

**PERENCANAAN MUSEUM FLORA & FAUNA DI ASAHAN  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR EDUKATIF**

**TUGAS AKHIR**

**OLEH :**

**NABILA KHAIRUNNISA**

**13.814.0006**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN**

**2017**



## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tugas akhir ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam tugas akhir ini.

Medan, 20 Februari 2018



  
Nabila Khairunnisa  
13.814.0006

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademis Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nabila Khairunnisa

Npm : 13.814.0006

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi/Tesis

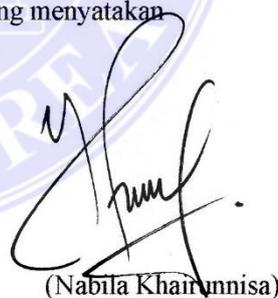
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusifve Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : **PERANCANGAN MUSEUM FLORA DAN FAUNA DI ASAHAN DENGAN TEMA ARSITEKTUR EDUKATIF** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan , mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir/Skripsi/Tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada tanggal : 20 Februari 2018

Yang menyatakan



(Nabila Khairunnisa)

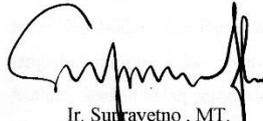
Judul Tugas Akhir : Perencanaan Museum Flora dan Fauna di Asahan dengan  
Tema Arsitektur Edukatif

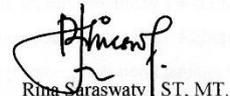
Nama Mahasiswa : Nabila Khairumisa

NPM : 13.814.0006

Fakultas : Teknik Arsitektur

Disetujui Oleh  
Komisi Pembimbing

  
Ir. Suprayetno, MT.  
Pembimbing I

  
Rina Saraswati, ST, MT.  
Pembimbing II

  
Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, MSc.  
Dekan

  
Rina Saraswati, ST, MT.  
Ka. Prodi

Tanggal Lulus : \_\_\_\_\_

## ***RINGKASAN***

Museum merujuk kepada bangunan tempat menyimpan khazanah sejarah purba atau yang lalu, bukan hanya tempat menyimpan peninggalan purba, museum juga menyimpan berbagai macam jenis benda hidup maupun mati. Banyak dari masyarakat kurang berminat untuk datang ke museum. Wisatawan menjadikan museum sebagai tempat wisata alternatif. Pengunjung yang berkunjung ke museum sendiri kebanyakan karena adanya jadwal tour atau kunjungan dari instansi atau sekolah-sekolah para pengunjung yang mengagendakan untuk mengunjungi museum. Di Kabupaten Asahan yang merupakan salah satu Kabupaten di Kota Medan di Provinsi Sumatra Utara ini adalah sebuah Kabupaten yang tengah tumbuh menjadi sebuah Kabupaten yang berkembang di berbagai sector, terutama pada sector Pendidikan dan Pariwisata. Pembangunan di sektor penunjang pendidikan sangatlah minim. Tidak adanya bangunan – bangunan museum di Kabupaten Asahan, Seakan kalah pamor dengan keberadaan pusat – pusat perbelanjaan yang ada di Kabupaten Asahan. Belum adanya bangunan museum yang memiliki konsep edukasi dan entertainment serta fasilitas seperti : ruang audio visual, ruang teater, workshop, ruang serba guna, perpustakaan , cafétaria dan lainnya. Di harapkan Museum Flora dan Fauna Di Kabupaten Asahan ini dapat menunjang aspek pendidikan di Kabupaten Asahan sekaligus menjadi ikon wisata baru di Kabupaten Asahan yang menerapkan tema arsitektur edukatif.

***Kata Kunci : Arsitektur Edukatif , Museum Flora dan Fauna ,***

## ***ABSTRACT***

Museum refers to the building that keeping the treasures of ancient history or past. Museum is important for our place deepen the knowledge of past history, not just a place to keep ancient relics, the museum also stores various kinds of living and dead objects. Many of the people are less interested in coming to the museum. Tourists make the museum as an alternative resort. Visitors who visit the museum itself mostly because of the tour schedule or visits from agencies or schools of visitors are scheduled to visit the museum. In Asahan regency which is one of the regencies in Medan City in North Sumatra Province is a district that is growing into a district that develops in various sectors, especially in education and tourism sector. Development in the educational support sector is minimal. The absence of buildings - museum buildings in Asahan district, as if losing prestige with the presence of shopping centers in the District Asahan. The absence of a museum building that has the concept of education and entertainment as well as facilities such as: audio visual space, theater room, workshop, multipurpose room, library, cafeteria and others. In the hope of Flora and Fauna Museum In Asahan district can support the aspect of education in Asahan District as well as a new tourist icon in the Asahan District that applies the theme of educational architecture.

***Keywords: Educational Architecture , Flora and Fauna Museum***

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayah-Nya serta kesehatan dan petunjuk-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dan shalawat atas junjungan besar nabi Muhammad SAW beserta keluarganya .

Adapun judul dari Laporan Tugas Akhir ini adalah :

**“PERENCANAAN MUSEUM FLORA DAN FAUNA DI ASAHAN”**

Dengan tema :

**“ARSITEKTUR EDUKATIF”**

Laporan Tugas Akhir ini diajukan guna memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 Jurusan Teknik Arsitektur pada Fakultas Teknik Universitas Medan Area.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak-pihak yang senantiasa memberikan bimbingan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis. Maka dari itu, dengan setulus hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Bapak **Prof. Dr. Dandan Ramdan, M.Eng, MSc.** selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Medan Area
- Ibu **Rina Saraswaty, ST, MT.** selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Medan Area.
- Bapak **Ir. Suprayetno, MSi.** selaku pembimbing I yang senantiasa memberikan waktu, bimbingan, kesabaran dan tanggung jawab kepada penulis selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

- Bapak **Rina Saraswaty, ST, MT.** selaku pembimbing II yang senantiasa memberikan waktu, bimbingan, kesabaran dan tanggung jawab kepada penulis selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
- Dosen-dosen penguji yang telah memberikan kritikan, saran dan arahan kepada penulis dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini.
- Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Medan Area yang selama ini telah banyak memberikan ilmu kepada penulis. Kelak Allah SWT akan membalas semua jasa-jasa yang telah engkau berikan kepadaku.
- Teristimewa orangtua penulis, ummi **Drs. Hj. Farida yusmini, M.Pd.** yang telah membesarkan, mendidik dan mencurahkan kasih sayangnya yang tak ternilai kepada penulis.
- Abang, Kakak dan adikku tercinta, **Nur Rifani Ulfa, SPd, MPd, ; Anwar Suhartono, SE, ; Muna Rahma Khair** yang telah banyak memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis.
- Mantan calon abang ipar Reiza Nugraha,ST , yang telah memberikan banyak bantuan refrensi
- Rekan-rekan seperjuanganku Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Medan Area yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
- Seluruh pihak yang terkait dalam penyelesaian penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan dan masih dangkalnya ilmu pengetahuan dari penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat

diharapkan. Akhir kata, semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu arsitektur pada khususnya.

