

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR
MUSEUM DIORAMAGEMBIRALOKA ZOO
YOGYAKARTA**



Ahmad Ahsan Al Hanief
NIM 1310071123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2019

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM DIORAMA GEMBIRALOKA ZOO YOGYAKARTA

Ahmad Ahsan Al Hanief
omes.ahsan@gmail.com

ABSTRACT

Awareness of the importance of natural balance needs to be instilled early on. Indeed, humans, flora and fauna are related to each other in an ecosystem. The sustainability of a highly bonded food chain in an ecosystem is essential to sustainment. Age 6-15 years is the age of the child is forming themselves, both in terms of psychomotor, cognitive and affective. So planting knowledge and also how to preserve nature at these ages is very important. With the concept of "Nature Laboratorium", Gembiraloka Zoo Yogyakarta Education Area is designed to be a place where children can be invited to learn while playing about the rare flora and fauna in Indonesia and the importance of maintaining the balance of the ecosystems around us. With a communicative and interactive vehicle, this educational area is expected to provide valuable lessons through an unforgettable experience between recreation and also learning about conservation.

Keyword : *Flora, Fauna, Ecosystem, Child, Conservation*

ABSTRAK

Kesadaran akan pentingnya keseimbangan alam disekitar perlu ditanamkan sejak dini. Sejatinya manusia, *flora* dan *fauna* memiliki keterkaitan satu dengan lainnya di dalam sebuah ekosistem. Keberlangsungan rantai makanan yang sangat terikat dalam sebuah ekosistem sangat perlu untuk dijaga kelestariannya. Usia 6-15 tahun merupakan usia anak sedang membentuk diri, baik dari segi psikomotorik, kognitif maupun afektif. Sehingga penanaman ilmu dan juga cara melestarikan alam pada usia-usia tersebut sangatlah penting. Dengan konsep "Nature Laboratorium", Area Edukasi Gembiraloka Zoo Yogyakarta didesain menjadi sebuah wadah dimana anak-anak dapat diajak untuk belajar sambil bermain mengenai *flora* dan *fauna* langka di Indonesia serta pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem disekitar kita. Dengan wahana yang komunikatif dan interaktif, area edukasi ini diharapkan mampu memberikan pelajaran yang berharga melalui pengalaman yang tak terlupakan antara rekreasi dan juga belajar mengenai konservasi.

Kata kunci: Flora, Fauna, Ekosistem, Anak-anak, Konservasi

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara tropis yang terletak pada 6° LU – 11° LS dan 95° BT – 141° BT. Sebagai negara tropis yang diberkahi iklim tropis, Indonesia memiliki keanekaragaman hayati dan non-hayati yang tidak dimiliki oleh negara lainnya. Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki sekitar 17.000 pulau yang merupakan tempat tinggal bagi flora dan fauna dari dua jenis yang berbeda asal usulnya. Meskipun daratannya hanya mencakup 1,3% dari seluruh daratan di bumi, Indonesia memiliki kehidupan liar flora dan fauna yang spektakuler dan unik.

Oleh karena itu, Museum Zoologi di Indonesia sangat dibutuhkan, dimana fungsi utamanya adalah untuk memperkenalkan, menyimpan, merawat dan melestarikan koleksi flora dan fauna langka atau bahkan telah punah kepada masyarakat, disamping sebagai tempat penelitian yang berperan dalam mencari dan mengusahakan tindakan yang dianggap perlu dalam menjaga kelestarian flora, fauna dan habitatnya. Dan mengingat Indonesia sendiri merupakan Negara kepulauan dengan berbagai ekosistem sehingga memunculkan banyak jenis flora dan fauna yang berevolusi terus menerus menciptakan keanekaragaman hayati yang berlimpah.

