

# IMPLEMENTASI TEMA ‘LIFE IN HABITAT’ UNTUK RUANG PAMERAN PADA PERANCANGAN MUSEUM SERANGGA DAN TAMAN KUPU TMII

Claudia Permatasari<sup>1</sup>, Muhammad Nashir Setiawan<sup>2</sup>, Rizki Kurniawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

[claudia.615150088@stu.untar.ac.id](mailto:claudia.615150088@stu.untar.ac.id), [nashirs@fsrd.untar.ac.id](mailto:nashirs@fsrd.untar.ac.id), [rizki.kurniawan.dsn@gmail.com](mailto:rizki.kurniawan.dsn@gmail.com)

*Abstrak— Museum merupakan sebuah lembaga yang cukup penting serta menjadi pusat edukasi dan pendidikan bagi seluruh masyarakat Indonesia. Hal tersebut mengakibatkan perlunya perancangan yang baik pada museum, khususnya dalam penelitian ini adalah Museum Serangga dan Taman Kupu yang menampilkan koleksi berbagai jenis serangga dan kupu-kupu asli yang telah diawetkan serta dipamerkan dengan baik dalam sebuah ruang pameran. Ruang pameran menjadi pusat museum karena dalam ruang pameran pengunjung dapat melihat secara langsung berbagai macam jenis koleksi serangga. Konsep dan tema ‘Life in Habitat’ untuk ruang pameran para perancangan Museum Serangga dan Taman Kupu bertujuan agar pengunjung dapat membayangkan serangga yang hidup pada habitatnya. Metode perancangan yang dilakukan adalah pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, wawancara dan analisis data, kemudian melakukan studi alternatif bentuk, warna dan layout serta dilanjutkan dengan sketsa-sketsa dan skema material yang mendukung untuk ruang pameran ini. Penggunaan tema dapat tersampaikan dengan baik melalui bentuk-bentuk serta penggunaan material pada elemen interior serta material pelapis furnitur sehingga museum dapat menjadi sarana edukasi serta rekreasi bagi para pengunjung dari segala usia.*

*Kata kunci: pameran, habitat, museum, serangga, kupu-kupu.*

## I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki tingkat keanekaragaman hayati tinggi, yaitu menempati posisi kedua setelah Brazil, sehingga dikenal dengan sebutan Mega biodiversity (Mittermeier dan Mittermeier 1997).

Kekayaan dunia serangga yang hanya sebagian kecil dapat ditemui disekitar kita, menyebabkan ilmu pengetahuan mengenai serangga belum diketahui dan dikenal. Oleh karena itu, Pengurus Perhimpunan Kebun Binatang Seluruh Indonesia (PKBSI) dan Museum Zoologicum Bogoriense (MZB) dengan restu Ibu Tien Soeharto mendirikan Museum Serangga dan Taman Kupu dengan tujuan mengenalkan keanekaragaman

keanekaragaman serangga serta merangsang keinginan dan kepedulian masyarakat terhadap peran dan potensinya di alam. Museum Serangga dan Taman Kupu menampilkan koleksi berbagai jenis serangga dan kupu-kupu asli yang telah diawetkan.

Berdasarkan KBBI edisi IV, Pengertian museum adalah sebuah gedung yang digunakan sebagai tempat pameran benda-benda yang patut mendapatkan perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, dan juga tempat menyimpan barang kuno. Setiap benda-benda tersebut diletakkan dan dipajang dalam sebuah ruang, yaitu ruang pameran.

Ruang pameran merupakan sebuah ruang yang memiliki kegiatan berupa penyajian karya

seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas.

