

Fungsi Edukasi Melalui Sarana Bercerita pada Interior Museum Zoologi Bogor

Charline Angela¹, Franky Liauw², Ferdinand*³

^{1,3} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

² Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta

charline.615190022@stu.untar.ac.id, frankyl@ft.untar.ac.id, ferdinand@fsrd.untar.ac.id

*Pen.Korespondensi

Abstrak — *Museum Zoologi Bogor merupakan sarana pendidikan bagi masyarakat untuk mempelajari keanekaragaman dan ekosistem fauna nusantara. Sebagian besar pengunjung Museum Zoologi Bogor berupa anak sekolah dan mahasiswa untuk keperluan tugasnya. Jarang ada yang berkunjung dengan tujuan berwisata karena mereka menganggap kurang menarik. Pada era milenial ini museum tidak hanya berfungsi untuk menyimpan dan memperlihatkan suatu objek peninggalan sejarah, melainkan menjadi wisata yang melibatkan pengunjungnya. Pada era ini, perkembangan teknologi dan kreativitas dibutuhkan dalam sebuah museum. Maka dari itu perlu dilakukan perancangan ulang Interior Museum Zoologi Bogor agar dapat menciptakan sarana rekreasi dan edukasi yang menarik. Dalam melakukan perancangan ulang, diperlukan penelitian berupa pengumpulan data untuk di analisis. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Proses Desain terbagi menjadi 2 tahap yaitu analisis dan sintesis. Berdasarkan survey yang dilakukan, Museum Zoologi Bogor belum menampilkan sarana rekreasi dan edukasi yang baik sehingga minat pengunjung berkurang untuk berwisata. Maka dari itu diperlukan inovasi baru dalam media edukasi dan rekreasi Museum Zoologi Bogor. Museum dirancang dengan melibatkan beberapa indra ketika mengeksplorasi ruang koleksi. Adanya keterlibatan pengunjung dalam kegiatan, museum tidak hanya berfokus pada koleksi namun juga pada pengunjungnya. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan masyarakat dapat meningkatkan daya tarik wisatawan dalam berekreasi sambil mempelajari tentang fauna di Indonesia.*

Kata kunci: Interaktif, Interior, Museum, Zoologi.

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang berjumlah lebih dari 17.000 pulau. Dengan wilayah yang sangat luas ini, Indonesia memiliki berbagai keanekaragaman. Salah satu kekayaan Indonesia yang berharga adalah keanekaragaman jenis faunanya. Keanekaragaman tersebut menjadi peninggalan karya budaya bagi Indonesia, sehingga sangat penting untuk dijaga kelestariannya. Museum zoologi menjadi peranan yang sangat penting dalam melestarikan, menyimpan, dan memperkenalkan fauna khususnya yang

langka atau bahkan telah punah kepada masyarakat. Indonesia memiliki beberapa museum zoologi, salah satunya berada di kota Bogor yaitu Museum Zoologi Bogor. Museum Zoologi Bogor merupakan museum zoologi terlengkap di Asia Tenggara (Purnama, 2016). Terdiri atas spesimen mamalia, ikan, burung, amfibi, reptil, moluska, serangga, dan invertebrata lainnya.

Tujuan Museum Zoologi Bogor yaitu sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat untuk mempelajari keanekaragaman dan ekosistem fauna nusantara. Menurut Deputi Bidang Ilmu Pengetahuan dan Hayati

LIPI, sebagian besar pengunjung Museum Zoologi Bogor berupa anak sekolah dan mahasiswa untuk keperluan tugasnya. Jarang ada yang berkunjung dengan tujuan berwisata karena mereka anggap kurang menarik (Kompas.com, 2019). Pada saat ini, Museum Zoologi Bogor hanya menggunakan media display dalam memamerkan koleksinya sehingga pengunjung hanya dapat melihat koleksi dan membaca keterangan yang tertera. Pada era milenial ini museum tidak hanya berfungsi untuk menyimpan dan memperlihatkan suatu objek peninggalan sejarah, melainkan menjadi wisata yang melibatkan pengunjungnya. Pihak pengelola Museum Zoologi Bogor sadar bahwa pada era ini, perkembangan teknologi dan kreativitas dibutuhkan dalam sebuah museum (Kompas.com, 2019).