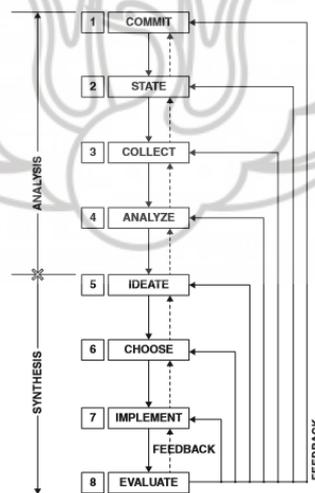
Namun terkadang kesadaran akan kekayaan Indonesia itu masih sangat minim, sehingga ketidaktahuan itu dijadikan alasan untuk tidak mencintai makhluk hidup lain selain manusia, serta ekosistemnya. Maka diperlukannya fasilitas penunjang yang dapat menjadi sumber informasi mengenai keanekaragaman tersebut, dengan adanya Museum Zoologi yang berisikan berbagai jenis hewan dan tumbuhan Nusantara ini akan membantu memperkenalkan keanekaragaman hewan dan tumbuhan di Indonesia.

Alangkah lebih baik keanekaragaman tersebut sudah diperkenalkan kepada setiap individu masyarakat sedini mungkin. Sehingga kesadaran akan makhluk hidup lain di sekitarnya, dalam hal ini hewan dan tumbuhan, menjadi lebih besar. Pengenalan secara visual ini juga dapat menunjang perkembangan anak secara psikis dan intelektualnya. Dengan membuat suatu ilmu pengetahuan menjadi hal yang menarik sehingga menstimulasi rasa keingintahuan dan perkembangan minat – bakat pada anak itu sendiri. Perkembangan dalam hal afeksi, kognitif dan psikomotorik juga dapat dengan sendirinya tercapai dengan adanya fasilitas interaktif. Disinilah peranan penting bagi Museum dan pusat-pusat ilmiah maupun sejarah dibutuhkan untuk mengenalkan anak pada lingkungan yang lebih luas secara aktif.

Untuk itu diperlukannya perancangan yang baik pada Museum Zoologi tersebut dengan memperhatikan aktivitas yang dilakukan dan kemudian memunculkan berbagai fasilitas, baik fasilitas utama maupun pendukung bagi anak-anak yang dapat membuat anak turut aktif didalamnya. Penggunaan elemen interior baik *floor*, *wall*, *ceiling*, dan *furniture* sangatlah penting dalam pengaruhnya terhadap psikologis anak, menimbulkan efek tersendiri seperti bosan/menyenangkan. Sirkulasi yang baikpun akan membuat anak tertarik untuk menjelajahi Museum Zoologi ini. Juga elemen dekoratif yang perlu diperhatikan demi menstimuli keingintahuan anak pada display yang disampaikan. Sehingga didalamnya anak dapat mengeksplorasi dunia flora dan fauna dengan menyenangkan dan nyaman. Serta terpenuhinya fungsi edukasi dan entertain dari museum itu sendiri.

II. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam perancangan mengacu pada proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Proses desain ini terdiri dari dua tahap utama, yaitu tahap analisis (*programming*) dan tahap sintesis (*designing*). Dua tahap ini dipecah ke dalam delapan langkah yaitu: *Commit*, *State*, *Collect*, *Analyze*, *Ideate*, *Choose*, *Implement*, dan *Evaluate*. Pada tahap analisis perancang harus mampu untuk mengidentifikasi, menganalisis dan merumuskan masalah. Kemudian pada tahap sintesis perancang dapat memunculkan ide dan alternatif solusi dari permasalahan yang ada.



Gambar.1. Proses Desain

(Sumber: Designing Interior, Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

Berikut penjabaran dari proses desain:

a. Analisis (*programming*)

1) *Commit* (Accept the Problem)

Tahap paling awal yang harus dilakukan perancang dalam proses perancangan.

2) *State (Define the Problem)*

Tahap ini akan berdampak pada solusi akhir, perancang memikirkan dan membuat *checklist* apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.

3) *Collect (Gather the Facts)*

Perancang mencari informasi lebih lanjut yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini dilakukan dengan survey lokasi, wawancara dengan pengguna, pengamatan pada proyek serupa.

4) *Analyze*

Informasi yang telah didapat disaring sesuai yang dibutuhkan dan dikelompokkan dalam kategori yang berhubungan.

b. *Sintesis (designing)*

1) *Ideate*

Tahap dimana ide-ide dimunculkan untuk mencapai tujuan perancangan.

