

# MUSEUM ZOOLOGI DI KOTA SEMARANG

Oleh : Anisa Yuanita Damayanti, Djoko Indrosaptono, Dhanoe Iswanto

Kota Semarang yang merupakan sebuah ibukota Provinsi di Jawa Tengah adalah sebuah kota yang tengah tumbuh menjadi sebuah kota yang berkembang di berbagai sector. Tidak hanya sector ekonomi namun juga pembangunan, dan pariwisata juga mengalami peningkatan yang signifikan. Di jantung Kota Semarang kini dapat dilihat banyak sekali bangunan-bangunan pencakar langit yang sedang dibangun, serta menjamurnya pusat-pusat perbelanjaan di seluruh daerah di Kota Semarang. Pada libur akhir pekan disetiap pusat-pusat perbelanjaan dipenuhi oleh masyarakat-masyarakat di Kota Semarang dan bahkan para pelancong pun tidak luput untuk ikut mengunjungi pusat-pusat perbelanjaan yang ada di Kota Semarang.

Namun pembangunan di sector penunjang pendidikan sangatlah minim. Bangunan-bangunan bersejarah dan museum tidak lagi di minati oleh masyarakat Kota Semarang. Banyak diantara masyarakat menganggap museum adalah bangunan yang menyeramkan karena kurangnya perawatan dan pemeliharaan. Citra museum sebagai bangunan yang memiliki nilai sejarah serta unsur pendidikan yang kuat seakan kalah pamor dengan keberadaan pusat-pusat pebelanjaan yang ada di Kota Semarang. Belum adanya bangunan Museum yang memiliki konsep edukasi dan *entertainment* di kota Semarang sehingga diharapkan Museum Zoologi Kota Semarang dapat menunjang aspek pendidikan di Kota Semarang sekaligus menjadi ikon wisata baru di Kota Semarang yang memiliki penekanan desain Arsitektur *Post Modern*.

**Kata Kunci :** *Museum Zoologi, Semarang, Edukasi dan Entertainment, Arsitektur Post Modern*

## 1. LATAR BELAKANG

Kota Semarang adalah kota yang sangat berkembang di bidang ekonomi dan bisnis hal ini terlihat dari banyaknya pembangunan-pembangunan hotel, apartment dan pusat perbelanjaan. Tidak hanya dalam bidang ekonomi dan bisnisnya, kota Semarang juga memiliki fasilitas pendidikan yang cukup banyak. Dimulai dari taman kanak-kanak (TK) hingga SMA dan perguruan tinggi. Namun keberadaan fasilitas-fasilitas sekolah formal yang berada di kota Semarang belum cukup melengkapi kebutuhan masyarakat khususnya anak-anak usia sekolah dalam hal pengetahuan. Salah satu langkah dalam menentukan keberhasilan terhadap ilmu pengetahuan adalah dengan cara melalui media pendidikan yang atraktif dan menarik. Namun tingginya pembangunan di sector ekonomi dan bisnis berbanding terbalik dengan pembangunan yang dibutuhkan sebagai penunjang di bidang pendidikan masyarakat kota Semarang. Pembangunan pusat-pusat perbelanjaan yang menjamur di kota Semarang juga memiliki efek negative terhadap gaya hidup masyarakat Semarang yang cenderung lebih konsumtif. Hal ini terlihat pada saat akhir pekan atau masa liburan sekolah, pusat-pusat perbelanjaan di kota

Semarang selalu ramai dan penuh. Kota Semarang memiliki museum-museum yang menunjang bidang pendidikan. Namun keberadaan museum-museum tersebut kalah pamor dengan pusat perbelanjaan yang ada.

Dengan adanya beberapa fenomena yang terjadi pada masyarakat di kota Semarang tersebut munculah ide dasar tentang suatu bangunan yang memiliki konsep Edukasi dan Entertainment (*Edutainment*) di kota Semarang dalam bentuk sebuah Museum Satwa (Museum Zoologi). Museum Zoologi di kota Semarang ini diharapkan mampu memberi solusi terhadap peningkatan fasilitas penunjang di bidang pendidikan yang tidak hanya menarik tetapi juga menambah wawasan pengetahuan masyarakat Semarang khususnya anak-anak usia pra-sekolah hingga usia sekolah terhadap satwa-satwa.

