

# Perencanaan Display Koleksi Museum Zoologi Bogor

Agres Lestari<sup>1</sup>, Fabianus Hiapianto Koesoemadinata<sup>2</sup>, Nikki Indah Andraini \*<sup>3</sup>

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

<sup>2</sup>Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Kesenian Jakarta, Jakarta

[Agres.615170079@stu.untar.ac.id](mailto:Agres.615170079@stu.untar.ac.id), [fabianus@ikj.ac.id](mailto:fabianus@ikj.ac.id), [nikki@untar.ac.id](mailto:nikki@untar.ac.id)

\*Pen.Korespondensi

**Abstrak** — Museum sebagai ruang publik yang menyajikan informasi, edukasi dan hiburan, perlu melakukan peremajaan setiap kurun waktu tertentu agar tetap dapat relevan dengan perkembangan yang ada di masyarakat. *Museum Zoologi Bogor yang kini dikelola Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) merupakan asset historik dan edukatif sejak zaman kolonial berfungsi untuk tempat penyimpanan dan memajang berbagai koleksi fauna. Museum zoologi Bogor memerlukan penyajian display koleksi Lewat perencanaan display yang adaptif, penyajian informasi yang kompatibel serta menawarkan atraksi edukatif bagi masyarakat melalui perencanaan dan perancangan dengan menggunakan metode perancangan dari Kilmer. Melalui perancangan ini display koleksi fauna akan diolah dari cara penyajian, warna dan penerangan display agar koleksi fauna Museum Zoologi Bogor dapat menjadi objek yang menarik dan informatif dalam mengkomunikasikan keanekaragaman keindahan fauna di Indonesia.*

**Kata kunci:** Display; Fauna; Museum; Zoologi.

## I. PENDAHULUAN

Keberadaan museum di Indonesia memiliki peranan penting dalam upaya pelestarian dan pemajuan budaya. Direktorat Pelestarian Cagar Budaya Permuseuman (PCBM) pun menyatakan museum sebagai tempat melestarikan kebudayaan dan edukasi sekaligus juga sebagai ruang rekreasi yang menyenangkan dan diharapkan museum dapat berfungsi mendorong perkembangan kemampuan berfikir serta membangkitkan kreatifitas masyarakat yang mengedepankan unsur pendidikan sebagai pusat informasi dan dokumentasi warisan budaya bangsa.

Beberapa museum di Indonesia belum dapat memenuhi peran dan fungsi tersebut secara maksimal seperti menurut berita harian Kompas yang memaparkan

beberapa alasan seperti kurangnya perhatian terhadap pemugaran sehingga museum memiliki stereotip melekat bahwa museum terkesan kuno dan angker, serta kurang menariknya penyajian display koleksi.

Display menurut Buchari Alma (2014:189) William J Shultz mendefinisikan display sebagai perhatian atas sesuatu yang tidak didorong oleh seseorang tapi di dorong oleh daya tarik atau penglihatan ataupun oleh perasaan lainnya. Dapat pula dikatakan display merupakan suatu cara penataan sebagai alat komunikasi sehingga barang yang dipajang memiliki informasi dengan kesan tertentu. Secara umum display memiliki fungsi:

1. Sebagai alat peraga yang dipamerkan secara terperinci atau detail

2. Sebagai penambah daya Tarik pengunjung
3. Tempat alat peraga sebagai salah satu alat komunikasi & promosi.
4. Sebagai bentuk peragaan yang baik diwujudkan secara individual, keseimbangan komposisi yang baik.

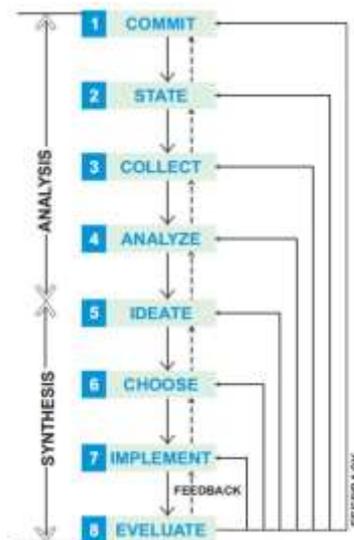
Berdasarkan beberapa sumber bacaan mengenai display dapat disimpulkan beberapa faktor yang mempengaruhi penataan display pada museum diantaranya; cara penyajian, warna, dan penerangan dari display tersebut.

Oleh karena itu berkenaan dengan program pelestarian & edukasi yang adaptif dan sejalan dengan perkembangan teknologi, kreatifitas dan informasi di era Global ini. Diharapkan melalui perencanaan display koleksi, Museum Zoologi Bogor dapat berfungsi dengan maksimal sesuai dengan peran dan tujuannya di masyarakat serta menarik dikunjungi bagi publik, begitupula meningkatnya ketertarikan masyarakat akan ilmu mengenai zoologi atau fauna di Indonesia.

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu metode desain yang diambil dari literatur Rosemary Kilmer, dimana proses desain dibagi menjadi 2 tahap. Tahap pertama yakni analisis dengan

mengidentifikasi, membedah, menelaah, meneliti dan menganalisis. Pada tahap kedua yaitu melakukan sintesis dimana desainer mengolah tahapan analisis untuk menghasilkan sebuah atau beberapa solusi desain.



