

Kesan Organik pada Perancangan Interior Rahmat *International Wildlife Museum & Gallery*

Florence Wijaya, Heru Budi Kusuma, S.Sn., M.Ds. dan Bapak Franky Liauw Ir., M.T.
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
Email : Florence.615150138@stu.untar.a.id

Abstract — Indonesia menduduki ranking ke empat di dunia dalam hal spesies yang terancam punah. “Rahmat” International Wildlife Museum & Gallery merupakan lembaga konservasi berupa museum sebagai wadah melestarikan satwa liar yang ada di dunia. Oleh karena itu, diperlukan perancangan interior yang baik pada museum untuk meningkatkan minat masyarakat ke museum. Selain itu, merupakan tanggung jawab seorang desainer interior dan pecinta hewan untuk membuat sebuah bangunan dan interior ruang yang memiliki nilai artistik dan memenuhi standar internasional untuk sebuah museum satwa liar. Metode perancangan yang digunakan adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Aspek-aspek perancangan ini antara lain aspek fisik, aspek budaya, aspek fungsi, aspek teknis, aspek sosial, aspek psikologis, aspek konsumsi, aspek estetika, dan aspek ekonomi. Area pameran pada “Rahmat” International Wildlife Museum & Gallery memiliki beberapa kekurangan seperti objek pameran yang disusun terlalu berdekatan dan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukannya penataan objek pameran yang sesuai dengan kebutuhan besaran ruang. Selain itu, museum memerlukan tema dan suasana yang unik dan menarik untuk menarik pengunjung.

Kata kunci : interior, museum “Rahmat”, satwa liar

I. PENDAHULUAN

Indonesia, Negara Kepulauan dengan lebih dari 10.000 pulau, merupakan bagian dari hutan hujan ketiga terbesar di dunia. Letak geografis yang strategis diantara dua samudra dan dua benua menjadikan Indonesia sebagai Kawasan Nusantara yang menyimpan berbagai keanekaragaman flora dan fauna yang berlimpah. Keanekaragaman hayati ini menyebabkan Indonesia dapat menduduki peringkat pertama di dunia untuk kekayaan spesies mamalia. Indonesia adalah satu-satunya tempat di Bumi di mana badak, orangutan, gajah, beruang, dan harimau dapat ditemukan tinggal di hutan yang sama. Namun pada kenyataannya, Indonesia juga menduduki ranking ke empat di dunia dalam hal spesies yang terancam punah. Hal ini dikarenakan oleh minimnya pengetahuan masyarakat Indonesia akan kekayaan hayati yang dimiliki Indonesia sehingga itu dijadikan alasan untuk tidak

mencintai makhluk hidup lain serta ekosistemnya. Oleh karena itu, diperlukannya fasilitas penunjang yang dapat menjadi sumber informasi mengenai keanekaragaman tersebut, yaitu museum.

Museum sebagai objek wisata yang kaya akan sumber ilmu pengetahuan yang dapat mengedukasi kerap dipandang sebelah mata oleh masyarakat luas. Pada umumnya, masyarakat masih memandang museum sebagai suatu tempat yang bersuasana statis, berpandangan konservatif atau kuno, dan membosankan. Namun, seiring dengan perkembangan zaman serta ilmu pengetahuan dan teknologi, museum tidak lagi menjadi tempat yang terkesan terlalu serius, bahkan museum dapat menjadi tempat untuk mendapatkan ilmu secara santai, tempat *refreshing*, tempat pelestarian budaya, observasi, sekaligus konservasi flora dan fauna terutama hewan dan tumbuhan langka. “Rahmat”

International Wildlife Museum & Gallery merupakan suatu lembaga konservasi satwa liar yang berlokasi di kota Medan, Indonesia yang telah mendapatkan penghargaan dari MURI (Museum Rekor Dunia Indonesia) sebagai Lembaga Konservasi satu-satunya di Asia Tenggara yang memiliki lebih dari 2000 spesies satwa kecil hingga terbesar dari berbagai negara.

