



LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul:

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KOMODO JAGAT
SATWA NUSANTARA DI TAMAN MINI INDONESIA INDAH**

Disusun Oleh :

Angel Avrilia Lisni

615210005

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

2024



LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul:

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KOMODO JAGAT
SATWA NUSANTARA DI TAMAN MINI INDONESIA INDAH**

Disusun Oleh :

Angel Avrilia Lisni

615210005

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Angel Avrilia Lisni

NIM : 615210005

Program Studi : Desain Interior

Judul : Perancangan Interior Museum Komodo Jagat Satwa
Nusantara di Taman Mini Indonesia Indah

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir ini merupakan hasil kerja saya sendiri di bawah bimbingan Tim Pembimbing dan bukan hasil plagiasi dan/atau kegiatan curang lainnya.

Jika saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Tarumanagara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 17 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Angel Avrilia Lisni

NIM: 615210005

PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Angel Avrilia Lisni
NIM : 615210005
Program Studi : Desain Interior
Judul : Perancangan Interior Museum Komodo Jagat Satwa
Nusantara Di Taman Mini Indonesia Indah

Laporan Tugas akhir ini disetujui untuk diuji.

Jakarta, 17 Desember 2024

Pembimbing:
Heru Budi Kusuma, S.Sn., M. Ds.
NIK/NIP : 10614003



Pembimbing Pendamping:
Drs. Kris Wardhana, M.Sn.
NIK/NIP : 10600006



PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Angel Avrilia Lisni
NIM : 615210005
Program Studi : Desain Interior
Judul : Perancangan Interior Museum Komodo Jagat Satwa
Nusantara Di Taman Mini Indonesia Indah
Title : Interior Design of the Komodo Museum Jagat Satwa
Nusantara in Taman Mini Indonesia Indah

Laporan Tugas akhir ini dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara pada tanggal 17 Desember 2024.

Tim Penguji:

1. Ir. Franky Liauw, M.T.
2. Dr. Hartini S.Sn., M.A.

Yang bersangkutan dinyatakan : LULUS

Pembimbing:

Heru Budi Kusuma, S.Sn., M. Ds.

NIK/NIP : 10614003



Pembimbing Pendamping:

Drs. Kris Wardhana, M.Sn.

NIK/NIP : 10600006



Jakarta, 17 Desember 2024

Ketua Program Studi -

Dr. Maitri Widya Mutiara, S.Ds., M.M.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan yang berjudul “Perancangan Interior Museum Komodo Jagat Satwa Nusantara Di Taman Mini Indonesia Indah” ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir di Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanegara.

Penulisan laporan ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada para pembaca mengenai proses perancangan interior Museum Komodo yang menjadi tempat edukasi dan representasi satwa Nusantara, khususnya Komodo, sebagai bagian dari kekayaan budaya dan keanekaragaman hayati Indonesia.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini jauh dari sempurna karena keterbatasan ilmu dan kemampuan yang dimiliki. Penulis juga memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini dan mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca agar penulis dapat terus berkembang seiring berjalannya waktu. Terima kasih.

Jakarta, 17 Desember 2024

Penulis,



Angel Avrilia Lisni

NIM: 615210005

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak, baik pihak yang berhubungan secara langsung maupun tidak langsung atas dukungan berupa pengalaman, pengetahuan dan motivasi. Secara pribadi, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu selama proses pembuatan laporan magang ini, yaitu:

1. Ibu Dr. Maitri Widya Mutiara, S.Ds., M.M., selaku Ketua Prodi Program Studi Desain Interior.
2. Bapak m Kusuma, S.Sn., M. Ds., selaku dosen pembimbing utama yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga kepada penulis selama proses penyusunan laporan tugas akhir ini.
3. Bapak Drs. Kris Wardhana, M.Sn., selaku dosen pembimbing kedua yang turut memberikan pandangan, saran, dan motivasi yang mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu.
4. Orang tua dan keluarga penulis yang memberikan kepercayaan, doa, dukungan, dan motivasi kepada penulis selama proses penyelesaian laporan tugas akhir ini.
5. Teman-teman yang selalu setia memberikan semangat dan dukungan mental selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

ABSTRAK

Museum Komodo merupakan salah satu museum unik yang berlokasi di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Jakarta Timur. Museum Komodo menampilkan koleksi reptil hidup yang menawan sehingga pengunjung dapat melakukan interaksi dengan berbagai fauna reptil seperti komodo, biawak, ular, kura-kura dan berbagai spesies buaya. Museum Komodo menampilkan berbagai fauna unik yang menargetkan anak-anak beserta orang tua yang tengah mengisi hari libur. Rendahnya minat pengunjung ke museum merupakan salah satu tantangan besar pengelola museum di era digital, sehingga diperlukan terobosan-terobosan baru agar masyarakat berminat untuk melakukan kunjungan ke museum. Arsitektur Museum Fauna Indonesia Komodo meniru pesona Komodo, reptil purba dari tanah Nusa Tenggara Timur. Pada area interior Museum Komodo memiliki suasana ruang yang cenderung kurang pencahayaan, kurangnya *wayfinding* dan pemaparan sistem *display* yang monoton sehingga kurang memberikan suasana dramatis bagi pengunjung. Pada perancangan interior Museum Fauna Indonesia Komodo diharapkan dapat menjadi *vocal point* sehingga memberikan kesan yang berbekas bagi pengunjung yang datang. Metode yang digunakan adalah metode perancangan dari Rosemary Kilmer dengan proses desain yang dibagi menjadi dua tahap yaitu *analysis* (terdiri dari tahap *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*) dan *synthesis* (terdiri dari tahap *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*).

