

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM SATWA
DENGAN FUNGSI SEBAGAI TEMPAT EDUKASI DAN
REKREASI DI KOTA PALEMBANG**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Teknik Arsitektur**



**MUHAMMAD RIFQI RAHMATULLAH
03061381621069**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
Tahun 2020**

ASBTRAK

Rahmatullah, Muhammad Rifqi. 2020 *Perencanaan Dan Perancangan Museum Satwa Dengan Fungsi Sebagai Tempat Edukasi Dan Rekreasi Di Kota Palembang*. Laporan

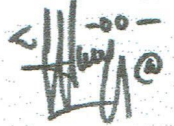
Tugas Akhir, Sarjana, Program Studi Arsitektur

Universitas Sriwijaya, 2020. Muhammadrifqi18@gmail.com

Perkembangan akan tempat wisata di kota Palembang sudah mengalami kemajuan dan perkembangan wisatawan dari tahun ke tahun telah mengalami peningkatan, maka dengan meningkatnya jumlah wisatawan setiap tahunnya potensi akan tempat wisata semakin meningkat. Tempat wisata yang mengedukasi masyarakat tentang hewan di kota Palembang sangat sedikit, seperti contoh Bird Park yang ada di Palembang merupakan tempat rekreasi hewan yang isinya hanya jenis burung, tidak ada tempat rekreasi tentang hewan yang menyediakan berbagai macam jenis hewan. maka Tempat wisata yang akan dirancang adalah museum satwa dengan fungsi sebagai edukasi dan rekreasi. Museum satwa yang dimaksud ialah pameran tentang hewan darat yang dipamerkan untuk kebutuhan masyarakat umum sebagai tempat edukasi dan rekreasi. Barang koleksi berupa hewan yang diawetkan berupa hewan umum yang populasinya masih banyak di Indonesia. Sedangkan, Barang koleksi berupa patung akan ditujukan untuk hewan langka atau hewan yang hampir punah. Dalam perancangan museum satwa memiliki fungsi utama yaitu museum satwa. Koleksi patung dalam bangunan terbagi menjadi 3 zonasi yaitu mamalia, reptil, dan aves. Massa utama merupakan museum satwa yang berupa penjelasan tentang berbagai jenis hewan yang bersifat edukatif dan rekreasi. Perancangan museum satwa menggunakan pendekatan edukasi dan rekreasi dengan konsep bangunan arsitektur analogi. Penerapan analogi pada bangunan berupa bentukan hewan ular. Pemilihan analogi ular pada bangunan berdasarkan pola kegiatan dalam museum yang menggunakan pola linear layaknya tubuh ular. bertujuan agar bangunan dapat memberitahu fungsinya sendiri tanpa harus masuk ke dalam bangunan.

Kata Kunci: Museum Satwa, Arsitektur Analogi, Patung

Pembimbing I



Fuji Amalia, S.T., M.Sc.

NIP: 198602152012122002

Pembimbing II



Ir. Ari Siswanto, MCRP, Ph.D

NIP: 195812201985031002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Sipil



Ir. Helmi Haki, MT
NIP: 196107031991021001

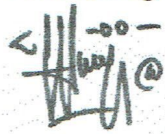
ABSTRACT

Rahmatullah, Muhammad Rifqi. 2020 Planning And Design Of Animal Museum With Function As a Place Education And Recreation In The City Of Palembang.Final Report, Bachelor, Architecture Study Program OF Sriwijaya University, 2020
Muhammadrifqi18@gmail.com

The development of tourist attractions in the city of Palembang has progressed and the development of tourists from year to year has increased, so with the increasing number of tourists every year the potential for tourist attractions is increasing. There are very few tourist attractions that educate the public about animals in the city of Palembang, for example the Bird Park in Palembang is an animal recreation area where only bird species are available, there is no animal recreation area that provides various types of animals. The tourist attractions to be designed are animal museums with functions as education and recreation. The animal museum in question is an exhibition about land animals on display for the needs of the general public as a place for education and recreation. Collectibles in the form of preserved animals in the form of common animals whose population is still large in Indonesia. Meanwhile, collectibles in the form of statues will be intended for endangered or endangered animals. In designing the animal museum, it has a main function, namely the animal museum. The collection of statues in the building is divided into 3 zoning, namely mammals, reptiles, and aves. The main mass is an animal museum in the form of an explanation of various types of animals that are educational and recreational. The animal museum design uses an educational and recreational approach with an analogous architectural building concept. The application of the analogy to buildings is in the form of snake animals. The selection of the snake analogy in buildings is based on the activity pattern in the museum which uses a linear pattern like a snake's body. aims so that the building can tell its own function without having to go into the building.

