

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia kaya akan keanekaragaman satwa, berdasarkan data, sebanyak 300.000 atau 17% jenis satwa yang berada di dunia dapat ditemukan di Indonesia. Faktanya adalah Indonesia merupakan negara dengan kekayaan mamalia (515 jenis), burung (1539 jenis), dan ikan (45% jenis ikan dunia) terbesar di dunia. Indonesia juga menjadi habitat bagi satwa-satwa endemik atau satwa asli Indonesia. Sebanyak 259 mamalia, 384 jenis burung, dan 173 jenis amfibi endemik dimiliki Indonesia. (profauna.net. Rabu, 31 Agustus 2016, 19:00). Beberapa contoh satwa endemik Indonesia, Babirusa (*Babirusa babirusa*) di Sulawesi, Badak Bercula Satu atau Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*) di Jawa, Burung Maleo (*Macrocephalon maleo*) di Sulawesi, Harimau Sumatera (*Panthera tigris sumatrae*) di Sumatera.

Kekayaan satwa endemik Indonesia yang tidak diiringi dengan usaha untuk menjaga, menyebabkan satwa-satwa tersebut terancam punah. Pada tahun 2011, sebanyak 184 jenis mamalia, 119 jenis burung, 32 jenis reptil, 32 jenis amfibi, dan 140 jenis ikan terancam punah. Berdasarkan kategori, satwa endemik yang tergolong kategori *critically endangered* terdapat 69 jenis, kategori *endangered* 197 jenis dan kategori *vulnerable* ada 539 jenis (International Union for the Conservation of Nature and Natural Resources-IUCN, 2013). Penyebab terbesar dari terancamnya kepunahan satwa-satwa endemik Indonesia adalah manusia itu sendiri, seperti kerusakan dan berkurangnya habitat serta perdagangan satwa ilegal.

Mulai tereksposnya kelangkaan satwa-satwa endemik Indonesia, menimbulkan inisiatif berbagai golongan masyarakat untuk mengadakan upaya pencegahan dan penyelamatan. Salah satu upaya penyelamatan yang paling mendasar adalah melalui edukasi. Penekanan edukasi kepada

masyarakat Indonesia terutama untuk anak-anak hingga remaja tentang pentingnya menjaga kelestarian satwa endemik Indonesia, salah satunya dengan tidak mengusik keberadaan satwa-satwa tersebut sehingga tetap tinggal di habitat aslinya. Hal tersebutlah yang memberikan ide dalam Perancangan Museum Satwa Endemik Indonesia ini, di mana selain untuk memberikan pengetahuan tentang satwa endemik Indonesia, museum ini juga bertujuan untuk memberikan edukasi bagi pengunjung dalam menjaga dan melestarikan satwa serta habitatnya. Masyarakat yang dianggap perlu belajar tentang hal tersebut adalah generasi muda, untuk itu dalam perancangan Museum Satwa Endemik Indonesia ini desainnya akan bersifat interaktif, sehingga generasi muda (anak-anak hingga remaja) tertarik untuk belajar, yang pada akhirnya akan memiliki rasa untuk menjaga dan melestarikan satwa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan indentifikasi masalah berupa kurangnya fasilitas edukasi mengenai satwa endemik Indonesia maupun lingkungan/ habitat, yang menyebabkan kurangnya kepedulian masyarakat terhadap satwa-satwa tersebut serta habitatnya. Selain itu, bangunan museum merupakan bangunan heritage tipe-A, dimana memiliki ketentuan khusus dalam perubahan memiliki sifat yang kontras dengan suasana alam yang akan dibawa kedalam museum.

1.3 Ide/ Gagasan

Interior Museum Satwa Endemik Indonesia ini dirancang dengan konsep *explore*, *care*, dan *action* yang dirangkum menjadi satu kata, yaitu “EXREACTION.” Kata tersebut mengedepankan edukasi serta interaktif antara objek dengan pengunjung. Sarana yang akan disediakan tidak hanya sebatas area *display* benda koleksi satwa-satwa endemik Indonesia, namun juga mini auditorium, *cafe*, dan *gift shop*. Suasana interior yang ingin ditampilkan berupa suasana alam sesuai dengan habitat satwa endemik

tersebut, suasana habitat satwa yang rusak akibat perbuatan manusia, dan juga suasana bagaimana cara manusia menjaga dan melestarikan satwa maupun alam sebagai habitat satwa-satwa tersebut.