## 2. Tinjauan Pustaka

Pengertian museum di Indonesia tercantum dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda cagar Budaya di museum. Dalam peraturan pemerintah tersebut dijelaskan bahwa museum adalah lembaga tempat menyimpan, merawat, mengamankan, dan

memanfaatkan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam lingkungannya, guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa untuk kepentingan generasi yang akan datang (PP RI No.19, 1995:3).

Zoologi adalah cabang ilmu biologi yang mempelajari dunia binatang, berkaitan dengan di mana atau di daerah mana binatang tersebut hidup, bagaimana binatang itu tersebar, dan apa sebab binatang tersebut berpindah.

### 3. Lokasi

Penetapan lokasi Museum Zoologi di pengaruhi oleh faktor konektivitas antar objek wisata berkaitan. Museum Zoologi yang juga diharapkan menjadi sebuah ikon wisata baru di Kota Semarang dirasa perlu memenuhi faktor konektivitas tersebut.



Letak Lokasi Museum dan Goa Kreo



Foto Eksisting : Dokumen Pribadi 2014



Tapak Museum  
 Terletak di BWK VII Kecamatan Gunungpati  
 Semarang Selatan  
 Batas Wilayah Tapak  
 Utara : Lahan Kosong  
 Selatan : Kantor Pengelola Waduk  
 Barat : Lahan Kosong  
 Timur : Sungai Kreo  
 Luas tapak : 12.626 m<sup>2</sup>  
 Koefisien Dasar Bangunan 40%  
 Koefisien Lantai Bangunan 1,6  
 Ketinggian maksimal bangunan 4 Lantai  
 Garis Sempadan Bangunan 17 meter

### 4. Konsep

**“Edutainment”** Edukasi dan Entertainment. Pengertian Edutainment terdiri dari dua kata, yaitu education and entertainment. Kata education berarti pendidikan dan entertainment artinya hiburan. Edutainment bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

Museum sebagai bangunan yang memiliki unsur edukasi yang tinggi akan lebih menarik jika didalamnya terdapat unsur entertainment. Sehingga pengunjung tidak merasa bosan dan ingin selalu berkunjung ke Museum.

### 5. Program Ruang

Jenis Ruang	Luasan	Jumlah
<b>Lobby</b>		
Hall	60,8m <sup>2</sup>	1
Loket Tiket	9m <sup>2</sup>	1
Ruang Duduk	12m <sup>2</sup>	1
<b>Jumlah +50%</b>	<b>122,7m<sup>2</sup></b>	<b>1</b>
<b>Ruang Pamer</b>		
Zona Afrika	1.669,1m <sup>2</sup>	1
Zona Fossil	323,6m <sup>2</sup>	1
Zona Hewan Langka	213,1m <sup>2</sup>	1
Zona Arctic	998,3m <sup>2</sup>	1
Zona Insectarium	193,6m <sup>2</sup>	1
<b>Laboratorium Pembelajaran</b>		
Laboratorium	271,2m <sup>2</sup>	1
<b>Auditorium Theatre</b>		
Ruang Audio Visual	246m <sup>2</sup>	1
<b>Jumlah</b>	<b>3.914,9m<sup>2</sup></b>	
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>4.037m<sup>2</sup></b>	