Penerapan teknologi pada museum juga dapat menjadi nilai unggul dalam sarana edukasi di era milenial ini. Penggunaan teknologi yang kreatif juga dapat membantu menciptakan ruangan yang berfokus tidak hanya pada koleksi namun juga pada publik sehingga pengunjung dapat memiliki pengalaman berkesan. Penerapan teknologi juga diterapkan pada sarana pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman edukasi bagi

pengunjung dalam mengenal dan mempelajari objek tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu dilakukan perancangan ulang Interior Museum Zoologi Bogor agar dapat menciptakan desain yang memiliki daya tarik dan dapat mawadahi kebutuhan akan fungsi dan tujuannya yaitu sebagai sarana edukasi dan rekreasi. Diharapkan museum dapat terus mengembangkan fungsi dan manfaatnya bagi pengunjung, sehingga pengunjung dapat mengenal dan meningkatkan pengetahuan mengenai fauna di Indonesia sambil berekreasi dengan perkembangan IPTEK serta dapat meningkatkan daya tarik para wisatawan lokal maupun mancanegara dengan tampilan baru dan inovasinya untuk berekreasi ke Museum Zoologi Bogor.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan yaitu metode yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Proses Desain terbagi menjadi 2 tahap yaitu analisis dan sintesis. Tahap analisis terdiri atas *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*. Sedangkan tahap sintesis terdiri atas *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*.

a. *Commit*

Pada tahap ini, penulis menentukan judul perancangan yang ingin di angkat.

Setelah itu, penulis menyusun manajemen waktu, daftar prioritas, dan perkiraan waktu untuk menyelesaikan perancangan. Serta berkomitmen untuk mengerjakan proyek perancangan ini secara professional dan sepenuh hati sesuai dengan manajemen waktu yang telah disusun.

b. *State*

Pada tahap ini, penulis menganalisa permasalahan yang ditemui. Museum Zoologi Bogor menggunakan sarana edukasi yang kurang efektif dan membosankan. karena tidak melibatkan pengunjung dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan Museum Zoologi Bogor mengalami penurunan pengunjung dalam tujuan berwisata. Pada era ini, perkembangan teknologi dan kreativitas dibutuhkan dalam sebuah museum.

c. *Collect*

Pada tahap *collect*, penulis mengumpulkan informasi mengenai Museum Zoologi Bogor. Penulis melakukan studi literatur secara daring dan luring mencari untuk mencari data dan informasi mengenai Museum Zoologi Bogor serta inovasi perkembangan zaman. Penulis juga melakukan survei lapangan dan wawancara dengan pihak pengelola museum. Menurut Bapak Hasan, selaku pengelola museum, pengunjung Museum Zoologi Bogor didominasi anak yang sedang melakukan

studi sekolah dan mahasiswa untuk keperluan penelitian. Beliau juga menyampaikan bahwa beberapa ruangan di Museum Zoologi Bogor telah beralih fungsi menjadi ruangan kosong yang tidak terpakai.

d. *Analyze*

Pada tahap ini, penulis perlu menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah terkumpulkan. Dalam melakukan analisis dari permasalahan yang ada, Museum Zoologi Bogor memerlukan sarana edukasi yang efektif dan sarana rekreasi yang inovatif agar dapat memenuhi tujuan dari Museum Zoologi Bogor. Pada era ini, museum juga perlu mengikuti perkembangan teknologi. Diperlukan juga keterlibatan pengunjung dalam kegiatan museum.

e. *Ideate*

Pada tahap ini, penulis mencari ide dalam menciptakan ruang edukasi dan rekreasi yang efektif dan menarik. Tahap ini menciptakan banyak alternatif ide untuk penyelesaian masalah yang ditemui. Perancangan Museum Zoologi Bogor menggunakan teknologi dan sarana pembelajaran berbasis multisensori sehingga pengunjung dapat mendapat pengalaman yang menarik dan tidak membosankan. Selain itu, penulis juga

menyusun konsep tema dan gaya yang akan diterapkan pada museum.