Kata Kunci: museum komodo, pameran, sistem *display*

ABSTRACT

The Komodo Museum is a distinctive attraction located in Taman Mini Indonesia Indah (TMII), East Jakarta. It showcases a fascinating collection of live reptiles, allowing visitors to interact with various species such as Komodo dragons, monitor lizards, snakes, turtles, and crocodiles. The museum is particularly appealing to families, targeting children and parents seeking a unique holiday appearance. However, the low interest in museums among the public poses a significant challenge for museum management in the digital era. This calls for innovative approaches to attract more visitors and spark public interest. The architecture of the Komodo Museum is inspired by the majestic Komodo dragon, an ancient reptile native to East Nusa Tenggara. Currently, the interior of the museum features a spatial design that suffers from insufficient lighting, poor wayfinding, and a monotonous display system, which fails to create a captivating or dramatic experience for visitors. The redesign of the Komodo Museum's interior aims to transform it into a focal point, leaving a lasting impression on visitors. The design process follows Rosemary Kilmer's methodology, which is divided into two main phases: analysis (comprising the commit, state, collect, and analyze stages) and synthesis (comprising the ideate, choose, implement, and evaluate stages).

Key Words: exhibitions, display systems, komodo museum

SINOPSIS

Uraian ringkas kegiatan :

Laporan tugas akhir Perancangan Interior Museum Komodo Jagat Satwa Nusantara di Taman Mini Indonesia Indah membahas mengenai latar belakang perancangan interior mulai dari kebutuhan akan tempat edukasi dan pelestarian fauna Indonesia, khususnya Komodo dan satwa nusantara lainnya. Museum ini dirancang untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap museum sebagai tempat rekreasi edukatif yang relevan di era digital. Perancangan ini juga bertujuan menciptakan suasana interaktif yang tidak hanya menampilkan informasi fauna tetapi juga mengintegrasikan teknologi modern dan unsur budaya Indonesia, menciptakan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung dari berbagai kalangan, terutama keluarga. Area yang dirancang meliputi *lobby* loket, ruang pameran dan auditorium. Konsep desain interior Museum Komodo menggunakan pulau komodo sebagai pedoman desain yang mencerminkan kekayaan fauna dan budaya Indonesia.

Dampak yang diharapkan :

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan Museum Komodo Jagat Satwa Nusantara sebagai pusat edukasi dan pelestarian fauna nusantara. Diharapkan museum ini mampu meningkatkan minat masyarakat terhadap satwa lokal, khususnya Komodo, sekaligus menjadi tempat rekreasi edukatif yang menyenangkan. Selain itu, museum ini diharapkan dapat memperkenalkan keanekaragaman hayati Indonesia kepada generasi muda, mendukung upaya konservasi, dan menjadi ikon di Taman Mini Indonesia Indah.

Perubahan yang teramati :

Perancangan museum ini menonjolkan unsur lokal dari reptil yang ada di Indonesia, yang diwujudkan dalam desain dan elemen interior. Area interaktif memungkinkan pengunjung belajar mengenai reptil secara bebas dan seru. Ruang auditorium dirancang fleksibel untuk berbagai kegiatan, seperti edukasi lingkungan, peluncuran produk konservasi, dan acara keluarga, sehingga museum menjadi lebih dari sekadar ruang pameran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	iii
PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	viii
SINOPSIS	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Profil Proyek.....	1
1.2 Lokasi Makro.....	10
1.3 Lokasi Mikro	10
1.4 Latar Belakang Masalah	10
1.5 Rumusan Masalah	11
1.6 Batasan Masalah.....	11
1.7 Tujuan Perancangan	12
1.8 Metode Perancangan	13
BAB II SAJIAN DATA.....	18
2.1 Utilitas	18
2.2 Wayfinding.....	29
2.3 Teknologi Hologram	31
BAB III ANALISIS DATA.....	35
3.1 Analisis SWOT	35
3.2 Analisis Komparasi Data	35

3.3 Analisis Aktivitas, Fasilitas, dan Besaran Ruang	36
3.4 Analisis Kedekatan Ruang.....	37
3.3 Analisis Hubungan Ruang	37
3.6 Analisis Matriks Organisasi Ruang.....	38
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....	39
4.1 Mind Mapping	39
4.2 Citra dan Tema.....	41
4.3 Batasan Etika	42
4.4 Moodboard	43
4.5 Konsep Estetika	43
BAB V PRELIMINARY DESAIN	46
5.1 Layout <i>Lobby</i> Locket.....	46
5.2 Sketsa Alternatif <i>Lobby</i> Locket	46
5.3 Perspektif Ruang <i>Lobby</i> Locket.....	47
5.4 Layout Ruang Pameran.....	47
5.5 Sketsa Alternatif Ruang Pameran	48
5.6 Perspektif Ruang Pameran Terpilih	48
5.7 Perspektif Ruang Pameran & <i>Furniture</i> Terpilih	49
5.8 <i>Layout</i> Ruang Auditorium	49
5.9 Perspektif Ruang Auditorium Terpilih	49
5.10 Perspektif <i>Loose Furniture</i> Ruang Khusus.....	50
BAB VI DESAIN SKEMATIK	52
6.1 Denah Eksisting	52
6.2 Alternatif <i>Blocking</i>	52
6.3 Alternatif Sirkulasi.....	53
6.4 Alternatif <i>Layout Furniture</i>	53
6.5 <i>Conceptual Board</i>	54
6.6 Alternatif Perspektif <i>Lobby</i> Locket.....	54
6.7 Alternatif Perspektif Ruang Pameran	55
6.8 Alternatif Perspektif Ruang Auditorium.....	55
BAB VII GAMBAR PRESENTASI DUA DIMENSI.....	56

