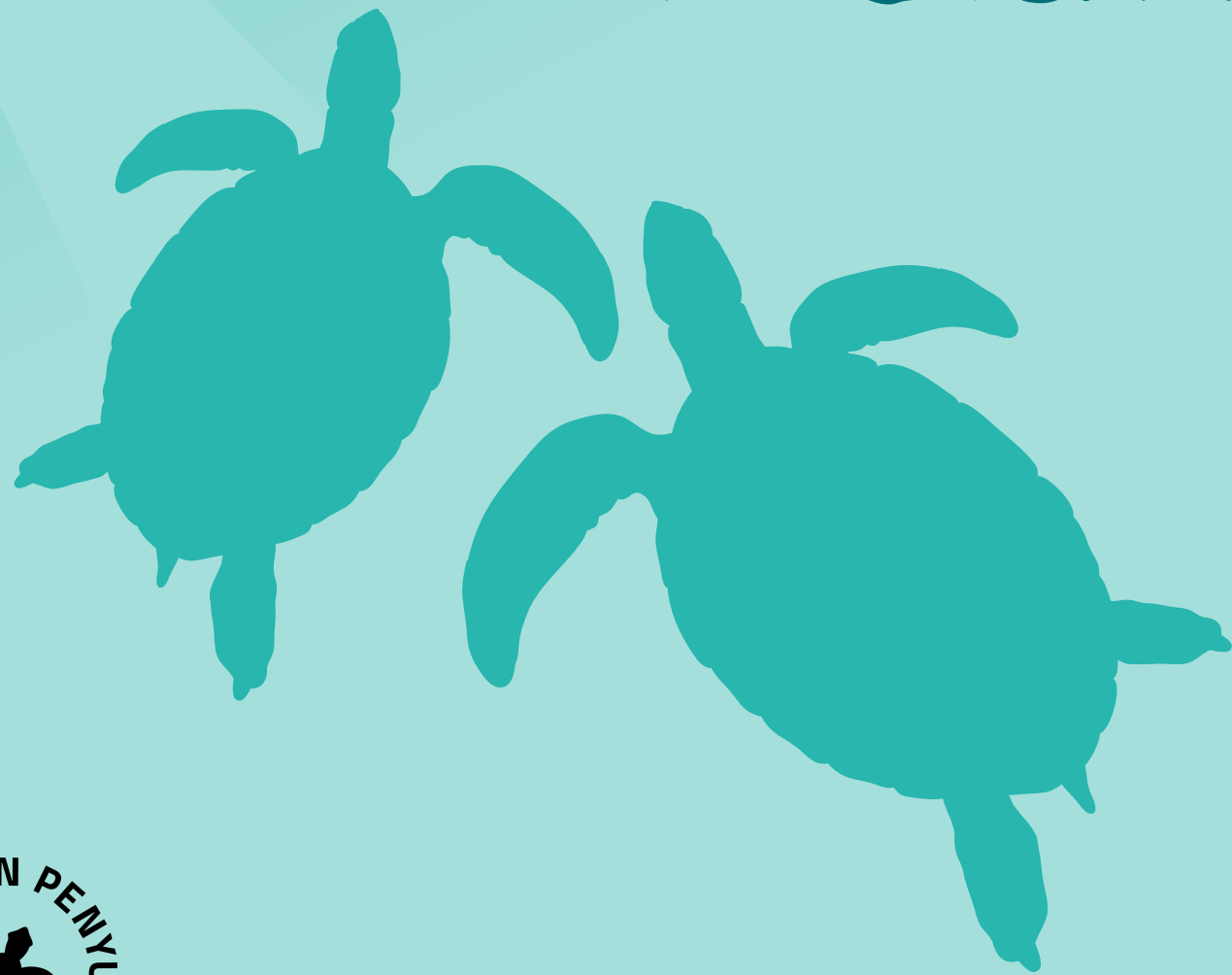
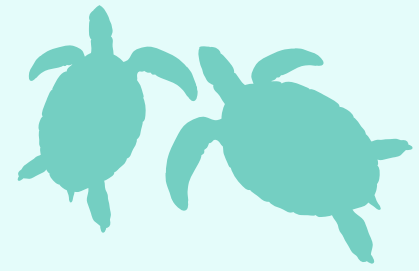


Ide Konsep **Fasilitas Interaktif Edukasi Penyu**



Dokumen ini disusun oleh Yayasan Penyu Indonesia (2025) **untuk digunakan dan diadopsi oleh siapa saja dalam pengembangan Fasilitas Interaktif Edukasi Penyu.**



Kata Pengantar

Penyu adalah salah satu spesies kunci di laut yang memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem, namun demikian beberapa jenis penyu kini menghadapi ancaman kepunahan. Dari tujuh jenis penyu yang ada di dunia, empat diantaranya aktif bersarang di pantai-pantai Indonesia. Kami melihat ada banyak kelompok masyarakat yang memiliki kepedulian untuk melakukan upaya konservasi. Potensi ini dapat diperkuat melalui pengetahuan dan literasi, sehingga kegiatan konservasi yang dilakukan sesuai dengan biologi dan siklus hidup alami penyu.

