

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berbicara tentang dunia hewan, pasti kita dihadapkan pada keanekaragaman bentuk dan sifat, bahkan cara hidup masing – masing satwa tersebut. Ditambah lagi tiap individunya yang mempunyai keunikan tersendiri. Diperkirakan sebanyak 300.000 jenis satwa liar atau sekitar 17% satwa di dunia terdapat di Indonesia. Hal ini cukup membanggakan, mengingat luas Indonesia hanya 1,3% dari luas daratan dunia.

Sayangnya, keunikan – keunikan yang dimiliki satwa – satwa tersebut sering disalahgunakan oleh manusia dan hanya dijadikan objek untuk meraup keuntungan sendiri. Yang lebih menyedihkan, walaupun Indonesia termasuk kaya akan jenis satwa, namun Indonesia dikenal juga sebagai negara yang memiliki daftar panjang tentang satwa liar yang terancam punah. Salah satu sebabnya yang paling berperan ialah perdagangan satwa liar. Berbagai jenis satwa dilindungi dan terancam punah masih diperdagangkan secara bebas di Indonesia.

Ancaman yang tak kalah penting ialah semakin berkurangnya habitat bagi para satwa tersebut. Petumbuhan manusia yang berkembang pesat mulai menggeser habitat hewan yang menyebabkan mereka tidak mampu bertahan hidup lagi hingga akhirnya terancam kelestariannya.

Untuk itulah diperlukan cara untuk menanggulangi masalah tersebut. Salah satunya ialah dengan diadakannya pelestarian atau konservasi terhadap hewan–

hewan tersebut, misalnya dengan membuat kebun binatang. Sehingga, diharapkan kebun binatang tersebut dapat menjadi habitat baru bagi satwa–satwa tersebut. Selain itu, manusia sebagai pengunjung juga dapat lebih mengenal lagi dunia satwa yang ada di sekitar kita yang mungkin selama ini kurang atau bahkan tidak mereka pedulikan atau malah mereka takuti dan jauhi.

1.2 Gagasan Konsep

Berdasarkan hasil pengamatan pada Kebun Binatang Bandung, mayoritas pengunjungnya adalah sebuah keluarga. Mereka datang untuk berekreasi, sekaligus juga menambah pengetahuan anak–anak mereka akan dunia flora dan fauna. Namun terkadang mereka tidak terlalu peduli dengan informasi–informasi yang bersifat edukatif yang dapat menambah pengetahuan dikarenakan penyajiannya yang kurang menarik.

Berdasarkan uraian di atas, tema yang akan digunakan ialah *Family*, sedangkan konsep yang digunakan *Family Adventure*, dimana sesuai namanya, diharapkan pengunjung dapat merasa puas mengunjungi kebun binatang karena selain dapat menjadi area rekreasi yang menarik, juga dapat menambah pengetahuan mereka.

Family berarti keluarga, dimana keluarga itu bersifat hangat, akrab, menimbulkan rasa nyaman, aman, informatif dan edukatif, serta interaktif.

Sedangkan *Adventure* yang berarti petualangan terbagi menjadi petualangan yang ekstrim dan tidak terlalu ekstrim. Petualangan ekstrim dilakukan oleh orang–orang yang menyukai tantangan berbahaya dan mengejar prestasi untuk menaklukkan

tantangan tersebut. Sedangkan petualangan yang tidak terlalu ekstrim masih dalam taraf aman, sehingga orang-orang yang melakukannya hanya mencoba-coba ataupun hanya mencari kesenangan dan hiburan saja. Mayoritas, *adventure* ini dilakukan di alam bebas.

Dalam konsep perancangan ini, difokuskan *adventure* yang lebih mengarah ke hiburan dan dilakukan di alam bebas. Sehingga, *adventure* ini bersifat luas, terbuka, alami, dan ekspresif.

Oleh karena itu, berdasarkan informasi di atas, maka disimpulkan untuk perancangan dipilih bentuk dinamis yang tidak kaku, serta yang memiliki warna hangat, akrab, serta mengundang rasa ingin tahu / menarik.

Materialnya dipilih yang bersifat alami. Pencahayaan mayoritas mengandalkan cahaya matahari. Begitu juga dengan penghawaan. Sehingga diharapkan suasana yang tercipta ialah suasana yang alami.

Sedangkan untuk museum sengaja dirancang sedikit remang-remang untuk menangkap kesan misterius dan petualangan seperti di hutan, habitat mayoritas satwa-satwa kebun binatang tersebut.

1.3 Identifikasi Masalah

- Bagaimana mendesain sebuah Kebun Binatang yang mampu menarik perhatian sekaligus sebagai sumber media edukatif bagi para pengunjungnya?
- Bagaimana mendesain kandang satwa yang baik hingga aman bagi pengunjung dan para *staff*, serta sesuai dengan lima prinsip dasar pelestarian satwa?

- Bagaimana menciptakan sirkulasi udara yang baik pada klinik satwa dan museum yang terdapat di Kebun Binatang?

1.4 Tujuan Perancangan

- Mendesain sebuah Kebun Binatang yang mampu menarik perhatian sekaligus sebagai sumber media edukatif bagi para pengunjungnya.
- Mendesain kandang satwa yang baik hingga aman bagi pengunjung dan para *staff*, serta sesuai dengan lima prinsip dasar pelestarian satwa.
- Menciptakan sirkulasi udara yang baik pada klinik satwa dan museum yang terdapat di Kebun Binatang.

1.5 Sistematika Penulisan

Bab I penulis memaparkan latar belakang masalah, ide / gagasan konsep, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II penulis memaparkan landasan teori, yang terdiri atas definisi kebun binatang, jenis-jenis kebun binatang, peraturan dalam kebun binatang, serta tentang kandang satwa dan akuarium.

Bab III penulis memaparkan deskripsi obyek studi, ide implementasi konsep pada obyek studi, analisa fisik, dan analisa fungsional.

Bab IV penulis memaparkan perancangan desai yang meliputi tema perancangan dan konsep desain.

Bab V penulis memaparkan simpulan yang didapat dari perancangan.