Keywords : Animal museum, Analogy Architecture, Statue

Pembimbing I



Fuji Amalia, S.T., M.Sc.

NIP: 198602152012122002

Pembimbing II



Ir. Ari Siswanto, MCRP, Ph.D

NIP: 195812201985031002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Sipil



Ir. Helmi Haki, MT
NIP: 196107031991021001

HALAMAN PENGESAHAN

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM SATWA
DENGAN FUNGSI SEBAGAI TEMPAT EDUKASI DAN
REKREASI DI KOTA PALEMBANG**

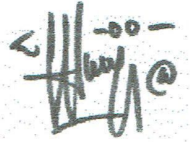
HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik Arsitektur

Muhammad Rifqi Rahmatullah
NIM: 03061381621069

Palembang, 5 Januari 2020
Pembimbing I




Fuji Amalia, S.T., M.Sc.
NIP: 198602152012122002

Pembimbing II



Ir. Ari Siswanto, MCRP, Ph.D
NIP: 195812201985031002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Sipil



Ir. Helmi Haki, MT
NIP: 196107031991021001

HALAMAN PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Perencanaan Dan Perancangan Museum Satwa Dengan Fungsi Sebagai Tempat Edukasi Dan Rekreasi Di Kota Palembang” telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya pada tanggal 4 Januari 2020

Palembang, Januari 2020

Tim Penguji Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir

Pembimbing :

1. Fuji Amalia, S.T., M.Sc.

NIP: 198602152012122002

()

2. Ir. Ari Siswanto, MCRP, Ph.D


NIP: 195812201985031002

()

Penguji :

1. Dr. Ir. Tuter Lusetyowati, M.T.

196509251991022001

()

2. Husnul Hidayat, S.T., M.Sc.

198310242012121001

()

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Ir. Helmi Haki, MT

NIP: 196107031991021001



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa kepada Allah SWT, atas karunia dan rahmat-Nya lah kami dapat menyelesaikan laporan pra tugas akhir yang berjudul “perencanaan dan perancangan museum satwa dengan fungsi sebagai tempat edukasi dan rekreasi di kota Palembang” yang merupakan syarat untuk melanjutkan ke tugas akhir Fakultas Teknik, Program Studi Arsitektur, Universitas Sriwijaya.

Selama Penulisan laporan dan penyelesaian pra tugas akhir ini, saya ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibu/bapak Fuji Amalia, S.T., M.Sc dan Dr. Ir. Ari Siswanto, MCRP sebagai dosen pembimbing. Terima kasih juga untuk PSTA universitas sriwijaya.

Akhir kata, semoga laporan pra tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan teknik arsitektur, Universitas Sriwijaya.

palembang, 4 Januari 2021



Muhammad Rifqi Rahmatullah

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan	3
1.3 Tujuan dan Sasaran	3
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Sistematika Pembahasan	4
Bab 2 TINJUAN PUSTAKA	5
2.1 Pemahaman Proyek	5
2.1.1. Pengertian museum	5
2.1.2. Klasifikasi jenis museum	5
2.1.3. Kesimpulan Pemahaman Proyek.....	8
2.2 Tinjauan Fungsional	8
2.2.1. Kelompok fungsi dan pengguna.....	9
2.2.2. Studi Preseden Obyek Sejenis.....	11
2.3 Tinjauan Konsep Programatis	18
2.3.1. Studi Preseden Konsep Programatis Sejenis.....	20
2.4 Tinjauan Lokasi	23
2.4.1. Kriteria pemilihan lokasi	23
2.4.2. Lokasi Terpilih	26
Bab 3 METODE PERANCANGAN	27
3.1 Pencarian Masalah Perancangan	27
3.1.1 Pengumpulan Data	27
3.1.2 Perumusan Masalah.....	28
3.1.3 Pendekatan Perancangan	28
3.2 Analisis	29
3.2.1 Spasial	29
3.2.2 Konteksual.....	30
3.2.3 Selubung	30
3.3 Sintesis dan Perumusan Konsep.....	30
3.4 Skematik Perancangan	31
Bab 4 ANALISIS PERANCANGAN.....	32
4.1 Analisis Fungsional dan Spasial.....	33
4.1.1 Analisis kegiatan	34
4.1.2 Analisis Kebutuhan ruang	36
4.1.3 Analisis Luasan	43
4.1.4 Analisis hubungan antar ruang.....	55
4.1.5 Analisis Spasial	56
4.2 Analisis Kontekstual.....	57
4.2.1. Lokasi	57
4.2.2. Konteks lingkungan.....	58