7.1 <i>Floor & Layout Furniture Plan Umum</i>	56
7.2 <i>Reflected Ceiling Plan Umum</i>	56
7.3 <i>Elevation A Umum</i>	57
7.4 <i>Floor & Layout Furniture Plan Lobby Locket</i>	57
7.5 <i>Reflected Ceiling Plan Lobby Locket</i>	57
7.6 <i>Elevation A1 Lobby Locket</i>	58
7.7 <i>Elevation B1 Lobby Locket</i>	58
7.8 <i>Floor & Layout Furniture Plan Ruang Pameran</i>	58
7.9 <i>Reflected Ceiling Plan Ruang Pameran</i>	59
7.10 <i>Elevation A2 Ruang Pameran</i>	59
7.11 <i>Elevation B2 Ruang Pameran</i>	59
7.12 <i>Floor & Layout Furniture Plan Auditorium</i>	60
7.13 <i>Reflected Ceiling Plan Auditorium</i>	60
7.14 <i>Elevation A3 Auditorium</i>	61
7.15 <i>Elevation B3 Auditorium</i>	61
BAB VIII FINAL DESIGN	62
8. 1 <i>Aksonometri</i>	62
8.2 <i>Lobby Locket</i>	63
8.3 <i>Ruang Pameran</i>	65
8.4 <i>Auditorium</i>	69
8.5 <i>Perspektif Furniture Bench</i>	71
8.6 <i>Perspektif Furniture Animal Cage</i>	71
8.7 <i>Perspektif Furniture Hologram Prism Display</i>	72
8.8 <i>Skema Material dan Warna</i>	73
8.9 <i>Rencana Anggaran Biaya</i>	76
BAB IX KESIMPULAN DAN SARAN	77
9.1 <i>Kesimpulan</i>	77
9.2 <i>Saran</i>	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pintu Masuk Museum Komodo	1
Gambar 1. 2 Logo Jagat Satwa Nusantara	2
Gambar 1. 3 Bagan Struktur Organisasi Museum Komodo	3
Gambar 1. 4 Arsitektur Museum Komodo.....	4
Gambar 1. 5 Zona <i>Herpetofauna</i> Museum Komodo	6
Gambar 1. 6 Zona <i>Varanus</i> Museum Komodo	6
Gambar 1. 7 Zona <i>Sauria</i> Museum Komodo	7
Gambar 1. 8 Zona <i>Testudines</i> Museum Komodo.....	7
Gambar 1. 9 Resto Bajo Museum Komodo	8
Gambar 1. 10 <i>Playground</i> Kawung Museum Komodo	8
Gambar 1. 11 Zona <i>Crocodilia</i> Museum Komodo	9
Gambar 1. 12 Peta Lokasi Museum Komodo	10
Gambar 1. 13 Denah Museum Komodo	10
Gambar 1. 14 Bagan Proses Desain Rosemary Kilmer.....	13
Gambar 2. 1 Contoh Wayfinding Penunjuk Jalan.....	30
Gambar 2. 2 Contoh <i>Signage</i> Penunjuk Area atau Ruangan	31
Gambar 2. 3 Diagram Hologram.....	33
Gambar 2. 4 Prisma Kaca Mika	34
Gambar 3. 1 Diagram Analisis Kedekatan Ruang.....	37
Gambar 3. 2 Diagram Analisis Hubungan Ruang.....	37
Gambar 3. 3 Analisis Matriks Organisasi Ruang.....	38
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i> Museum Komodo.....	40
Gambar 4. 2 Pantai Merah Pulau Komodo	41
Gambar 4. 3 <i>Moodboard</i>	43
Gambar 4. 4 Sketsa Ide	44
Gambar 5. 1 <i>Layout Lobby</i> Locket.....	46
Gambar 5. 2 Sketsa Alternatif <i>Lobby</i> Locket	46
Gambar 5. 3 Perspektif Ruang <i>Lobby</i> Locket.....	47

Gambar 5. 4 <i>Layout</i> Ruang Pameran	47
Gambar 5. 5 Sketsa Alternatif Ruang Pameran	48
Gambar 5. 6 Perspektif Ruang Pameran Terpilih	48
Gambar 5. 7 Perspektif Ruang Pameran & <i>Furniture</i> Terpilih.....	49
Gambar 5. 8 <i>Layout</i> Ruang Auditorium.....	49
Gambar 5. 9 Perspektif Ruang Auditorium Terpilih.....	49
Gambar 5. 10 Perspektif Alternatif <i>Island Display</i>	50
Gambar 5. 11 Perspektif <i>Island Display</i>	50
Gambar 5. 12 Perspektif Alternatif <i>Paludarium Display</i>	51
Gambar 5. 13 Perspektif <i>Paludarium Display</i>	51
Gambar 6. 1 Denah Eksisting.....	52
Gambar 6. 2 Alternatif <i>Blocking</i>	52
Gambar 6. 3 Alternatif Sirkulasi	53
Gambar 6. 4 Alternatif <i>Layout Furniture</i>	53
Gambar 6. 5 <i>Conceptual Board</i>	54
Gambar 6. 6 Alternatif Perspektif <i>Lobby Locket</i>	54
Gambar 6. 7 Alternatif Perspektif Ruang Pameran.....	55
Gambar 6. 8 Alternatif Perspektif Ruang Auditorium.....	55
Gambar 7. 1 <i>Floor & Layout Furniture Plan</i> Umum.....	56
Gambar 7. 2 <i>Reflected Ceiling Plan</i> Umum.....	56
Gambar 7. 3 <i>Elevation A</i> Umum	57
Gambar 7. 4 <i>Floor & Layout Furniture Plan Lobby Locket</i>	57
Gambar 7. 5 <i>Reflected Ceiling Plan Lobby Locket</i>	57
Gambar 7. 6 <i>Elevation A1 Lobby Locket</i>	58
Gambar 7. 7 <i>Elevation B1 Lobby Locket</i>	58
Gambar 7. 8 <i>Floor & Layout Furniture Plan</i> Ruang Pameran	58
Gambar 7. 9 <i>Reflected Ceiling Plan</i> Ruang Pameran	59
Gambar 7. 10 <i>Elevation A2</i> Ruang Pameran.....	59
Gambar 7. 11 <i>Elevation B2</i> Ruang Pameran.....	59
Gambar 7. 12 <i>Floor & Layout Furniture Plan</i> Auditorium.....	60
Gambar 7. 13 <i>Reflected Ceiling Plan</i> Auditorium.....	60