Menurut Putu Supadma kepada KompasTravel se usai acara pembukaan Gebyar Pesona Museum Nusantara di TMII, terdapat 5 hal terkait pentingnya museum bagi masyarakat. Pertama, museum menjadi pusat edukasi dan pendidikan untuk masyarakat, kemudian selanjutnya museum memberikan inspirasi masa lalu, ketiga yaitu museum menjadi rumah kebudayaan, keempat sebagai rumah beradaban dan yang terakhir adalah museum sebagai tempat berinteraksi dan rekreasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka interior museum khususnya pada ruangan pameran perlu ditata sebaik dan semenarik mungkin agar informasi-informasi dalam museum dapat tersampaikan dengan baik.

Penggunaan suatu tema dalam ruang pameran menjadi hal yang penting karena tema dapat mencerminkan karakteristik dari museum tersebut serta pengunjung yang datang juga mendapatkan sebuah kesan tertentu yang berbeda dengan museum lainnya. Tema dapat terciptakan dengan penggunaan material pada elemen interior pembentuk ruang, material dan bentuk furniture, dan lainnya.

Perancangan elemen interior pembentuk ruang bisa dijadikan salah satu cara untuk menciptakan suasana khusus terhadap ruang

pameran. Untuk lantai, Menurut Suptandar (1982: 8) menyebutkan bahwa karakteristik lantai akan memberikan ciri-ciri tertentu terhadap ruang yang bersangkutan. Warna dan tekstur dari lantai harus dapat menunjang atau menonjolkan benda pajang. Pola lantai dapat berfungsi sebagai batasan area, pemberi arah atau hanya memberikan sentuhan tekstur pada ruang. Warna dinding sebaiknya menggunakan warna polos dan netral agar objek-objek yang dipajang terlihat menonjol, sama halnya dengan plafon.

Berdasarkan topik pnelitian yang diambil, beberapa hal yang perlu diungkapkan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana mengimplementasi tema '*Life in Habitat*' untuk ruang pameran museum serangga pada perancangan interior Museum Serangga dan Taman Kupu melalui penggunaan material pembentuk ruang?
- 2) Bagaimana merancang furniture display koleksi pada ruang pameran Museum Seranggan dan Taman Kupu yang interaktif, edukatif, rekreatif dan sesuai dengan tema '*Life in Habitat*'?
- 3) Bagaimana merancang sirkulasi dan penataan furniture pada ruang pameran Museum Serangga dan Taman Kupu?

Berkenaan dengan permasalahan pada di atas, tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui cara mengimplementasi tema *'Life in Habitat'* untuk ruang pameran museum serangga pada perancangan interior Museum Serangga dan Taman Kupu melalui penggunaan material pembentuk ruang
- 2) Untuk merancang furniture display koleksi pada ruang pameran Museum Serangga dan Taman Kupu yang interaktif, edukatif, rekreatif dan sesuai dengan tema *'Life in Habitat'*?
- 3) Untuk merancang sirkulasi dan penataan furniture pada ruang pameran Museum Serangga dan Taman Kupu?

## II. METODE PROGRAMATIK

### A. Tahap Programming

Meliputi kegiatan pengumpulan data, analisis data, membuat pedoman desain. Pengumpulan data berguna untuk melengkapi data-data dan gambar-gambar yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.

#### 1. Studi Literatur

Data diambil dari berbagai buku mengenai museum dan serangga.

#### 2. Data Lapangan

Mengunjungi beberapa museum untuk memperoleh gambaran mengenai perbandingan desain interior, fasilitas, dalam berbagai aspek lainnya. Survei yang didapat berupa observasi dan dokumentasi.

### B. Tahap Space Planning

Melakukan studi alternatif untuk mencari bentuk, warna, maupun pola yang tepat dalam proyek, serta melakukan studi layout.

