BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dengan berkembangnya museum pada zaman sekarang, museum menjadi daya tarik wisata akhir pekan yang tujuannya beragam mulai dari ketertarikan terhadap ilmu pengetahuan, sekedar memenuhi rasa ingin tahu, hingga tempat unjuk eksistensi di media sosial. Dahulu museum memiliki citra yg terkesan haya untuk orang-orang yang memang tertarik saja bahkan tak jarang beberapa menganggap museum adalah tempat yang membosankan. Salah satuya adalah Museum Zoologi yang berada dikawasan Kebun Raya Bogor, tempat ini menjadi daya tarik sebagai destinasi wisata dan bagi mereka yang menyukai hewan. Museum yang menjadi cagar budaya sejak tahun 2007 ini dibangun diatas tanah seluas ±2500 m^2 ini mengoleksi banyak benda yang berhubungan dengan hewan seperti burung, mamalia, reptile, ampibi, ikan, moluska, udang/kepiting dan serangga. Dengan kondisi fisik gedung yang kurang terawat akibatnya museum yang berada di kawasan Kebun Raya bogor tidak bisa menarik perhatian masyarakat. Interior museum ini masih menyajikan kesan yang klasik sehingga display yang retro dapat ditemui dimuseum ini. Selain itu warna-warna dinding pada area pamer cenderung kusam dan memudar serta dari segi pencahayaan diruang pamer masih belum optimal dan media informasi pada display kurang nyaman saat dibaca dikarenakan tulisan yang terlalu kecil serta kondisi ruangan yang panas dan lembab lalu sign system pada area pamer kurang informatif sehingga flow aktivitas tidak teratur.

Museum zoologi bogor menjadi objek perancangan ulang dengan alasan masih belum optimal untuk bisa menarik peminat pengunjung dari fenomena yang ada. dengan gaya yang sama dari tahun ke tahun Museum Zoologi hanya dilakukan perbaikan-perbaikan kecil tentu respon dari pengunjung akan sama jika melihat keadaan zaman dan teknologi mulai terus berkembang. Alasan lainnya karena Museum Zoologi berada dikawasan yang potensi kunjungan wisatanya tinggi maka perancangan Museum Zoologi ini diperlukan agar museum siap dengan kunjungan yang meningkat dan juga sebagai upaya meningkatkan fungsi kualitas museum sebagai sarana edukasi dan rekreasi.

Hasil observasi dan studi lapangan terhadap Museum Zoologi masih ditemukan kekurangan seperti kondisi eksisting dengan tampilan gaya yang sama dengan kondisi gedung yang kurang terawat kondisi pencahayaan pada ruangan kurang optimal dan media informasi yang

digunakan kurang nyaman untuk dibaca dan media display masih terkesan kurang menarik. Sehingga dampak dari kekurangan ini bisa mengurangi kenyamanan dan menurunnya pengunjung. Serta belum adanya media interaktif untuk sebagai fasilitas pendukung di area museum. Untuk itu diperlukan redesign untuk membangaun ketertarikan masyarakat terhadap museum serta mengoptimalkan sarana dan prasarana di dalam museum.

Dengan perancangan ulang desain Museum Zoologi Bogor bertujuan untuk menciptakan desain ruang yang sesuai dengan visi-misi dan tujuan dari Museum Zoologi Bogor sehingga dapat menjadikan sebuah media informasi dan edukasi kepada masyarakat mengenai kekayaan fauna di Indonesia serta memberikan kondisi ruang yang aman, nyaman, dan manarik bagi penggunanya. Diharapkan perancangan ini dapat membuat Museum Zoologi optimal dari segi kenyamanan dan tidak ketinggalan zaman dan teknologi yang sedang berkembang yang tentu akan berdampak pada fungsi museum yang sebagai sarana edukasi dan rekreasi.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul dan saling berkaitan, diantaranya:

