

PERANCANGAN INTERIOR WWF *LIVING PLANET CENTER* JAKARTA DENGAN PENDEKATAN *SUSTAINABLE DESIGN*

Kyky Kurnia Priandini¹, Andreas Dwiputro Handoyo², Vika Haristianti³, Tita Cardiah⁴
Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif (FIK), Universitas Telkom

Abstrak

Yayasan WWF Indonesia (World Wide Fund for Nature) merupakan salah satu organisasi konservasi independen terbesar di Indonesia yang telah memulai kegiatannya sejak tahun 1962. Kantor pusat WWF terletak di Jakarta Selatan, bertugas untuk menangani masalah-masalah seputar konservasi, restorasi lingkungan, hingga pengolahan data penelitian. Kantor Pusat WWF Indonesia ini merupakan kantor pusat yang aktivitasnya meliputi kegiatan kepengurusan organisasi, kegiatan administrasi, dan kegiatan kepengurusan mitra kerja dan pemerintahan. WWF ini memiliki aktivitas khusus lainnya yang menjadi ciri khas kantor yaitu menjalin hubungan kerjasama dengan komunitasnya hingga pemberian edukasi ke masyarakat berupa kampanye (seminar, talkshow, roadshow, dll). Di Negara besar seperti Inggris dan Australia telah mengembangkan pembangunan kantor dengan penunjang learning area untuk masyarakat yang bertujuan mendidik masyarakatnya tentang pengetahuan lingkungan. Perancangan Living Planet Center ini merupakan sebuah kawasan dimana Kantor Pusat WWF Indonesia, dengan fasilitas penunjang learning area atau pusat pembelajaran tentang lingkungan hidup dan konservasi alam berbentuk *interactive exhibition*, dan auditorium pertemuan. Perancangan ini diharapkan dapat membantu kegiatan perkantoran karyawan WWF Indonesia dan juga untuk membantu kegiatan komunikasi dan edukasi ke masyarakat baik dalam segi penyampaian informasi maupun pengaplikasian desain.

Kata kunci : WWF, Kantor Pusat, *Interactive Exhibition*.

Abstract

The World Wildlife Fund (WWF) is one of Indonesia's largest independent conservation groups that began in 1962. WWF headquarters is responsible for protecting research data, restoring the environment and processing research materials in Southern Jakarta. The WWF center in Indonesia covers activities including coordinating, administrative and regulatory activities of partners and government partners and government officials. These WWFs feature other special activities that are characteristic of offices that form cooperative relationships with communities, from campaigns (such as club meetings, talk shows, road shows, leisure, etc.). In large countries such as the United Kingdom and Australia, it has developed office construction by supporting learning areas for communities that aim to educate their people about environmental knowledge. This design is about WWF Living Planet Center which is an area where WWF Indonesia Head Office, with learning area support facilities or learning centers about the environment and interactive exhibition about nature conservation, and meeting auditoriums. This design is expected to help WWF Indonesia employees' office activities and to help communication and education activities to the community both in terms of information delivery and design applications.

Keywords: WWF, Head Office, *Interactive Exhibition*.

I. PENDAHULUAN

Yayasan WWF Indonesia (World Wide Fund for Nature) merupakan salah satu organisasi konservasi independent terbesar di Indonesia yang telah memulai kegiatannya sejak tahun 1962. Pada tahun 1998, WWF Indonesia resmi menjadi lembaga nasional berbadan hukum Yayasan. Saat ini, WWF Indonesia bekerja di 28 kantor wilayah di 17 propinsi di Indonesia, menjalin kerjasama dan bermitra dengan masyarakat, LSM, media, dunia usaha, universitas, serta pemerintah baik di daerah maupun pusat. Kantor pusat WWF terletak di Jakarta Selatan, bertugas untuk menangani masalah-masalah seputar konservasi, restorasi lingkungan, hingga pengolahan data penelitian. Kantor Pusat WWF Indonesia ini merupakan kantor pusat yang aktivitasnya meliputi kegiatan kepengurusan organisasi, kegiatan administrasi, dan kegiatan kepengurusan mitra kerja dan pemerintahan. Kantor Pusat WWF ini memiliki aktivitas khusus lainnya yang menjadi ciri khas kantor yaitu menjalin hubungan kerjasama dengan komunitasnya hingga pemberian edukasi ke masyarakat berupa kampanye (seminar, talkshow, roadshow, dll).

