

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia terletak di zona Asian dan Australian, dalam batas wilayahnya sebagai negara yang memiliki keaneka ragaman hayati dan hewani, Indonesia merupakan Negara yang menduduki peringkat ke-dua dunia dalam jumlah jenis mamalia di dunia (515 jenis), peringkat pertama untuk kupu-kupu ekor burung (121 jenis), peringkat ketiga untuk reptile (lebih dari 600 jenis), peringkat keempat untuk burung (1.519 jenis), peringkat kelima untuk amfibi (270 jenis) dan peringkat ketujuh untuk tumbuhan berbunga (25.000 jenis). Keragaman tersebut muncul sebagai hasil dari proses perubahan dan seleksi alam terhadap cara fauna tersebut bertahan, berkembang dan beradaptasi dengan lingkungan yang berbeda. Indonesia yang terdiri atas pulau-pulau dengan laut sebagai pemisah pulau dan pembatas hubungan antar fauna yang sama jenisnya, sehingga jenis satwa di Indonesia sangat beragam dan endemic.

Fauna merupakan kekayaan alam yang harus dijaga kelestariannya, sangat potensial untuk dimanfaatkan dan mempunyai daya tarik tersendiri bagi kehidupan manusia, akan tetapi masih ada tindakan manusia yang kurang ramah lingkungan dan dapat mengganggu kelestarian fauna endemic Indonesia. Sayangnya, kekayaan fauna dan hewan di Indonesia tidak banyak diketahui oleh penduduk Indonesia dan tidak banyak fasilitas di Indonesia yang dapat mengedukasi masyarakat mengenai kekayaan fauna tersebut, baik berupa media informasi atau sarana wisata berupa museum.

Indonesia memiliki Museum Zoologi yang berada di Bogor, dimana Bogor merupakan kota yang dijuluki pusat pendidikan serta merupakan salah satu kota tujuan wisata di Indonesia yang tidak hanya dilirik oleh wisatawan domestic namun juga wisatawan manca Negara. Museum Zoologi Bogor sangat berpotensi bagi pengembangan wisata ilmiah yang ada dikota tersebut, dimana kota ini memiliki lokasi yang strategis dan sangat memungkinkan bagi berdirinya Museum Zoologi, ditunjang adanya Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI), khususnya Puslitbang Biologi sebagai induk organisasi, kedekatan dengan institusi biologi dan pertanian beserta para ahli serta potensi wisata kota Bogor yang sangat mendukung.

Kurangnya ketertarikan masyarakat Indonesia pada Museum Zoologi merupakan permasalahan yang nyata. Salah satu penyebabnya adalah tata letak exhibisi objek yang dipamerkan belum efektif dalam memberikan informasi dan edukasi serta urutan benda pameran

yang belum sesuai dengan konsep klasifikasi makhluk hidup berdasarkan klasifikasi hewan bertulang belakang dan hewan tidak bertulang belakang dan ukuran tubuh hewan sesuai ketentuan ilmu taksonomi yang menjadi acuan alur benda koleksi di Museum Zoologi Bogor, kurang tersedianya fasilitas tambahan untuk menarik pengunjung, serta berdasarkan visi-misi dan tujuan museum zoologi bogor untuk penyediaan fasilitas dan edukasi, beberapa factor tersebut menjadi permasalahan yang jelas.

Redesain Interior museum zoologi bogor bertujuan untuk menciptakan desain ruang yang sesuai dengan visi-misi dan tujuan dari MZB (museum zoologi bogor) dan dapat menjadikan Museum Zoologi sebagai media informasi dan edukasi kepada masyarakat mengenai kekayaan fauna di Indonesia.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Merujuk pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul dan saling berkaitan, diantaranya:

1. Alur sirkulasi benda pameran yang belum berurutan sesuai teori klasifikasi makhluk hidup yaitu ilmu taksonomi berdasarkan klasifikasi hewan bertulang belakang dan hewan tidak bertulang belakang
2. Belum adanya fasilitas edukasi dan area interaktif di dalam museum bagi pengunjung, sebagai daya tarik pengunjung
3. Belum terciptanya system display yang mendukung alur sirkulasi pada museum
4. Belum tercapainya suasana interior yang mencerminkan benda koleksi, sehingga pengunjung kurang mendapatkan sensasi terkait benda pameran atau pengalaman ruang