Gambar 7. 14 <i>Elevation A3 Auditorium</i>	61
Gambar 7. 15 <i>Elevation B3 Auditorium</i>	61
Gambar 8. 1 Aksonometri 1.....	62
Gambar 8. 2 Aksonometri 2.....	62
Gambar 8. 3 Perspektif <i>View 1 Lobby Locket</i>	63
Gambar 8. 4 Perspektif <i>View 2 Lobby Locket</i>	63
Gambar 8. 5 Perspektif <i>View 3 Lobby Locket</i>	64
Gambar 8. 6 Aksonometri 1 <i>Lobby Locket</i>	64
Gambar 8. 7 Aksonometri 2 <i>Lobby Locket</i>	65
Gambar 8. 8 Perspektif <i>View 1 Ruang Pameran</i>	65
Gambar 8. 9 Perspektif <i>View 2 Ruang Pameran</i>	66
Gambar 8. 10 Perspektif <i>View 3 Ruang Pameran</i>	67
Gambar 8. 11 Perspektif <i>View 4 Ruang Pameran</i>	67
Gambar 8. 12 Aksonometri 1 Ruang Pameran.....	68
Gambar 8. 13 Aksonometri 2 Ruang Pameran.....	68
Gambar 8. 14 Perspektif <i>View 1 Auditorium</i>	69
Gambar 8. 15 Perspektif <i>View 2 Auditorium</i>	69
Gambar 8. 16 Aksonometri 1 Auditorium	70
Gambar 8. 17 Aksonometri 2 Auditorium	70
Gambar 8. 18 Perspektif <i>Furniture Bench</i>	71
Gambar 8. 19 Perspektif <i>Furniture Animal Cage</i>	71
Gambar 8. 20 Perspektif <i>Furniture Hologram Prism Display</i>	72
Gambar 8. 21 Skema Material dan Warna Interior	74
Gambar 8. 22 Skema Material dan Warna <i>furniture</i>	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Tingkat Pencahayaan yang direkomendasikan	21
Tabel 2. 2 Kebutuhan Udara Segar Minimum untuk Ventilasi.....	25
Tabel 2. 3 Tabel Tingkat Bunyi yang dianjurkan	28
Tabel 3. 1 Analisis <i>SWOT</i>	35
Tabel 3. 2 Analisis Komparasi Data	36
Tabel 3. 3 Analisis Aktivitas, Fasilitas, dan Besaran Ruang	36
Tabel 4. 1 Konsep Estetika.....	43
Tabel 4. 2 Konsep Pembentuk Ruang.....	44
Tabel 4. 3 Konsep Utilitas Ruang	45
Tabel 4. 4 Konsep <i>Furniture</i>	45
Tabel 8. 1 Rencana Anggaran Biaya Auditorium	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran L. 1 Artikel Ilmiah	80
Lampiran L. 2 <i>Logbook</i> Asistensi-Dosen Pembimbing 1	89
Lampiran L. 3 <i>Logbook</i> Asistensi-Dosen Pembimbing 2	90
Lampiran L.4 Form Catatan Ujian Tugas Akhir	91

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Profil Proyek

Sejarah



Gambar 1. 1 Pintu Masuk Museum Komodo
Sumber: Jagat Satwa Nusantara, 2024

Museum Komodo merupakan museum yang bertemakan dunia satwa Indonesia yang diawetkan. Bangunan museum berbentuk Komodo yaitu jenis reptil purba yang habitat aslinya di Pulau Komodo, Nusa Tenggara Timur. Museum Komodo didirikan dengan tujuan utama untuk memperkenalkan dan melestarikan keberadaan Komodo, hewan purba yang hanya ditemukan di Indonesia, khususnya di Pulau Komodo, Pulau Rinca, dan beberapa pulau kecil lainnya di Nusa Tenggara Timur. Komodo (*Varanus komodoensis*) adalah kadal terbesar di dunia yang menjadi ikon penting bagi keanekaragaman hayati Indonesia. Museum Komodo dibangun mulai tanggal 1 Oktober 1975 sampai dengan 1 Juli 1976, dan diresmikan pada tanggal 20 April 1978 oleh presiden Soeharto. Pembangunan museum ini diinisiasi oleh pemerintah Indonesia sebagai bagian dari proyek besar Taman Mini Indonesia Indah, yang bertujuan untuk menampilkan keragaman budaya dan alam Indonesia dalam satu lokasi (TMII, 2024).

Logo Jagat Satwa Nusantara

Logo Jagat Satwa Nusantara (JSN) dibagi menjadi 3 unit yang mewakili 3 Kelas besar pada kerajaan hewan; Dunia Air Tawar yang mewakili kelas *pisces*, Museum Komodo & Taman Reptil sebagai representatif *herpetofauna*, hingga Taman Burung yang mewakili kelas *avifauna*.



Gambar 1. 2 Logo Jagat Satwa Nusantara
Sumber: Jagat Satwa Nusantara, 2024

Visi dan Misi Jagat Satwa Nusantara

Sebagai salah satu lembaga konservasi tertua di Indonesia, Taman Mini Indonesia Indah melalui Jagat Satwa Nusantara dapat menjadi tempat perlindungan bagi satwa-satwa endemis dan langka yang merupakan harta karun kekayaan sumber daya Republik Indonesia. Visi dan Misi terbaru Jagat Satwa Nusantara adalah mengelola dan meningkatkan sarana prasarana utama di dalam Lembaga konservasi yang mengacu pada pendekatan *5 Freedoms Animal Welfare*.