Medan, .....2017

Penulis

(Nabila Khairunnisa )



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Permasalahan.....	3
I.3. Tujuan Perancangan.....	4
I.4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data .....	5
I.5. Kerangka Pikir.....	6
<b>BAB II. TINJAUAN LITERATUR</b> .....	7
II.1. Pengertian Judul .....	7
II.2. Landasan Teori.....	8
II.2.1. Definisi Museum .....	8
II.2.2. Fungsi Museum .....	9
II.2.3. Jenis-jenis Museum .....	10
II.2.4. Tujuan & Manfaat .....	11
II.2.5. Peran Museum .....	12
II.3. Museum Flora Dan Fauna .....	13
II.4. Arsitektur Edukatif .....	15
II.4.1. Interpretasi Tema .....	16
II.5. Studi Banding Proyek .....	18
II.5.1. Museum Zoologi Bogor.....	18
II.5.2. Museum Biologi <u>UGM</u> .....	<u>22</u>
II.6. Studi Banding Tema.....	26

<b>BAB III.</b>	<b>TINJAUAN KABUPATEN ASAHAN.....</b>	<b>28</b>
III.1.	Sejarah Kabupaten Asahan.....	28
III.2.	Gambaran Umum.....	32
III.3.	Kabupaten Asahan Secara Geografis.....	33
III.4.	Batas Dan Luas Wilayah.....	34
III.5.	Iklm.....	36
III.6.	Kependudukan.....	37
III.7.	Tinjauan Lokasi Perencanaan .....	41
III.7.1.	Kriteria Pemilihan Lokasi.....	41
III.7.2.	Alternatif Lokasi Perencanaan .....	42
III.7.3.	Penilaian Alternatif Lokasi Perencanaan .....	45
III.7.4.	Lokasi Terpilih .....	46
III.7.4.1.	Eksisting Lokasi Terpilih.....	47
III.7.4.2.	Data Tapak.....	48
III.7.4.3.	Kondisi Tapak dan Mata Angin.....	49
III.7.4.4.	Infrastruktur Eksisting.....	50
III.8.	Analisa Perancangan.....	50
III.8.1.	Analisa Lingkungan.....	50
III.8.2.	Analisa Tapak.....	53
III.8.2.1.	Potensi Tapak.....	53
III.8.2.2.	Kebisingan.....	53
III.8.2.3.	Klimatologi.....	55
III.8.2.4.	Pencapaian ke Bangunan.....	57
III.8.2.5.	Vegetasi.....	57
III.8.2.6.	Utilitas.....	58
III.8.2.7.	Sirkulasi.....	59
III.8.2.8.	Parkir .....	61
III.8.3.	Analisa Pengadaan Dan Klasifikasi Satwa.....	62
III.8.3.1.	Cara Pengadaan Satwa-Satwa.....	62
III.8.3.2.	Pembiayaan.....	62

III.8.4. Analisa Ruang.....	62
III.8.4.1. Kegiatan dan Fasilitas Ruang.....	62
III.8.4.2. Skema Analisa JenisPengunjung.....	64
III.8.4.3. Skema Kegiatan Pengelola.....	64
III.8.4.4. Skema Kegiatan Pengunjung Museum.....	65
III.8.4.5. Analisa Hubungan Ruang.....	66
III.8.4.6. Analisa Zona Ruang Museum.....	66
III.8.5. Analisa Fungsional.....	67
III.8.6. Analisa Bentuk Bangunan.....	68
III.8.7. Analisa Struktur.....	69
<b>BAB IV.    KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>79</b>
IV.1.    Konsep Tapak.....	79
IV.1.1.    Tapak.....	79
IV.1.2.    Entrance.....	80
IV.1.3.    Pencapaian.....	80
IV.1.4.    Sirkulasi.....	81
IV.1.5.    Vegetasi.....	82
IV.2.    Konsep Massa Bangunan.....	84
IV.3.    Konsep Struktur.....	85
IV.4.    Konsep Utilitas.....	86
IV.4.1.    Sistem Plumbing dan Sanitasi.....	86
IV.4.2.    Sistem Pencahayaan.....	86
IV.4.3.    Sistem Penghawaan Udara.....	86
IV.4.4.    Pemanfaatan Air Hujan.....	87
IV.4.5.    CCTV dan Sekuriti Sistem.....	88
<b>BAB V.    PENUTUP.....</b>	<b>89</b>
V.1.    Kesimpulan dan Saran .....	89

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Data Wilayah.....	35
Tabel 3.2. Luas Wilayah.....	36
Tabel 3.3. Data Iklim.....	37
Tabel 3.4. Analisa Alternatif.....	46
Tabel 3.5. Pola Sirkulasi.....	60
Tabel 3.6. Pola Parkir.....	60
Tabel 3.7. Analisa Ruang Museum.....	67
Tabel 3.8. Analisa Bentuk.....	68
Tabel 3.9. Analisa Struktur Bangunan.....	70
Tabel 3.10. Analisa Atap.....	70
Tabel 3.11. Analisa Struktur Dinding.....	71
Tabel 3.12. Analisa Pencegah Kebakaran Pasif.....	72
Tabel 3.13. Analisa Pencegah Kebakaran Aktif.....	73
Tabel 3.14. Analisa Penghawaan.....	73
Tabel 3.15. Analisa Pencahayaan.....	74
Tabel 3.16. Analisa Sumber Daya Listrik.....	75
Tabel 3.17. Analisa Transportasi Dalam Bangunan.....	77

## DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar	2.1. Diagram aktifitas.....	8
Gambar	2.2. Gedung Museum Zoologi Bogor .....	18
Gambar	2.3. Ruang Pamer Museum Zoologi Bogor.....	20
Gambar	2.4. Ruang Pamer Museum Zoologi Bogor .....	21
Gambar	2.5. Ruang Fosil Museum Zoologi Bogor.....	21
Gambar	2.6. Bagian Depan Museum Biologi UGM .....	22
Gambar	2.7. Ruang Pamer Museum Biologi UGM .....	25
Gambar	2.8. Ruang Pamer Fosil Museum Biologi UGM ...	25
Gambar	2.9. Ruang Kidzania .....	26
Gambar	2.10. Ruang Kidzania.....	26
Gambar	2.11. The Children Museum Science and Technology .....	27
Gambar	2.12. Ruang The Children Museum Science and Technology .....	27
Gambar	3.1. Kondisi Fisik Kabupaten Asahan .....	28
Gambar	3.2. Monumen Adipura Asahan .....	29
Gambar	3.3. Gedung Balai Kota Medan .....	32
Gambar	3.4. Foto Udara Medan Metropolitan.....	33
Gambar	3.5. Batas wilayah .....	39
Gambar	3.6. Batas wilayah .....	40
Gambar	3.7. Alternatif Lahan Terhadap Kabupaten Asahan...	42
Gambar	3.8. Alternatif Lahan 1.....	43
Gambar	3.9. Alternatif Lahan 2.....	44
Gambar	3.10. Lingkungan Sekitar Tapak Perencanaan .....	47
Gambar	3.11. Ukuran Tapak Perencanaan.....	48
Gambar	3.12. Kondisi mata angin dan arah Mata Angin ...	49

Gambar	3.13. Analisa Lingkungan .....	51
Gambar	3.14. Analisa Lingkungan .....	51
Gambar	3.15. Analisa Lingkungan.....	51
Gambar	3.16. Analisa Lingkungan .....	52
Gambar	3.17. Analisa Lingkungan .....	52
Gambar	3.18. Analisa Potensi Tapak .....	52
Gambar	3.19. Analisa Kebisingan .....	53
Gambar	3.20. Kendaraan .....	56
Gambar	3.21. Analisa Vegetasi .....	57
Gambar	3.22. Pola Parkir .....	61
Gambar	3.23. Skematik Jenis Pengunjung .....	64
Gambar	3.24. Skematik Kegiatan Pengelola .....	64
Gambar	3.25. Skematik Kegiatan Pengunjung .....	65
Gambar	3.26. Pembuangan Limbah Sampah .....	77
Gambar	3.27. Alat Pembersih Luar Bangunan.....	78
Gambar	4.1. Konsep Tapak .....	79
Gambar	4.2. Konsep Tapak .....	77
Gambar	4.3. Konsep Main Entrance .....	80
Gambar	4.4. Konsep Sirkulasi Kendaraan .....	81
Gambar	4.5 Konsep Vegetasi .....	82
Gambar	4.6. Konsep Vegetasi .....	82
Gambar	4.7. Pohon Mahoni .....	83
Gambar	4.8. Pohon Palembang Dan Kiara Payung .....	83
Gambar	4.9. Konsep Bentuk Bangunan .....	84
Gambar	4.10. Konsep Bangunan.....	84
Gambar	4.11. Sistem Plumbing dan Sanitasi.....	86
Gambar	4.12. CCTV dan Sekuriti Sistem.....	88