### C. Tahap Keputusan Desain

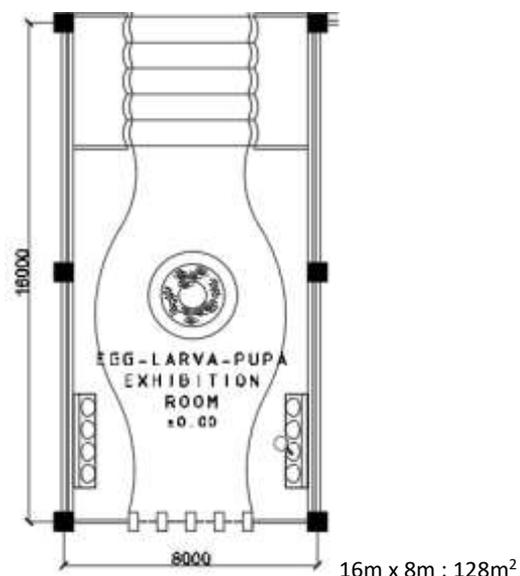
Keputusan desain merupakan tahap pelaksanaa desain berdasarkan pedoman berupa sketsa-sketsa desain ruang pameran serta skema material.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Besaran Ruang Pameran

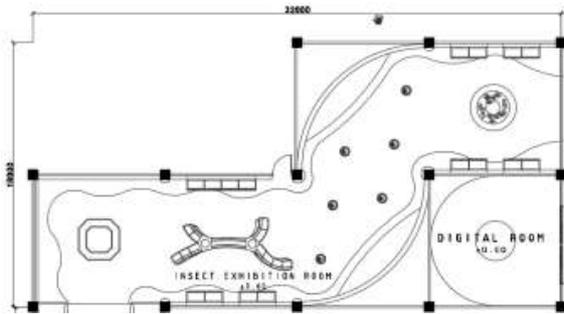
Ruang pameran dibagi menjadi 3 area, yaitu ruang pameran pertama Telur-Larva-Kepompong, kemudian ruang pameran serangga dewasa dan ruang pameran kupu-kupu dewasa. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan informasi arta ilmu pengetahuan terlebih dahulu kepada pengunjung bagaimana proses metamorfosis serangga dan kupu-kupu. Ruang pameran tersebut adalah:

#### 1. Ruang Pameran Telur-Larva-Kepompong



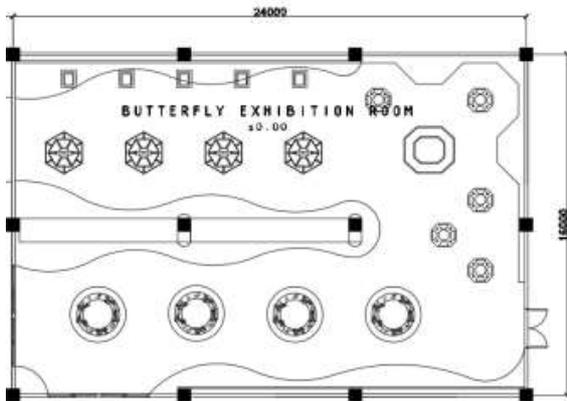
16m x 8m : 128m<sup>2</sup>

## 2. Ruang Pameran Serangga Dewasa



16m x 24m : 384m<sup>2</sup>

## 3. Ruang Pameran Kupu-Kupu Dewasa



16m x 24m : 384m<sup>2</sup>

Total besaran ruang pameran adalah 896m<sup>2</sup>

## B. Life in Habitat

*Life*, berarti yaitu Kehidupan atau yang berkaitan dengan bagaimana kehidupan dari makhluk hidup baik manusia, tumbuhan, bintang termasuk serangga dan kupu-kupu. Namun, yang dijadikan fokus perancangan interior ini adalah kehidupan serangga dan kupu-kupu, mulai dari tempat tinggal hingga cara serangga dan kupu-kupu hidup.

*Habitat*, sebuah tempat suatu makhluk hidup tinggal dan berkembang biak. Tema

habitat yang dimaksud dalam perancangan interior museum ini adalah sebuah ruangan yang memperlihatkan tempat tinggal serangga dan kupu-kupu.

