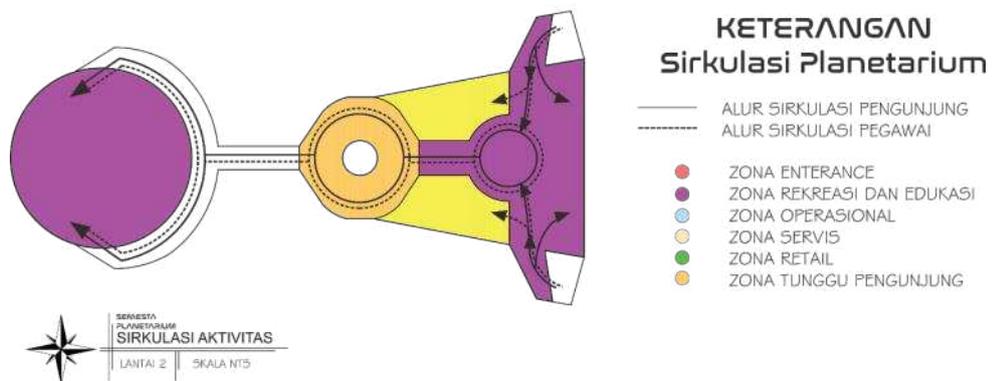
Sirkulasi Planetarium dibedakan atas 2 jenis sirkulasi, antara lain sirkulasi pegawai dan sirkulasi pengunjung.

SEMESTA PLANETARIUM



Gambar 9 : Sirkulasi Lantai 1 Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)

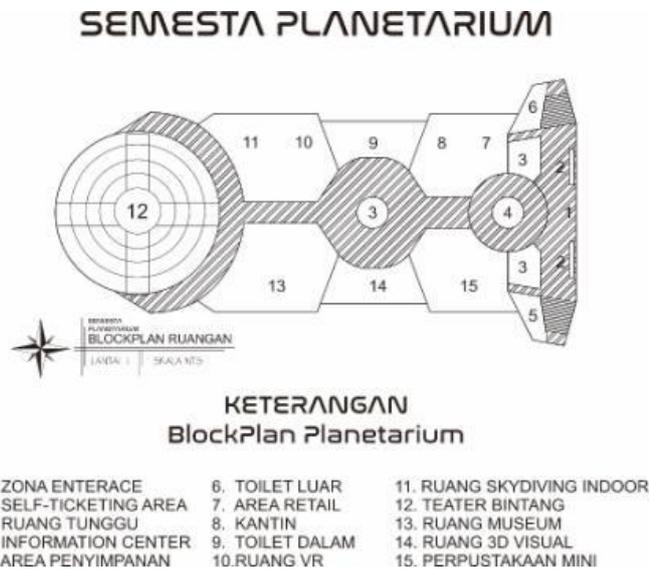
SEMESTA PLANETARIUM



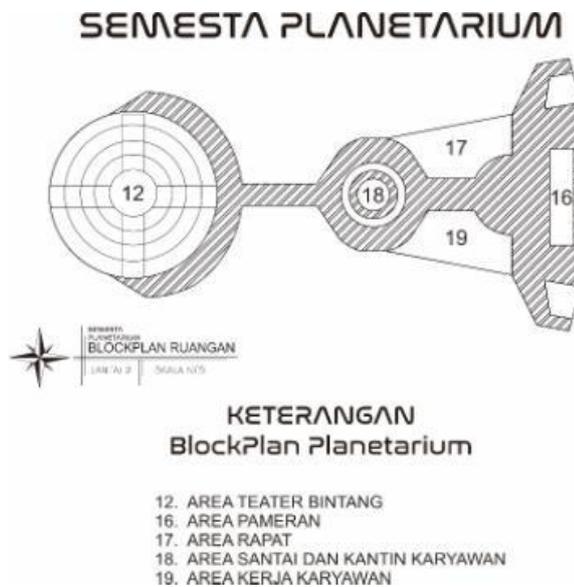
Gambar 10 : Sirkulasi Lantai 2 Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)

d) BlockPlan

BlockPlan merupakan pengelompokan ruang beserta sirkulasinya dalam bentuk denah secara kasar sebagai penanda dari area ruang dan area sirkulasi yang akan dimuat dalam denah tersebut.