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I. 1. Latar Belakang

Museum, menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995, adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia, serta alam dan lingkungannya, guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Museum sangat berperan dalam perkembangan suatu bangsa. Museum tidak hanya berperan dalam bidang budaya, tetapi, juga dalam bidang pendidikan. Hal ini karena museum menyediakan sumber informasi yang meliputi aspek sejarah, budaya, lingkungan, yang berguna untuk dipelajari masa lalunya, serta dijadikan panduan untuk masa depan.

Di luar negeri, terdapat banyak sekali museum yang terkenal, dan bahkan menjadi tujuan wisata dari negaranya. Misalnya saja, the Louvre di kota Paris, Prancis yang berdasarkan data dari website *france24.com* memiliki 9,3 juta pengunjung pada 2014, dan mempertahankan gelarnya sebagai museum yang paling banyak dikunjungi di dunia. The Louvre merupakan tipe museum seni. Museum memiliki berbagai tipe, dari insitusi yang besar dan mencakup banyak kategori, hingga institusi kecil yang memusatkan diri kepada subyek tertentu. Terdapat juga museum universal yang koleksinya mempresentasikan dunia, yang biasanya berisi koleksi gabungan seni, ilmu pengetahuan, sejarah dan alam.

Di kota Medan, terdapat sebuah museum yang memusatkan diri pada alam dan lingkungannya. Museum dengan nama lengkap Rahmat International Wildlife Museum & Gallery ini, biasa lebih dikenal dengan Rahmat Gallery. Rahmat Gallery adalah museum yang memiliki koleksi kurang lebih 2000 spesies satwa liar dari berbagai negara. Koleksinya merupakan hasil berburu konservasi internasional. Rahmat Gallery didirikan oleh bapak DR. H. Rahmat Shah. Melalui museum ini, beliau bertujuan untuk mengajak masyarakat untuk lebih mengenal

keanekaragaman satwa liar yang ada di dunia. Selain satwa liar, museum ini juga berisi koleksi barang-barang yang sudah ditandatangani langsung oleh artis, seperti baju sepak bola milik David Beckham, album musik milik penyanyi dan band lokal serta internasional.

Rahmat Gallery ini bahkan telah menerima penghargaan dari Guinness Book of Record

sebagai satu-satunya museum di Asia yang memiliki lebih dari 2000 satwa dari berbagai negara. Namun, zaman sekarang, wisata ke museum tidaklah lagi menjadi pilihan utama. Museum selalu dianggap sebagai bangunan yang tua, kumuh, berdebu, dan membosankan. Pandangan masyarakat tersebut sangatlah disayangkan. Padahal, museum sesungguhnya menawarkan pelajaran yang nyata dan dapat dirasakan, yang dapat melengkapi pembelajaran di sekolah. Museum tidak hanya sekedar menjadi tempat untuk mendidik masyarakat, tetapi menjadi tempat pembelajaran yang termasuk di dalamnya tempat dimana pengunjung dapat memperoleh pengalaman (Ambrose dan Paine, 2006: 48)

Menurut artikel yang diakses pada tanggal 22 Februari 2015 dari *websitetravel.kompas.com*, minat masyarakat untuk mengunjungi museum masih sangat rendah. Rahmat Gallery sendiri, memiliki rata-rata jumlah pengunjung 200 orang per hari. Jumlah ini bisa dikatakan kecil, apabila dibandingkan dengan jumlah pengunjung Kebun Binatang Surabaya, yang mencapai 52.239 pengunjung pada 1 Januari 2015 yang lalu. Jumlah tersebut merupakan puncak keramaian, di tempat wisata yang memiliki hiburan yang hampir serupa di kota yang kepadatan penduduknya juga hampir sama.

Jumlah	Medan / Rahmat Gallery	Surabaya/Kbn. Binatang Surabaya
Penduduk	2.602.612 jiwa	2.719.859 jiwa
Pengunjung	200 /hari	+/-30.000 /hari

Perbandingan Jumlah Penduduk dan Pengunjung  
(Sumber: *tempo.co* , *ilmupengetahuanumum.com*)

Untuk itu, perlu dilaksanakan sebuah upaya untuk meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum, khususnya para pelajar tingkat paud hingga smp sebagai sarana belajar di luar sekolah. Penulis memilih topik ini untuk Tugas Akhir dikarenakan penulis tertarik mengenai museum. Mengunjungi museum, dapat memberi pengetahuan serta pengalaman yang mungkin tidak didapatkan di sekolah, sehingga dapat berkontribusi dalam bidang pendidikan untuk anak Indonesia. Sebagai museum yang memiliki lokasi strategis dan koleksi yang bernilai sangat tinggi, museum seharusnya dapat menjadi tujuan wisata edukasi yang banyak memberi ilmu kepada masyarakat. Maka, upaya yang dilakukan sebaiknya tidak hanya secara verbal tetapi juga visual. Di sinilah Desain Komunikasi Visual berperan agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara efektif.

## **I. 2. Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi permasalahan pada Musium Flora Fauna, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memperkenalkan Musium Flora Fauna sebagai tujuan wisata edukasidi kabupaten Asahan?
2. Bagaimana Musium Flora Fauna dapat menjadi tujuan wisata yang dibanggakan oleh penduduk setempat?
3. Bagaimana menjadikan Museum Flora Fauna menjadi tujuan rekreasi yang paling diminati masyarakat masa kini ?
4. Bagaimana Meningkatkan minat siswa dalam bidang pelajaran ilmu pengetahuan alam ?
5. Bagaimana Menjadi sarana rekreasi di tengah penatnya aktifitas urban harian?
6. Bagaimana Mengedukasi pengunjung tentang pentingnya menjaga kelestarian satwa-satwa dan tumbuhan?
7. Bagaimana Memberikan wawasan baru mengenai satwa dan tumbuhan yang jarang ditemukan?

8. Bagaimana Menjadi ikon wisata baru di Asahan khususnya Kecamatan Kisaran?

Mempertimbangkan permasalahan di atas, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu fokus masalah dititikberatkan pada upaya peningkatan jumlah pengunjung pada Musium Flora Fauna. Selain itu, perancangan promosi dibatasi untuk masyarakat yang berusia 6 –36 tahun, yaitu dari anak-anak sampai usia orang tua yang memiliki anak kecil, serta, masyarakat dengan tingkat sosial menengah ke atas, yang berdomisili di Provinsi Sumatera Utara khususnya Kabupaten Asahan.

