BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak sumber daya alam dan keragaman fauna. Beberapa spesies asli yang tersebar diseluruh Indonesia. Dengan keragaman fauna tersebut Indonesia telah memiliki museum zoologi di berbagai daerah dengan status kepemilikan swasta maupun pemerintah yang berfungsi sebagai sebuah lembaga terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menginformasikan, memamerkan kerangaman fauna Indonesia dan hasil penelitian dalam bentuk awetan atau prototype,dll. Hal ini sangat relevan dengan tujuan bangsa Indonesia dalam mencerdaskan bangsa.

Peran museum zoologi sangat membantu perkembangan pendidikan terutama dibidang biologi . Namun dalam peran tersebut butuh sarana dan prasaran yang mampu meningkatkan fungsi dan tujuan museum tersebut sehingga mendapat nilai lebih (value). Peningkatan nilai tersebut dapat didapat dengan optimasi tata ruang dan konsep yang tepat dalam perancangan sebuah museum. Dengan perancangan yang tepat dan optimal diharapkan mampu meningkatkan jumlah pengunjung dan tujuan dari sebuah museum tercapai.

Dalam perancangan tata ruang atau interior, ruang menjadi elemen utama yang berperan sebagai media. Ruang bukanlah zat bahan seperti kayu atau batu, ruang dapat dikatakan sebuah area (*space*) tanpa bentuk dan tidak memiliki definisi. Namun, ketika sebuah element di letakkan dalam sebuah bidang maka sebuah hubungan visual mulai muncul dan ketika banyak elemen yang dimasukkan dalam ruang tersebut maka akan mumcul berbagai hunbungan antara ruang dan elemen, dan antar elemen itu sendiri. Kemudian ruang terbentuk dengan persepsi kita sendiri. Persepsi kita terhadap ruang tersebut mewariskan karakteristik sensual dan estetika.

Karakteristik, estetika dan *environment* merupakan poin penting dalam tujuan dalam sebuah perancangan. Sehingga perancang/desainer mengangkat konsep dengan dasar tujuan museum secara optimal dan berkeinginan menjadikan museum zoologi sebagai tempat yang menyenangkan untuk wisata edukasi dan rekreasi. Seperti penggunaan media display yang lebih menarik dan interaktif akan menghilangkan rasa jenuh dan aktifitas yang monoton. Pengunjung diajak berinteraksi dengan beberapa replika benda pamer yang bergerak dan mengeluarkan bunyi seperti hewan hidup atau berbentuk audio visual dengan efek tiga dimensi, dan penggunaan dual bahasa yaitu bahasa Indonesia dan Inggris, maka museum zoologi ini mampu menarik pengujung baik domestik maupun internasional. Dengan demikian persepsi masyarakat di Indonesia yang awalnya beranggapan bahwa museum merupakan sebuah gedung tua dengan koleksi benda-benda tua akan berubah bahwa museum merupakan tempat yang menyenangkan untuk rekreasi dan edukasi.

Museum zoologi yang akan dirancang diharapkan mampu menjadi sebuah museum yang bersifat mendidik dan mampu berintraksi dengan pengunjung sehingga meciptakan suasana edukasi yang menghibur dan berpotensi bagi pengembangan wisata ilmiah.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam perancangan harus melalui beberapa tahap perancangan yang di awali dengan rumusan masalah. Rumusan masalah dalam perancangan museum zoologi ini antara lain :

1. Bagaimana menciptakan suasana museum zoologi di Batam dengan tema pendidikan dan menyenangkan?
2. Bagaimana sistem mendisplay benda pamer pada museum zoologi agar lebih interaktif ?