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian dan pra-survey diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya dalam pembatasan masalah di atas sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan alur sirkulasi benda pameran yang sesuai dengan acuan dari museum zoologi bogor?
2. Bagaimana membuat area fasilitas edukasi dan area interaktif pada museum zoologi bogor sebagai daya tarik pengunjung?
3. Bagaimana menciptakan system display yang mendukung alur sirkulasi pada museum?
4. Bagaimana menciptakan suasana interior yang mencerminkan benda koleksi serta dapat memberikan pengalaman ruang terhadap pengunjung?

1.4 RUANG LINGKUP DAN BATASAN MASALAH

Proyek ini meredesain Museum Zoologi Bogor yang beralamatkan di Jalan. Ir. H. Djuanda No. 9, Paledang, Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16911. Fokus perancangan ulang Museum Zoologi Bogor adalah ruang pameran, dalam perancangannya tetap tidak melupakan aspek-aspek penunjang interior yang sesuai dengan standar interior museum yang baik. Dalam perancangan Museum Zoologi Bogor mencakup pada keseluruhan ruangan yang terdapat di dalam bangunan, di mulai dari ruang dominan yaitu ruang pameran yang berisikan benda-benda koleksi yang nantinya akan di rancang sesuai dengan pendekatan konsep yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi pengunjung terhadap benda pameran. Ruang pelengkap seperti *lobby*, area interaksi, perpustakaan, *gift shop* dan ruang *audio visual*. Ruang pelengkap tersebut didesain bertujuan untuk membuat pengunjung nyaman dan menarik perhatian pengunjung serta menjadi museum yang bisa memberikan edukasi pengetahuan. Ruang pengelola Museum Zoologi Bogor yang terdiri atas ruang *officer*, ruang tamu kantor, ruang rapat dan ruang pantry untuk karyawan.

1.5 TUJUAN PERANCANGAN

1. Menciptakan alur sirkulasi pameran yang berurut berdasarkan klasifikasi makhluk hidup agar pengunjung bisa mendapatkan informasi yang efektif terkait benda pameran
2. Menciptakan interior yang dapat memberikan sisi edukasi yang efektif dan area interaktif untuk meningkatkan minat pengunjung
3. Memberikan system display yang dapat mendukung alur sirkulasi pada museum zoologi bogor

1.6 MANFAAT PERENCANAAN

1. Bagi pengelola museum dan karyawan museum
 - a) mempermudah dalam melayani pengunjung
 - b) Meningkatkan kinerja karyawan dengan kondisi interior yang nyaman
2. Bagi bidang ilmu interior
 - a) Menjadi acuan dalam pengembangan interior museum
 - b) Meningkatkan ilmu pengetahuan interior museum
3. Bagi masyarakat umum
 - a) Menjadikan museum sebagai tempat yang tidak kalah menarik dari objek wisata lain.
 - b) Mengubah pemikiran masyarakat mengenai museum bahwa museum hanya sebagai tempat penyimpanan benda – benda antik bersejarah, namun juga sebagai tempat yang menyenangkan untuk mempelajari bidang tertentu.

1.7 METODE

1.7.1 METODELOGI PERANCANGAN

1. Pengumpulan Data

a. Data Primer > data fisik dan non fisik

- Observasi

Tahapan ini dilakukan guna untuk mengumpulkan data fisik lapangan yang ada, dengan tujuan untuk melihat permasalahan secara langsung. Dalam tahap ini data-data lapangan seperti kondisi eksisting, denah, dsb akan dikumpulkan untuk mempermudah tahapan selanjutnya seperti wawancara, kuesioner (jika diperlukan), pengukuran, dan ketika menganalisa. Dalam perancangan ini, observasi dilakukan yaitu ke *Museum Zoologi Bogor*.