Visi

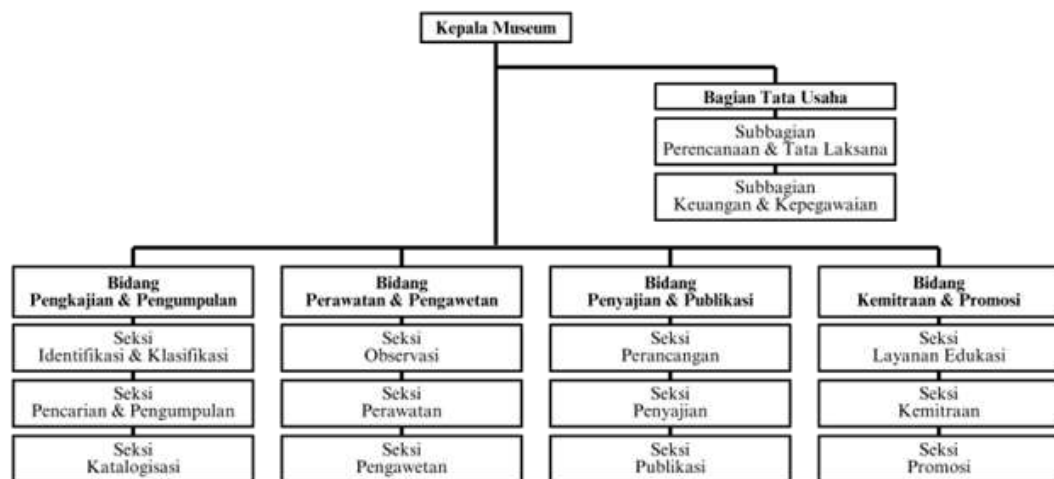
Menjadi Lembaga konservasi yang memiliki standar pemeliharaan & program konservasi satwa terbaik khususnya pada satwa burung, reptil, dan ikan air tawar di Indonesia.

Misi

Mendekatkan program konservasi hewan ke tengah masyarakat, mengajak peran aktif generasi muda untuk lebih aktif berpartisipasi dalam program konservasi eksitu

Struktur Organisasi

Berikut adalah bagan struktur organisasi Museum Komodo:



Gambar 1. 3 Bagan Struktur Organisasi Museum Komodo
Sumber: Museum Komodo, 2024

Berdasarkan struktur organisasi Museum Komodo, pemegang jabatan tertinggi di Museum Komodo merupakan Kepala Museum, yang bertanggung jawab secara langsung atas semua kegiatan yang berlangsung di Museum Komodo. Di bawah Kepala Museum terdapat Bagian Tata Usaha yang bertanggung jawab atas administrasi dan tata laksana di Museum Komodo dan Bidang lainnya yang bertanggung jawab atas operasional Museum Komodo. Bagian bidang ini terbagi menjadi Bidang Pengkajian & Pengumpulan, Bidang Perawatan & Pengawetan, Bidang Penyajian & Publikasi dan Bidang Kemitraan & Promosi. Bidang-bidang tersebut dibantu oleh seksi-seksi yang berada dibawah naungannya.

Arsitektur



Gambar 1. 4 Arsitektur Museum Komodo
Sumber: Jagat Satwa Nusantara, 2024

Museum ini didirikan di atas lahan 10.120 m² dengan luas bangunan 1.500 m² dan memiliki total 2 lantai. Museum Komodo sangat cocok untuk pengunjung usia anak-anak dan pelajar guna melihat kekayaan fauna Indonesia yang disajikan dalam bentuk diorama yang menarik. Lantai pertama museum ini diisi dengan koleksi mamalia dan reptilia sedangkan lantai kedua museum ini diisi dengan koleksi jenis burung dari berbagai habitat. Dengan total 150 jenis binatang yang sudah diawetkan dan diperagakan dalam ruang-ruang kaca tersebut. Pameran keanekaragaman fauna dari kepulauan Nusantara disajikan berdasarkan kelompok persebarannya, yakni dari daerah barat ke timur dan dari pantai ke pegunungan. Dari barat ke timur menunjukkan persebaran hewan dari Sumatera sampai Papua, sedangkan dari pantai ke pegunungan menunjukkan habitatnya, yakni tempat dimana satwa tersebut hidup. Salah satu aspek yang paling mencolok dari Museum Komodo adalah arsitekturnya. Bangunan museum ini dirancang menyerupai bentuk seekor Komodo raksasa, memberikan kesan bahwa pengunjung sedang memasuki tubuh seekor Komodo. Bagian luar bangunan ini dibuat dengan detail yang sangat realistis, termasuk sisik dan tekstur kulit, sehingga memberikan pengalaman visual yang menakjubkan. Saat memasuki museum, pengunjung akan melewati lorong-lorong yang didesain seperti bagian dalam tubuh komodo (Jagat Satwa Nusantara, 2024).

Koleksi Pameran

Pameran utama museum ini adalah tentang kehidupan Komodo, mulai dari habitat aslinya, perilaku, pola makan, hingga proses reproduksi yang disajikan dalam bentuk replika Komodo dengan berbagai ukuran, serta diorama yang menggambarkan kehidupan sehari-hari Komodo di habitat aslinya. Pada museum ini ditampilkan juga replika tulang belulang Komodo yang ditemukan di alam liar. Pengunjung dapat mempelajari struktur anatomi Komodo melalui replika ini, yang dipresentasikan dengan penjelasan ilmiah yang mendetail. Selain itu, museum ini juga menampilkan berbagai spesimen awetan dari Komodo, memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk melihat secara dekat keunikan fisik hewan ini. Tidak hanya fokus pada Komodo, museum ini juga memiliki pameran tentang fauna lain yang hidup berdampingan dengan Komodo di habitat aslinya. Pengunjung dapat menemukan informasi tentang berbagai jenis reptil lainnya yang hidup di kawasan Taman Nasional Komodo sehingga membantu pengunjung memahami ekosistem yang mendukung kehidupan Komodo dan pentingnya pelestarian habitat tersebut.