1. Belum adanya media interaktif didalam museum bagi pengunjung.
2. Teknik penyajian museum pada ruang pameran yang kurang menarik.
3. Belum tercapainya suasana interior yang mencerminkan benda koleksi.
4. Flow aktivitas yang belum teratur dan sign sytem kurang informatif.
5. System pencahayaan pada ruang pamer masih kurang optimal.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat area media interaktif pada Museum Zoologi sebagai daya tarik pengunjung?
2. Bagaimana menciptakan sistem display yang mendukung pada museum?
3. Bagaimana menciptakan suasana interior yang dapat memberikan pengalaman ruang terhadap pengunjung?
4. Bagaimana menciptakan sign system yang informatif serta flow aktivitas menjadi teratur?

5. Bagaimana cara menciptakan pencahayaan yang mendukung untuk Museum Zoologi?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

Maka tujuan dan sasaran perancangan yang akan di buat pada perancangan ulang Museum Zoologi Bogor, sebagai berikut:

1. Merancang sebuah interior yang dapat memberikan informasi dari sisi edukasi dan interaktif yang langsung berhubungan dengan pengunjung.
2. Menciptakan interior yang aman dari segi penyajian display serta keamanan pengunjung hingga pemilihan material yang aman dan nyaman.
3. Merancang sebuah interior dengan sirkulasi yang baik dan dapat memenuhi kebutuhan aktifitas baik pengunjung maupun pengelola museum.

1.5 MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi pengelola museum
   Meningkatkan kinerja para karyawan dengan kondisi interior yang nyaman serta mempermudah dalam melayani pengunjung.
2. Bagi keilmuan interior
   Meningkatkan ilmu pengetahuan interior museum serta sebagai bahan refrensi tambahan mengenai pengembangan interior museum.
3. Bagi masyarakat
   Dapat mengenali lebih dalam manfaat dan fungsi dari museum serta membuat para pengunjung khususnya para pelajar dapat mengenali ilmu hewan yang mempelajari tentang struktur, fungsi, perlaku dan evolusi hewan.

1.6 BATASAN PERANCANGAN

Perancangan ulang Museum Zoologi Bogor akan di fokuskan pada Batasan-batasan yang mencakup pada keseluruhan ruangan yang terdapat di dalam banguan, sebagai berikut:

1. Ruang pamer yang berisikan benda-benda koleksi yang nantinya akan di rancang sesuai dengan pendekatan konsep yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi pengunjung terhadap benda pamer.
2. Ruang pelengkap seperti lobby, area interaksi, perpustakaan, gift shop dan ruang audio visual. Ruang pelengkap tersebut didesain bertujuan untuk membuat pengunjung nyaman dan menarik perhatian pengunjung serta menjadi museum yang bisa memberikan edukasi pengetahuan.

3. Ruang pengelola Museum Zoologi Bogor yang terdiri atas ruang officer, ruang tamu kantor, ruang rapat dan ruang pantry untuk karyawan.

1.7 METODE PENELITIAN

1.7.1 Metode Penelitian Secara Langsung

1. Survei Lapangan
   Survey lapangan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung yang berhubungan dengan Mseum Zoologi. Survei yang dilakukan meliputi data foto lokasi, data pengunjung, dan flow activity.
2. Wawancara
   Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang sifatnya lebih internal seperti sejarah perusahaan, susunan organisasi pengelola, peraturan gedung dan lain lain.
3. Observasi
   Mengamati secara langsung pola aktivitas dan interaksi yang terjadi didalam museum baik pengunjung dengan barang, pengunjung dengan pengelola dan lainnya.

1.7.2 Metode Penelitian Secara Tidak Langsung

Studi literatur dilakukan melalui pengumpulan data yang berasal dari internet dan buku referensi. Berisi tentang sejarah museum, fungsi dan tugas, fasilitas serta elemen interior yang ada.