f. *Choose*

Setelah mendapatkan beberapa alternatif, pada tahap ini penulis memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Kemudian alternatif tersebut diseleksi melalui kriteria yang diterapkan dan permasalahan yang ditemui.

g. *Implement*

Tahap ini diimplementasikan melalui gambar presentasi berupa sketsa, render 3D, dan gambar kerja. Gambar desain akhir dikembangkan lebih jauh lagi lebih detail sebagai langkah akhir pada desain.

h. *Evaluate*

Pada tahap ini, penulis mengevaluasi dari hasil perancangan yang telah dihasilkan. Kemudian penulis melakukan membuat revisi dari masukan dan permasalahan yang selanjutnya ditemui. Penulis juga diharapkan lebih berkembang dalam proses desain dan dapat melakukan perancangan yang lebih baik lagi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis yang dilakukan, angka kunjungan Museum Zoologi Bogor dengan tujuan berwisata terhitung rendah karena masyarakat menganggap Museum Zoologi Bogor kurang menarik. Hal ini dikarenakan

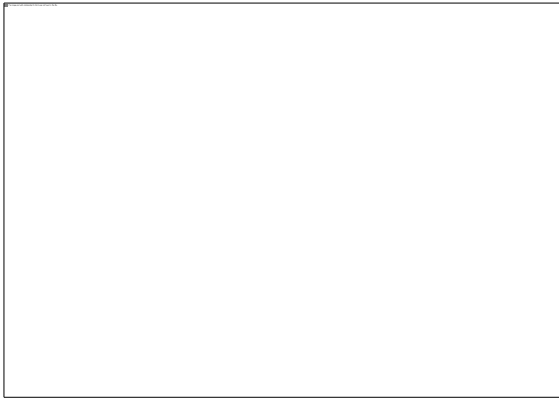
adanya perkembangan zaman yang membuat museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan dan memperlihatkan suatu objek koleksi berharga, melainkan menjadi lokasi untuk mengedukasi dan berwisata yang turut melibatkan pengunjungnya dalam kegiatan museum.

Maka dari itu, dilakukan perancangan ulang Museum Zoologi Bogor. Dalam perancangan ini, museum zoologi akan dirancang tidak hanya berfokus pada koleksinya, namun juga pada pengunjungnya, sehingga Museum Zoologi Bogor dapat menciptakan desain inovatif dengan sarana pembelajaran dan rekreasi yang menarik.

A. Konsep Desain

Museum Zoologi Bogor perlu dirancang ulang agar dapat memberikan fungsi dan manfaatnya dengan maksimal bagi pengunjungnya. Untuk menciptakan sarana edukasi dan rekreasi yang baik, perlu diciptakan suasana lingkungan yang mendukung. Melihat Negara Indonesia merupakan negara rekreatif dengan berbagai keanekaragaman kekayaan alamnya, Museum Zoologi Bogor dirancang dengan gaya nature yang dalam Bahasa Indonesia berarti alam. Gaya ini diterapkan dengan tujuan agar pengunjung dapat

belajar sambil merasakan alam asli yang mencerminkan Indonesia sebagai alam yang menjadi tempat tinggal habitat fauna.



Gambar 1: Moodboard Tema Perancangan (Sumber: Angela, 2022)

Dengan menggunakan tema “*Explore, Meet the Animals*”, Museum Zoologi Bogor mengajak pengunjung untuk berekreasi sambil mengeksplorasi dunia fauna dan mengenal mereka. Disertai dengan media interaktif, dapat memberikan pengalaman simulasi bagi pengunjung untuk mengeksplorasi dunia fauna di museum. Dengan ini pengunjung dapat mengenal tidak hanya cara membaca penjelasan yang tertera tetapi dapat menggunakan cara yang lebih menyenangkan mendengarkan cerita yang disertai dengan visual dan suara fauna tersebut.