4.2.3. Ukuran dan zona.....	59
4.2.4. Fitur fisik alam	60
4.2.5. Fitur buatan manusia	60
4.2.6. Sirkulasi	61
4.2.7. Utilitas	62
4.2.8. Sensory	63
4.2.9. Manusia dan budaya.....	65
4.2.10. Iklim	65
4.3 Analisis Selubung Bangunan.....	66
BAB 5 SINTESIS DAN KONSEP PERANCANGAN	68
5.1 Sintesis Perancangan	68
5.1.1. Sintesis Perancangan Tapak	68
5.1.2. Sintesis Perancangan Arsitektur.....	72
5.1.3. Sintesis Perancangan Struktur.....	74
5.1.4. Sintesis Perancangan Utilitas	75
5.2 Konsep Perancangan	77
5.2.2. Konsep Perancangan Arsitektur	80
5.2.3. Konsep Perancangan Struktur	81
5.2.4. Konsep Perancangan Utilitas	82
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR GAMBAR

BAB 1 PENDAHULUAN	1
Bab 2 TINJUAN PUSTAKA	5
Gambar 2-1 museum satwa jatim park	11
Gambar 2-2 peta museum satwa	11
Gambar 2-3 lokasi Museum Komodo Indonesia	12
Gambar 2-4 lokasi Museum Komodo Indonesia	13
Gambar 2-5 foto fasilitas museum komodo TMII	14
Gambar 2-6 site plan Museum Komodo Indonesia	16
Gambar 2-7 bentuk bangunan Museum Komodo Indonesia	16
Gambar 2-8 pintu masuk Museum Komodo Indonesia	17
Gambar 2-9 bukaan pencahayaan Museum Komodo Indonesia.....	17
Gambar 2-10 eastgate	18
Gambar 2-11 ekterior dan interior eastgate.....	18
Gambar 2-12 beton expose morscher architekten.....	21
Gambar 2-13 site plan morscher architekten	22
Gambar 2-14 eksterior morscher architekten.....	22
Gambar 2-15 tapak alternatif kecamatan seberang ULU 1.....	24
Gambar 2-16 tapak alternatif kecamatan Ilir Timur I.....	24
Gambar 2-17 tapak alternatif kecamatan rambutan	24
Gambar 2-18 lokasi tapak alternatif ke-1.....	25
Gambar 2-19 lokasi tapak alternatif ke-2.....	25
Gambar 2-20 lokasi tapak alternatif ke-3.....	25
Bab 3 METODE PERANCANGAN	27
Gambar 3-1 skematik metode perancangan dalam arsitektur.....	31
Bab 4 ANALISIS PERANCANGAN.....	32
Gambar 4-1 Tahapan analisis fungsional dan spasial	32
Gambar 4-2 spasial 3 dimensi.....	56
Gambar 4-3 analisis lokasi perancangan.....	57
Gambar 4-4 peta bangunan sekitar	58
Gambar 4-5 analisis konteks lingkungan	58