Aktivitas dan Fasilitas

Museum Komodo menyediakan berbagai fasilitas untuk mendukung kenyamanan pengunjung. Selain ruang pameran utama, museum ini juga memiliki auditorium yang sering digunakan untuk presentasi dan pemutaran film dokumenter tentang Komodo dan konservasi alam. Pengunjung juga dapat menikmati area taman yang indah di sekitar museum, yang dilengkapi dengan tempat duduk dan area piknik. Untuk memudahkan akses informasi, museum ini juga menyediakan fasilitas pusat informasi. Pengunjung dapat memanfaatkan fasilitas ini untuk mencari informasi lebih lanjut tentang Komodo dan upaya konservasi yang sedang dilakukan. Pusat informasi ini memiliki koleksi buku, jurnal, dan materi pendidikan lainnya yang berkaitan dengan biologi, ekologi, dan konservasi. Fasilitas yang dimiliki dan ditawarkan kepada pengunjung Museum Komodo, yaitu:

1. Zona *Herpetofauna*



Gambar 1. 5 Zona *Herpetofauna* Museum Komodo
Sumber: Jagat Satwa Nusantara, 2024

Pada zona ini, pengunjung akan disajikan berbagai satwa jenis amfibi dan reptil, seperti berbagai jenis ular, katak, kura-kura, dan kadal. Satwa-satwa tersebut diletakan di dalam paludarium indah yang didesain secara khusus menyerupai habitat asli satwa tersebut. Selain itu, terdapat juga beberapa satwa endemik Papua yang tinggal di dalam paludarium.

2. Zona *Varanus*



Gambar 1. 6 Zona *Varanus* Museum Komodo
Sumber: Jagat Satwa Nusantara, 2024

Pada zona ini disajikan kadal purba raksasa kebanggaan Indonesia secara dekat. Dengan papan informasi yang disediakan, pengunjung akan mendapat wawasan yang lebih dalam tentang peran penting Komodo dalam ekosistem.

3. Zona *Sauria*



Gambar 1. 7 Zona *Sauria* Museum Komodo
Sumber: Jagat Satwa Nusantara, 2024

Pada zona ini akan disajikan keanekaragaman jenis satwa kadal. Satwa kadal disajikan dalam kandang besar yang dilapisi kaca, sehingga pengunjung dapat berinteraksi dan melihat secara dekat satwa tersebut. Pengunjung juga dapat mempelajari tentang satwa tersebut melalui papan informasi yang disediakan pada tiap kandangnya.

4. Zona *Testudines*



Gambar 1. 8 Zona *Testudines* Museum Komodo
Sumber: Jagat Satwa Nusantara, 2024

Pada zona ini disajikan berbagai spesies kura-kura. Dalam zona ini, pengunjung juga dapat mempelajari tentang kehidupan, habitat, dan pentingnya pelestarian kura-kura dalam ekosistem.

5. Resto Bajo



Gambar 1. 9 Resto Bajo Museum Komodo
Sumber: Jagat Satwa Nusantara, 2024

Di dekat Museum Komodo tersedia restoran yang memiliki konsep menu *light meals* dengan menu pilihan berupa aneka Soto, Mie, dan Roti dari Nusantara yang khas dan dihadapkan langsung dengan Mega Tank di Zona Crocodilia. Sehingga pengunjung dapat langsung menikmati pemandangan satwa buaya.

6. Playground Kawung



Gambar 1. 10 Playground Kawung Museum Komodo
Sumber: Jagat Satwa Nusantara, 2024

Taman bermain ini menyediakan berbagai permainan, taman bermain ini dapat membantu pelatihan perkembangan saraf sensorik maupun motorik, melatih ketangkasan, dan keberanian, serta dapat melatih kemandirian. Anak-anak yang bermain juga dapat belajar tentang Herpetofauna yang ada di seluruh dunia. Dengan berbagai permainan yang ada, taman bermain ini dapat membantu pelatihan perkembangan saraf sensorik maupun motorik, melatih ketangkasan, dan keberanian, serta dapat melatih kemandirian.

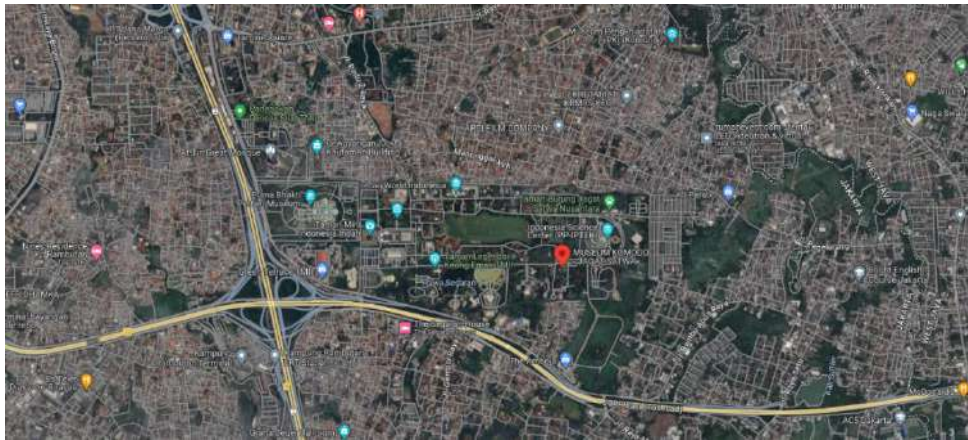
7. Zona *Crocodilia*



Gambar 1. 11 Zona *Crocodilia* Museum Komodo
Sumber: Jagat Satwa Nusantara, 2024

Dalam Zona *Crocodilia*, pengunjung dapat mempelajari tentang kehidupan, perilaku, dan adaptasi Buaya yang unik. Pengalaman ini juga memungkinkan pengunjung untuk memahami pentingnya pelestarian spesies ini serta habitat alaminya.