Penurunan kualitas lingkungan hidup di Indonesia dipengaruhi oleh faktor pendidikan dan kualitas sumber daya manusia dilihat dari data statistik indeks kualitas lingkungan hidup (2017) yang menyebutkan bahwa kualitas lingkungan hidup di Indonesia terutama di ibukota Jakarta semakin menurun.. Di negara-negara besar seperti Inggris dan Australia, telah membangun kantor dengan area education center untuk kepentingan masyarakat lokal dan wisatawan yang berkunjung. Di Inggris, pembangunan kantor dengan penunjang learning area ini bertujuan agar pengunjung dapat mengetahui bagaimana pentingnya hidup selaras dengan alam dan membangun pemahaman tentang permasalahan lingkungan. Sedangkan di Australia, pembangunan ini bertujuan mendidik

pengunjung tentang pentingnya habitat alam di Australia dan Antartika serta pemahaman tentang *ecological footprint* yang berdampak buruk bagi lingkungan. Jadi, di negara-negara besar seperti Inggris dan Australia telah menyadari pentingnya pendidikan lingkungan hidup untuk masyarakat sehingga Indonesia sebagai Negara dengan jumlah penduduk terbesar keempat yaitu 270 juta jiwa (data statistik Indonesia, 2018) patut untuk menerapkan berdirinya wwf center ini dapat membantu kegiatan pengorganisasian ketatausahaan dan komunikasi pada kantor sendiri dengan bantuan tempat edukasi untuk komunikasi dan pembelajaran ke masyarakat.

Perancangan WWF Living Planet Center yang merupakan sebuah kawasan dimana terdapat Kantor Pusat WWF Indonesia, dengan fasilitas penunjang learning area atau pusat pembelajaran tentang lingkungan hidup dan konservasi alam berbentuk interactive exhibition, dan auditorium pertemuan. Perancangan WWF Living Planet Center ini memerlukan penerapan interior dengan pendekatan sustainable design mengingat image perusahaan sebagai lembaga yang peduli akan lingkungan dan peraturan perusahaan yang mengatur tentang aktivitas dan manajemen kantor pengorganisasian berkelanjutan (*sustainable organisations*).

II. KASUS STUDI DAN METODE PENELITIAN

Dalam perancangan WWF Living Planet Center Jakarta memerlukan pengaplikasian interior dengan bidang studi khusus Desain Berkelanjutan (Sustainable Design). Prinsip Sustainable design atau green building adalah upaya agar bangunan dapat mengurangi konsumsi energi (memaksimalkan energi alam) dan memiliki dampak negatif yang minimal pada lingkungan (Annisa Fikriyah & Ary Deddy, Konsep Green Building pada Bangunan).

Penerapan sustainable ini akan berpengaruh pada pemakaian tema dan konsep alamiah dan natural, dengan pemakaian teknologi tinggi sehingga dapat terus bertahan dalam jangka panjang dan tidak merusak lingkungan sekitar yang ada. Prinsip Eco Friendly merupakan pendekatan yang sejalan dengan hasil yang akan diharapkan. Pendekatan ini akan diselaraskan dengan data literatur dan permasalahan yang telah dirumuskan sehingga dapat menghasilkan desain yang memenuhi persyaratan dan tujuan yang diinginkan.

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan interior WWF Living Planet Centre Jakarta terdapat tahapan metode perancangan antara lain:

a. Sekunder

Pengumpulan data literatur yang dipakai sebagai landasan untuk merancang yaitu didapatkan dari Buku dan Jurnal, Data Statistik, Data Studi Komparasi, dan Data Jurnal dan Standar Perusahaan.