Gambar 4-6 analisis ukuran dan zona.....	59
Gambar 4-7 analisis fitur fisik alam.....	60
Gambar 4-8 analisis sirkulasi.....	61
Gambar 4-9 sirkulasi jalan kendaraan.....	61
Gambar 4-10 analisis utilitas	62
Gambar 4-11 foto drainase di kawasan opi water fun jakabaring	62
Gambar 4-12 analisis sensory	63
Gambar 4-13 analisis sensory view out	63
Gambar 4-14 analisis sensory view in	64
Gambar 4-15 analisis iklim.....	65
Gambar 4-16 bentuk geometri museum satwa.....	67
BAB 5 SINTESIS DAN KONSEP PERANCANGAN	68
Gambar 5-1 sintesis perancangan tapak.....	69
Gambar 5-2 sintesis sirkulasi tapak	70
Gambar 5-3 bangunan massa tunggal	70
Gambar 5-4 sintesis tata hijau	71
Gambar 5-5 Sintesis Gubahan Massa	72
Gambar 5-6 penerapan fasad pada bangunan	73
Gambar 5-7 zonasi tata ruang dalam lt.1	74
Gambar 5-8 konsep sirkulasi dan pencapaian.....	78
Gambar 5-9 konsep tata massa	79
Gambar 5-10 konsep tata hijau	79
Gambar 5-11 pohon peneduh, pengarah dan penghias	80
Gambar 5-12 gubahan massa	80
Gambar 5-13 zonasi tata ruang dalam lt.1	81
Gambar 5-14 Sistem Proteksi Kebakaran	83
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR DIAGRAM

BAB 1	PENDAHULUAN	1
Bab 2	TINJAUAN PUSTAKA	5
Diagram 2-1	struktur organisasi pengelola	15
Bab 3	METODE PERANCANGAN	27
Bab 4	ANALISIS PERANCANGAN	32
Diagram 4-1	diagram matrik antar ruang	55
Diagram 4-2	diagram hubungan ruang	56
BAB 5	SINTESIS DAN KONSEP PERANCANGAN	68
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

BAB 1 PENDAHULUAN	1
Tabel 1-1 tujuan dan sasaran.....	3
Bab 2 TINJUAN PUSTAKA	5
Tabel 2-1 kelompok fungsi dan pengguna.....	9
Tabel 2-2 konsep pragmatis	18
Tabel 2-3 penilaian tapak alternatif	26
Tabel 2-4 lahan di sekeliling.....	26
Bab 3 METODE PERANCANGAN	27
Bab 4 ANALISIS PERANCANGAN	32
Tabel 4-1 tabel fungsi dan kegiatan	35
Tabel 4-2 tabel kebutuhan ruang.....	36
Tabel 4-3 tabel hewan museum satwa	38
Tabel 4-4 tabel hewan diluar indonesia	42
Tabel 4-5 tabel analisa luasan	43
Tabel 4-6 tabel analisa ukuran hewan.....	45
Tabel 4-6 tabel analisa kontekstual.....	57
BAB 5 SINTESIS DAN KONSEP PERANCANGAN.....	68
DAFTAR PUSTAKA	85

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Palembang merupakan salah satu kota besar di Indonesia dan merupakan ibu kota dari Sumatera Selatan. Kota Palembang merupakan kota terbesar kedua di Sumatera setelah Medan. Perkembangan akan tempat wisata di kota Palembang sudah mengalami kemajuan dan perkembangan wisatawan dari tahun ke tahun telah mengalami peningkatan. Dengan meningkatnya jumlah wisatawan setiap tahunnya, potensi akan tempat wisata semakin meningkat. Tempat wisata yang terkenal di kota Palembang ialah Sungai Musi, Jembatan Ampera, Masjid Agung, Pulau Kemaro, Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, Museum Balaputera Dewa, Bukit Siguntang, Dll.

Tempat wisata yang mengedukasi masyarakat tentang hewan di kota Palembang sangat sedikit, seperti contoh Bird Park yang ada di Palembang merupakan tempat rekreasi hewan yang isinya hanya jenis burung, tidak ada tempat rekreasi tentang hewan yang menyediakan berbagai macam jenis hewan. Padahal dahulu Palembang memiliki tempat wisata tentang hewan yaitu kebun binatang panti kayu yang terletak di dalam hutan kota Palembang.

Kebutuhan akan tempat wisata tentang hewan di kota Palembang dengan tujuan bisa mengedukasi ke masyarakat akan informasi mengenai berbagai jenis hewan. Dengan adanya tempat wisata tentang hewan, maka diharapkan pengunjung dapat mengetahui informasi yang berupa edukasi tentang berbagai jenis hewan.