2) *Choose (Select the Best Option)*

Memilih pilihan terbaik dari alternatif ide yang telah dibuat dengan menyesuaikan kriteria dan tujuan masalah.

3) *Implement (Take Action)*

Ide yang telah terpilih kemudian dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, *rendering*, dan presentasi.

4) *Evaluate (Critically Review)*

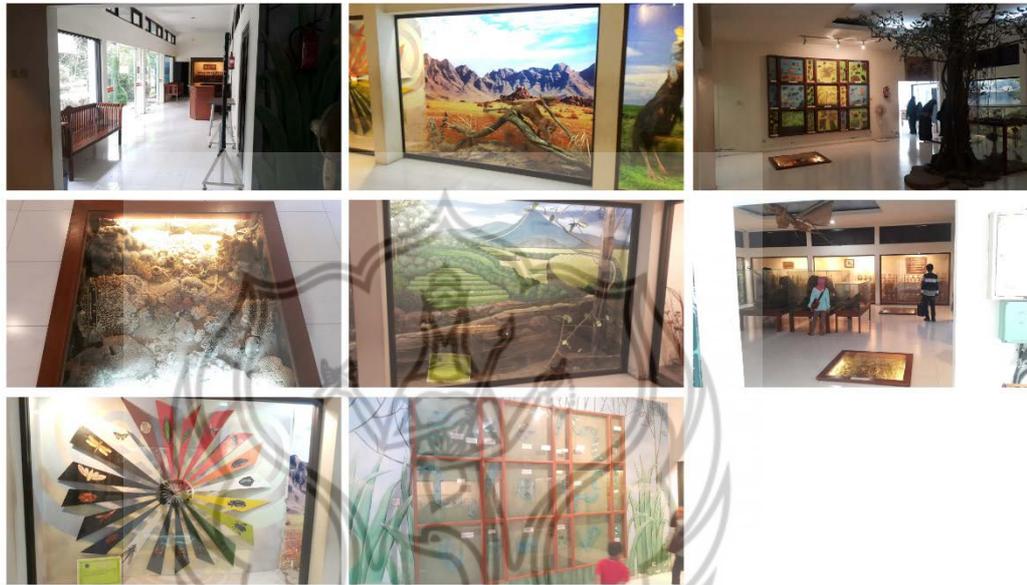
Tahap peninjauan kembali apakah desain yang dibuat sudah berhasil memecahkan permasalahan.

c. *Feedback*

Merupakan istilah yang digunakan untuk mengevaluasi setiap tahap perancangan. Langkah ini digunakan sebagai pembandingan kesesuaian perancangan dan pengerjaan proyek di lapangan.

III. HASIL

1. Hasil survey di lapangan adalah sebagai berikut:
 - a. Existing Data



Gambar.2. Foto Hasil Survey
(Sumber: Ahmad Ahsan Al Hanief, 2017)

Ruang Lingkup Perancangan

<i>Entrance dan Lobby</i>	60 m ²
Area Pamer Ekosistem Daratan	81m ²
Area Pamer Ekosistem Perairan	81m ²
Area Flora EndemikdanLangka	225m ²
Area Fauna EndemikdanLangka	225 m ²
<i>Lounge dan Gift Shop</i>	108m ²
	780m ²

2. PermasalahanDesain

Secaraspesifikpermasalahan-permasalahan yang telahdidapatkanbaikberupa data fisik, data non fisik, data literatur, dankeinginanklienmakadapatdirumuskanpermasalahandesainsebagaiberikut:

Bagaimana Merancang Interior Museum Diorama Gambiraloka Zoo yang interaktif dan komunikatif yang dapat menunjang aktifitas edukasi dan konservasi serta rekreasi pada area museum yang terbatas?

