

## ABSTRAK

Nama : Dickri Dwi Putra Hardian  
Program Studi : Arsitektur  
Judul : Perancangan Museum Zoologi Bandung Dengan Penerapan Arsitektur Biomimetik  
Pembimbing : 1. Dewi Parliana, Dr., Ir., MSP  
2. Tecky Hendrarto, Ir., MM

*Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sumber daya alam dan keanekaragaman fauna. Namun dengan keanekaragaman fauna tersebut, masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengetahui ilmu pengetahuan tentang struktur, fisiologi, pengembangan, dan klasifikasi atau zoologi dari keanekaragaman fauna tersebut. Oleh sebab itu, perlu di bentuknya suatu bangunan yang berfungsi sebagai wadah fasilitas untuk koleksi berupa replika, awetan dari keanekaragaman fauna di Indonesia salah satunya adalah museum. Pada saat ini persepsi masyarakat Indonesia masih beranggapan bahwa museum merupakan sebuah gedung tua dengan koleksi benda-benda tua dan kurang menarik. Maka diperlukan perancangan Museum yang dapat menjadi sarana rekreasi edukatif yang menyenangkan bagi masyarakat Indonesia. Mengusung tema Biomimetik Arsitektur yang merupakan konsep yang melihat alam sebagai tolak ukur atau contoh dalam mendesain, diharapkan dapat mempresentasikan bangunan museum ini sebagai tempat sarana rekreasi edukatif yang menyenangkan dalam bidang zoologi di Indonesia.*

**Kata kunci:** Museum, Zoologi, Biomimetik Arsitektur.

## ABSTRACT

*Name* : Dickri Dwi Putra Hardian  
*Study Program* : Architecture  
*Title* : Perancangan Museum Zoologi Bandung Dengan Penerapan Arsitektur Biomimetik  
*Counsellor* : 1. Dewi Parlina, Dr., Ir., MSP  
2. Tecky Hendrarto, Ir., MM

*Indonesia is a country that has a lot of natural resources and diversity of fauna. However, with the diversity of fauna, there are still many Indonesian people who do not know the science of the structure, physiology, development, and classification or the zoology of the fauna diversity. Therefore, it is necessary to form a building that functions as a facility for collections in the form of replicas, preservation of the diversity of fauna in Indonesia, one of which is a museum. At this time the perception of the Indonesian people still thinks that a museum is an old building with a collection of old and unattractive objects. So it is necessary to design a museum that can be a fun educational recreation facility for the people of Indonesia. Carrying the theme of Architectural Biomimetics which is a concept that sees nature as a benchmark or example in design, it is hoped that this museum building can be presented as a place for fun educational recreation in the field of zoology in Indonesia.*

**Keywords:** Museum, Zoology, Biomimetic Architecture.