- Dokumentasi

Tidak lupa juga mendokumentasikan saat melakukan observasi untuk memperkuat fakta data yang di dapatkan dengan cara mengambil gambar/foto fasilitas yang ada di MZB.

- Wawancara

Tahapan ini berupa wawancara dengan seseorang yang ahli. Dalam penelitian ini, yang dikatakan ahli adalah selaku kepala bagian pengelola/penanggung jawab infrastruktur di MZB. Adanya tahapan ini guna menguatkan hasil survey atas pengambilan masalah yang ada.

- Pengukuran

Tahapan ini ditujukan untuk penguatan data primer yang telah di dapat pada saat observasi. Dalam kasus perancangan ini pengukuran dilakukan untuk dapat mengetahui perkiraan jarak sirkulasi, penghawaan, dll.

b. Data Sekunder > standarisasi

- Tugas akhir /skripsi

- Jurnal ataupun artikel yang terdapat di internet

- Buku standarisasi seperti data arsitek, human dimension, good lighting for museum, buku standar museum, buku ilmu taksonomi terkait benda pamer

- Peraturan yang mengatur tentang bangunan cagar budaya

- Melakukan study presedent ke museum yang memiliki jenis benda pamer yang menyerupai jenis benda pamer MZB, seperti Museum Satwa Malang, Aquarium Jakarta, dan Museum Geologi Bandung.

2. Analisis

Tahapan ini merupakan tahap pembahasan dan analisa masalah yang ada dengan cara membandingkan dengan teori yang ada ataupun dengan objek yang lainnya. Menganalisa data primer dan data sekunder dikaitkan dengan permasalahan dan tujuan redesain

3. Sintesis

Dari hasil analisa mendapatkan kesimpulan sementara, Setelah mendapatkan kebutuhan ruang dapat dilanjutkan dengan membuat tabel kedekatan ruang, lalu dapat di kelompokkan melalui zoning dan blocking.