Gambar 11 : Blockplan Lantai 1 Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)

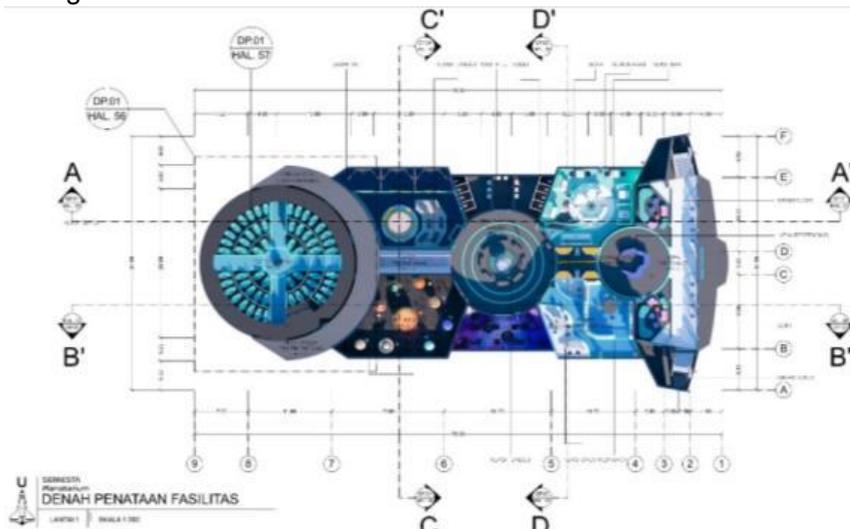


Gambar 12 : Blockplan Lantai 2 Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)

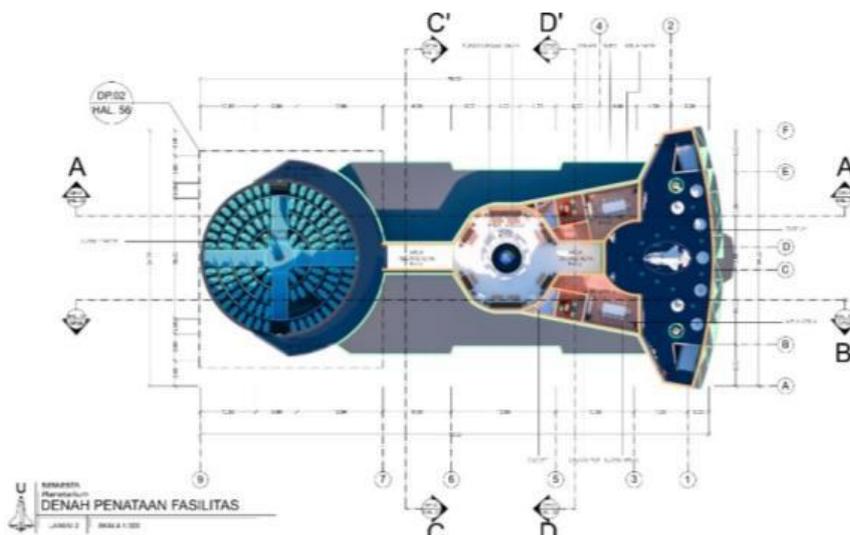
4) Aplikasi Konsep Perwujudan

Bentuk bangunan yang berpusat dan pola sirkulasi yang menyebar disesuaikan dengan konsep CITTA SEMESTA yang akan diaplikasikan pada kasus planetarium. Warna warna dominan yang diambil dari sejarah warna pertama pada alam semesta yaitu warna *cosmic latte* (coklat susu/coklat muda) hingga perubahannya karena adanya pantulan cahaya dari benda langit lainnya seperti warna *metallic blue* (biru mengkilap), *shimmering aqua* (biru kehijauan) dan *soft purple* (ungu muda) diaplikasikan dengan baik pada kasus planetarium ini. Penggunaan material dominan seperti besi, fiber glass, kayu, tempered glass, dan beton