1. Buku dan Jurnal

Buku dan jurnal yang digunakan untuk menjadi sumber atau landasan untuk merancang proyek ini antara lain:

- Neufert Architect Data (NAD) dan Time Sever Standart (TSS)
- GBCI GreenShip Interior Space Rating Tools
- Sustainable Tropical Building Design, Sumber: Cairns Regional Council
- Lighting for Gallery and Exhibition, Sumber: Fördergemeinschaft Gutes Licht
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 30/Prt/M/2006 Tentang Pedoman Teknis Fasilitas Dan Aksesibilitas Pada Bangunan Gedung Dan Lingkungan

2. Data statistik

Data statistik yang digunakan untuk menjadi landasan informasi dalam studi perancangan ini antara lain:

- Data Statistik Kualitas Lingkungan Hidup Indonesia 2016, Sumber: Kementerian Lingkungan Hidup Republik Indonesia
- Status Lingkungan Hidup Indonesia, Sumber: Kementerian Lingkungan Hidup Republik Indonesia
- Data Statistik Jumlah Penduduk Indonesia, Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia
- Data Statistik Luas Hutan dan laju deforestasi, Sumber: Kementerian Kehutanan

3. Data Studi Komparasi

Sumber data studi komparasi yang didapatkan untuk menjadi perbandingan dan analisa perancangan antara lain:

- Antarctic Journey Nobbies Ocean Discovery Access Key
- AFCD Woodside Biodiversity Education Center
- Woodside Biodiversity Education Center Outing Report
- WWF UK Strategy 2013-2018
- Dimension Data, Living Planet Center Case Study
- Hopkin Architect, WWF Living Planet Center Case Study
- UK GBC, Living Planet Center Case
- Living Planet Center BREEAM Case Study

4. Data Jurnal dan Standar WWF

Data jurnal dan standar WWF yang akan dipakai untuk menjadi panduan mendesain antara lain:

- WWF Green Office, Environmental Management System for Sustainable Organisations
- WWF Green Office, For Sustainable organisations
- WWF Indonesia Annual Report 2018
- WWF Indonesia Strategic Plan 2014-2018
- Living Planet Report 2018

- WWF One Planet Lifestyle

b. Primer

1. Observasi (non-partisipan)

Observasi yang dilakukan dalam yaitu survey lapangan yang dilakukan ke Kantor Pusat WWF Indonesia yang berada di Gedung Graha Simatupang lantai 7-11 di Jakarta Selatan. Disini penulis datang sebagai non-partisipan yaitu sebagai pengamat. Penulis mengamati bagaimana keadaan di Kantor Pusat baik dalam segi aktivitas maupun mengamati keadaan interior kantor.

2. Wawancara

Wawancara juga dilakukan mengikuti dengan observasi yang dilakukan di Kantor WWF Pusat di Jakarta Selatan. Wawancara ini dilakukan untuk mencari bagaimana peraturan perusahaan, kegiatan yang dilakukan perusahaan, data jumlah karyawan dan pembagian departemen, keadaan kantor yang dirasakan oleh karyawan, dll. Wawancara ini dilakukan dengan Bapak Ari Wijanarko selaku Senior Officer di WWF Indonesia.

c. Analisa Data

Analisa data dilakukan setelah membandingkan studi komparasi yang ada dan menyimpulkan serta membandingkannya dengan fenomena yang terjadi di studi masalah yang akan diangkat. Untuk perancangan ini akan menggunakan metode perancangan proyek yang dirancang berdasarkan fenomena yang ada.

1. Hasil dan Temuan

3.1. Tema Umum

Pada perancangan WWF Living Planet Center ini, tema yang digunakan yaitu Harmony with Nature yang merupakan sebuah tema yang dapat selaras dengan fasilitas yang ada di area WWF

Living Planet Center ini sesuai dengan citra dan tujuan dari WWF sendiri.

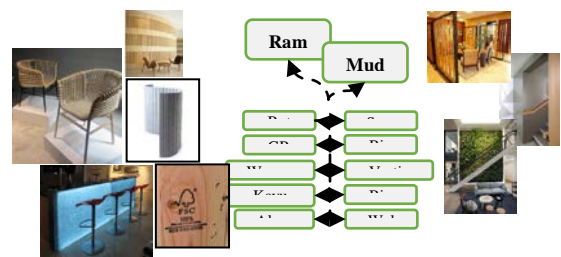
Untuk menginterpretasikan tema Harmony with Nature ke dalam desain interior WWF Living Planet Center, maka tema ini akan diaplikasikan ke semua aspek perancangan meliputi aspek pengguna, aspek lingkungan, aspek estetis, dan aspek teknis sehingga terdapat kesatuan tema dalam interior WWF Indonesia.