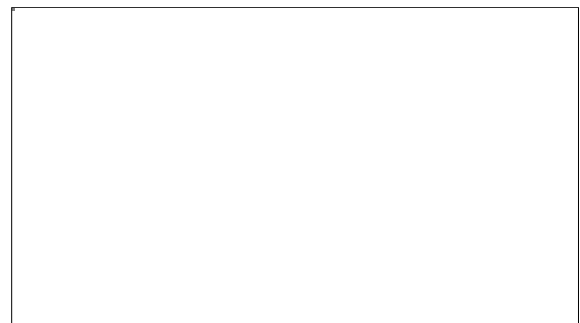
Sarana interaktif ini dikembangkan menjadi lebih unik dan menarik dengan menggunakan media teknologi imersif seperti video mapping.



Gambar 2: Ruang Ikan dan Moluska Indonesia (Sumber: Angela, 2022)

B. Desain Akhir

Pada ruang pameran Ikan dan Moluska menggunakan konsep dengan warna dan material menyerupai air, pasir dan bebatuan untuk mencerminkan citra dari alam yang menjadi tempat tinggal fauna tersebut.



Gambar 3: Display informasi Ikan dan Moluska Indonesia (Sumber: Angela, 2022)

Dengan menggunakan material yang mempresentasikan dunia laut, dapat memberikan persiapan diri bagi pengunjung ketika memasuki ruang pameran dalam memulai mengeksplorasi dunia laut.

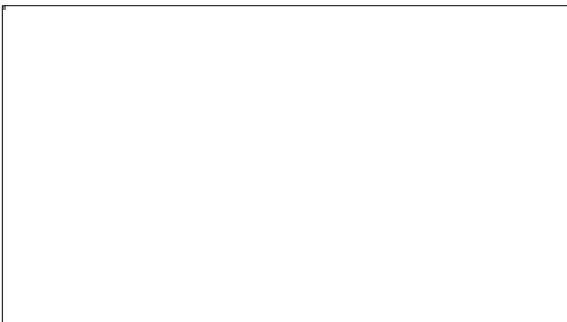
Ketika memasuki ruang Ikan dan Moluska terdapat display yang menunjukkan informasi mengenai ikan dan moluska yang

ada di Indonesia. Disini pengunjung dapat melihat dan mendengar informasi yang ditunjukkan pada layar LED TV.



Gambar 4 : Display Interaktif
(Sumber: Angela, 2022)

Setelah pengunjung mengetahui tentang ikan dan moluska yang ada di Indonesia, pengunjung diajak untuk melihat display spesimen ikan dan moluska tersebut. Pada ruang ini, terdapat display interaktif yang dapat memperdengarkan cerita sejarah dan suara dari fauna tersebut menggunakan media tombol dan headphone.



Gambar 5: Area Diorama imersif
(Sumber: Angela, 2022)

Kemudian poin utama pada Ruang Ikan dan Moluska berada pada ruangan imersif menggunakan video mapping pada dinding dan plafon. Pada area ini terdapat diorama ikan yang dioperasikan menggunakan mesin dan dapat bergerak. Sehingga pengunjung

dapat mendengarkan cerita mengenai sejarah dan pengenalan ikan tersebut melalui diorama dan video mapping.

Dengan menggunakan sarana bercerita untuk mengedukasi, pengunjung dapat belajar sambil berinteraksi dengan koleksi. Hal ini membuat museum tidak monoton dan tidak hanya berfokus pada koleksi, namun juga pada pengunjung.

IV. KESIMPULAN

Museum Zoologi Bogor merupakan salah satu lokasi sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat dalam mempelajari keanekaragaman dan ekosistem fauna di Indonesia. Namun, Museum Zoologi Bogor masih memiliki banyak kekurangan dalam aspek sarana edukasi dan interaktif yang berdampak pada kunjungan rekreasi menjadi sedikit. Museum Zoologi Bogor hanya menggunakan media display untuk memamerkan koleksi faunanya sehingga pengunjung hanya dapat melihat koleksi dan membaca keterangan yang tertera. Namun, pada era milenial ini museum tidak lagi hanya berfungsi untuk menyimpan dan memperlihatkan sebuah koleksi, namun museum menjadi lokasi wisata yang melibatkan pengunjungnya. Sehingga diperlukan ruangan edukasi yang tidak hanya berfokus pada koleksi namun juga pada pengunjung dalam bentuk interaktif.