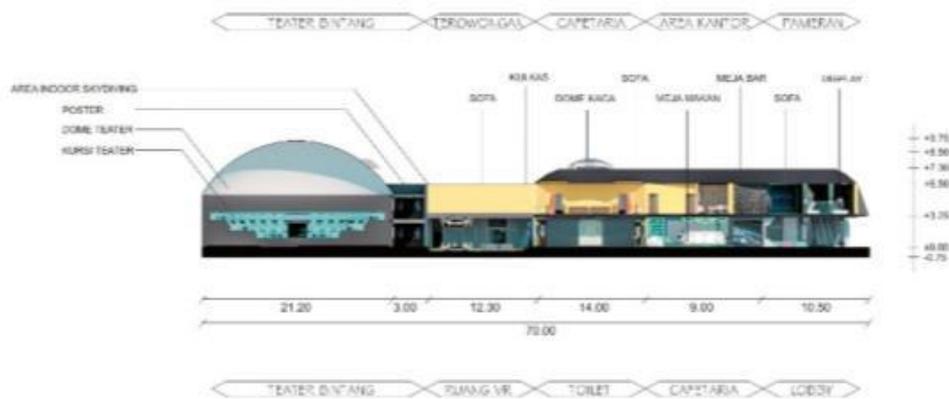
juga ditujukan untuk memecahkan masalah pada rumusan masalah yang mana berisi tentang bagaimana agar planetarium ini dapat membuat pengunjungnya merasa seperti berada di luar angkasa.



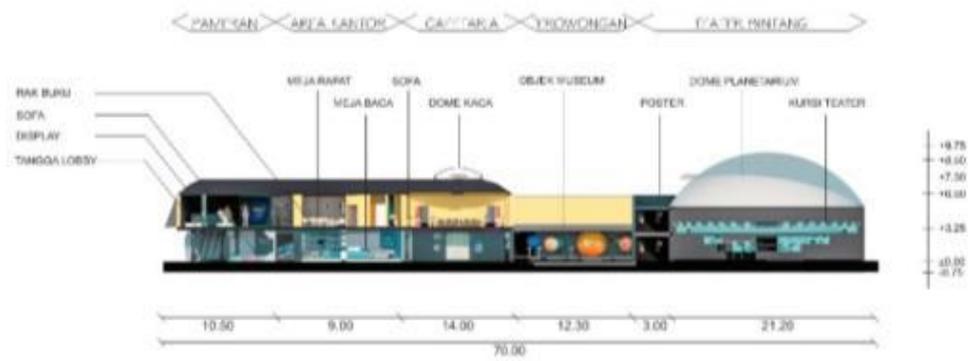
Gambar 13 : Denah Penataan Lantai 1 Semesta Planetarium (Sumber : Satila, 2021)



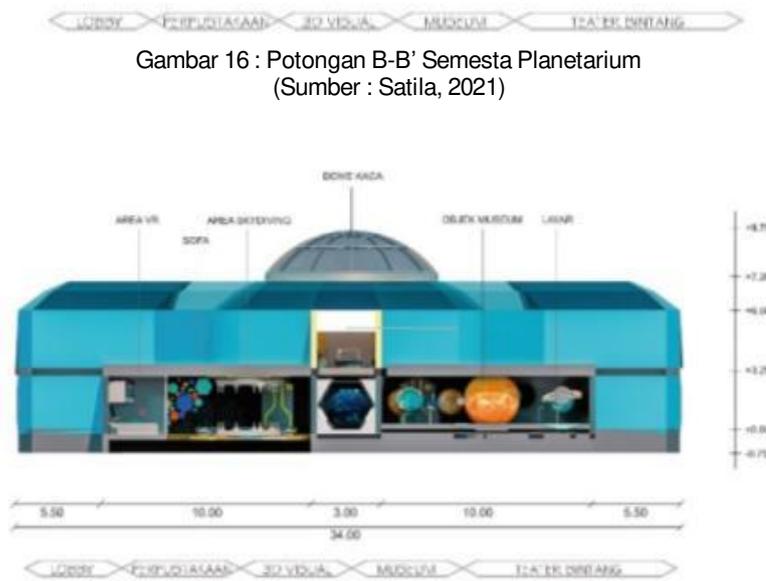
Gambar 14 : Denah Penataan Lantai 2 Semesta Planetarium (Sumber : Satila U, 2021)



Gambar 15 : Potongan A-A' Semesta Planetarium (Sumber : Satila, 2021)



Gambar 16 : Potongan B-B' Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)