3.2. Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang diterapkan pada perancangan ini adalah bentuk bentuk geometris dan bentuk-bentuk organis. Bentuk geometris yaitu bentuk yang bentuk yang memiliki kontur yang tegas, teratur dan dapat diukur dari berbagai arah yang biasanya bersifat artificial atau hasil kreasi manusia. Sedangkan bentuk organis yaitu bentuk yang tidak kompleks, tidak teratur dan biasanya dapat ditemukan di alam. Bentuk ini tidak dibatasi dengan sudut, kurva atau pola garis dengan dimensi yang yang teratur. Bentuk geometris digunakan karena mencerminkan sifat kokoh, kuat, tegas dan simple. Sedangkan bentuk dinamis digunakan untuk memberi kesan halus dan fleksibel pada perancangan

3.3. Konsep Material

Konsep material yang akan digunakan yaitu material-material yang ramah lingkungan dan gampang untuk didaur ulang kembali ketika sudah tidak terpakai. Material utama yang akan digunakan yaitu kayu, aluminium, kaca, dll.



3.4. Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan adalah warna warna natural (earth tone) untuk menciptakan suasana yang segar, nyaman dan terkesan maskulin. Warna warna yang dipakai antara lain warna coklat, abu-abu, hijau, putih dan biru. Selain itu terdapat warna cerah seperti merah dan kuning untuk membeikan focal point dan kontras dalam perancangan agar tidak terkesan monoton

3.5. Pencahayaan

Konsep Pencahayaan yang dipakai terbagi menjadi dua, antara lain pencahayaan alami yang masuk dari bukaan-bukaan jendela dan pencahayaan buatan memakai lampu downlight, TL Flourescent, dll. Warna cahaya lampu yang digunakan yaitu cool light karena dapat membantu karyawan lebih fokus terhadap kegiatan.

3.6. Penghawaan

Konsep Penghawaan pada perancangan kantor ini menggunakan AC central dan exhaust yang diletakkan pada beberapa titik.

2. Diskusi/Pembahasan

Dalam perancangan interior WWF Living Planet Center Jakarta dengan tema “Harmony with Nature”, Daerah ini meliputi area kantora dan area exhibition. Pada bab pembahasan ini akan membahas tentang area denah khusus yang dipilih yaitu terdapat pada bagian area pameran yang terletak pada lantai utama bangunan B dengan jumlah luasan 1923 m². Area ini mencakup area lobby, café, souvenir shop, dan area exhibition meliputi Introduction Area, Indonesia’s Flora Biodiversity Area, Indonesia’s Fauna Biodiversity Area, Coral Triangle Area, Sea Species and Underwater Life Area, Indonesia Present Activities and Development (Global Warming), Environmental Issue Area, Protection Solutions, Video Audiencing

Area, Future Disaster Area, Reflection Area, Indonesia Future Area.

Dan untuk mengatasi permasalahan dua bangunan yang terpisah. Dua bangunan dipisahkan areanya sesuai dengan kebutuhan utamanya. Bangunan A digunakan untuk kegiatan perkantoran kantor pusat, sedangkan bangunan B dipergunakan untuk area kampanye yang diperuntukkan untuk masyarakat.

4.1. Konsep Tata Ruang



Gambar 4.1 Layout Presentasi Khusus Gedung Exhibition Center Lantai Dasar

Dalam perancangan WWF Living Planet Center ini, area lobby utama ditempatkan di tengah bangunan yang menghubungkan 2 main entrance. Pada lobby utama, pembelian tiket dilakukan di meja resepsionis yang terletak didekat pintu masuk area exhibition. Area pusat informasi juga dilakukan di area resepsionis dan dibantu dengan bantuan alat informasi digital berupa smart display didekat area tunggu. Penempatan meja resepsionis didekat pintu masuk exhibition yaitu untuk memudahkan flow activity pengguna. Di tengah lobby terdapat area tunggu untuk pengunjung menunggu dan beristirahat sejenak. Setelah pembelian tiket, pengguna diarahkan ke area exhibition.



Gambar 4.2 Perspektif Area Lobby

Storyline area exhibition dimulai dari introduction area. Area introduction area meliputi pengenalan tentang sejarah perjalanan WWF Indonesia hingga perkembangan penyelamatan alam yang sudah dilakukan hingga saat ini oleh WWF Indonesia.

Selanjutnya pengunjung diarahkan ke area Indonesia's Flora Biodiversity Area dan Indonesia's Fauna Biodiversity Area. Area ini berbentuk diorama flora dan fauna langka di Indonesia sehingga pengunjung dapat merasakan suasana serupa di habitat asli pada area ini.