Habitat serangga sebagian besar hidup di darat dibalik dedaunan, namun ada juga yang hidup di air. Dalam perancangan interior museum serangga, akan difokuskan dengan tema habitat serangga yang hidup di darat, seperti pada hutan, sawah, dan lainnya. Sedangkan kupu-kupu hidup dimana banyak bunga yang tumbuh disekitarnya untuk menghisap madu.



Gambar 1. Habitat Serangga (Sumber : <https://www.pinterest.com/>)

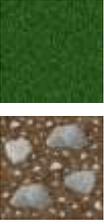


Gambar 2. Habitat Kupu-Kupu (Sumber : <https://www.pinterest.com/>)

### C. Elemen Interior Pembentuk Ruang

Berikut penjelasan penggunaan material elemen interior pembentuk ruang yang digunakan pada ruang pameran Museum Serangga dan Taman Kupu :

Tabel 1. Elemen Interior Pembentuk Ruang.

No	Elemen Interior	Gambar	Penjelasan
1	Lantai		Hutan identik dengan rerumputan, tanah dan bebatuan. Maka material lantai menggunakan artificial grass carpet, serta kombinasi antara semen dan batu kali sehingga memberikan kesan hutan yang sesungguhnya.
2	Dinding dan Plafon		Dinding menggunakan partisi serta plafon menggunakan rangka hollow dan gypsum yang dilapisi dengan cat dulux berwarna abu tua. Penggunaan warna polos bertujuan untuk menojolkan benda pajang, warna gelap memberikan kesan remang-remang pada hutan.

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019

### D. Furnitur Ruang Pameran

Penataan furniture menjadi hal yang penting, karena berkaitan dengan benda pajang. Bentuk yang digunakan haruslah menarik dan informatif, warnanya pun haruslah merepresentasikan tema yang digunakan. Berikut tabel penjelasan mengenai furniture yang digunakan pada ruang pameran :

Tabel 2. Furnitur Ruang Pameran

No	Furnitur	Gambar	Penjelasan
1	Miniature Telur-Larva-Kepompong + LED Screen		Display khusus miniatur telur, larva, kepompong. Material pelapis dengan HPL motif kayu, seperti batang kayu pohon. LCD Screen menampilkan sebuah film mengenai habitat.
2	Wall Display Metamorfosis Serangga dan Kupu-Kupu		Display yang memberikan informasi mengenai metamorfosis serangga dan kupu-kupu dalam bentuk film yang ditayangkan dengan LCD Screen bulat. Bentuk keseluruhan terinspirasi dari bentuk pohon.
3	Display Koleksi Serangga +Smoke Projector Hologram		Display yang berisikan koleksi serangga dengan material pelapis HPL motif kayu. Menggunakan teknologi smoke projector hologram agar menarik.
4	Island Display Koleksi Serangga		Display yang berisikan koleksi serangga, bentuk terinspirasi dari akar pohon, dilapisi dengan HPL motif kayu.

5	Island Display  Koleksi Serangga	   Green Brushed Metal	Display yang berisikan koleksi serangga, terinspirasi dari bentuk kepompong, berwarna hijau (Green Brushed Metal) mengikuti warna kepompong pada umumnya
6	Island Display  Koleksi Kupu-Kupu	   Motif HPL	Display yang berisikan koleksi kupu-kupu, terinspirasi dari bentuk dan bentuk honey comb (segi enam) yang dikombinasikan. Ditambahkan dengan penggunaan smoke projector hologram. Bagian atas dapat diputar 360° agar pengunjung dapat berinteraksi.
7	Touch Screen Display		Touch screen LCD yang menyediakan berbagai informasi mengenai kupu-kupu, bentuk terinspirasi dari kupu-kupu. ditenganya akan menggunakan multicolor LED.
8	Wall Display  Koleksi Kupu-Kupu	   Motif HPL	Display interaktif berisikan koleksi kupu-kupu, menyajikan bentuk kupu-kupu dari depan dan belakang. Display dapat diputar 360°.