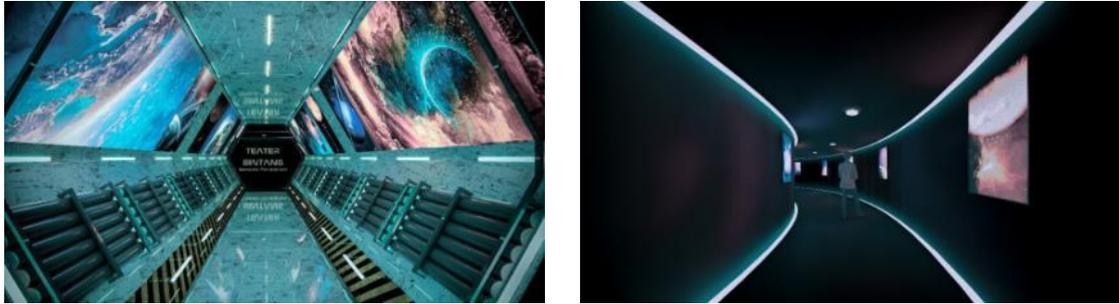


Gambar 17 : Potongan C-C' Semesta Planetarium
(Sumber : Satila, 2021)



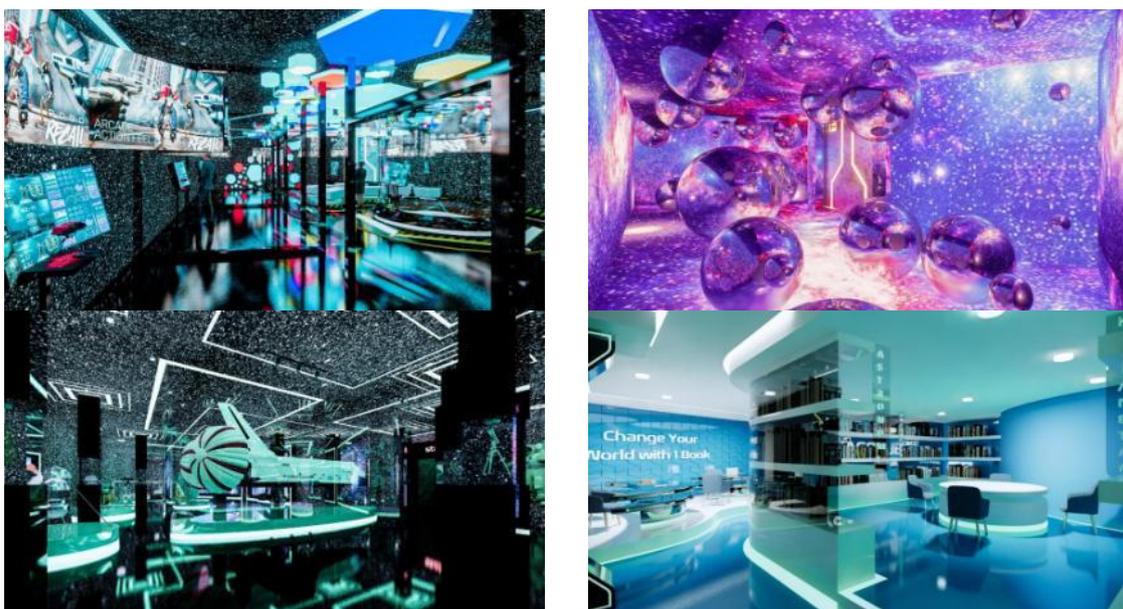
Gambar 18 : perspektif 3D Area Lobby
(Sumber : Satila, 2021)

Fasilitas pada lobi, resepsionis dan ruang tunggu dari planetarium ini didesain mengikuti bentuk yang didapatkan dari pola dan garis pada penjabaran konsep sebelumnya. Penggunaan material besi dan kaca serta material epoxy pada lantai juga diaplikasikan pada kasus dengan tujuan untuk menambah nilai futuristik dan kesan pesawat luar angkasa pada interior bangunan.



Gambar 19 : perspektif 3D Area Teater Bintang
(Sumber : Satila, 2021)

Gambar diatas merupakan lorong yang berfungsi sebagai penghubung antara ruang tunggu dalam menuju teater bintang. Pada Lorong ini terdapat poster yang memiliki LED dibelakang layarnya agar memperjelas gambar objek dan keterangan yang terdapat pada poster tersebut, mengingat bahwa planetarium ini bukan ruangan yang memiliki cahaya maksimal pada setiap ruangnya dan didominasi oleh *lighting* yang bersifat tidak terlalu menyebar pada seluruh ruang untuk menambah kesan gelap seperti berada di pesawat luar angkasa.