Maka dari itu, dilakukan perancangan ulang interior Museum Zoologi Bogor agar dapat memberikan fungsi dan manfaatnya sebagai lokasi edukasi dan rekreasi dengan maksimal bagi pengunjungnya.

Dalam perancangannya, museum zoologi bogor dirancang dengan suasana seperti berada di alam tempat fauna tersebut tinggal. Contohnya seperti pada ruang mamalia. Pada ruangan ini dirancang dengan tampilan, suara dan aroma untuk mendukung suasana dalam hutan. Hal ini dapat membangun kesiapan dalam diri pengunjung ketika memasuki ruangan untuk mempelajari dan mengeksplorasi fauna yang hidup di hutan khususnya pada ruang mamalia.

Pada area koleksi diberikan sarana edukasi berbasis interaktif dan rekreatif seperti tekstur untuk diraba dan tombol-tombol untuk memperdengarkan suara dari koleksi fauna tersebut. Dilengkapi juga dengan layar LED dan tablet layar sentuh untuk media interaktif.

Dengan adanya inovasi pembelajaran dengan media berbasis interaktif, sarana rekreasi dan edukasi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga pengunjung dapat memiliki pengalaman yang berkesan.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Bapak H selaku pengelola Museum Zoologi Bogor karena bersedia untuk diwawancara dan berbagi ilmunya.

DAFTAR PUSTAKA

Angela, C. (2022). Perancangan Interior Museum Zoologi Bogor. Prodi Desain Interior. Universitas Tarumanagara. Jakarta

Direktorat Pelindungan Kebudayaan. (2015). *Permasalahan dan Tantangan Pengembangan Museum*. www.kebudayaan.kemdikbud.go.id. <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/dpk/permasalahan-dan-tantangan-pelestarian-museum/>

Eko Titis Prasongko, S. P. (2008). *Keanekaragaman Fauna di Indonesia* (Tim Editor Umum (ed.)). ALPRIN.

Harly, L. F. (2017). *Perencanaan & Perancangan Museum Zoologi dengan Pendekatan Folding Architecture* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/34456/>

Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing*

Interiors (Second Edi). John Wiley & Sons, Inc.

m-Zoologi-Simpan-Tiga-Juta-Spesimen-Fauna/6876

Kompas.com. (2019). *5 Cara agar Museum Tetap Relevan dengan Masyarakat*. <https://travel.kompas.com/read/2019/08/29/111100327/5-cara-agar-museum-tetap-relevan-dengan-masyarakat?page=all>

Setiawan, R., Indrawan, H., & Ridwan, F. (2020). KESAN PETUALANGAN PADA PERANCANGAN. *Mezanin*, 3 No. 1(Juli-Desember), 1–7.

Mufidah, I. (2019). Potret Museum Di Indonesia. In D. W. Hadi (Ed.), *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Sekretariat Jenderal Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan*.

Wijaya, G. K. (2022). *Museum Zoologi Bogor Lakukan Adaptasi di Masa Pandemi*. Jurnalpost.Com. <https://jurnalpost.com/museum-zoologi-bogor-lakukan-adaptasi-di-masa-pandemi/31629/>

Purnama, B. E. (2016). *Museum Zoologi Bogor Terlengkap di Asia Tenggara*. Mediaindonesia.Com. <https://mediaindonesia.com/humaniora/76420/museum-zoologi-bogor-terlengkap-di-asia-tenggara#:~:text=MUSEUM Zoologi Bogor yang diberi,zoologi terlengkap di Asia Tenggara>

R, L. (n.d.). *Museum Zoologi Simpan Tiga Juta Spesimen Fauna*. [Http://Lipi.Go.Id/](http://Lipi.Go.Id/). Retrieved November 1, 2022, from <http://lipi.go.id/berita/single/Museu>