Jenis Ruang	Luasan	Jumlah
<b>Kepala Pengelola</b>		
Ruang Kepala Pengelola	5m <sup>2</sup>	1
Ruang Tamu	6,25m <sup>2</sup>	1
Arsip	3m <sup>2</sup>	1
<b>Wakil Kepala Pengelola</b>		
R. Wakil Kepala	5m <sup>2</sup>	1
<b>Kepala Divisi</b>		
Ruang Kepala Divisi	34,5m <sup>2</sup>	1
<b>Ruang Kerja dan Arsip</b>		
Ruang Kerja	26,4m <sup>2</sup>	1
Ruang Arsip	9,6m <sup>2</sup>	1
<b>Jumlah +30%</b>	<b>116,67m<sup>2</sup></b>	
<b>Fasilitas Lain</b>		
Ruang Rapat	22m <sup>2</sup>	1
Ruang Loker	14,4m <sup>2</sup>	1
Pantry	9m <sup>2</sup>	1
<b>Lavatory</b>		
➤ Pria		
- KM/WC	1,2m <sup>2</sup>	1
- urinoir	1,2m <sup>2</sup>	1
- wastafel	2,4m <sup>2</sup>	1
➤ Wanita		
- KM/WC	3,6m <sup>2</sup>	1
- wastafel	2,4m <sup>2</sup>	1
<b>Jumlah +30%</b>	<b>73,06m<sup>2</sup></b>	
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>189,73m<sup>2</sup></b>	

Jenis Ruang	Luasan	Jumlah
<b>Cafeteria</b>		
Lobby	40,5m <sup>2</sup>	1
Kasir	6m <sup>2</sup>	1
Area Makan	62,5m <sup>2</sup>	1
Dapur	36m <sup>2</sup>	1
Gudang	16m <sup>2</sup>	1
<b>Gift Shop</b>		
Meja Kasir	6m <sup>2</sup>	1
Rak Pamer	4,5m <sup>2</sup>	1
Etalase	1,8m <sup>2</sup>	1
Mushola	45m <sup>2</sup>	1
<b>Lavatory</b>		
➤ Pria		
- KM/WC	2,4m <sup>2</sup>	1
- urinoir	2,4m <sup>2</sup>	1
- wastafel	2,4m <sup>2</sup>	1
➤ Wanita		
- KM/WC	7,2m <sup>2</sup>	1
- wastafel	2,4m <sup>2</sup>	1
<b>Cleaning Service</b>		
R. Cleaning Service	6,25m <sup>2</sup>	1
Janitor	2,4m <sup>2</sup>	1
<b>Sirkulasi+20%</b>	<b>48,75m<sup>2</sup></b>	
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>292,5m<sup>2</sup></b>	

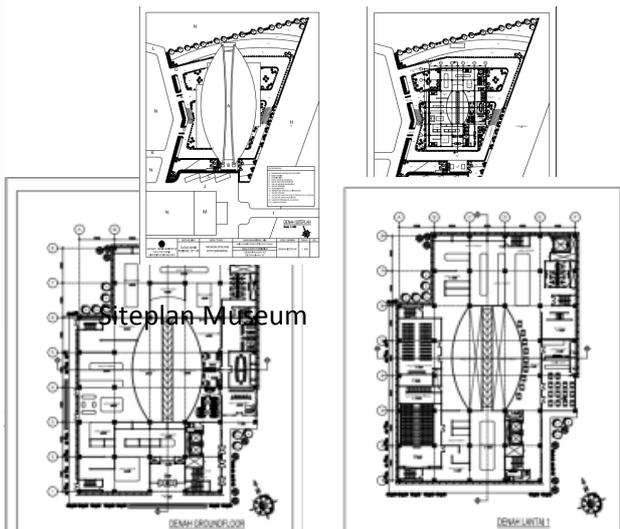
Jenis Ruang	Luasan	Jumlah
Ruang Reparasi	21,6m <sup>2</sup>	1
<b>Area Loading Dock</b>		
Ruang Parkir Mobil Pengangkut	108,5m <sup>2</sup>	1
Ruang Bongkar Muat	24m <sup>2</sup>	1
<b>Pelayanan Teknis</b>		

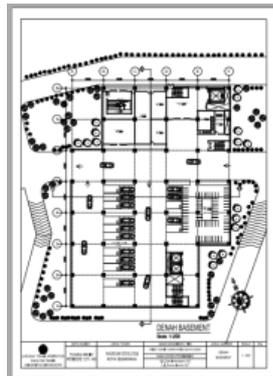
Ruang Genset	30m <sup>2</sup>	1
Ruang PABX	12m <sup>2</sup>	1
Panel Listrik	9m <sup>2</sup>	1
Ruang Pompa	30m <sup>2</sup>	1
Ruang CCTV dan Keamanan	20m <sup>2</sup>	1
Pembuangan Sampah	9m <sup>2</sup>	
<b>Sirkulasi+20%</b>	<b>52,82m<sup>2</sup></b>	
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>316,92m<sup>2</sup></b>	