### **I. 3. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan perancangan yang ingin dicapai penulis adalah:

1. Untuk memperkenalkan Musium Flora Fauna sebagai tujuan wisata edukasi yang utama di kabupaten Asahan
2. Untuk menjadikan Musium Flora Fauna sebagai tujuan wisata yang dibanggakan oleh penduduk setempat.
3. Untuk menjadikan Museum Flora Fauna menjadi tujuan rekreasi yang paling diminati masyarakat masa kini
4. Untuk Meningkatkan minat siswa dalam bidang pelajaran ilmu pengetahuan alam
5. Untuk Menjadi sarana rekreasi di tengah penatnya aktifitas urban harian
6. Untuk Mengedukasi pengunjung tentang pentingnya menjaga kelestarian satwa-satwa dan tumbuhan
7. Untuk Memberikan wawasan baru mengenai satwa dan tumbuhan yang jarang ditemukan
8. Untuk Menjadi ikon wisata baru di Asahan khususnya Kecamatan Kisaran

#### **I. 4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

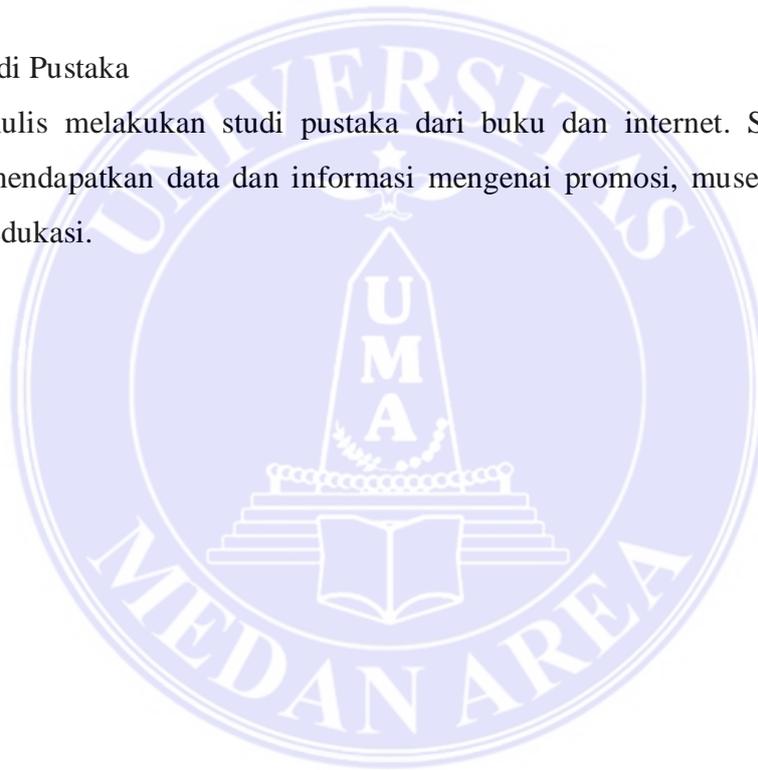
Berikut ini adalah sumber dan teknik pengumpulan data yang akan dilakukan:

a. Wawancara

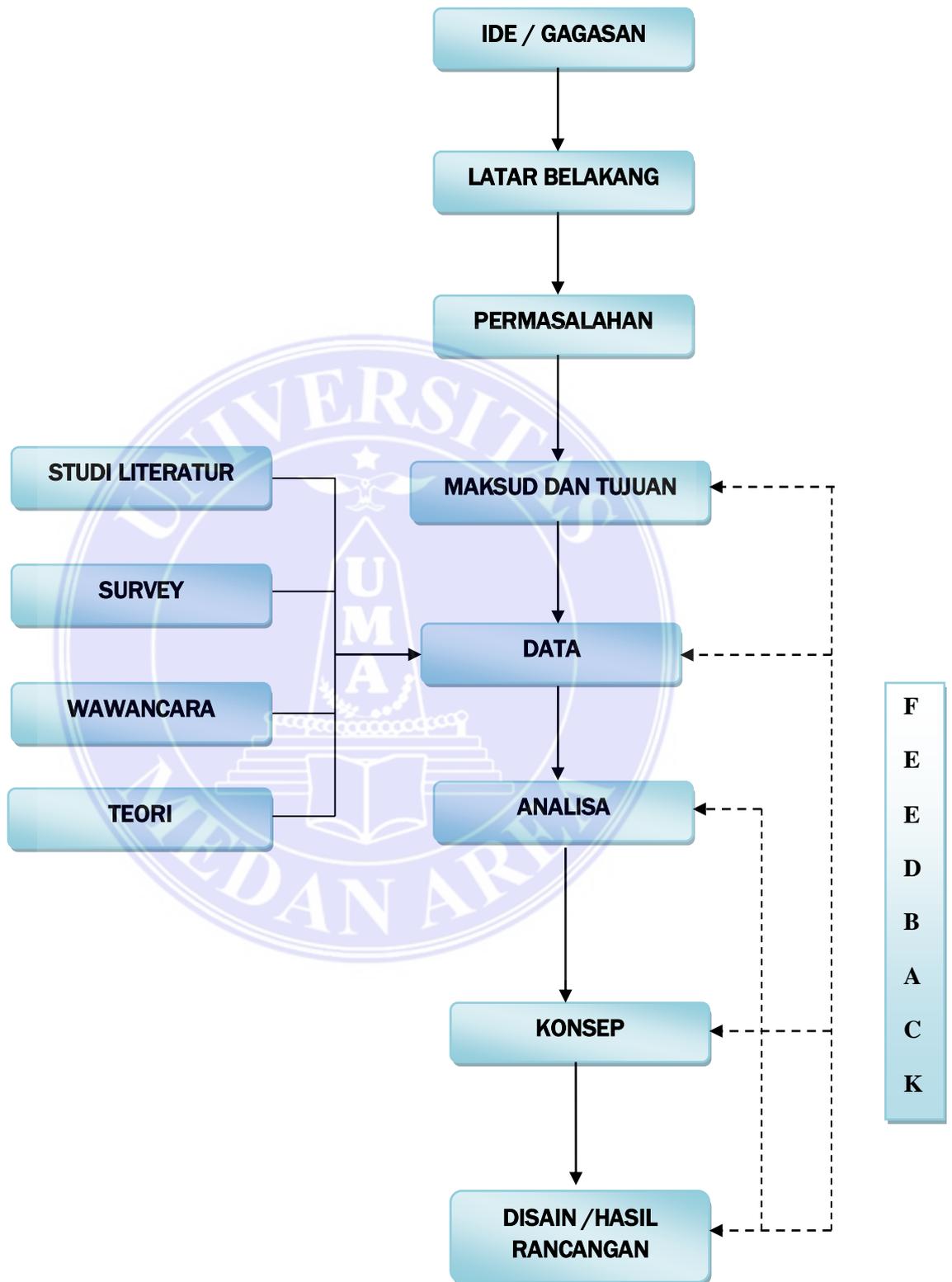
Narasumber yang diwawancarai oleh penulis adalah Ibu Nelly R, S.S , selaku manajer dari Rahmat Internasional Wildlife Museum & Gallery. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang nyata serta akurat sehubungan dengan Rahmat International Wildlife Museum & Gallery.

b. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dari buku dan internet. Studi dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai promosi, museum, media dan wisata edukasi.



I. 5. Kerangka Pikir



## **BAB II**

### **TINJAUAN LITERATUR**

#### **II.1. Pengertian Judul**

Adapun pengertian dari laporan tugas akhir ini yang berjudul “Perencanaan Museum Flora dan Fauna di Asahan” adalah :

- Perencanaan** : Proses mendefinisikan suatu tujuan, dengan membuat strategi untuk mencapai tujuan itu, dan mengembangkannya dengan perhitungan yang tepat guna. (<http://id.wikipedia.org>)
- Museum** : **Museum** adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. **Museum** berfungsi mengumpulkan , merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan (Ayo Kita Mengetahui **Museum** ; 2009).
- Flora** : Flora secara umum adalah segala jenis tumbuhan serta tanaman yang ada di muka bumi  
(<https://ilmugeografi.com/biogeografi/pengertian-flora-dan-fauna>)
- Fauna** : Fauna adalah segala jenis hewan yang hidup di muka bumi. (<https://ilmugeografi.com/biogeografi/pengertian-flora-dan-fauna>)
- Di** : Menunjukkan kata tempat.
- Asahan** : Nama kabupaten, yang berada di kota medan provinsi sumatera utara

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan arti atau makna dari proyek perencanaan tersebut adalah “Perencanaan museum flora dan fauna yang direncanakan secara bertingkat sebagai tempat hewan dipelihara dalam lingkungan buatan, dan dipertunjukkan kepada publik”. Sebagai sarana rekreasi umum, rekreasi mengedukasi, riset, dan tempat konservasi untuk pelestarian satwa.