Berdasarkan potensi yang ada dan permasalahan yang ada, maka Tempat wisata yang akan dirancang adalah museum satwa dengan fungsi sebagai edukasi dan rekreasi. Museum satwa yang dimaksud ialah pameran tentang hewan darat yang akan dipamerkan untuk kebutuhan masyarakat umum sebagai tempat edukasi dan rekreasi. Objek yang akan di dipamerkan di museum satwa merupakan hewan yang memiliki 2 jenis barang koleksi yaitu berupa hewan yang telah diawetkan dan patung. Barang koleksi berupa hewan yang diawetkan berupa

hewan umum yang populasinya masih banyak di Indonesia. Sedangkan, Barang koleksi hewan berupa patung akan ditujukan untuk hewan langka atau hewan yang hampir punah. Hewan-hewan langka dan hewan-hewan yang akan punah tersebut perlu dibuat patung yang bertujuan agar tidak mengurangi populasi mereka. Tetapi, jika hewan yang langka atau hampir punah tersebut ada yang sudah mati, maka dapat dilakukan pengawetan agar bisa menjadi barang koleksi untuk museum satwa. Pembuatan patung hewan dapat menggunakan metode patung dengan bahan lilin karena bahannya yang mudah dibentuk dan bentukannya yang realistis seperti aslinya. Tujuan hewan yang sudah diawetkan dan dipatungkan agar dapat mengedukasi masyarakat akan berbagai jenis hewan dan dapat mengamati pola bentuk berbagai jenis hewan lebih dekat.

Fungsi utama dalam perancangan museum ini yaitu museum satwa. Barang koleksi patung dalam bangunan terbagi menjadi 3 zonasi yaitu mamalia, reptil, dan aves. Massa utama merupakan museum satwa yang berupa penjelasan tentang berbagai jenis hewan yang bersifat edukatif dan rekreasi. Perancangan museum satwa menggunakan konsep bangunan arsitektur analogi dengan pendekatan edukasi dan rekreasi. Penerapan analogi pada bangunan berupa penganalogian hewan ular. Pemilihan analogi ular pada bangunan berdasarkan pola kegiatan dalam bangunan yang menggunakan pola linear seperti tubuh ular. Desain museum satwa ini bertujuan agar bangunan dapat memberitahu fungsinya sendiri tanpa pengunjung harus masuk ke dalam bangunan.

Perancangan museum satwa membutuhkan luasan lahan yang cukup luas karena penggunaan ruang yang cukup banyak, agar sirkulasi manusia di ruangan dapat bebas dalam melakukan aktivitas. Konsep ruangan museum satwa menggunakan konsep fleksibilitas ruang dengan sistem pencahayaan yang baik. Pemanfaatan sinar matahari diterapkan pada bangunan di area lobby dan ruang-ruang santai. penerapan sistem pencahayaan untuk barang koleksi menggunakan pencahayaan buatan yg baik agar koleksi dalam bangunan dapat terlihat menarik dengan suasana yang nyaman untuk pengunjung. Barang koleksi hewan dibatasi dengan kaca sebagai bentuk interaksi manusia dan benda koleksi agar pengunjung dapat lebih dekat melihat benda koleksi yang ada di museum.

1.2 Masalah Perancangan

Berdasarkan latar belakang, terdapat rumusan masalah dalam proses perencanaan dan perancangan museum satwa ini adalah :

- ❖ Bagaimana perancangan museum satwa dengan fungsi sebagai edukasi dan rekreasi di Palembang yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung akan informasi berbagai jenis hewan?
- ❖ Bagaimana perancangan bentuk bangunan museum satwa dengan menggunakan konsep analogi?
- ❖ Bagaimana merancang museum satwa dengan sistem pencahayaan yang baik?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tabel 1-1 tujuan dan sasaran

A. Tujuan perencanaan dan perancangan museum satwa:		
Tujuan	:	<ul style="list-style-type: none">● Menghasilkan museum satwa dengan konsep arsitektur analogi hewan dengan pendekatan edukasi dan rekreasi.● Menghasilkan rancangan bangunan dengan sistem pencahayaan yang baik● Menghasilkan rancangan museum yang memberikan kenyamanan dengan penataan ruang yang baik.● Menghasilkan bangunan dengan fungsi edukasi dan rekreasi
B. Sasaran perencanaan dan perancangan museum satwa:		
Sasaran		<ul style="list-style-type: none">● Menghasilkan museum satwa yang mewadahi fungsi wisata yang nyaman untuk pengunjung.● Menghasilkan museum satwa dengan penataan ruang yang baik dan suasana ruang yang sesuai dengan konsep.● Menghasilkan rancangan bangunan menggunakan konsep analogi hewan pada bangunan.