IV. PEMBAHASAN

1. Konsep Desain

Konsep “Nature Laboratorium” dipilih karena dirasa paling tepat untuk memecahkan permasalahan desain yang ada. Laboratorium disini merupakan wadah untuk memberikan pembelajaran mengenai alam khususnya mengenai sebuah keberlangsungan ekosistem yang ada. Laboratorium alam dinilai tepat karena penggabungan konsep laboratorium yang kental dengan edukasi dan alam yang identik dengan kebebasan. Selain itu, museum ini juga menuntut anak untuk aktif serta mandiri dalam mengeksplorasi area museum ini.

Gaya yang dipilih untuk menjawab kebutuhan dari museum ini adalah gaya modern kontemporer. Gaya modern kontemporer merupakan gaya yang fleksibel dan variatif dengan dibalut konsep yang kekinian. Gaya ini memiliki Karakter desain yang praktis dan fungsional. Beberapa alasan yang membuat perancang memilih gaya tersebut:

- 1) Praktis dan fungsional, sehingga membatasi konsep tematik penulis dalam merancang elemen interior tetap fungsional dan aplikatif.
- 2) Identik dengan kesan ruang yang bersih, segar dan terbuka. Menurut penulis sangat cocok, karena area museum ini tidak terlalu besar

Skema warna dalam perancangan interior Museum Diorama Gambiraloka, perancang menerapkan beberapa warna. Berikut beberapa warna yang diterapkan dalam perancangan:

- 1) Orange
Warna yang memberikan kesan hangat dan bersemangat serta merupakan simbol dari petualangan, optimisme, percaya diri, dan kemampuan bersosialisasi.
- 2) Hijau

Warna yang identik dengan alam dan mampu memberikan suasana bebas dan rileks.

3) Putih, Abu-abu, dan Hitam

Merupakan warna netral, dipilih untuk memberikan kesan yang bersih dan luas.

Skema material disinimenggunakan material yang ramahanaksertaramahlingkungansehinggaseum yang bertemakan laboratorium alam ini dapat memberikan kesan sustainability.

Desainakhir daripenerapan konsep di atas adalah sebagaiberikut:

1. Area *EntrancedanLobby*

Area *EntrancedanLobby* merupakan *check-in area* bagi para pengunjung. Pada area ini menerapkan *self check-in* dengan menggunakan *visitor system*. Setelah *check-in* pengunjung akan mendapatkan *passing card* untuk memasuki area pameran dan juga mengakses beberapa display yang bertanda khusus (*games area*). *Passing card* yang digunakan pada area khusus berguna utk mengumpulkan *point* dari *games* yang kemudian *point* tersebut dapat ditukarkan pada area *gift shop*. Dari sini pengunjung sudah dituntut untuk mandiri. Pada area ini signage sangatlah penting agar pengunjung dapat memahami untuk melakukan *check-in* terlebih dahulu. Kemudian disediakan locker untuk menaruh barang bawaan dengan konsep mandiri juga.



Gambar.3. Contoh *Visitor System*
(Sumber: Pinterest, 2017)

Sebelum memasuki area pameran pengunjung perlu melawati *flap barrier* dengan *passing card*.



Gambar.4. *Flap Barrier Access Card*
(Sumber: Pinterest, 2017)

2. Area Ekosistem Daratan dan Perairan

Area pameran Ekosistem Daratan dan Perairan, merupakan area dimana pengunjung dapat mengetahui beberapa ekosistem yang ada di Indonesia. Selain itu disitu dijelaskan juga pentingnya menjaga kelestarian ekosistem di sekitar kita. Dan juga apa saja dampak yang bisa kita rasakan jika ekosistem tersebut rusak. Dijelaskan menggunakan display menggunakan teknologi yang interaktif dan komunikatif, seperti, LED *multi touch*, diorama, dan alat pendukung praktek lainnya. Pada area ini didesain dengan konsep laboratorium alam, laboratorium dengan tematik alam yang simple, aplikatif serta fungsional. Desain yang simple namun aplikatif serta fungsional dipilih karena area pameran yang tidak terlalu besar sehingga mengurangi penggunaan elemen dekoratif yang berlebihan sehingga membuat ruangan terasa sempit. Selain itu dimensi display juga disesuaikan dengan kebutuhan pengunjung khususnya anak usia SD hingga SMP.