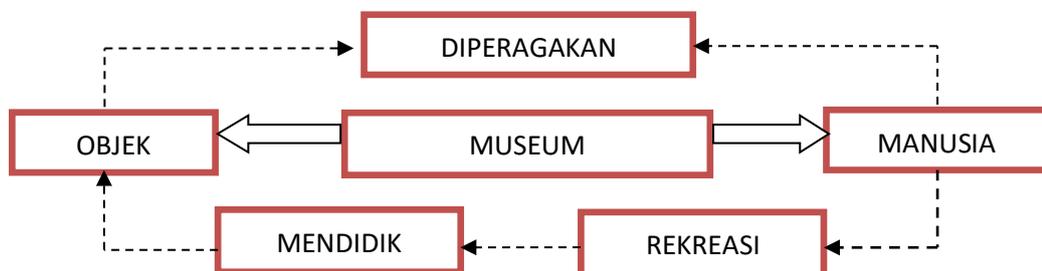
## II.2. Landasan Teori

### II.2.1. Definisi Museum

Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan (*Ayo Kita Mengenal Museum ; 2009*).

Berdasarkan *Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995*, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sedangkan menurut *Intenasional Council of Museum (ICOM) : dalam Pedoman Museum Indoneisa, 2008*. museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1. Diagram Aktifitas

Sedangkan menurut wikipedia, Museum adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, serta memamerkan benda nyata kepada masyarakat utk kebutuhan studi, pendidikan, & kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan. Sejak tahun 1977, setiap tanggal 18 Mei diperingati sebagai Hari Museum Internasional.

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, mouseion, yg sebenarnya merujuk kepada nama kuil utk sembilan Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian. Bangunan lain yg diketahui berhubungan dengan sejarah museum adalah bagian kompleks perpustakaan yang dibangun khusus untuk seni dan sains, terutama filsafat serta riset di Alexandria oleh Ptolemy I Soter pada th 280 SM.

Museum berkembang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan manusia semakin membutuhkan bukti-bukti otentik mengenai catatan sejarah kebudayaan.

Di Indonesia, museum yg pertama kali dibangun adalah Museum Radya Pustaka. Selain itu diketahui pula Museum Gajah yg diketahui sebagai yang terlengkap koleksinya di Indonesia, Museum Wayang, Persada Soekarno, Museum Tekstil serta Galeri Nasional Indonesia yang khusus menyajikan koleksi seni rupa modern Indonesia.

Pada awalnya, museum bermula sbagai tempat utk menyimpan koleksi milik individu, keluarga atau institusi kaya. Benda-benda yg disimpan biasanya ialah karya seni & benda-benda yg langka, atau kumpulan benda alam & artefak arkeologi.

### **II.2.2. Fungsi Museum**

Berdasarkan *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 : dalam Pedoman Museum Indoneisa, 2008*. museum memiliki tugas menyimpan, merawat,

mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu :

- a. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut
  - Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
  - Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
  - Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.
- b. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.
  - Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
  - Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

### **II.2.3. Jenis-jenis Museum**

Museum yang terdapat di Indonesia dapat dibedakan melalui beberapa macam klasifikasi (Ayo Kita Mengenal Museum ; 2009), yakni sebagai berikut :

- a. Macam museum berdasarkan koleksi yg dimiliki, yaitu terdapat dua macam:
  - Museum Umum, museum yg koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yg berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu & teknologi.
  - Museum Khusus, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.
- b. Macam museum berdasarkan kedudukannya, terdapat tiga jenis :

- Museum Nasional, museum yg koleksinya terdiri dari kumpulan benda yg berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia serta atau lingkungannya dari seluruh kawasan Indonesia yg bernilai nasional.
- Museum Propinsi, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili serta berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari kawasan propinsi dimana museum berada.
- Museum Lokal, museum yg koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia serta atau lingkungannya dari kawasan kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

#### **II.2.4. Tujuan & Manfaat**

##### **a. Tujuan**

1. Memberikan pemahaman kepada anggota masyarakat dan sivitas akademika tentang eksistensi dan peran Museum Pendidikan.
2. Memberikan informasi tentang perkembangan pendidikan nasional baik secara horisontal atau vertikal, baik jenis maupun jenjang pendidikan melalui berbagai koleksi, simbol, dan dokumen yang terkait dengan penyelenggaraan pendidikan di Indonesia dari tahun ke tahun.
3. Memberdayakan sivitas akademika UNY dan masyarakat pemerhati pendidikan untuk berkreasi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.
4. Memberikan penghargaan kepada para perintis, tokoh dan pejuang pendidikan nasional.
5. Menambah dan meningkatkan kualitas sarana dan prasarana wisata kampus yang bersifat edukatif-rekreatif.

##### **b. Manfaat**

1. Sebagai sarana untuk menumbuhkan semangat kebangsaan dan nasionalisme melalui dunia pendidikan.

2. Menciptakan laboratorium pendidikan sebagai sarana pembelajaran dan penelitian bagi sivitas akademika dan anggota masyarakat.
3. Menumbuhkembangkan semangat dan komitmen bagi sivitas akademika dan anggota masyarakat untuk selalu memperhatikan dan berkreasi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. (<http://mpi.uny.ac.id/node/1>)

### **II.2.5. Peran Museum**

Peran Museum dalam rangka ikut serta dalam pembangunan karakter dan kepribadian bangsa secara garis besar ada 5 (lima):

#### **1. Peran Sosial**

Kunjungan murid sekolah ke museum sebagai bagian dari tugas pendidikan misalnya, tidak mencerminkan peran ini karena bukan dimotivasi keinginan pribadi. Hal ini berbeda tentunya dengan orang-orang yang datang bergantian sepanjang tahun karena museum memenuhi kebutuhan mereka.

#### **2. Peran Akademik**

Museum berhubungan dengan penyiapan data yang benar dan akurat sesuai kaidah ilmu pengetahuan. Salah satu kegagalan di peran ini adalah ketidakmampuan pengelola museum untuk menempatkan hasil kajiannya dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, khususnya menyajikan permasalahan masa lalu. Penjelasan akademik misalnya, tidak sekedar berbicara tentang alam benda dan sejarah, akan lebih baik bila penjelasannya dapat memberikan kesadaran tentang arah perkembangan masa yang akan datang.

#### **3. Peran Edukasi**

Merupakan salah satu yang terpenting dalam pekerjaan Museum. Peran ini dijalankan antara lain melalui pendidikan langsung kepada pengunjung berbeda usia dan latar belakang pengetahuannya, maupun melalui sarana komunikasi nonverbal baik tercetak atau elektronik. Dibutuhkan pengetahuan dan sarana untuk mendukung peran ini supaya dapat menyampaikan materi pendidikan yang mudah dicerna namun mampu menyampaikan pesan sesuai dengan tujuannya.