Keanekaragaman satwa sebaiknya dikenalkan sedini mungkin kepada setiap individu sehingga kesadaran akan makhluk hidup lain di dunia (hewan) menjadi lebih besar. Pengenalan secara visual dengan membuat ilmu pengetahuan menjadi lebih menarik merupakan suatu hal yang perlu dikembangkan dan dapat tercapai dengan adanya fasilitas interaktif. Untuk itu diperlukannya perancangan interior yang baik pada "Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery dengan memperhatikan aktivitas yang dilakukan dan kemudian memunculkan berbagai fasilitas baik fasilitas utama maupun pendukung yang dapat membuat pengunjung turut aktif didalamnya. Penerapan elemen interior seperti *floor*, *wall*, *ceiling*, dan *furniture* juga memiliki peran penting yang dapat mempengaruhi psikologis pengunjung. Sirkulasi yang baik juga akan membuat pengunjung lebih tertarik untuk menjelajahi "Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery ini. Selain itu, elemen dekoratif juga perlu diperhatikan agar objek pameran dapat menjadi lebih menarik sehingga pengunjung dapat mengeksplorasi dunia fauna dengan menyenangkan dan nyaman serta terpenuhinya

fungsi edukasi dan hiburan dari museum itu sendiri.

II. METODE

Perancangan ini menggunakan metode perancangan kualitatif. Menurut Zainal Arifin (2011 : 140), metode kualitatif adalah suatu proses perancangan yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif.

Jika dilihat dari jenis data yang dikumpulkan, maka perancangan ini termasuk ke dalam kategori perancangan deskriptif, yaitu perancangan yang mencatat secara teliti segala gejala (fenomena) yang dilihat dan didengar serta dibaca (via wawancara atau bukan, catatan lapangan, foto, video, dokumen pribadi, dokumen resmi, dll), dan peneliti harus membanding-bandingkan, mengkombinasikan, mengabstraksikan, dan menarik kesimpulan (Bungin, Burhan, 2008 :93).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

"Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery merupakan museum satwa liar pertama di Asia Tenggara dan yang paling lengkap. "Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery adalah lembaga konservasi satwa liar yang dilengkapi dengan fasilitas hiburan yang sehat, layak, dan edukatif. Pemiliknya adalah DR. H. Rahmat Shah, seorang pengusaha dan pemburu profesional yang juga bapak dari seniman yang bernama

Raline Shah. "Rahmat" Museum & Gallery memiliki koleksi $\pm$ 2.500 spesies yang berasal dari:

1. Perburuan hukum dengan konsep "Konservasi dengan Pemanfaatan" yang telah dipraktekkan oleh hampir semua negara, untuk mencegah kepunahan dan meningkatkan populasi satwa liar dan lingkungan.
2. Hewan mati di berbagai taman binatang dan kebun binatang.
3. Pemberian dari teman & donasi dari berbagai kalangan
4. Serta pembelian legal dari berbagai negara.

A. Analisis Lingkungan



Gambar 1. Lokasi Museum
(Sumber : Google Maps, Desember 2018)

"Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery terletak di Jl. S.Parman No.309, Petisah Hulu, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia. Bangunan "Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery menghadap ke arah Barat sehingga posisi matahari berada pada bagian belakang bangunan pada pagi hari dan berada pada bagian depan bangunan ketika sore hari. Selain orientasi matahari, kondisi lingkungan lainnya seperti suhu, tingkat kelembaban, dan kecepatan angin juga perlu diperhatikan.

"Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery berlokasi di area perkotaan kota Medan yang memiliki suhu berkisar antara 24-38°C, rata-rata kecepatan angin 2,2 knot, dan rata-rata tingkat kelembaban udara 82% (Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Utara, 2016). Oleh karena itu, perlu dilakukan pengkondisian khusus terhadap temperature kelembaban udara.

B. Analisis Citra

Dalam perancangan interior "Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery, pemilihan tema dalam perancangan dilakukan dengan beberapa pertimbangan mengenai museum dan citra yang ingin ditampilkan, antara lain:

1. "Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery sebagai wadah atau tempat untuk memamerkan dan melestarikan satwa liar yang ada di alam sehingga memerlukan desain yang bersifat universal.
2. "Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery dapat dinikmati oleh semua kalangan dan ragam usia dengan tujuan edukasi dan rekreasi yang membutuhkan fasilitas yang menyenangkan dan dapat menstimulasi seluruh panca indera manusia.
3. Lokasi "Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery yang berada di pusat kota Medan dengan perkembangan ekonomi yang cukup pesat seiring perkembangan zaman sehingga memerlukan konsep desain yang dinamis

Dengan pertimbangan yang telah disebutkan di atas, maka pemilihan tema secara keseluruhan yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah “*Wild Wild Quest*”

Kata *Wild* memiliki makna liar dan buas yang mencerminkan objek pameran dari “Rahmat” International Wildlife Museum & Gallery yang merupakan satwa liar yang hidup bebas di habitat mereka masing-masing, sedangkan *Quest* diambil dari kenyataan bahwa museum mempunyai misi untuk melestarikan satwa liar tersebut. Jadi, *Wild Wild Quest* adalah sebuah tema yang menampilkan desain interior layaknya alam liar hutan hujan tropis dengan gaya rustic yang merangkul estetika organik, sehingga pengunjung dapat teredukasi sembari merasakan suasana alam liar yang unik sebagai habitat dari satwa liar yang perlu dijaga keberadaannya.