Gambar.5. Moodboard Suasana Museum
(Sumber: Ahmad Ahsan Al Hanief, 2017)

Area pameran Flora dan Fauna Langka di Indonesia. Desain ruangan sama seperti area pameran Ekosistem Daratan dan Perairan. Hanya saja lebih pada area ini merupakan *edutainment area* dimana para pengunjung dituntut aktif dalam menikmati display yang ada. Disini merupakan area dimana pengunjung dapat mengumpulkan pundi-pundi *point* pada setiap aktif display bertanda khusus dengan sebelumnya men-tapping terlebih dahulu *passing card* nya pada display.



Gambar.3. Moodboard Area Edutainment
(Sumber: Ahmad Ahsan Al Hanief, 2017)

Area *Lounge* dan *Gift Shop* merupakan area yang terletak ditengah museum yang juga sebagai area transisi. Disini merupakan area transit apabila pengunjung ingin beristirahat terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke area pameran selanjutnya. Area *Gift Shop* apabila ada pengunjung yang ingin membeli *souvenir* khas museum. Selain itu juga merupakan area penukaran *point* yang sudah terkumpul ketika bermain pada display bertanda khusus.

V. KESIMPULAN

Perancangan Interior Museum Diorama Gembiraloka Zoo Yogyakarta bertujuan untuk merancang interior Museum Zoologi yang dapat mengedukasi pengunjung dengan misi memberikan pendidikan tentang pentingnya menjaga kelestarian ekosistem khususnya di lingkungan sekitar kita.

Tema yang digunakan pada perancangan interior Museum Diorama Gembiraloka Zoo Yogyakarta ini ialah laboraturium alam. Selain itu gaya modern kontemporer juga dipilih karena dianggap sesuai dengan tujuan dari museum ini yang ingin memberikan daya tarik terhadap pengunjung khususnya anak-anak agar tertarik dan betah untuk mengunjunginya. Selain sesuai dengan gaya modern kontemporer yang diterapkan pada museum ini, teknologi juga menunjang museum yang interaktif, baik dari penyampaian materi koleksi maupun sistem kerja dalam Area Edukasi ini.

Penggunaan teknologi terkini diterapkan pada beberapa mesin otomatis seperti mesin pembelian tiket, *Flap barrier* yang digunakan sebagai sistem keamanan saat memasuki museum, dapat menghitung secara otomatis jumlah pengunjung museum. Selain itu mesin yang digunakan pada area ini juga mengeluarkan jas lab bagi pengunjung. *Access card* selain digunakan ketika memasuki area pameran, juga digunakan khusus ketika pengunjung memasuki area *games*. Guna menjadi alat sebagai pengumpulpoint pada display *games* yang kemudian point tersebut dapat ditukarkan menjadi souvenir pada area *gift shop*.

Teknologi juga digunakan dalam sistem penyampaian materi secara interaktif, seperti LED TV yang akan menampilkan animasi berisi konten, LED *multitouch* yang mempermudah penyampaian keterangan mengenai koleksi, meja *touchscreen* interaktif yang dapat digunakan anak-anak, serta beberapa *sign system* interaktif untuk mengarahkan pengunjung.

Pada perancangan interior Museum Diorama Gembiraloka Zoo Yogyakarta ini tidak menggunakan *tour guide*, sehingga *sign system* maupun *wayfinding*, dan beberapa media interaktif sangat penting untuk membantu pengunjung mengetahui alur yang akan dilalui dan mendapatkan informasi secara jelas saat berada dalam museum.

DAFTAR PUSTAKA

- Kilmer, R., & Kilmer, W.O. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Locker, Pam. (2011). *Basic Interior Design 02 – Exhibition Design*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science - Technology Centers.

Wiley, John. (2010). *Webster's New World Dictionary*. Cleveland: Wiley Publishing, Inc.

Santrock, John W. (2012). *A Tropical Approach to Life-Span Development*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

Campbell, L. (1999). *Multiple Intellegences and Student Achievement*. Alexandria, VA: ASCD.

<https://www.iucn.org/regions/asia/countries/>

<https://gembiralokazoo.com>