#### **4. Peran Pemberdayaan Masyarakat**

Sering dilupakan oleh pengelola museum. Pada umumnya pengelola museum beranggapan bahwa tugasnya hanya menyampaikan informasi, bahkan

lebih sederhana lagi sederhana lagi adalah membuat pameran pameran. Museum sebagai institusi yang menyimpan dan mengolah koleksi seharusnya dapat menyampaikan hasil-hasil pekerjaannya langsung kepada publik, hasil ini diharapkan dapat memberikan inspirasi baru bagi pengembangan hal-hal baru di masyarakat dan peningkatan potensi yang sudah ada.

#### 5. Peran Ekonomi

Museum merupakan wacana baru yang bagi sebagian pengelola masih diperdebatkan. Pemahaman peran ekonomi ini tidak dimaksudkan untuk menempatkan museum sebagai “badan usaha” komersial, dimana faktor keuntungan (*profit*) menjadi salah satu tujuan dari kinerja museum. Dalam konteks yang lebih luas, pengertian peran ekonomi ini harus dibawa ke tataran yang lebih tinggi, yaitu bagaimana museum mampu berkontribusi meningkatkan pendapatan penduduk disekitarnya. Perolehan pedagang yang berjualan disekitar museum, ataupun yang didalam museum, mungkin dapat menjelaskan peran ini.

([www.samarinda.lan.go.id/diklat/file/2016-04-23-5879.doc](http://www.samarinda.lan.go.id/diklat/file/2016-04-23-5879.doc))

### II.3. Museum Flora Dan Fauna

Untuk mengenal dunia flora dan fauna secara mendalam, Anda dapat mengunjungi museum ini. Anda dapat menjumpai beragam flora-fauna yang ada di Indonesia. Komodo, ular pyton, harimau, kaswari, beragam jenis unggas, dan binatang lain dapat Anda saksikan di museum ini. Selain binatang yang diawetkan, koleksi tumbuhan yang diawetkan juga dipamerkan.

Koleksi Museum ini adalah berbagai macam flora dan fauna yang diawetkan. Koleksi tersebut adalah sebagai berikut :

- 3.752 buah koleksi herbarium (awetan) dalam bentuk herbarium kering, herbarium basah, kerangka, serta fosil.
- 70% merupakan preparat tanaman
- 30% lainnya berupa preparat hewan.

Koleksi yang didapat museum ini sebagian besar berasal dari Indonesia, sedangkan sisanya berasal dari luar negeri yang merupakan sumbangan dari para

peneliti, dosen, maupun masyarakat. Beberapa koleksi merupakan koleksi binatang langka yang wajib dilindungi, misalnya komodo, harimau, beruang madu, trenggiling, burung cendrawasih, dan buaya putih. Untuk koleksi tumbuhannya meliputi koleksi tumbuhan rendah (*Cryptogamae*) sampai dengan koleksi tumbuhan tinggi (*Spermatophyta*) yang diawetkan dalam bentuk herbarium kering (1672 species dari 180 familia) dan herbarium basah (350 buah).

Perawatan yang dilakukan terhadap koleksi museum ini, khususnya untuk koleksi fauna, adalah dengan memasukkan awetan fauna-fauna tersebut ke dalam *freezer* selama dua kali dalam satu kali perawatan. Tujuannya adalah untuk membunuh telur serangga yang kemungkinan menempel pada awetan tersebut. Bisa juga perawatan tersebut dilakukan dengan melakukan radiasi terhadap awetan untuk membunuh telur serangga yang menempel pada awetan. Perawatan ini biasanya dilakukan satu kali dalam setahun.

Di museum ini dapat dijumpai pula beberapa kotak diorama. Di dalam setiap kotak diorama terdapat satu jenis atau sekelompok hewan yang berlatar belakang habitat mereka yang diilustrasikan pada gambar tiga dimensi. Dengan melihat diorama ini maka dapat dibayangkan kehidupan nyata dan habitat hewan-hewan tersebut.

Selain koleksi awetan hewan dan tumbuhan, terdapat pula ruang display untuk pengamatan mikroskopis. Sebagai sebuah museum yang mengkhususkan dalam bidang ilmu pengetahuan dan pendidikan, serta merupakan salah satu tujuan wisata, maka Museum bertujuan untuk :

- menyimpan koleksi hayati untuk keperluan pendidikan
- menyelenggarakan peragaan ilmiah
- mengadakan pameran untuk umum sebagai sarana pengabdian masyarakat
- sebagai sumber informasi keanekaragaman hayati
- sebagai media pembelajaran keanekaragaman hayati dan konservasi

## II.4. Arsitektur Edukatif

Edukatif atau edukasi atau pendidikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991), pendidikan diartikan sebagai proses pembelajaran bagi individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek - obyek tertentu dan spesifik. Pengetahuan tersebut diperoleh secara formal yang berakibat individu mempunyai pola pikir dan perilaku sesuai dengan pendidikan yang telah diperolehnya. Namun Pendidikan sendiri terbagi atas 2 bagian yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Sedangkan konsep edukasi yang hendak diterapkan pada perancangan bangunan Museum Flora dan Fauna ini adalah pendidikan yang non formal. Pengertian edukasi non formal Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Hasil pendidikan nonformal dapat dihargai setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh Pemerintah atau Pemerintah Daerah dengan mengacu pada standar nasional pendidikan.

Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional. Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja. Pendidikan kesetaraan meliputi Paket A, Paket B dan Paket C, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik seperti: Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, majelis taklim, sanggar, dan lain sebagainya, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

Satuan penyelenggara pendidikan non formal antara lain:

- Kelompok bermain (KB)
- Taman penitipan anak (TPA)
- Lembaga kursus
- Sanggar
- Lembaga pelatihan
- Kelompok belajar
- Pusat kegiatan belajar masyarakat
- Majelis taklim

Kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.  
(elib.unikom.ac.id/download.php?id=89169)

#### **II.4.1. Interpretasi Tema**

Maksud penerapan tema edukasi pada perancangan museum flora dan fauna disini dimaksudkan agar perancangan ini dapat mewadahi suatu kegiatan rekreasi berupa kegiatan rekreasi dan belajar yang dikemas dengan konsep edukasi. Tujuannya adalah untuk menambah minat dan daya tarik pengunjung terhadap ilmu pengetahuan.

- Arsitektur sebagai wadah yang menyediakan tempat untuk bermain sekaligus mendidik khususnya bagi anak-anak.
- Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan terhadap perilaku anak-anak
- Pendekatan terhadap anak dilakukan karena bangunan yang akan dibuat lebih ditujukan untuk anak-anak.

Alasan Pengambilan Arsitektur Edukatif :

- Anak-anak lebih senang bermain walaupun sedang belajar

- Menerapkan arsitektur pada hal yang bersifat menghibur namun mempunyai sisi edukasi
- Membuat ruang yang membuat anak-anak memainkan perannya terhadap ilmu pengetahuan

Edukatif dalam taman satwa yaitu mampu memberikan pengetahuan yang berkaitan dengan flora dan fauna dapat berbentuk jenis, perilaku, lingkungan hidup, karakteristik, dsb. Untuk mewadahi hal tersebut tentunya perencanaan bangunan harus memenuhi persyaratan edukatif, seperti adanya display satwa yang menarik dan mudah untuk diamati serta memberikan informasi yang jelas.

Penerapan konsep edukasi di dalam perancangan ini terdapat pada, penerapan gubahan massa bangunan, konsep gubahan massa yang menampilkan proses aktifitas yang terjadi didalam bangunan jika dilihat dari luar bangunan, fungsi – fungsi bangunan yang mewadahi aktifitas edukasi serta penerapan konsep perancangan yang mengacu pada tema yang diangkat.