1.2 Lokasi Makro



Gambar 1. 12 Peta Lokasi Museum Komodo
Sumber: Jagat Satwa Nusantara, 2024

1.3 Lokasi Mikro

Lokasi perancangan

Lokasi : Museum Komodo

Alamat : Jl. Taman Mini Indonesia Indah, RW.2, Ceger, Kec. Cipayung,
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13820



Gambar 1. 13 Denah Museum Komodo
Sumber: Jagat Satwa Nusantara, 2024

1.4 Latar Belakang Masalah

Sebagai Fasilitas Publik, museum dirancang sebagai tempat umum dan edukasi untuk masyarakat, yaitu untuk mengoleksi, melestarikan, memamerkan koleksi benda, seni, dan budaya. Taman Mini Indonesia Indah (TMII) mencatatkan

penurunan jumlah pengunjung dalam beberapa waktu terakhir, namun penurunan tersebut relatif kecil dan masih berada di bawah angka 5 persen (Pahrevi & Patnistik, 2020). Akibat dari rendahnya minat masyarakat ke museum di era digital, maka diperlukan trobosan baru yang memiliki nilai viral perancangan museum yang kreatif dan inovatif dan pembaharuan museum yang modern. Pada Desain Interior Museum Fauna Indonesia Komodo, terdapat beberapa kekurangan yaitu pencahayaan yang minim, wayfinding yang membingungkan dan sistem display koleksi yang monoton.

1.5 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang dikemukakan:

1. Bagaimana cara mengoptimalkan utilitas pada Museum Komodo sehingga dapat memberikan kenyamanan kepada pengunjung?
2. Bagaimana cara menciptakan ruang pameran Museum Komodo dengan penggunaan *wayfinding* yang baik dan jelas bagi pengunjung?
3. Bagaimana cara merancang sistem *display* pameran Museum Komodo yang unik sehingga mampu menarik minat pengunjung?

1.6 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, terdapat batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup dengan tujuan menghindari kesalahan dan penyimpangan dari pokok permasalahan serta tujuan yang dicapai, yaitu:

1. Menghasilkan desain dengan utilitas yang baik sehingga memberikan kenyamanan bagi pengunjung.
 - a. Jenis pencahayaan alami dan buatan yang digunakan sehingga pengunjung merasa nyaman.
 - b. Bentuk pencahayaan alami dan buatan yang digunakan sehingga pengunjung merasa nyaman.
 - c. Posisi pencahayaan alami dan buatan yang digunakan sehingga pengunjung merasa nyaman.

- d. Ukuran pencahayaan alami dan buatan yang digunakan sehingga pengunjung merasa nyaman.
 - e. Besar daya pencahayaan buatan yang digunakan sehingga pengunjung merasa nyaman.
2. Menghasilkan desain ruang pameran Museum Komodo berdasarkan *wayfinding*/penunjuk arah sesuai dengan kebutuhannya.
- a. Penggunaan bentuk *wayfinding* yang baik dan mudah dimengerti oleh pengunjung.
 - b. Peletakkan posisi *wayfinding* yang baik dan mudah dimengerti oleh pengunjung.
 - c. Penggunaan material *wayfinding* yang baik dan mudah dimengerti oleh pengunjung.
 - d. Penggunaan warna *wayfinding* yang baik dan mudah dimengerti oleh pengunjung.
3. Menghasilkan desain perancangan *sistem display* pameran Museum Komodo melalui konsep estetika dan teknologi hologram.
- a. Penerapan warna *sistem display* pameran yang mencerminkan identitas Museum Komodo.
 - b. Penerapan bentuk *sistem display* pameran yang mencerminkan identitas Museum Komodo.
 - c. Penerapan material *sistem display* pameran yang mencerminkan identitas Museum Komodo
 - d. Penerapan teknologi hologram pada *sistem display* pameran Museum Komodo yang menarik perhatian pengunjung.

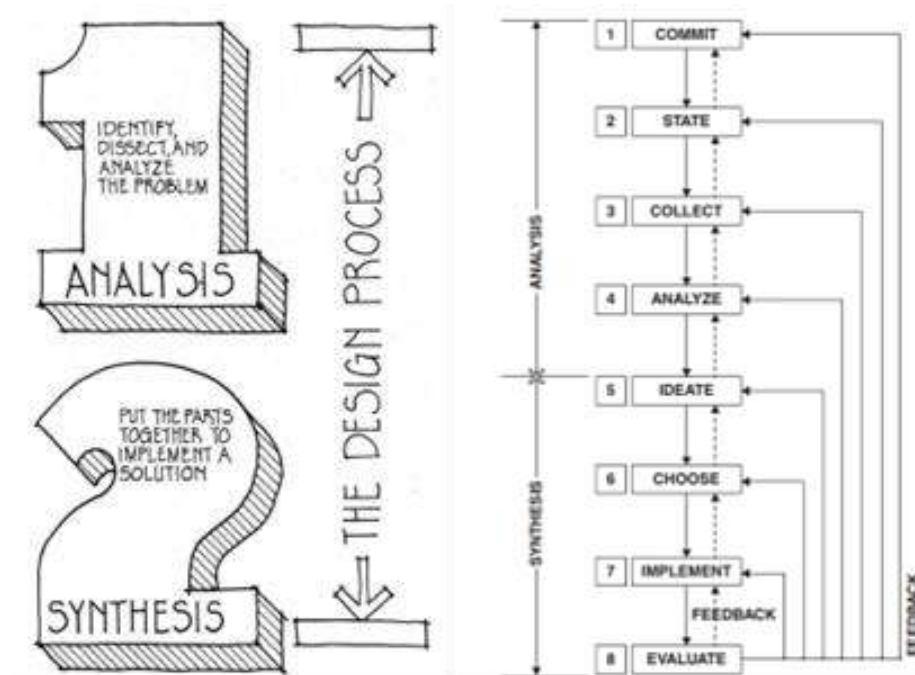
1.7 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan interior Museum Komodo yaitu menghasilkan desain dengan utilitas yang baik dan nyaman pada Museum Komodo sehingga menciptakan suasana yang dramatis bagi pengunjung, menghasilkan desain dengan

wayfinding yang baik dan jelas pada ruang pameran Museum Komodo dan menghasilkan desain perancangan *sistem display* pameran Museum Komodo yang terkini melalui teknologi hologram sehingga mampu menarik lebih banyak pengunjung.