Interior museum akan dibuat sedemikian rupa sehingga pengunjung akan mengikuti alur yang sudah dirancang, sehingga setiap *display* yang ada terlihat dan pesan edukasi dapat tersampaikan dengan baik. Warna yang ingin digunakan berupa warna-warna natural dengan beberapa aksen warna mencolok yang menarik perhatian mata pengunjung terutama anak-anak, serta *lighting* yang mendukung suasana ruang. Material yang akan digunakan tentunya material yang menggambarkan alam, namun juga aman bagi pengunjung.

Suasana interior museum ini ingin ditampilkan kontras dengan keadaan gedung museum yang memiliki gaya kolonial art deco, hal ini akan menjadi salah satu ciri khas dari museum, dimana pengunjung akan merasakan suasana alam dan juga tetap menjaga ciri khas bangunan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang interior sebuah Museum Satwa Endemik Indonesia dengan membawa suasana habitat asli satwa-satwa tersebut?
2. Bagaimana mendesain sirkulasi, *wayfinding*, pencahayaan, dan sistem *display* interior Museum Satwa Endemik Indonesia sebagai sarana edukasi demi menjaga kelestarian habitat serta satwa itu sendiri ?
3. Bagaimana menerapkan tema “ALAM TROPIS” serta konsep “EXREACTION” yang edukatif dengan display yang interaktif tanpa menghilangkan identitas bangunan *heritage* pada museum?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan-tujuan yang ingin dicapai dari pendesainan yang akan diterapkan dalam interior Museum Satwa Endemik Indonesia, antara lain:

1. Membawa suasana habitat asli satwa daratan maupun perairan dengan keadaan yang baik dan rusak.
2. Membuat sistem sirkulasi, *wayfinding*, pencahayaan, dan sistem *display* yang mencerminkan edukasi untuk menjaga kelestarian habitat serta satwa-satwa itu sendiri.
3. Mendesain interior Museum Satwa Endemik Indonesia dengan tema “ALAM TROPIS” serta konsep “EXREACTION” yang edukatif dengan display yang interaktif tanpa menghilangkan identitas bangunan *heritage* pada museum.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan Museum Satwa Endemik Indonesia yang dapat dirasakan langsung bagi para pengunjung adalah edukasi mengenai satwa endemik Indonesia, serta timbulnya rasa kepedulian dan bertidak langsung dalam upaya menjaga habitat dan melestarikan satwa tersebut. Keberadaan Museum Satwa Endemik Indonesia ini tidak hanya membawa dampak baik bagi para pengunjung, namun juga penduduk sekitar, melalui ekonomi. Adanya museum ini, dapat menjadi lapangan pekerjaan bagi penduduk sekitar, mulai dari penyewaan lahan parkir, penjualan jajanan kecil sampai oleh-oleh, maupun penjualan barang-barang yang berhubungan dengan satwa.

Manfaat yang paling diharapkan dengan adanya Museum Satwa Endemik Indonesia ini tentunya manfaat bagi satwa-satwa tersebut, yaitu tidak terganggunya habitat asli satwa dengan keberadaan manusia yang bising dan kebersihan habitat dari sampah-sampah yang ditinggalkan manusia. Selain itu, berkurangnya para pemburu liar serta perdagangan satwa-satwa endemik Indonesia dan juga berkurangnya penebangan liar yang mengakibatkan berkurangnya lahan habitat asli satwa-satwa tersebut.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan Museum Satwa Indonesia ini sebatas pedesainan interior, *furniture*, serta sistem *display* dari satwa endemik prioritas dan non-prioritas, dan juga satwa nasional. Perancangan interior mencakup beberapa ruang, sebagai berikut:

1. *Ticketing*

Merupakan area pembelian tiket sekaligus penitipan barang pengunjung.

2. *Lobby* Utama

Area pemeriksaan tiket maupun barang bawaan pengunjung, sekaligus area display fosil replika dari *Bos Palaesondaicus* (Banteng purba), *Stegodon Trigocephalus* (Gajah purba tertua), *Rhinoceros Sondaicus* (Badak purba), *Gavialis Bengawanensis* (Buaya moncong purba), dan *Panthera Tigris* (Harimau purba) yang merupakan nenek moyang dari satwa-satwa endemik Indonesia yang telah punah sebagai awal dari perjalanan di museum.