Gambar 4.3 Perspektif Area Exhibition Indonesia's Flora Biodiversity Area dan Indonesia's Fauna Biodiversity Area

Selanjutnya pengunjung diarahkan ke area pengetahuan laut yaitu Coral Triangle Area dan Sea Species and Underwater Life Area. Area Coral Triangle memberikan pengetahuan tentang Coral Triangle yang sebagian besar terdapat di Indonesia. Area Coral Triangle memberikan suasana khas coral laut Indonesia. Sedangkan pada area Sea Species and Underwater Life Area memberikan gambaran suasana laut Indonesia dengan fauna bawah laut langka yang hanya terdapat di Indonesia.

Dilanjutkan ke area pengetahuan ecological footprint yaitu Indonesia

Present Activities and Development (Global Warming), pada area ini memberikan informasi tentang perkembangan kegiatan manusia yang merusak lingkungan pada masa sekarang. Dilanjutkan pada Environmental Issue Area membahas tentang apa saja kerusakan yang sekarang telah terjadi di Indonesia oleh faktor alam dan faktor perbuatan manusia. Lalu dilanjutkan ke area Protection Solutions, dimana pengguna mendapatkan informasi tentang solusi apa saja yang harus dilakukan manusia untuk mencegah kerusakan yang terjadi.

Lalu dilanjutkan ke Video Audiencing Area dan Future Disaster Area dan diakhiri dengan area renungan dan are masa depan yaitu Reflection Area, Indonesia Future Area. Reflection Area yaitu area dimana pengunjung dapat merenungkan segala informasi yang telah diterima dan memberikan harapan untuk manusia dan kehidupan alam Indonesia kedepannya. Future Area adalah area terakhir yang akan dilewati oleh pengunjung sebagai akhir dari storyline pameran. Pada area ini pengunjung akan diberikan gambaran bagaimana keadaan dimasa depan ketika alam, teknologi dan manusia dapat hidup dengan selaras. Penuasanaan pada area ini menggunakan suasana futuristik dengan bantuan aksesoris lighting teknologi pada pendisplayan.











4.2. Persyaratan Teknis Ruangan

4.2.1. Sistem Penghawaan

Pada area denah khusus, sistem penghawaan yang digunakan yaitu penghawaan buatan berupa AC Split Casette 4pk. Selain itu, area pameran menggunakan pengontrol CO2 untuk mengontrol banyaknya CO2 yang ada dalam ruang agar tidak membahayakan pengunjung atau pengguna. Alat pengontrol CO2 dapat dikontrol atau dimonitoring setiap hari dari satu area yang ruang control. Alat control CO2 ini

dibutuhkan untuk mengantisipasi kepadatan pengunjung yang dapat menyebabkan meningkatnya temperatur

dan berkurangnya tingkat kelembaban area pameran. Penggunaan air humidifier juga digunakan pada beberapa ruang untuk mengatur kelembaban ruang.

Area	Treatment Lantai	Studi Image
Introduction Area	Menggunakan projecting video dengan background habitat hutan yang berjalan ke area flora biodiversity yang diarahkan pada lantai epoxy putih.	
Indonesia's Flora Biodiversity Area	Pada area diorama flora dan fauna menggunakan treatment lantai yang menyerupai tanah tempat habitat flora dan fauna di hutan seperti tanah dan rumput liar.	
Indonesia's Fauna Biodiversity Area		
Coral Triangle Area	Area lantai area coral triangle menggunakan replika coral dengan lapisan tempered glass.	
Sea Species and Underwater Life Area	Menggunakan epoxy putih untuk memaksimalkan hasil dari video projecting yang dipantulkan.	
Indonesia Present Activities and Development (Global Warming)	Menggunakan epoxy dengan corak marmer.	
Environmental Issue Area	Menggunakan epoxy dengan campuran material daur ulang.	
Protection Solutions	Menggunakan epoxy putih	
Video Audiecin g Area	Menggunakan epoxy putih untuk memaksimalkan hasil dari video projecting yang dipantulkan.	
Future Disaster Area	Menggunakan replika tanah yang rusak untuk menggambarkan suasana kerusakan yang terjadi	
Reflection Area	Menggunakan epoxy putih	
Future Area	Menggunakan epoxy putih dengan corak led lighting pada lantai	