Sesuai dengan konsep temanya yaitu ‘Wild Wild Quest’ maka warna-warna yang digunakan adalah warna-warna organik dari hutan hujan tropis yaitu monokromatik hijau, dan warna monokromatik biru sebagai warna analogusnya.



Gambar 2. Komposisi Warna Analogus

Kriteria material yang tepat digunakan pada “Rahmat” International Wildlife Museum & Gallery adalah material-material yang tahan lama, tidak mudah terbakar, tahan terhadap air dan gesekan karena museum akan kedatangan banyak

pengunjung sehingga apabila material interior tidak memenuhi kriteria tersebut maka museum akan mengalami kerusakan dalam jangka waktu yang tidak lama. Selain itu, material-material yang digunakan mempunyai tekstur yang kasar untuk memaksimalkan kesan organik sesuai dengan kriteria gaya rustic. Material yang digunakan juga harus memenuhi kriteria estetika yang indah dan dapat mewakili kriteria hutan hujan tropis.



Gambar 3. Skema Material

Konsep pencahayaan pada “Rahmat” International Wildlife Museum & Gallery didominasi oleh pencahayaan buatan terutama di area ruang pameran, dikarenakan pencahayaan alami berbahaya bagi objek pameran. Material pencahayaan buatan yang digunakan pada museum terdiri dari lampu *downlight*, dan *spotlight* untuk menyorot objek pameran. Selain itu, pencahayaan dengan spotlight bertujuan untuk memberikan kesan seperti berkas sinar matahari di hutan hujan tropis. Penggunaan warna lampu warm white dan cool day light pada ruang – ruang tertentu. Pencahayaan pada “Rahmat” International Wildlife Museum & Gallery diharapkan dapat memberikan kesan dinamis dan interaktif pada ruangan. Konsep pencahayaan pada ruang terdapat General

Lighting dengan ceiling treatment yang menarik dan Spotlight dengan alur yang variatif.

Pada tata akustik, ruang serbaguna "Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery membutuhkan daya akustik yang lebih, seperti panel akustik maupun komponen – komponen pendukung lainnya yang dapat menyerap suara bising. Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan material yang tepat adalah dengan menggunakan material yang memiliki fungsi akustik yang sangat baik seperti vinyl flooring, karpet, fabric dan gypsum. Selain itu, area lain pada museum akan menggunakan sound system dengan suara-suara hutan seperti suara hewan dan suara daun kering untuk meningkatkan suasana organik dari hutan.

Dari segi perancangan interior, konsep keselamatan pada "Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery diterapkan melalui alat – alat keselamatan seperti *smoke detector*, *flame detector*, *heat detector*, *sprinkler*, *fire extinguisher*, *fire hydrant*, dan alarm kebakaran. Dari segi teknis, sistem keselamatan di "Rahmat" International Wildlife Museum & Gallery dapat ditunjang oleh:

Tabel 1. Sistem Keselamatan

No	Alat	Fungsi
1.	Smoke Detector	1. Mendeteksi asap 2. Mencegah terjadinya kebakaran
2.	Flame Detector	1. Mendeteksi api 2. Mencegah terjadinya kebakaran
3.	Heat Detector	1. Mendeteksi panas 2. Mencegah terjadinya kebakaran
4.	Sprinkler	Memadamkan api
5.	Fire Extinguisher	1. Memadamkan kebakaran kecil 2. Pertolongan pertama penggan sprinkler
6.	Fire Hydrant	Memadamkan api yang lebih besar
7.	Alarm kebakaran	1. Memberitahukan terjadinya kebakaran 2. Mengaktifkan sistem kebakara lainnya

Area lobby didesain bagaikan sungai yang mengalir dihutan, sehingga pengunjung dibawa menelusuri pola arus sungai hingga tiba ke loket ticketing dan terus mengalir ke area pameran.