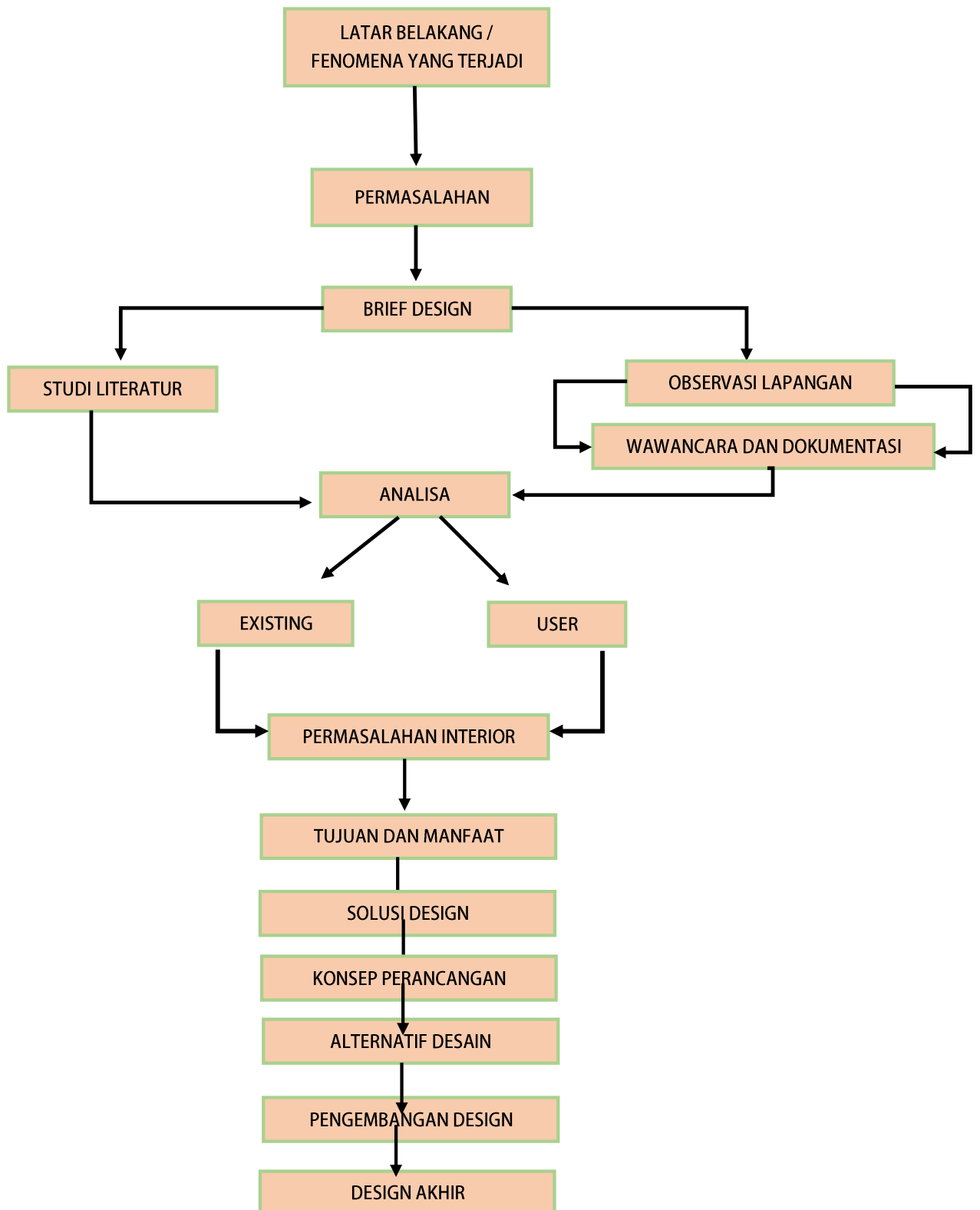
4. Konsep dan Pengembangan Desain

Merupakan jawaban dari permasalahan yang diangkat, pengembangan desain merupakan pengembangan konsep yang dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan tujuan perancangan.

5. Output

Output desain berupa gambar kerja dan maket, sedangkan output hasil penelitian mengenai objek berupa laporan dan presentasi.

1.8 KERANGKA BERPIKIR



1.9 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini terdiri dari latar belakang masalah dari Museum Zoologi Bogor alasan diambil masalah tersebut yang pada akhirnya akan mengarah pada permasalahan, identifikasi masalah dan rumusan masalah yang terdiri atas poin-poin pertanyaan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan dan manfaat, teknik pengumpulan data yaitu cara mengumpulkan data berupa hasil pengamatan terhadap studi yang diamati yaitu museum, kerangka berfikir dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kajian literatur yang berisikan tentang teori-teori yang digunakan dan literatur yang relevan untuk nantinya digunakan untuk pijakan merancang, data dan analisa proyek museum yang terdiri dari deskripsi proyek, tinjauan lokasi, aktifitas dan program kebutuhan ruang, dan juga analisa konsep perancangan proyek interior yang berisikan tentang konsep perancangan, organisasi ruang dan *lay-out furniture*, bentuk, material, warna, material, pencahayaan, penghawaan, *furniture* dan keamanan museum.

BAB III KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Pada bab ini berisikan tentang konsep perancangan Museum Zoologi Bogor yaitu tema umum, dan sasaran desain, organisasi ruang dan *lay-out furniture* (*zoning & blocking*, sistem sirkulasi, program aktifitas & fasilitas, hubungan antar ruang dan sebagainya), konsep visual yaitu bentuk, material, dan warna, dan persyaratan umum ruang yaitu penghawaan, pencahayaan, pengkondisian suara, kemandirian dan pengolahan *furniture* Museum Zoologi Bogor.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Pada bab ini berisikan pemilihan denah khusus dari perancangan Museum Zoologi Bogor, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang seperti sistem penghawaan, sistem pencahayaan, sistem pengkondisian udara, sistem pengamanan, dan penyelesaian elemen interior seperti lantai, dinding, ceiling, furniture.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari tugas akhir yang diangkat meliputi hal-hal apa yang menjadi masalah dalam sebuah perancangan pada Museum Zoologi Bogor dan solusi-solusi apa yang ditawarkan oleh penulis.