9	Diorama + 3D Volumetric Display		Diorama menyajikan habitat kupu-kupu. Ditambahkan dengan teknologi 3D Volumetric Display .
10	Wall Display  Koleksi Kupu-kupu		Display berbentuk honeycomb (segi enam) berisikan koleksi kupu-kupu yang bermacam-macam.
11	Island Display  Koleksi Kupu-Kupu		Penggunaan prinsip repetisi, bentuk pengulangan dari furniture yang terdapat di lobby. Terinspirasi dari pohon, dan ditambahkan sentuhan bunga.

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019

### E. Sirkulasi Ruang Pameran

Penggunaan material pada lantai dibuat dengan menarik sebagai pemberi arah sirkulasi pengunjung.

Pola lantai dibuat dengan tujuan membawa pengunjung untuk menikmati dan memahami asal usul serangga dan kupu-kupu itu sendiri.



Gambar 3. Pola Lantai Ruang Pameran (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

Ruang pameran telur-larva-kepompomg ditandai dengan kotak berwarna merah, kemudian kotak warna biru adalah ruang pameran serangga, dan yang terakhir adalah ruang pameran kupu-kupu menggunakan kotak warna kuning.

#### F. Sketsa Ruang Pameran

Berdasarkan uraian mengenai penggunaan material pembentuk ruang, bentuk dan material furniture, serta elemen pendukung lainnya, maka berikut implementasi tema 'Life in Habitat' untuk ruang pameran pada perancangan Museum Serangga dan Taman Kupu.



Gambar 4. Perspektif Ruang Pameran Telur-Larva-Kepompomg (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 5. Perspektif Ruang Pameran Serangga Dewasa (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 6. Perspektif Ruang Pameran Serangga Dewasa (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 7. Perspektif Ruang Pameran Kupu-kupu Dewasa (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)



Gambar 8. Perspektif Ruang Pameran Kupu-kupu Dewasa (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2019)

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, beberapa hal yang dapat penulis simpulkan yaitu

pentingnya pemilihan tema pada ruang pameran sebuah museum agar museum memiliki karakteristik yang berbeda dengan museum lainnya. Dalam mewujudkan sebuah tema dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari penggunaan material pada lantai, dinding, plafon, penggunaan material dan bentuk pada furniture, serta elemen-elemen interior lainnya.

Dengan menggunakan tema 'Life in Habitat', pengulis berharap pengunjung Museum Serangga dan Taman Kupu dapat menikmati serta mendapatkan banyak ilmu pengetahuan selama berada di dalam museum.

## VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya. Penulis juga berterima kasih kepada pihak Museum Serangga dan Kupu-Kupu khususnya kepada Bapak Agus Hidayat selaku supervisor Museum Serangga dan Taman Kupu, Bapak Lilik Kandar selaku kepala koleksi Museum Serangga dan Taman Kupu, Bapak Edy Sutrisno selaku staff bidang koleksi Museum Serangga dan Taman Kupu yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam wawancara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Abdul, dkk. 2008. *Alam pun Bertasbih*. Jakarta : Balai Pustaka
- Borrer, dkk. 1992. *Pengenalan Pelajaran Serangga Edisi Keenam*. UGM: Gadjah Mada University Press.
- Ching, F.D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Direktorat permuseuman. 1993/1994. *Pedoman Teknis Pembuatan Saranan Pameran Di Museum*. Jakarta : Departemen pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman
- Edson, Gary dan David Dean. 1994. *The Handbook for Museum*. London : Routledge.
- Siregar, 2009. *Serangga Berguna Pertanian*. Medan: USU Press.
- Suptandar, Pamudji. 1982. *Interior Design II*. Jakarta: Djambatan.
- Udansyah, Dadang. 1978/1979. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta : Proyek Peningkatan dan Pengembangan Permusiuman Jakarta