Gambar 2. Lobby View 1
(Sumber : Google Maps, Desember 2018)



Gambar 3. Lobby View 2
(Sumber : Google Maps, Desember 2018)

Untuk memberikan kesan organik hutan hujan tropis, partisi pada museum dibuat bertekstur menggunakan *grc board* dengan motif custom seperti kayu atau batuan kasar dihutan. Selain itu, terdapat juga susunan pola batang asimetris pada partisi yang diumpakan sebagai batang pohon. Terdapat juga dekorasi motif akar pohon yang menjalar sebagai salah satu ciri khas alam liar. Kolom-kolom yang ada di museum juga akan dilapisi dengan plywood dan dibentuk seperti layaknya pohon di hutan hujan tropis.



Gambar 4. Lobby View 3
(Sumber : Google Maps, Desember 2018)

Area pameran didesain layaknya habitat dari satwa liar yaitu hutan hujan tropis. Suasana hutan diperkuat melalui pencahayaan spotlight yang seperti berkas sinar matahari di hutan, suara hewan dengan menggunakan sensor gerak, serta tata letak dan bentuk furniture yang didesain layaknya batu dan kayu di hutan.



Gambar 5. Area Pameran View 1
(Sumber : Google Maps, Desember 2018)



Gambar 6. Area Pameran View 2
(Sumber : Google Maps, Desember 2018)

Konsep lantai pada museum dibuat kontras dengan perbedaan material dan bentuk pola melengkung yang menggunakan konsep stepping stone yang diibaratkan sebagai jalan tidak rata dan penuh rintangan di dalam hutan. Selain itu, perbedaan material juga digunakan untuk menandakan area sirkulasi aktif dan sirkulasi pasif.



Gambar 7. Area Pameran View 3
(Sumber : Google Maps, Desember 2018)

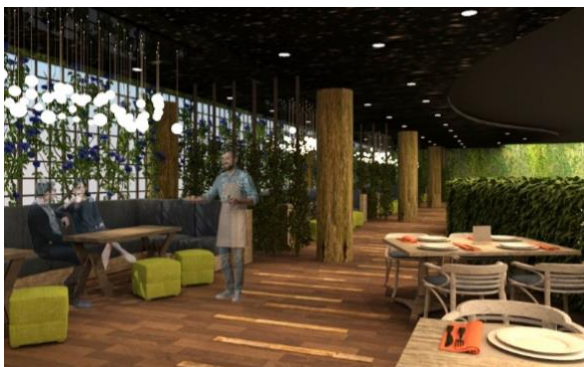


Gambar 8. Area Pameran View 4
(Sumber : Google Maps, Desember 2018)

Area café berfokus pada fungsi utamanya yaitu sebagai tempat makan dan minum. Suasana pada area ini cenderung lebih santai dan tenang.



Gambar 9. Area Café View 1
(Sumber : Google Maps, Desember 2018)



Gambar 10. Area Café View 2
(Sumber : Google Maps, Desember 2018)

Area toko souvenir merupakan area penting bagi pengunjung untuk membawa pulang memori dan pengalaman yang dirasakan di museum. Desain hutan diperkuat melalui kesan organic dari tekstur material yang digunakan, kemudian plafon ekspos dengan instalasi jarring dan daun sintesis yang diibaratkan seperti langit-langit hutan hujan tropis yang tidak terbatas dan lebat dengan dedaunan.



Gambar 10. Area Toko Souvenir View 1
(Sumber : Google Maps, Desember 2018)

Konsep langit-langit museum dibuat melengkung dengan pola berlapis berbahan metal dengan tambahan tanaman menjalar dan daun pohon yang lebat sebagai salah satu ciri hutan hujan tropis untuk memberikan kesan langit-langit dihutan. Selain itu, terdapat juga plafon ekspos dengan cat hitam pada beberapa area museum dengan instalasi jaring dan daun sintesis.

IV. SIMPULAN

Pada perancangan “Rahmat” International Wildlife Museum & Gallery dapat disimpulkan bahwa demi memenuhi visi dan misi museum untuk menjaga kelestarian satwa liar, maka dibuatlah interior yang unik dari habitat satwa liar tsb yaitu hutan hujan tropis, sehingga dapat menarik minat pengunjung untuk berekreasi sambil teredukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis. D. K. 2008. *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Susunannya*. Jakarta : Erlangga.
- ERCO. 2012. *Light for Museum*. Vieweg, German.
- Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Terjemahan Ir. Djoeliana Kurniawan. United State: Whitney Library of Design.
- Sutaarga, Moh, Amir. 1979. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Proyek Peningkatan dan Pengembangan Permuseuman Jakarta. Jakarta.