

# KESAN PETUALANGAN PADA PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM ZOOLOGI BOGOR

Renaldy Setiawan<sup>1</sup>, Hafidh Indrawan<sup>2</sup>, Faisal Ridwan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
[renaldy.615150003@stu.untar.ac.id](mailto:renaldy.615150003@stu.untar.ac.id), [hafidhi@fsrd.untar.ac.id](mailto:hafidhi@fsrd.untar.ac.id), [faisalrdw@gmail.com](mailto:faisalrdw@gmail.com)

*Abstrak - Keberadaan museum-museum di Indonesia dapat dikatakan cukup banyak baik di kota-kota besar maupun daerah sekalipun. Namun, masih banyak juga museum yang memiliki kondisi yang kurang baik dari segi bangunannya, penataan benda koleksi dan berbagai aspek lain. Sebagai contohnya adalah Museum Zoologi Bogor, kondisi museum zoologi mungkin belum dapat membuat seseorang membawa pengalaman unik setelah berkunjung, padahal museum ini sangat banyak menyimpan informasi sejarah yang unik mengenai dunia zoologi. Oleh karena itu, perlu adanya perancangan museum yang baik untuk museum ini. Perancangan interior Museum Zoologi Bogor merupakan sebuah wadah yang bertujuan untuk menumbuhkan kembali rasa ingin tahu masyarakat khususnya pada generasi muda di Indonesia. Perancangan dilakukan secara programatis dengan metode kualitatif (deskriptif analitis) dengan mengumpulkan data terlebih dahulu pada Museum Zoologi dan juga museum-museum yang cukup relevan sebagai data pembanding untuk proses analisis kebutuhan-kebutuhan teknis maupun non teknis yang ada pada museum. Konsep yang akan diterapkan pada museum ini adalah konsep petualangan dimana petualangan erat kaitannya dengan keberadaan para hewan di alam bebas sama seperti apa yang ada di dalam museum ini, diharapkan perancangan museum ini akan membawa pengalaman menarik bagi pengunjung yang datang.*

*Kata kunci : Museum; Petualangan; Universal; Zoologi*

## I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan kekayaan sumber daya alam dan menempati urutan ke-2 di dunia dalam bidang keanekaragaman hayatinya. Salah satu contoh keanekaragaman hayati yang sangat menarik dan unik adalah fauna/satwa. Hal ini menyebabkan banyaknya ilmuwan dan peneliti yang datang untuk melakukan observasi pada kekayaan alam Indonesia khususnya pada lingkup fauna/satwa itu sendiri.

Perlu diketahui bahwa beberapa satwa di Indonesia telah tergolong langka bahkan ada yang sudah terbilang punah. Karena itu, program peduli fauna dan lingkungan hidup seharusnya di tanamkan sedini mungkin pada generasi penerus bangsa.

Atas dasar pemikiran tersebut, perlu adanya fasilitas yang mendorong masyarakat luas untuk lebih mencintai kekayaan alam di Indonesia khususnya fauna/ satwa. Salah satu wadah yang dapat menampung kebutuhan tersebut adalah sebuah museum. Museum merupakan muara dari segala bentuk warisan, pusaka benda cagar budaya atau istilah-istilah lainnya. Koleksi barang museum harus disajikan secara komunikatif agar menarik untuk dilihat dan informasi barangnya dapat tersampaikan.

Di Indonesia terdapat kurang lebih 435 museum baik yang diolah oleh pemerintah maupun swasta. Namun, tidak semua museum memiliki kondisi yang baik entah itu dari bangunannya, penataan benda koleksi

dan berbagai aspek lainnya. Dengan kondisi museum yang kurang baik dikhawatirkan akan menurunkan minat datang masyarakat ke museum-museum yang ada. Misalnya adalah museum terkenal yang mengelola kekayaan fauna/ satwa di Indonesia, yaitu Museum Zoologi Bogor.