Penerapan tema pada massa bangunan Edukasi :

- Museum.
- Gallery Eksibisi.
- Unit pelatihan.

(elib.unikom.ac.id/files/disk1/494/jbptunikompp-gdl-pomerolust-24688-3-bab3.pdf)

## II.5. Studi Banding Proyek

### II.5.1. Museum Zoologi Bogor



Gambar 2.2 Gedung Museum Zoologi Bogor

(<https://www.google.co.id>)

**Museum Zoologi Bogor** adalah museum yang terletak di Bogor, memiliki koleksi yang berkaitan dengan dunia satwa seperti berbagai spesimen yang diawetkan maupun fosil hewan. Museum ini terbagi menjadi dua, salah satunya dibuka setiap hari untuk umum yang berisi ruang pameran terletak di Jalan Ir. H. Juanda No. 9 Bogor, museum yang satu lagi berfungsi sebagai tempat koleksi dan hanya dibuka untuk umum setahun sekali pada bulan Oktober, berada di Pusat Ilmu Pengetahuan Cibinong tepatnya di Jalan Raya Jakarta - Bogor Km.46 Cibinong, Bogor. Kedua bagian museum ini dikelola oleh Bidang Zoologi Pusat Penelitian Biologi-LIPI.

Awal berdirinya Museum Zoologi Bogor merupakan laboratorium zoologi dengan nama *Landbouw Zoologisch Laboratorium* yang didirikan pada tahun 1894 gagasan dari J. C. Koningsberger ahli botani berkebangsaan Jerman, laboratorium ini didirikan sebagai sarana penelitian yang berkaitan dengan pertanian dan zoologi. Pada tahun 1906 namanya berubah menjadi *Zoologisch Museum and Wekplaats*, pada tahun 1910 kemudian berubah lagi menjadi *Zoologisch Museum en Laboratorium*. Antara tahun 1945-1947 tempat ini dikenal dengan nama *Museum Zoologicum Bogoriense*, dan akhirnya sampai sekarang menjadi Museum Zoologi Bogor. Tempat koleksi museum ini memiliki 24 ruangan koleksi dan baru ditempati

pada 1997, dengan pembangunan yang didanai dari dana hibah Bank Dunia dan Jepang. Koleksi ilmiah yang dimiliki museum ini meliputi kategori antara lain: mamalia, ikan, burung, reptil dan amfibi, moluska, serangga, dan invertebrata lain yang bukan moluska dan serangga.

Koleksi Museum Zoologi yang berada di gedung Widyasatwaloka, Pusat Ilmu Pengetahuan Cibinong meliputi 3,5% jumlah jenis fauna yang terdapat di Indonesia, dan dari keberagaman fauna di Indonesia hanya 0,05% contoh binatang (spesimen) yang dimiliki oleh Bidang Zoologi, Pusat Penelitian Biologi, LIPI.

1. Mamalia, koleksinya terdiri dari berbagai jenis binatang menyusui yang dikumpulkan dari berbagai kepulauan di Indonesia. Jumlah koleksi 650 jenis, terdiri dari 30.000 contoh binatang (spesimen).
2. Ikan, koleksi berbagai jenis ikan terdiri dari 12.000 jenis yang diwakili oleh 140.000 contoh binatang.
3. Burung, koleksi dikumpulkan dari wilayah Indonesia Timur dan Barat. Jumlah seluruhnya 1.000 jenis, meliputi 30.762 contoh binatang. Ruang koleksi tempat penyimpanan spesimen burung suhu udara di ruangan dipertahankan pada 22° C untuk menjaga agar koleksi tidak hancur.
4. Reptil dan amfibia, koleksi yang tersimpan tercatat 763 jenis, dari 19.937 contoh binatang.
5. Moluska, koleksi moluska yang tersimpan tercatat 959 jenis yang dari 13.146 contoh binatang.
6. Serangga, merupakan kelompok binatang yang paling banyak jumlah koleksinya. Museum Zoologi Bogor merupakan tempat penyimpanan serangga terlengkap dan terbesar di Asia Tenggara. Koleksi serangga tercatat 12.000 jenis, dari 2.580.000 contoh binatang.
7. Invertebrata lain, terdiri dari jenis-jenis invertebrata bukan moluska dan serangga. Koleksi yang terkumpul ada 700 jenis dari 1.558 contoh binatang. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Museum\\_Zoologi\\_Bogor](https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Zoologi_Bogor))

Merupakan unit dari Bidang Zoologi, Puslit Biologi, LIPI yang merupakan penjabaran dari tugas pelayanan masyarakat umum untuk jasa ilmu pengetahuan zoologi. Unit ini mempunyai tugas memperkenalkan

keanekaragaman fauna nusantara dalam bentuk awetan binatang dan replika, dengan harapan pengunjung dapat lebih mengenal kekayaan fauna nusantara, dan untuk meningkatkan kepedulian dan kecintaan generasi muda akan fauna nusantara, serta menunjang usaha pelestariannya. Adapun tujuan museum zoologi bogor antara lain :

1. Mengembangkan sarana pameran yang ideal sesuai kemajuan ilmu dan teknologi
2. Menjadikan pameran museum sebagai sarana pendidikan yang praktis untuk mempelajari keanekaragaman, perilaku, ekosistem, dan daya guna fauna nusantara
3. Menjadikan pameran museum sebagai wahana wisata bertaraf internasional
4. Menjalin kerjasama secara nasional dan internasional dalam bidang penyelenggaraan pameran ilmiah terkini.

([https://id.wikipedia.org/wiki/Museum\\_Zoologi\\_Bogor](https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Zoologi_Bogor))



Gambar 2.3 Ruang Pamer Museum Zoologi Bogor

(<https://www.google.co.id>)



Gambar 2.4 Ruang Pamer Museum Zoologi Bogor  
(<https://www.google.co.id>)



Gambar 2.5 Ruang Fossil Museum Zoologi Bogor  
(<https://www.google.co.id>)

## II.5.2. Museum Biologi UGM

Museum Biologi UGM adalah museum khusus atau museum khusus pendidikan dengan fokus pendidikan hayati, penelitian, dan pengabdian masyarakat.



Gambar 2.6 Bagian Depan Museum Biologi UGM  
(<https://teamtouring.net/museum-biologi-yogyakarta.html>)

Museum Biologi UGM dirintis semenjak terbentuknya Museum Zoologicum pada tahun 1964. Pada waktu itu, museum ditempatkan di salah satu ruang kuliah Universitas Gadjah Mada di Sekip, Sleman, Yogyakarta. Museum tersebut dipimpin oleh Prof. drg. R.G. Indroyono. Koleksi herbarium ditempatkan di sebagian ruang gedung di Jl. Sultan Agung dan dipimpin oleh Prof. Ir. Moeso Suryowinoto. Koleksi biologi dan koleksi herbarium dikelola oleh Fakultas Biologi, Universitas Gadjah Mada, yang waktu itu masih bertempat di Ndalem Mangkubumen, Ngasem, Yogyakarta, dan dikenal sebagai salah satu *Fakultas - fakultas Kompleks Ngasem*. Koleksi binatang dan tumbuhan pada waktu itu berasal dari ilmuwan dan karyawan terutama seksi zoologi, anatomi dan botani.

Kemudian atas prakarsa dekan Fakultas Biologi yang pada waktu itu, yaitu Ir. Suryono Adisewoyo, pada tanggal 20 September 1969 diresmikanlah Museum Biologi Fakultas Biologi Universitas Gadjah Mada yang merupakan gabungan dari Museum Zoologicum dan Herbarium. Museum ini kemudian bertempat di Jl. Sultan Agung No. 22 Yogyakarta hingga sekarang. Pada tanggal 1 Januari 1970

museum resmi dibuka untuk umum dan pada tahun 1972 bergabung dengan Barahmus DIY.