4.2.2. Sistem Pencahayaan

4.2.3. Sistem pencahayaan yang digunakan yaitu menggunakan pencahayaan buatan secara menyeluruh untuk memaksimalkan pemsuasanaan dalam ruang dan untuk memaksimalkan pengalaman ruang yang didapatkan pada ruang. Pencahayaan yang dikeluarkan mayoritas dihasilkan oleh aksen-aksen cahaya yang terdapat disekitar alat pameran untuk memaksimalkan gambar yan suasana yang dihasilkan dari proyektor. Pada area pameran tetap menggunakan pencahayaan buatan berupa downlight, spotlight serta hidden lamp dari LED strip.

4.2.1. Sistem Keamanan

Aspek Keamanan	Nama	Jenis	Fungsi	Aplikasi
Bangunan dan Koleksi	Security	Keamanan Manual	Menjaga keamanan dan ketertiban museum	Mobile
	CCTV	Keamanan otomatis	Mengamati satu area untuk menghindari pencurian dan perusakan	Penempatan di Area Pameran
Bangunan	Smoke Detector	Keamanan Otomatis	Mendeteksi adanya asap dan potensi tanda-tanda kebakaran	Penempatan di Area Pameran
	Fire Extinguisher	Keamanan Manual	Untuk meredamkan api	Penempatan di area Pameran
	Sprinkles	Keamanan Otomatis	Mengeluarkan air untuk meredamkan api yang telah dideteksi dari smoke detector	Penempatan di area Pameran
Objek Koleksi	Vitrin	Keamanan Manual	Menghindari pencurian dan perusakan	Penempatan di Area Pameran

4.2.2. Dalam upaya pengamanan alat di area pameran, hal yang diterapkan meliputi sistem keamanan manual seperti security dan yang diaplikasikan kedalam perancangan yaitu sistem keamanan elektronik dan sistem keamanan pada display

4.2.3. Penyelesain Elemen Interior

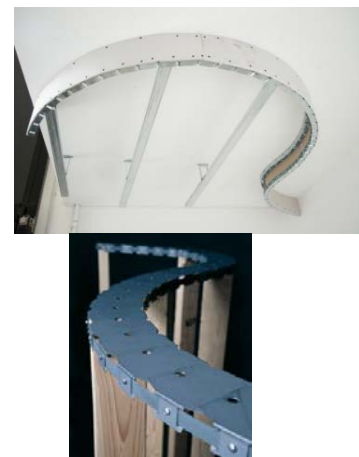
a. Penyelesaian Lantai

Pada area pameran tetap yaitu Introduction Area, Indonesia's Flora Biodiversity Area, Indonesia's Fauna Biodiversity Area, Coral Triangle Area, Sea Species and Underwater Life Area, Indonesia Present Activities and Development (Global Warming),

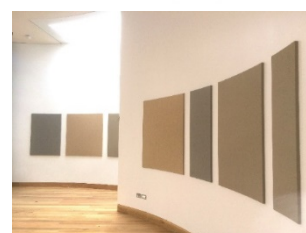
Environmental Issue Area, Protection Solutions, Video Audiencing Area, Future Disaster Area, Reflection Area, Indonesia Future Area menggunakan tretment lantai yang berbeda-beda.

b. Penyelesaian Dinding

Penyelesaian dinding pada area exhibition terbagi menjadi 2, yaitu penyelesaian finishing dinding menggunakan material replika menyerupai asli seperti tekstur pohon pada dinding dan kolom dan penggunaan finishing seperti cat. Pada ruang juga menggunakan pengaplikasian screen panel untuk display. Beberapa area menggunakan teknologi video mapping sehingga membutuhkan area dinding berwarna putih untuk memberikan kesan ruang yang baik terhadap pengguna. Sistem dinding lengkung menggunakan sistem "curving profiles", acoustical wall tile dan Flexi Panel Curved Wall



Gambar 4.4. Curving Profiles



Gambar 4.5. Acoustical Wall Tile & Flexi Panel Curved Wall

c. Penyelesaian Ceiling

Dalam penyelesaian plafon menggunakan material gypsum board dengan bantuan rangka besi hollow dan curving profiles system dan finishing cat berwarna putih dan hitam. Pada area area seperti Indonesia's Flora Biodiversity Area, Indonesia's Fauna Biodiversity Area, dan Video Audiencing Area menggunakan ceiling dengan warna hitam agar pengunjungnya dapat terfokus pada penyesuaian ruang. Pada ruang yang dengan elemen dekoratif pada ceilingnya menggunakan material polypropilen dengan hidden lamp mengikuti pola ceiling yang tidak beraturan untuk memberikan kesan futuristik pada ruang.



