

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Sejak 2015, Negara-negara di dunia telah mulai melakukan Program Pembangunan Berkelanjutan, yaitu pembangunan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan saat ini tanpa menurunkan ataupun merusak kemampuan generasi masa mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka. Program ini dinamakan Sustainable Development Goals (SDGs) atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan dibentuk oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang diajukan berbagai Negara pada 25 September 2015 lalu dengan tujuan akhir yaitu melindungi planet bumi dan menjamin kemakmuran bagi umat manusia. Kemajuan bangsa dinilai dari dari pembangunan ke segala bidang dengan memanfaatkan teknologi untuk mengolah Sumber Daya Alam dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia.

Konsep SDGs hadir atas dasar kegiatan pembangunan secara fisik yang berkaitan dengan penggunaan Sumber Daya Alam (SDA) yang memiliki resiko terjadinya perubahan ekosistem di masa yang akan datang. Oleh sebab itu, Pembangunan Berkelanjutan menggunakan dan mengelola sumber daya secara bijaksana dan terencana untuk meningkatkan mutu lingkungan hidup.

Berbicara mengenai lingkungan hidup, manusia bukanlah satu – satunya makhluk hidup jenius yang tinggal di Bumi. Ada banyak jenis organisme lain yang memiliki kecerdasan untuk bertahan hidup dan memecahkan masalahnya, sama seperti manusia. Dan yang luar biasa adalah, mereka dapat melakukannya tanpa merusak lingkungan dimana mereka memelihara keturunannya. Dengan kata lain, alam merupakan jenius yang mampu menciptakan berbagai macam solusi untuk dapat bertahan dan melestarikan keturunannya tanpa merusak lingkungan sekitar.

Kembali ke isu Pembangunan Berkelanjutan. Untuk memecahkan masalah dalam Pembangunan yang mampu meningkatkan kualitas lingkungan ke depan, manusia dapat belajar dari alam untuk mewujudkannya dalam hal pencarian solusi maupun penemuan inovasi. Ilmu dimana manusia dapat mempelajari dan meniru strategi yang ditemukan di alam untuk memecahkan tantangan desain manusia ini disebut dengan Biomimikri.

Ilmu Biomimikri sebetulnya bukanlah ilmu baru, Istilah ini sudah ditemukan sejak 1997 oleh Seorang penulis Ilmu Alam Sekaligus Konsultan Inovasi Amerika Janine M. Benyus. Hari ini, sudah sangat banyak inovasi yang berkembang dengan menggunakan Biomimikri, dan dari produk – produk Biomimikri yang sudah ditemukan, terbukti bahwa solusi dari alam

dapat banyak membantu memecahkan berbagai macam masalah manusia, khususnya dalam pengembangan inovasi yang berkelanjutan.

Ilmu Biomimikri ini perlu untuk disebar luaskan kepada masyarakat agar mereka mendapat wawasan baru bahwa ada sangat banyak hal yang dapat dipelajari dari alam. Selain itu ada banyak orang yang juga tertarik dengan disiplin ilmu terkait dengan alam, bahkan terdapat banyak orang yang sudah mengenal biomimikri dan mereka melakukan riset yang berkaitan dengan biomimikri. Berangkat dari hal tersebut, perlu adanya sebuah wadah untuk orang-orang dapat belajar Biomimikri serta memberikan mereka wadah untuk berinovasi.

Terlepas dari orang-orang yang sudah mengenal Biomimikri atau golongan orang yang mencintai alam, sungguh akan lebih baik lagi apabila seluruh orang dapat mengenal Biomimikri. Oleh sebab itu, Fungsi Bangunan yang mampu dan cocok memberikan edukasi kepada masyarakat umum adalah sebuah Museum. Dengan Fungsi Bangunan tersebut, masyarakat awam juga dapat belajar sekaligus berekreasi sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik.

1.2. PERNYATAAN MASALAH

1. Terkait Fungsinya, Bagaimana Program Eduksi paling Optimal Pada Sebuah Museum untuk menyampaikan informasi terkait Pendidikan Biomimikri?
2. Terkait Terminologi yang masih asing di kalangan kaum awam, bagaimana strategi performa bangunan pada Museum agar dapat mempersuasi orang – orang untuk tertari datang?
3. Terkait Tipologi Bangunan, Bagaimana Perancangan tipologi bangunan museum yang dapat mempresentasikan isu pembangunan berkelanjutan?

1.3. TUJUAN

1. Memberikan edukasi ilmu Biomimikri kepada orang – orang untuk mereka mencari solusi dalam pemecahan masalah terkait isu berkelanjutan.
2. Menawarkan fasilitas edukasi yang bersifat rekreatif yang bermanfaat untuk

peningkatan pengetahuan tentang ilmu alam.

3. Sebagai wadah para desainer dan peneliti dari segala sektor profesi untuk mengembangkan inovasi terkait Biomimikri.

1.4. MANFAAT

1. Manusia dapat belajar dari alam tentang bagaimana mereka bersikap, berperilaku, dan membuahkan solusi untuk masalah yang alam hadapi.
2. Orang - orang dapat mengadopsi solusi yang digunakan alam untuk ditiru manusia dalam isu pembangunan berkelanjutan.
3. Meningkatkan potensi manusia untuk lebih mengenal dan mencintai alam.

1.5. ORISINALITAS

No	Judul Proyek	Topik / Pendekatan yang diangkat	Tahun	Nama Penulis
1	Museum Arsitektur Jakarta dengan Penerapan Prinsip Green Architecture	Green Architecture	2000	Dwi A. Douzsyah Temmy (Temmy, 2000)
2	Museum Arsitektur di Yogyakarta	Arsitektur Kontemporer	2013	Yosef Wikan K. D. (K.D., 2013)
3	Museum Teknologi Futuristik	Arsitektur Futuristik	2020	Andi Ila Nue Fadhilah (Fadhilah, 2020)
4	Perancangan Museum di Kabupaten Bojonegoro dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik	Arsitektur Ikonik	2020	Yuangga Kinata Agung Wilantaka (Fadhilah, 2020)
5	Museum Biomimikri di Bandung	Biomimikri	2021	Candra Adi Sugiharto

Table 1 Tabel Orisinalitas

Sumber : Dokumen Pribadi