Museum Zoologi Bogor adalah salah satu upaya konservasi alam di bidang zoologi yang dibangun pada tahun 1894 oleh J.C Koningsberger, seorang ilmuwan botani Belanda. Dengan bergerak di bidang informasi dan edukasi, Museum Zoologi Bogor melayani masyarakat dalam melengkapi kebutuhannya.

Oleh karena itu, penulis mencoba untuk membuat perancangan interior dari Museum Zoologi Bogor yang lebih modern, kreatif, inovatif, dan informatif serta memperhatikan aspek-aspek teknis agar seseorang dapat membawa pengetahuan dan pengalaman yang baru setelah berkunjung tentunya dengan perasaan nyaman dan aman serta kesan berpetualang ketika berada di dalam museum.

## **II. METODE**

Metode perancangan interior Museum Zoologi Bogor dilakukan secara programatis sesuai dengan tahapan-tahapan dalam mendesain. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur, survey

lapangan, wawancara, serta dokumentasi yang dilakukan pada museum itu sendiri, maupun museum lain yang relevan sebagai data pembanding.

Data-data faktual yang berkaitan dengan kebutuhan aktivitas, fasilitas, besaran ruang, dan kebutuhan teknis maupun non teknis lainnya akan didukung dengan pertimbangan mengenai data-data antropometri dan ergonomi sebagaimana mestinya yang disampaikan oleh Panero (Panero,1979).

Sedangkan metode analisis data dan pemaparannya menggunakan metode kualitatif (deskriptif analitis) yang berpedoman pada data-data literatur dan data fisik-non fisik lainnya sehingga perancangan akan sesuai target yang ingin dicapai.

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Museum zoologi adalah suatu lembaga atau badan pemerintah dengan tugas utama melakukan penelitian dan pengembangan dalam bidang zoologi. Karena terletak di Kotamadya Bogor, Propinsi Jawa Barat, museum ini dinamakan Museum Zoologi Bogor, atau lebih dikenal dengan nama ilmiah Museum Zoologicum Bogoriense. Sekarang museum ini berada di dalam Kebun Raya Bogor.



Gambar 1. Logo Museum Zoologi

(Sumber: <http://technology-indonesia.com/teknologi-a-z/zoology/zoologi-lipi/>)

Lokasi yang digunakan dalam perancangan adalah pada lokasi awal museum ini didirikan yaitu di Kebun Raya Bogor, Jl. Ir. H. Djuanda No. 9, Paledang, Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat. Pertimbangan memilih lokasi ini didasarkan pada kegiatan analisis lingkungan awal yang sangat mendukung dengan keberadaan museum Zoologi ini.



Gambar 2. Lokasi Museum Zoologi  
(Sumber: Google Maps)

Dalam merancang Museum Zoologi ini akan difokuskan pada kesan petualangan yang ingin diberikan kepada pengunjung ketika memasuki museum ini. Perlu diketahui

bahwa pengunjung yang datang ke museum ini rata-rata dapat digolongkan kedalam beberapa tipe seperti:

Tabel 1: Kategori tipe pengunjung

Tipe	Prosedur Pelayanan
Individual	Pengunjung yang memiliki alasan khusus, misalnya ingin melihat koleksi yang khusus, atau ingin melakukan riset khusus terhadap koleksi museum untuk mendapatkan informasi yang detail.
Tipe Kelompok Dewasa	Biasanya hanya menghabiskan waktu di museum untuk berdiskusi secara santai.
Tipe Kelompok Keluarga	Biasanya memiliki kebutuhan besar baik dari segi usia dan minat.
Group (kelompok >10)	Biasanya dari sekolah-sekolah baik dari tingkat TK sampai Perkuliahan.

Sumber: Museum Zoologi Bogor

Dengan demikian, yang paling mendasari perancangan museum ini adalah perhatian pada suatu yang dinamakan *universal*, karena pengunjung yang cukup bervariasi dari segi usia maupun jumlahnya.