1.4 Ruang Lingkup

Batasan dalam perancangan ini sebagai berikut :

1. Pemilihan tapak berlokasi di kota Palembang, penggunaan material bangunan menggunakan material yang sesuai dengan konsep bangunan yaitu analogi.
2. Merancang museum satwa dengan penataan ruang yang baik dan memberikan edukasi kepada masyarakat dengan visual yang baik.
3. Memenuhi kebutuhan akan tempat wisata tentang hewan di Palembang dan penggunaan pencahayaan yang baik

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menjelaskan isi dari setiap bab laporan perancangan secara singkat. Perhatikan format penulisannya.

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, masalah perancangan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, dan sistematika pembahasan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi pemahaman proyek, tinjauan fungsional, dan tinjauan objek sejenis.

Bab 3 Metode Perancangan

Bab ini berisi kerangka berpikir perancangan, pengumpulan data, proses analisis data, perangkuman sintesis dan perumusan konsep, dan kerangka berpikir perancangan berupa diagram.

Bab 4 Analisis Perancangan

Bab ini berisi analisis fungsional, analisis spasial / ruang, analisis kontekstual/ tapak, dan analisis geometri dan selubung.

Bab 5 Sintesis dan Konsep Perancangan

Bab ini berisi sintesis perancangan tapak dan konsep perancangan. Sintesis perancangan berisi sintesis perancangan tapak, sintesis perancangan arsitektur, sintesis perancangan struktur, dan sintesis perancangan utilitas. Sedangkan konsep perancangan berisi konsep perancangan tapak, konsep perancangan arsitektur, konsep perancangan struktur, dan konsep perancangan utilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- li, B. A. B. (1995). *Yang Merupakan Gabungan Dari Kata*. (1986), 5–9.
- Perkembangan, C. P., & Sugiharto, D. (n.d.). Ciri-ciri dan Pola Perkembangan Tubuh Hewan Vertebrata. *Biol4212/Modul*, 1–58.
- RI, P. (1967). *Undang Undang No . 6 Tahun 1967 Tentang : Ketentuan-ketentuan Pokok Peternakan Dan Kesehatan Hewan*. (6).
- Ciputra, C., & Tondobala, L. (2015). Implementasi Konsep Arsitektur Sebagai Analogi Biologis Pada Desain Pet Center Di Manado. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 4(1), 18–27.
- Takandjandji, M., & kwatrina, rozza tri. (2011). Pengelolaan Cagar Alam Pulau Dua Di Provinsi Banten Sebagai Ekosistem Bernilai Penting. *Jurnal Penelitian Hutan Dan Konservasi Alam*, 8(1), 95–108.
<https://doi.org/10.20886/jphka.2011.8.1.95-108>
- Indriani, A., Wilopo, W., & Pangestuti, E. (2016). PENGARUH EXPERIENTIAL MARKETING TERHADAP KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG (Studi Pada Jawa Timur Park 2 Kota Batu). *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya*, 37(2), 113–120.
- Sulistiyana, R. (2015). Pengaruh Fasilitas Wisata Dan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen (Studi Pada Museum Satwa). *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya*, 25(2), 86214.
- Hartono, A., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2015). *Perancangan Interior Museum Indonesia Raptor Center Kota Surabaya*. 3(2), 351–362.
- Edukasi, W., & Komunikasi, C. D. (n.d.). *Wahana Edukasi dapat didefinisikan sebagai alat atau sarana yang mempunyai tujuan untuk memberikan pendidikan atau ilmu kepada pengguna / penontonnya*. 4(1), 331–340.
- Rahmatin, L. S., & Mahagangga, I. G. A. O. (2016). Wisata Museum Berbasis Edutainment Di Jawa Timur Park Kota Batu, Jawa Timur. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 4(2), 169. <https://doi.org/10.24843/jdepar.2016.v04.i02.p30>