([https://id.wikipedia.org/wiki/Museum\\_Biologi](https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Biologi))

**Museum Biologi** merupakan salah satu museum yang dikelola dan milik Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Koleksi yang ditampilkan adalah beraneka macam flora dan fauna di Indonesia yang telah mati dan diawetkan. Museum ini sering menjadi lokasi penelitian para dosen dan mahasiswa serta kunjungan wisata siswa sekolah yang berasal dari luar daerah.

Lokasi Museum Biologi Yogyakarta cukup strategis karena berada di tepi jalan utama pusat kota Yogyakarta. Rute termudah menuju museum ini dari titik nol kilometer Yogyakarta atau Kantor Pos Besar Yogyakarta menuju ke arah timur. Dari perempatan Gondomanan ikuti jalan lurus melewati Jembatan Sayidan. Ketika menemui lampu merah Superindo Supermarket atau Eks Bioskop Permata masih lurus lagi sejauh dua ratus meter dan posisi Museum Biologi berada di kanan jalan.

Museum Biologi Yogyakarta menempati bangunan bekas peninggalan Belanda dimana masih terlihat bentuk jendela yang berukuran besar. Pada bagian depan bangunan telah direnovasi dan diganti dengan dinding kaca yang sedikit gelap. Memasuki bangunan museum terdapat ruang informasi mengenai museum berikut penarikan tiket masuk. Pengunjung dipersilakan melapor terlebih dahulu kepada petugas untuk menyatakan maksud kedatangan ke museum ini. Setelah membayar tiket masuk, pengunjung dipersilakan berkeliling kawasan museum. Bila diperlukan petugas jaga yang ada siap mengantarkan pengunjung dan menjelaskan seluruh koleksi museum. Koleksi yang terdapat pada ruangan pertama ini terdiri dari foto-foto kuno bangunan Museum Biologi Yogyakarta. Di dekatnya terdapat beberapa awetan hewan mamalia berukuran kecil seperti tupai, bajing, tikus, dan sebagainya. Sebuah kerangka hewan yang berhimpit dengan dinding merupakan kerangka kuda. Ruangan tersendiri di samping ruangan pertama museum ini berisi koleksi flora (tanaman) di Indonesia dan beberapa berasal dari luar negeri.

Memasuki bagian dalam museum terdapat kerangka ikan duyung yang diletakkan dalam lemari kaca. Keberadaannya cukup mendapat banyak perhatian

karena ukurannya cukup besar. Hanya saja pencahayaan di ruangan dalam ini kurang terang. Pada ruang sebelah kanan terdapat koleksi awetan hewan dan kerangka manusia.

Sebuah ruangan berisi awetan binatang berkaki empat seperti singa, kucing hutan, harimau dan sebagainya. Hewan berjenis ikan (pisces) dan amfibi dimasukkan kedalam ruangan. Ikan-ikan yang ditemukan di perairan Indonesia yang berukuran kecil dimasukkan ke dalam botol kaca yang diberi air pengawet. Beragam jenis ular juga melengkapi koleksi museum ini. Penyajian koleksi pameran sebenarnya menarik namun terlihat ketinggalan jaman dengan rak-rak kayu yang besar. Sebuah ruangan berukuran lebih besar berisi koleksi burung (aves) yang cukup lengkap. Penataan lemari kaca sudah cukup rapi dan tertata dengan baik. Hanya saja memiliki kesan terlalu penuh karena jarak antara lemari kaca dengan satu dengan lemari kaca lain cukup bedekatan.

Ruangan paling belakang dari Museum Biologi nampaknya kurang menarik dikunjungi karena hanya berisi lemari-lemari besar dan kondisinya sedikit berantakan. Sepertinya ruangan ini sekaligus berfungsi sebagai gudang penyimpanan. Hanya saja kondisinya belum dirapikan oleh pengelola dan terkesan diabaikan. Sebuah kotak kaca diorama bersisi koleksi awetan hewan kondisinya berdebu dan belum dibersihkan.

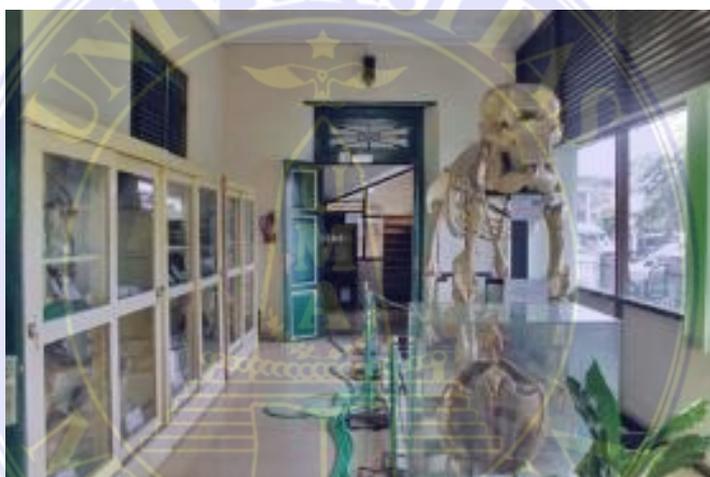
Secara keseluruhan Museum Biologi menjadi tempat menyimpan koleksi keanekaragaman hayati di Indonesia dalam bentuk awetan. Kondisi ruangan museum jauh sudah lebih dari beberapa tahun yang lalu. Hanya saja renovasi yang dilakukan masih belum sempurna dan belum mampu menarik wisatawan untuk berkunjung. Hampir seluruh ruangan yang ada masih terasa pengap karena kurang ventilasi dan tidak terpasang pendingin udara seperti ac. (text/foto: [annosmile](#))

(<https://teamtouring.net/museum-biologi-yogyakarta.html>)



Gambar 2.7 Ruang Pamer Museum Biologi UGM

(<https://gudeg.net/direktori/1445/museum-biologi-yogyakarta.html#prettyPhoto>)



Gambar 2.8 Ruang Pamer Fosil Museum Biologi UGM

(<https://gudeg.net/direktori/1445/museum-biologi-yogyakarta.html#prettyPhoto>)

## II.6. Studi Banding Tema

### 1. Kidzania

Lokasi : Jalan Jendral Sudirman Kav. 52-53 Jakarta Selatan, Pacific Place Mall Lantai 6



Gambar 2.9 Ruang Kidzania

(<https://www.google.co.id>)

- Kidzania merupakan tempat bermain anak yang mempunyai konsep rekreatif dan edukatif
- Disini anak-anak diajak bermain untuk memainkan peran seperti orang dewasa.
- Dengan tujuan agar anak-anak dapat merealisasikan cita-citanya dan lebih siap saat dewasa nanti.
- KIDZANIA dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya, namun dalam ukuran anak-anak



Gambar 2.10 Ruang Kidzania

(<https://www.google.co.id>)

## 2. The Children Museum Science and Technology

Lokasi : Tech Valley, New York, Amerika



Gambar 2.11. The Children Museum Science and Technology  
(<https://www.google.co.id>)

- Merupakan museum teknologi untuk anak yang mempunyai tema edukatif dan rekreasi.
- Mempunyai program pendidikan bekerja sama dengan sekolah-sekolah
- Di tempat ini anak-anak akan mendapatkan pengalaman baru mengenai IPTEK
- Di tempat ini anak-anak dapat memainkan peran sebagai peneliti ilmu pengetahuan



Gambar 2.12 Ruang The Children Museum Science and Technology  
(<https://www.google.co.id>)