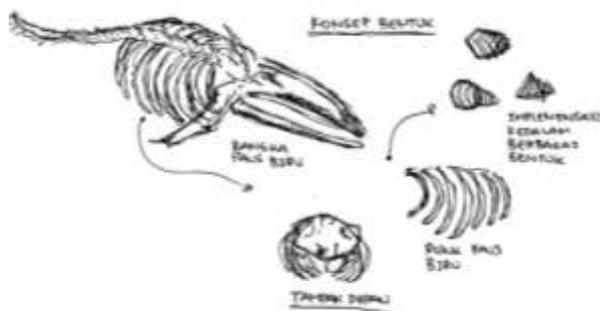
Konsep umum dari perancangan ini adalah membuat Museum Zoologi Bogor yang bertema “petualangan”. Petualangan disini terinspirasi dari sebuah film berjudul “Jumanji”. Agar tema yang diambil dapat terwujud, konsep utama perancangan interior harus dibuat seperti layaknya sesuatu yang ada di alam. Unsur-unsur alam, turut dimasukkan kedalam perancangan interior museum ini. Tidak hanya menciptakan suasana alam begitu saja, tentu

perancangannya pun disesuaikan dengan habitat asli hewan-hewan yang akan dipamerkan di museum tersebut.



Gambar 3. Cover film Jumanji (Sumber : <http://www.mncnrijaya.com/news/detail/17612/jumanji-welcome-to-the-jungle>)

Konsep bentuk utama perancangan interior Museum Zoologi Bogor adalah bentuk-bentuk alami, cenderung *biomorphic* karena ingin mengedepankan bentukan jujur dari alam. Ikon pada museum yaitu rangka paus juga dijadikan sebagai ide bentuk yang diambil dari pengulangan rusuk paus tersebut.



Gambar 4. Konsep Bentuk (Sumber: Setiawan, 2019)

Pertama kali pengunjung akan memasuki lobby museum yang akan disambut dengan kerangka-kerangka ikonik yang dikelilingi oleh lantai kaca untuk memamerkan fosil

hewan serta penjelasan-penjelasan pada dinding lobby yang dirancang seperti sebuah petunjuk dalam suatu petualangan, hal ini tergambar melalui adanya penjelasan mengenai zoologi dengan peta yang berukuran besar di dinding lobby.



Gambar 5. Lobby museum (Sumber: Setiawan, 2019)



Gambar 6. Lobby museum (Sumber: Setiawan, 2019)



Gambar 7. Lobby museum (Sumber: Setiawan, 2019)

Selanjutnya, ketika memasuki area area pameran, pengunjung akan secara berurutan dituntun oleh alur sirkulasi yang telah disesuaikan dengan pengelompokan benda

koleksi/skenario penempatan benda koleksi museum.

Konsep skenario/ alur cerita pada museum berdasarkan klasifikasi jenis hewan yaitu berdasarkan ada atau tidaknya tulang belakang dan dibagi menjadi beberapa kelas sebagai berikut:

Tabel 2: Kategori Benda Koleksi

Kelompok	Jenis yang dipamerkan	Yang ada di Indonesia
Burung (vertebrata)	211	1.602
Mamalia (vertebrata)	88	707
Reptil + ampibi (vertebrata)	92	1.112
Ikan (vertebrata)	55	5.472
Moluska (avertebrata)	243	5.170
Udang/ kepiting (avertebrata)	3	1.200
Serangga (avertebrata)	262	151.847

Sumber: Museum Zoologi Bogor

Konsep skenario akan didukung dengan konsep lain seperti konsep suara (baik suara hewan maupun suara alam), bebauan (bau khas dari para hewan tertentu), sentuhan dan fitur QR-code serta AR (*Augmented Reality*) yang akan menambah pengalaman dan memperkuat tema perancangan Museum Zoologi Bogor yaitu petualangan dengan diiringi dengan kemoderenan guna mendapatkan informasi yang lebih banyak lagi.