Jenis Aktivitas	Luas (m <sup>2</sup> )
Aktivitas Penerima	122,7
Aktivitas Pengelola	182,41
Aktivitas Utama	3.914,9
Aktivitas Penunjang	292,5
Aktivitas Pendukung	316,92
<b>Luas total</b>	<b>± 4.829,43</b>

Jenis Ruang	Luasan	Kapasitas
<b>Parkir Pengelola</b>		
Mobil	144m <sup>2</sup>	4
Motor	96m <sup>2</sup>	24
<b>Jumlah</b>	<b>240m<sup>2</sup></b>	
<b>Parkir Pengunjung</b>		
Mobil	576m <sup>2</sup>	16
Motor	64m <sup>2</sup>	16
Bus	240m <sup>2</sup>	3
<b>Jumlah</b>	<b>880m<sup>2</sup></b>	
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>1120m<sup>2</sup></b>	

## 6. Desain

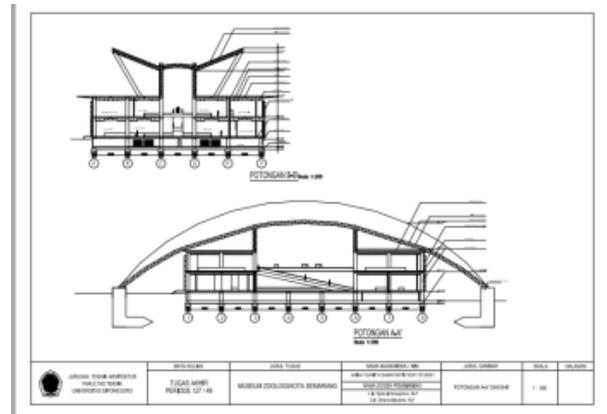




Denah Basement Museum



Tampak Barat Museum



Potongan Museum



Tampak Depan Museum  
Tampak Timur Museum



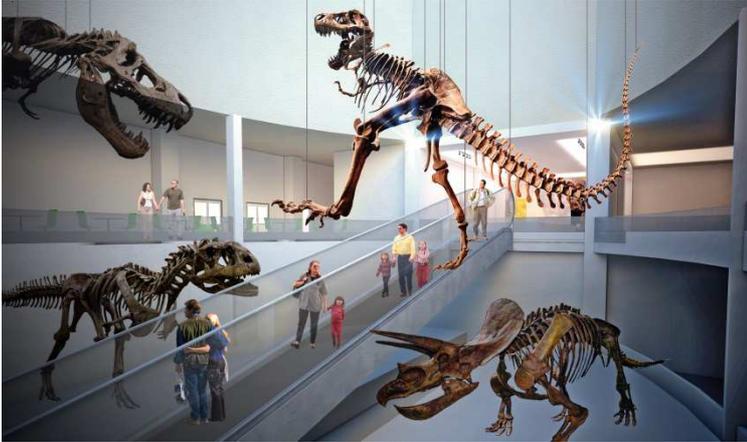
Tampak Belakang Museum



Hall Utama Museum



Ruang Pamer Museum



Ruang Pamer Museum



Cafetaria Museum



Eksterior Museum Zoologi

## 7. Daftar Pustaka

De Chiara, Joseph & John Callender. 1987. *Time Saver Standards For Building Types :2<sup>nd</sup> edition*. Singapura : National Printers

Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. 2008. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Museum.

Neufert, Ernst. 2002. Neufert, Ernst. *Data Arsitek Edisi Kedua Jilid 2*. Jakarta :Erlangga. ( Alih Bahasa oleh Sjamsu Amril )

Neufert, Ernst and Peter. 2000. *Neufert Architects' Data Third Edition*. UK : BlackwellPublishing

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum

Poerbo, Hartono. 2005. *Utilitas Bangunan*. Jakarta: Djambatan

Sutaarga, Amir Mohammad. 1989. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

UU No.KM.33/PL.303/MKP/2004 tentang Museum