1.8 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan dari Rosemary Kilmer dengan proses desain yang dibagi menjadi dua tahap *analysis* dan *synthesis*. Tahap pertama adalah *analysis* yang terdiri dari tahap *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*. Tahap kedua adalah *synthesis* yang terdiri dari tahap *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate* (Kilmer & Kilmer, 2014).



Gambar 1. 14 Bagan Proses Desain Rosemary Kilmer
Sumber: Rosemary Kilmer, 2014

Pembagian tahapan metode perancangan, yaitu *analysis* dan *synthesis*:

- A. Analisis Masalah (*problem analysis*), yaitu bagian yang menguraikan masalah menjadi komponen-komponen masalah yang paling kecil.

B. Sistesis Masalah (*problem synthesis*), yaitu bagian yang meletakkan komponen masalah dengan komponen-komponen lain sehingga keterkaitannya membentuk sistem yang dapat dijelaskan secara obyektif dan ilmiah.

1. *Commit*

Pada tahap ini dilakukan kegiatan *browsing* pada lokasi yang akan digunakan sebagai proyek perancangan kemudian dilanjutkan dengan persiapan melakukan *survey* ke lokasi proyek dengan membuat surat izin. Setelah itu dilanjutkan dengan melakukan pendataan melalui wawancara kepada narasumber, mencatat data lapangan dan membuat jadwal pengerjaan perancangan interior. Kemudian berkomitmen untuk terus berinovasi dan memberikan yang terbaik dalam menuntaskan perancangan interior.

2. *State*

Pada tahap ini dilakukan penyusunan proposal berisi pendahuluan :

- latar belakang masalah
- rumusan masalah
- batasan masalah
- tujuan perancangan
- metode perancangan

3. *Collect*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yaitu:

a. Data Literatur perusahaan :

- profil perusahaan
- struktur organisasi dan *job desc*
- kebutuhan *furniture* dan *equipment*.

b. Mengumpulkan data literatur berupa teori-teori yang berhubungan dengan perancangan seperti :

- *antropometri* dan *ergonomi*
- utilitas

- estetika (unsur desain dan prinsip desain)
- material dan pembentuk ruang
- c. Melakukan survei lapangan untuk mendapatkan data-data fisik yang dibutuhkan.
- d. Menyusun data lapangan sesuai dengan data fisik yang telah disurvei :
 - suasana / atmosfer / citra
 - estetika
 - furniture dan equipment
 - pembentuk ruang
 - fasilitas gedung
- e. Data Persepsi
 - wawancara
 - *questionnaire*

4. *Analyze*

Pada tahap ini dilakukan tahap menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan, diantaranya :

- a. analisis metode komparasi data
- b. analisis metode *SWOT (strenght, weakness, opportunities, threat)*
- c. metode analisis aktivitas, fasilitas dan kebutuhan ruang (AFBR)
- d. analisis kedekatan ruang
- e. analisis hubungan ruang
- f. analisis matriks organisasi ruang

5. *Ideate*

- a. Tahap mengemukakan ide dalam bentuk skematik dan konsep :
 - *mind mapping*
 - citra, tema, gaya
 - *moodboard*

- batasan estetika
 - konsep estetika
 - sketsa bentuk
 - konsep pembentuk ruang
 - konsep utilitas
- b. Membuat beberapa alternatif desain untuk menemukan desain yang paling memenuhi :
- *layout* eksisting
 - alternatif *blocking* dan *grouping*
 - alternatif sirkulasi
 - alternatif *layout*
 - *layout* terpilih dan keterangan
 - alternatif desain ruang khusus
 - poster skematik desain
- c. Memilih dan mengembangkan kembali alternatif-alternatif ruang khusus yang telah dibuat dengan menambahkan detail :
- alternatif *design development* ruang *lobby*
 - alternatif *design development* ruang pameran tetap
 - alternatif *design development* ruang pameran sementara

6. *Choose*

Pada tahap ini dilakukan pemilihan pada alternatif desain :

- memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang telah dibuat
- *preliminary design*
- *design development*
- *final design*

7. *Implement*

Pada tahap merupakan tahap menyalurkan ide melalui visualisasi gambar kerja 2D atau gambar presentasi 3D maupun presentasi yang mendukung :

- gambar kerja 5 *plan* (*floor plan, partition plan, ceiling plan, electrical plan, furniture plan*)
- gambar kerja 4 tampak (*tampak furniture*), *section* (potongan *furniture*), *detail furniture*, proyeksi *orthogonal furniture*)
- gambar presentasi 2D
- gambar perspektif 3D
- skema material dan warna
- poster desain
- maket/video desain

8. *Evaluate*

Pada tahap ini dilakukan peninjauan kembali desain yang telah dibuat, serta membuat revisi/perbaikan-perbaikan dari gambar desain yang telah dibuat sebelumnya (tahapan evaluasi 1,2,3 dan *review* tugas akhir ke dosen pembimbing).

9. *Feedback*

Pada tahap ini akan diberikan *feedback* dari awal sampai akhir di setiap tahapan pelaksanaan.