Gambar 4.6. Curving Profiles

Kesimpulan

Pengetahuan lingkungan hidup merupakan salah satu edukasi penting untuk masyarakat karena memiliki pengaruh langsung terhadap berlangsungnya kehidupan makhluk hidup. Indonesia sebagai salah satu negara dengan ekosistem alam terbesar di Indonesia perlu meningkatkan kesadaran akan pengetahuan lingkungan kepada masyarakatnya, sehingga dibutuhkan tempat pembelajaran yang dapat

mengedukasi masyarakat tentang pendidikan lingkungan hidup.

WWF Living Planet Center merupakan kantor pusat WWF Indonesia dengan pusat pengembangan dan pembelajaran bagi komunitas atau kelompok dampingan wwf dan pusat pembelajaran tentang lingkungan hidup dan konservasi alam berbentuk interactive exhibition untuk masyarakat. Pengorganisasian ruang yang direncanakan sesuai dengan flow activity pengguna diharapkan dapat membantu menghasilkan interior yang lebih nyaman dan sesuai dengan kebutuhan sesuai aktivitas. Konsep yang digunakan adalah nature dan technology dengan penerapan desain yang dapat menciptakan suasana high technology namun dengan pengalaman ruang yang menyerupai aslinya (real life experience). Penyesuaian ruang juga sangat berpengaruh pada pengalaman ruang penggunaannya sehingga dibutuhkan penyesuaian yang memberikan pengaruh ruang langsung kepada penggunaannya dengan yang menarik dan informatif sehingga dapat memberikan kesan tersendiri bagi pengunjungnya. Diharapkan fasilitas yang ada di WWF Living Planet Center dapat mencapai tujuan tersebut dengan memberikan area kantor yang nyaman untuk digunakan dan area edukasi yang dapat memberikan pengetahuan tentang lingkungan dan alam.

Daftar Pustaka

- Beale, W. (2005). WWF Monitoring Plan Basic Guidanse. In *WWF: For A Living Planet*. United Kingdom.
- Boulos, M. (2017). *The Green Book WWF International*. Switzerland.
- Bovi Rahadiyan Adita C., N. R. (n.d.). TINGKAT KEMAMPUAN PENYERAPAN TANAMAN. *Jurnal Ilmiah Teknik Lingkungan Vol. 4 No. 1*.

Daryanto. (2013). DAMPAK SISTEM PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN. *ComTech Vol.4 No. 2*.

GBCI. (2013). *PERANGKAT PENILAIAN GREENSHIP*. Jakarta.

Goncalves, E. (n.d.). *WWF One Planet Lifestyle*. Switzerland.

(2016). *Jakarta Patent No. PERATURAN MENTERI PEKERJAAN UMUM TENTANG PEDOMANPERSYARATAN TEKNIS BANGUNAN GEDUNG Pasal 3, 4, 5, 6*.

Jeffreys, B. (2013). *WWF Brand Book Edition 2*. United Kingdom.

Mervi Ukkonen, K. K. (2018). *WWF Building For Tomorrow*. Finland.

Morgan, A. (2005). Conceptual Modes Basic Guidance. In *WWF: For A Living Planet*. Canada.

Neufert, E. (n.d.). *Data Architect vol 4*.

Nuzlia Rahdini, A. D. (2014). Auditorium Universitas Diponegoro. *IMAGI Vol. 3 No.. 3*.

Philip Island Nature Parks Position Description. (2019). *Philip Island Nature Parks*.

Prasetya. (2010). *Bentuk Geometrik dan Bentuk Organik*. Retrieved from Bite Brand: <https://www.bitebrands.co/2010/12/mengenal-bentuk.html>

Priyoga, I. (n.d.). DESAIN BERKELANJUTAN (SUSTAINABLE DESIGN). *Jurnal Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Pandanaran*.

Workplace Standards. (2014). *Property management Centre of Expertice*.

WWF A Roadmap for A Living Planet. (2013).