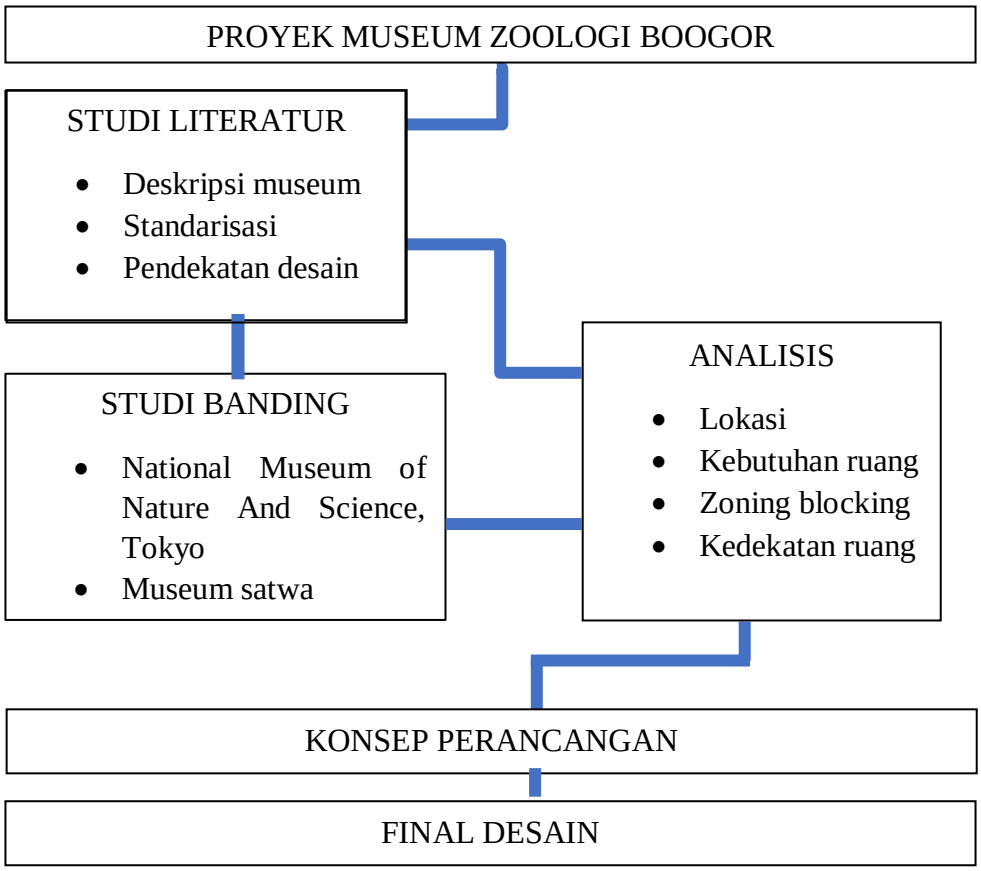
1.8 KERANGKA BERPIKIR

LATAR BELAKANG

- Kurangnya ketertarikan masyarakat pada Museum Zoologi.
- Museum Zoologi yang kurang mewadahi kebutuhan fungsi dan tujuan museum.

TUJUAN

- Sebagai sarana bagi masyarakat mengenal ilmu pengetahuan mengenai binatang, alam, dan lingkungan.
- Untuk memperkenalkan ilmu pengetahuan ragam spesies fauna melalui fasilitas yang ada di museum.



1.9 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasanpada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, tujuan dan sasaran pembahasan, ruang lingkup pembahasan, sistematika pembahasan dan alur pikir pembahasan.

BAB 2 : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi mengenai teori pendukung dari berbagai sumber dengan berbagai kajian literatur, standarisasi yang diambil untuk menjadi sebuah batasan dalam proyek perancangan dan penjelasan mengenai pendekatan-pendekatan yang akan digunakan dalam proyek perancangan.

BAB 3 : ANALISA STUDI BANDING DAN PROYEK

Berisi mengenai studi banding proyek sejenis, kebutuhan ruang, analisa proyek, data koleksi.

BAB 4 : PERANCANGAN INTERIOR

Berisi mengenai ide dasar perancangan, tema perancangan, konsep perancangan, konsep visual dan perencanaan elemen interior.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.