Gambar 8. Fitur QR-Code (Sumber : <https://www.thechinaguide.com/blog/how-to-book-tickets-to-the-palace-museum>)



Gambar 9. Fitur AR (Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=gkLD5XkOIng>)

Konsep material dan warna yang diterapkan pada Museum Zoologi Bogor pun menggunakan material dan warna yang cenderung dekat ke alam dengan mengekspos tekstur yang bersifat alamiah. Beberapa material yang digunakan misalnya ekspos semen, rotan, kayu, dan material lainnya yang memiliki tekstur dan kesan alam yang kuat.



Gambar 10. Area pameran museum (Sumber: Setiawan, 2019)



Gambar 11. Area pameran museum (Sumber: Setiawan, 2019)



Gambar 12. Area pameran museum (Sumber: Setiawan, 2019)

Salah satu contoh desain area pameran burung seperti gambar diatas, area burung sengaja diletakan dibawah void berukuran besar yang akan menggambarkan habitat para burung yang bebas beterbangan ke atas. Penggunaan pohon sintetis yang dikelilingi oleh fasilitas duduk juga akan menambah kesan alam yang akan memperkuat tema petualangan pada museum. Bibir void dilapisi dengan rotan dan dibuat modular untuk kepentingan perawatan. Penggunaan rotan pun menjadi pilihan guna menambah kesan kuat pada area burung karena terinspirasi dari sangkar burung. Dengan demikian setiap desain-desain yang ada selalu dikaitkan dengan habitat serta suasana/atmosfer

alamiah yang akan mengiringi petualangan di dalam museum.

#### IV. KESIMPULAN

Pada perancangan Museum Zoologi Bogor dapat disimpulkan bahwa perancangan akan difokuskan agar pengunjung dapat membawa pulang pengalaman baru setelah berkunjung ke Museum Zoologi Bogor. Pengunjung akan dibawa berpetualang di dalam museum dengan penerapan sirkulasi dan skenario yang didesain sedemikian rupa serta penerapan konsep pendukung seperti konsep bebauan, suara, sentuhan, dan fitur yang akan menambah banyak informasi seputar dunia zoologi (melalui fitur *QR-Code* dan *Augmented Reality*). Oleh karena itu penerapan tema petualangan dengan dukungan penggunaan konsep-konsep lainnya yang berkaitan dengan benda koleksi yaitu hewan (alamiah) adalah penerapan yang sesuai dengan citra dari Museum Zoologi yang akan menambah daya tarik masyarakat luas terhadap museum ini.

#### V. UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penulisan jurnal ini, penulis tentu sadar bahwa tanpa bantuan dari pihak-pihak yang terkait dengan perancangan, penulis akan sangat sulit untuk menggali secara detail informasi-informasi yang digunakan sebagai

pedoman desain. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada seluruh pihak terkait yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, khususnya kepada pihak Museum Zoologi Bogor yang bersedia meluangkan waktu untuk diwawancarai dan bersedia menjawab segala pertanyaan terkait perancangan museum zoologi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1988. *Kecil Tapi Indah: Pedoman Perancangan Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gautrand, Manuelle, *Museum Architecture and Interior Design*, Mumbay: Design Media Publishing limited, 2013.
- Herman, V. J. 1980. *Pedoman Konservasi Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat permuseuman.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. *Pedoman Museum Indonesia*.
- Marwoto, Ristiyanti Marsetiyowati. 1994. *Museum Zoologi Bogor di tangan Putra Indonesia*. Bogor: Balai Penelitian dan Pengembangan Zoologi LIPI.
- Panero, Julius. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. London: The architectural Press.
- Sutaarga, M. Amir. 1981. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta.
- Thomson, Gary. *The Museum Environment*. 2013. Butterworth Heinemann.
- Udansyah, Dadang. 1982. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta : Proyek Peningkatan dan Pengembangan Permuseuman.
- <https://interior.binus.ac.id/2017/09/19/perancangan-interior-museum-etnobotani-di-bogor/>. Diakses tanggal 04 Juli 2019. Pukul 11.35.