

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode 89 Ganjil/Genap 2025/2026

LAPORAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**Museum Flora dan Fauna
di Kota Semarang**



Disusun Oleh :

Maulana Andika Ramadhan / 22.A1.0075

Dosen Pembimbing :

Dr. MD. Nestri Kiswari, S.T., M.Sc
NUPTK 4259753654231063

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2026

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode 89 Ganjil/Genap 2025/2026

LAPORAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**Museum Flora dan Fauna
di Kota Semarang**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



Disusun Oleh :

Maulana Andika Ramadhan / 22.A1.0075

Dosen Pembimbing :

Dr. MD. Nestri Kiswari, S.T., M.Sc
NUPTK 4259753654231063

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2026

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu pusat keanekaragaman hayati dunia dengan jumlah spesies flora dan fauna yang sangat tinggi. Namun kekayaan tersebut menghadapi ancaman serius berupa kepunahan akibat minimnya kesadaran masyarakat. Upaya pelestarian melalui jalur edukasi menjadi strategi penting agar generasi muda dapat memahami sekaligus menumbuhkan rasa kepedulian terhadap kelestarian lingkungan. Maka dari itu, dirancang Museum Flora dan Fauna di Kota Semarang dengan pendekatan arsitektur eko naratif sebagai sarana edukasi, konservasi, dan rekreasi.

Museum ini mengintegrasikan teknologi interaktif seperti AR (*Augmented Reality*), VR (*Virtual Reality*), AI (*Artificial Intelligence*) untuk menghadirkan pengalaman belajar yang imersif. Selain itu, rancangan juga menampilkan habitat buatan yang berkesinambungan dengan koleksi flora dan fauna, sehingga pengunjung tidak hanya melihat tetapi juga merasakan narasi ekologis secara emosional. Fungsi utama museum mencakup edukasi, konservasi, penelitian, serta rekreasi. Fasilitas yang dihadirkan antara lain adalah ruang pameran, area teknologi interaktif, ruang penelitian, *petting zoo*, hingga taman bunga.

Lokasi terpilih berada di Kecamatan Mijen, Kota Semarang karena memiliki aksesibilitas yang tinggi, infrastruktur yang memadai, serta karakter kawasan yang mendukung fungsi edukasi dan rekreasi berbasis teknologi.

Dengan demikian, proyek ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi interaktif yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menginternalisasi kesadaran ekologis. Museum Flora dan Fauna di Kota Semarang berpotensi menjadi wadah pembelajaran, rekreasi, serta pelestarian biodiversitas yang selaras dengan perkembangan teknologi.

Kata kunci: **arsitektur, edukasi, fauna, flora, museum**