3. Ruang Pameran Area Satwa

Area pameran ini berisi *display* dari replika maupun fosil dari satwa-satwa endemik Indonesia.

4. Ruang Pameran Area Kerusakan

Area dimana akan ditampilkan habitat yang mengalami kerusakan akibat perbuatan manusia beserta satwanya.

5. Ruang Pameran Area Konservasi

Area yang menjadi akhir dari perjalanan museum, dimana setelah pengunjung mendapat pengetahuan mengenai satwa endemik Indonesia serta habitatnya, kemudian diberikan gambaran mengenai kerusakan habitat akibat manusia, dan akhirnya area konservasi. Dalam area ini akan dipamerkan *display* bagaimana manusia menjaga dan melsetarikan habitat serta satwa itu sendiri.

6. *Gift Shop*

Ruang retail yang menjual *souvenir* museum serta boneka-boneka dari satwa yang ada di museum.

7. *Cafe*

Area makan bagi pengunjung sekaligus fasilitas tunggu di museum.

8. Mini Auditorium

Merupakan ruang perunjukan museum, sekaligus ruang belajar bagi pengunjung dengan area perpustakaan kecil didalamnya untuk anak-anak.

9. Kantor *Staff*

Ruang kerja bagi karyawan museum, baik manajer, bagian administrasi, keuangan, peragaan, koleksi, preparasi dan konservasi, bidang bimbingan/ edukatif, keamanan, serta *service*.

10. Ruang *Metting*

Ruang rapat bagi para karyawan museum, sekaligus sebagai ruangan untuk penerimaan tamu VIP.

11. Ruang P3K

Ruang pertolongan pertama bagi pengunjung maupun staff museum ketika mengalami sakit selama berada di museum.

12. Ruang *Nursery*

Failitas bagi para ibu untuk menyusui anak, maupun melakukan aktifitas dengan anak yang membutuhkan privasi khusus, seperti mengganti pakaian anak.

13. *Customer Service*

Fasilitas bagi pengunjung untuk bertanya mengenai museum maupun fasilitas yang ada.

14. Ruang Kontrol Keamanan

Merupakan ruangan yang berisi monitor untuk mengontrol cctv museum sekaligus ruang untuk beristirahat para petugas keamanan.

15. Gudang

Merupakan ruang penyimpanan benda koleksi, dengan luasan kurang lebih 80% dari museum. Gudang museum terbagi menjadi tiga bagian, gudang penyimpanan, area singgah, dan area gudang steril. Pada bangunan museum ini juga terdapat area kurator.

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun susunan sistematika dalam perencanaan dan perancangan desain Museum Satwa Endemik Indonesia sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi, ide/gagasan perancangan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, serta sistematika penulisan.

BAB II LITERATUR MUSEUM SATWA ENDEMIK INDONESIA

Bab ini menjelaskan tentang studi-studi literatur yang menjelaskan hal-hal apa saja yang patut diperhatikan dalam perancangan serta pendesainan museum satwa secara teoritis dan terperinci, dengan fungsi-fungsi ruang yang akan menjadi fokus dalam proyek dan dikaitkan dalam pembahasan teoritis bidang interior.

BAB III DESKRIPSI PROYEK DAN PROGRAM PERANCANGAN MUSEUM SATWA ENDEMIK INDONESIA

Bab ini menjelaskan tentang informasi yang didapatkan di lapangan, termasuk didalamnya analisis *site*, analisa fungsi ruang yang dibutuhkan, indentifikasi user beserta aktivitasnya, *flow activity*, *zoning* serta *blocking*, semua hal tersebut akan dikaitkan dengan konsep “EXREACTION” yang akan diterapkan dalam perancangan Museum Satwa Endemik Ideonseia.

BAB IV PENERAPAN DAN PEMBAHASAN KONSEP DALAM DESAIN

Bab ini menjelaskan mengenai analisa data perencanaan, perancangan, serta pendesainan Museum Satwa Endemik Indonesia, dan membahas lebih dalam mengenai lembar kerja dari pperancangan ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan berisi rangkuman atas analisa data, serta pembahasan secara singkat dan jelas mengenai konsep perancangan yang diterapkan dalam desain, dan juga berisi solusi desain dari setiap permasalahan yang ada dalam perancangan.