Gambar 1: Bagan Pola Pikir Perancangan (sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 2014)

1. *Commit*; Dalam tahap pertama dimana menerima dan berkomitmen akan sebuah proyek dengan membuat latar belakang perancangan dan mengenali profil dan sejarah Museum Zoologi.
2. *State*; Pada tahap ini penulis mengidentifikasi masalah pada Museum Zoologi bogor dengan membuat rumusan masalah dan tujuan perancangan.
3. *Collect*; Merupakan tahap mengumpulkan, mengelompokkan

dan mengolah data yang ada yaitu koleksi pada Museum Zoologi.

4. *Analyze*; Pada tahap ini menganalisa data dan fakta yang telah dikumpulkan dan membuat peta konsep untuk merumuskan masalah dari perancangan Museum Zoologi Bogor
5. *Ideate*; Tahap ini ialah tahapan dimana desainer merumuskan ide dalam bentuk skematik dan konsep serta solusi desain.
6. *Choose*; Pada tahap ini desainer menentukan alternatif desain yang paling ideal dengan menyeleksi ide dengan kriteria.
7. *Implement*; Merupakan tahapan dimana desainer menyalurkan ide dalam bentuk 2d atau 3d dan presentasi yang mendukung visualisasi dari perancangan display.
8. *Evaluate*; pada tahap ini desainer meninjau kembali dan melengkapi kembali desain menjadi desain final.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Lapangan Museum Zoologi Bogor



Gambar 2: Dokumentasi Fasad Museum Zoologi Bogor (sumber: Agres Lestari, 2020)



Gambar 3: Interior Eksisting (sumber: Agres Lestari, 2020)

Berikut permasalahan desain yang dapat di analisis sebagai berikut:

1. Bagaimana menyajikan display, informasi dan eksibisi mengenai koleksi zoologi yang tepat, menarik dan dapat dimengerti pengunjung dari segala kalangan?
2. Bagaimana merancang sirkulasi dan organisasi ruang yang baik pada Museum Zoologi Bogor?
3. Bagaimana menciptakan suasana pencahayaan museum yang nyaman dan fungsional pada Museum Zoologi Bogor?



## Skema Furnitur Display



Gambar 6: Skema Furnitur Display Area Lobby (sumber: Agres Lestari, 2020)

Furnitur display yang digunakan berupa vitrin diorama dengan dimensi 200x2500x90cm, *vitrine island* dengan ukuran 2000x90x80cm yang menampilkan koleksi khusus burung. Vitrine ini memfasilitasi diorama dengan set yang lebih elegan, pencahayaan yang baik dan menarik, sehingga pengunjung dapat fokus menikmati koleksi diorama dari fauna. Sebagian besar vitrin merupakan kustom menyesuaikan dengan dimensi koleksi dan diorama.



Gambar 7: Interior Ruang Koleksi Burung (sumber: Agres Lestari, 2020)

Pameran Koleksi Burung memuat display koleksi awetan burung dalam sajian diorama realistik dan informatif dimana mengenalkan jenis-jenis burung yang banyak dijumpai dan endemik di Indonesia.



Gambar 8: Interior Ruang Koleksi Mamalia (sumber: Agres Lestari, 2020)

Pameran mamalia menyajikan display vitrin berwarna gelap dengan pencahayaan indirect dari vitrin untuk menyajikan kontras pada diorama replika mamalia, terdapat pedestal eksibisi koleksi awetan badak, dan area eksibisi atraksi dimana pengunjung dapat berfoto di set bertema hutan di malam hari dengan permainan instalasi cahaya.



Gambar 9: Interior Ruang Koleksi Serangga (sumber: Agres Lestari,2020)

Area koleksi serangga menyajikan pameran dalam bentuk tunnel atau terowongan dengan instalasi lampu led tube yang merespon dengan sensor gerak, selain menarik instalasi ini juga ramah lingkungan karena hemat energi, area pameran ini menyajikan storyline yaitu serangga yang menjadi sahabat kita.

#### IV. SIMPULAN

Pada perencanaan display koleksi Museum Zoologi Bogor ini penulis menerapkan solusi dari permasalahan melalui perancangan elemen interior yang mendukung penyajian koleksi fauna seperti penerapan warna netral seperti hitam, abu-abu dan putih, teknik pencahayaan sebagai pemberi suasana pada ruang koleksi dan sistem penyajian dalam vitrin bermodul *loose furniture*, dan eksibisi menarik untuk mendukung mengkomunikasikan koleksi kepada pengunjung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, T., & Paine, C. (2018). *Museum Basics 4th edition*. Routledge: Oxon.
- Hughes, P. (2015). *Exhibition Design: An Introduction*. London: Laurence King Publishing.
- Kilmer, R. W. (2014). *Designing Interiors (2nd Edition)*. Florida: Wiley.
- McKenna-Cress, P., & Kamien, J. (2013). *Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences*. Hoboken: Wiley.
- Yu, J. (2011). *Exhibitions and Showrooms*. Chase Side: Design Media Publishing Ltd.