

ABSTRAK

Ditinjau dari masyarakat Indonesia yang semakin berkembang, masih banyak yang hanya mengetahui tentang kupu-kupu saja tetapi tidak secara lengkap dari kehidupan kupu-kupu itu sendiri seperti jenis spesies, cara berkembang biak, susunan anatomi, daur hidup, dan lain-lain. Dari situlah masyarakat membutuhkan wadah untuk mengetahui wawasan tentang kupu-kupu di Indonesia. Museum kupu-kupu ini juga dapat menjadi tempat para peneliti untuk meneliti lebih dalam tentang serangga jenis kupu-kupu itu sendiri. Kupu-kupu sebagai objek utama dalam museum ini merupakan objek yang menarik, sebab Indonesia merupakan habitat alami bagi 35% spesies kupu-kupu yang ada di dunia.

Gambaran mengenai hasil proyek museum kupu-kupu ini akan mempunyai atmosfer yang berbeda, pengunjung akan di bawa masuk ke habitat alami kupu-kupu yaitu hutan hujan tropis “*Tropical Forest*” khas nusantara dengan audio dan desain interiornya yg mendukung. Museum Kupu-kupu Nusantara ini memiliki tujuan utama yaitu; *experience*, *education* dan *entertainment* ini akan bersifat *edutainment*. Konsep tersebut akan diaplikasikan pada penyajian museum yang bersifat interaktif dengan memanfaatkan desain teknologi terkini yaitu revolusi industri 4.0 sangat di tekankan sekali di kalangan desainer interior sehingga pengunjung dapat secara langsung berinteraksi dan mencari informasi dengan cara yang lebih menarik. Untuk solusi masalah terhadap alur sirkulasi dan petunjuk dalam museum, di gunakan konsep *environmental graphic* yang berfungsi sebagai petunjuk bagi pengunjung. Alur sirkulasi diaplikasikan pada lantai, dinding dan plafon dengan menggunakan *visual graphic* sebagai petunjuk atau orientasi ruang. Dengan tujuan dan konsep ini diharapkan Museum Kupu-Kupu Nusantara dapat menjadi pusat informasi tentang kupu-kupu Indonesia dengan penyajian yang baik dan lebih menarik.

Kata Kunci : Museum Kupu-kupu, *Edutainment*, Revolusi Industri 4.0, *Environmental Graphic*, *tropical forest*

ABSTRACT

Judging from the growing Indonesian community, there are still many who only know about butterflies but not completely from the life of the butterfly itself such as species, how to develop breed, anatomical arrangement, life cycle, and others. That's where people need a container to find out the insights about butterflies in Indonesia. This butterfly museum can also be a place for researchers to learn more about the types of butterfly insects themselves. Butterfly as the main object in this museum is an interesting object, because Indonesia is a natural habitat for 35% of the world's butterfly species.

The description of the results of the butterfly museum project will have a different atmosphere, visitors will be brought into the natural habitat of butterflies namely tropical rainforests "Tropical Forest" typical of the archipelago with audio and interior design that supports it. The Nusantara Butterfly Museum has the main purpose, namely; experience, education and entertainment will be edutainment. The concept will be applied to the interactive presentation of the museum by utilizing the latest technology design namely the industrial revolution 4.0 is very emphasized in the interior designer so that visitors can directly interact and search for information in a more interesting way. To solve problems with the flow of circulation and instructions in the museum, the concept of environmental graphics is used to serve as a guide for visitors. Circulation flow is applied to floors, walls and ceilings using visual graphic as a guide or space orientation. With this aim and concept, it is hoped that the Butterfly Museum can become a center of information about Indonesian butterflies with a good and more interesting presentation.

Keywords: Butterfly Museum, Edutainment, Industrial Revolution 4.0, Environmental Graphic, tropical forest