Gambar 20 : perspektif 3D Ruang VR, 3D Visual Art, Pameran, dan Perpustakaan Mini
(Sumber : Satila, 2021)

Gambar diatas merupakan desain ruang VR atau *Virtual Reality, 3D Visual Art*, Pameran dan perpustakaan mini yang merupakan ruang penunjang selain teater bintang yang merupakan ruangan inti dari planetarium ini. Ruangan-ruangan penunjang ini merupakan ruangan edukasi yang memberikan banyak ilmu pada pengunjungnya dan dikemas dengan permainan sehingga memberikan pengalaman baru bagi pengunjung.

SIMPULAN

Perancangan planetarium ini diawali dengan adanya kesadaran bahwa Bali yang sudah sangat kaya akan sektor pariwisatanya juga harus semakin dikembangkan lagi mengingat bahwa pariwisata berbasis edukasi di Bali masih sangat sedikit terlebih yang bergerak di bidang sains. Maka dari itu perancangan Planetarium ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan wawasan lebih detail mengenai ilmu astronomi bagi seluruh kalangan masyarakat. Pergabungan antara seni dan teknologi sains ini tentu akan sangat membantu masyarakat untuk belajar dengan lebih mudah dan tidak membosankan. Interior dari perancangan Planetarium ini memiliki focus pada lighting sebagai aksen dan penambah nilai estetika dari desainnya. Teater dengan media kubah atau dome sebagai layer untuk dipantulkan cahaya dari proyektor juga tentunya merupakan pengalaman baru bagi Sebagian besar masyarakat Bali karena ini merupakan teater bintang pertama yang menyajikan pemutaran film secara 3 D. hal ini juga merupakan kesempatan besar untuk mendapatkan penyebaran informasi kepada masyarakat baik dari mulut ke mulut atau melalui daring. Diharapkan dengan adanya planetarium ini dapat mengembangkan sektor pariwisata dan meningkatkan minat baca serta belajar masyarakat dengan semaksimal mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, N. (2020). *Apa itu Planetarium...?* Observatorium Ilmu Falak. <https://oif.umsu.ac.id/2020/05/apa-itu-planetarium/>
- Artiningrat, K. S. (2016). *Penjelasan Lengkap Purnama, Tilem, Kajeng Kliwon*. Mantra Hindu Bali. <http://www.mantrahindu.com/penjelasan-lengkap-purnama-tilem-dan-kajeng-kliwon/>
- Augesti, A. (2019). *Mengungkap Warna Pertama yang Muncul di Alam Semesta*. Liputan6.Com. <https://www.liputan6.com/global/read/4094464/mengungkap-warna-pertama-yang-muncul-di-alam-semesta>
- Bella, B. (2004). *Perjuangan yang Berbuah Absolut Winner*. Fisik@net. <http://www.fisikanet.lipi.go.id/utama.cgi?cetakartikel&1088946460>
- CNN. (2020). *Pelesir ke Warisan Sejarah Meneer Bosscha di Lembang Baca artikel CNN Indonesia "Pelesir ke Warisan Sejarah Meneer Bosscha di Lembang" selengkapnya di sini: https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20200925110018-269-550832/pelesir-ke-warisan-sejarah-meneer*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20200925110018-269-550832/pelesir-ke-warisan-sejarah-meneer-bosscha-di-lembang>
- EPsikologi. (2020). *Psikologi Warna: Pengertian, Teori dan Manfaatnya Untuk Bisnis*. EPsikologi. <https://epsikologi.com/psikologi-warna/>
- LAPAN. (2021). *Sains dan Agama tak Terpisahkan dalam Penentuan Hilal*. LAPAN. <https://www.lapan.go.id/post/7251/lapan-sains-dan-agama-tak-terpisahkan-dalam-penentuan-hilal>
- Rahmawati, D. (2020). *Arti Warna yang Anda Sukai Menurut Psikologi Warna*. Sehatq. <https://www.sehatq.com/artikel/arti-warna-menurut-psikologi-warna%0ADanang>. (2017). Bumi dan Tata Surya. In Danang, Bumi dan Tata Surya (p. 204). Solo: Azka Pressindo.%0A
- Shinta, S. S. (2017). *WAHANA EDUTAINMENT ASTRONOMI DAN ANTARIKSA DI SLEMAN YOGYAKARTA Dengan Penekanan Desain Arsitektur Futuristik* [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/30887/1/5112411039.pdf>
- Subroto, B. (2012). *No Title*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/bambangsubroto/550f0e27813311882cbc66f3/minggu-paskah-bagaimana-cara-menentukan-tanggalnya>