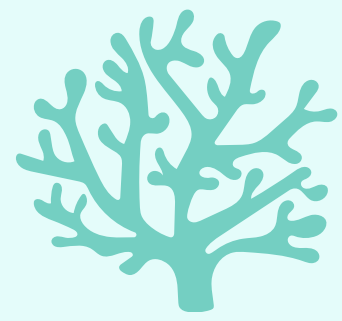
Dokumen ini disusun sebagai gagasan awal mengenai konsep fasilitas edukasi yang dapat diadopsi oleh siapa saja, menawarkan ide fasilitas pembelajaran tentang penyu tanpa perlu mengintervensi penyu sehat hidup yang habitat utamanya adalah samudera. Seluruh instalasi dan alur edukasi yang diusulkan dirancang secara bertanggung jawab dan etis dimana masyarakat

tetap bisa mendapatkan pengetahuan yang lengkap dan pengalaman yang berkesan meskipun tidak selalu harus berinteraksi dengan spesiesnya.

Materi yang tersaji dalam dokumen ini masih berupa sketsa konseptual dan bukan desain akhir, konten belum siap untuk dicetak maupun digunakan sebagai acuan implementasi teknis. Pengembangan lebih lanjut, penyesuaian desain, serta studi kelayakan tetap diperlukan sebelum konsep ini dapat diterapkan secara nyata. Semoga dokumen ini dapat memberikan inspirasi bagi berbagai pihak yang ingin mengembangkan fasilitas edukasi yang kreatif serta mendukung perlindungan penyu dan habitatnya di Indonesia.

Salam hangat,
Yayasan Penyu Indonesia

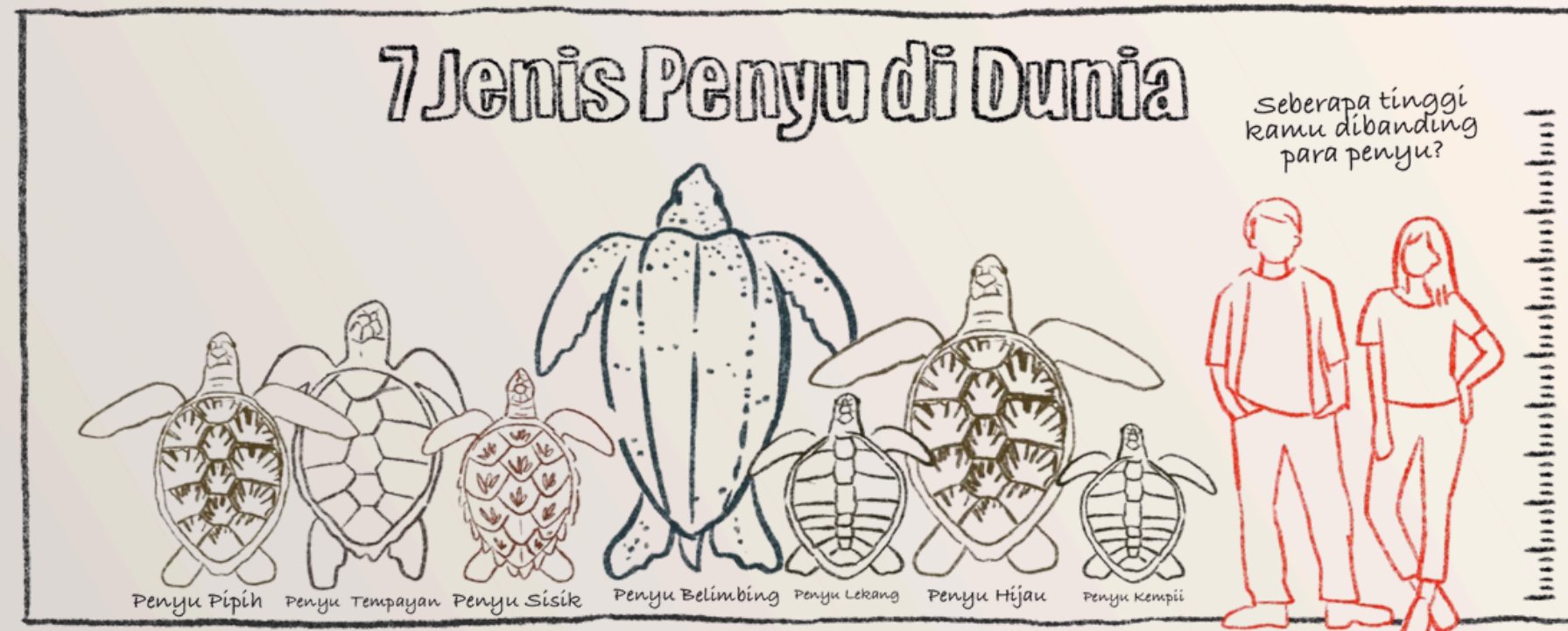
www.yayasanpenyu.org



Daftar Isi

01	_____	Ukur Tinggi
02	_____	Telusuri Jejak
03	_____	Penyu Bertelur
04	_____	Simulasi Relokasi
05	_____	Diorama Tukik Menetas
06	_____	Tukik Rush
07	_____	Menuju Samudera
08	_____	Keren Tanpa Sisik
09	_____	Teropong Penyu
10	_____	Kontribusimu Bermakna
11	_____	Alur Fasilitas

Ukur Tinggi

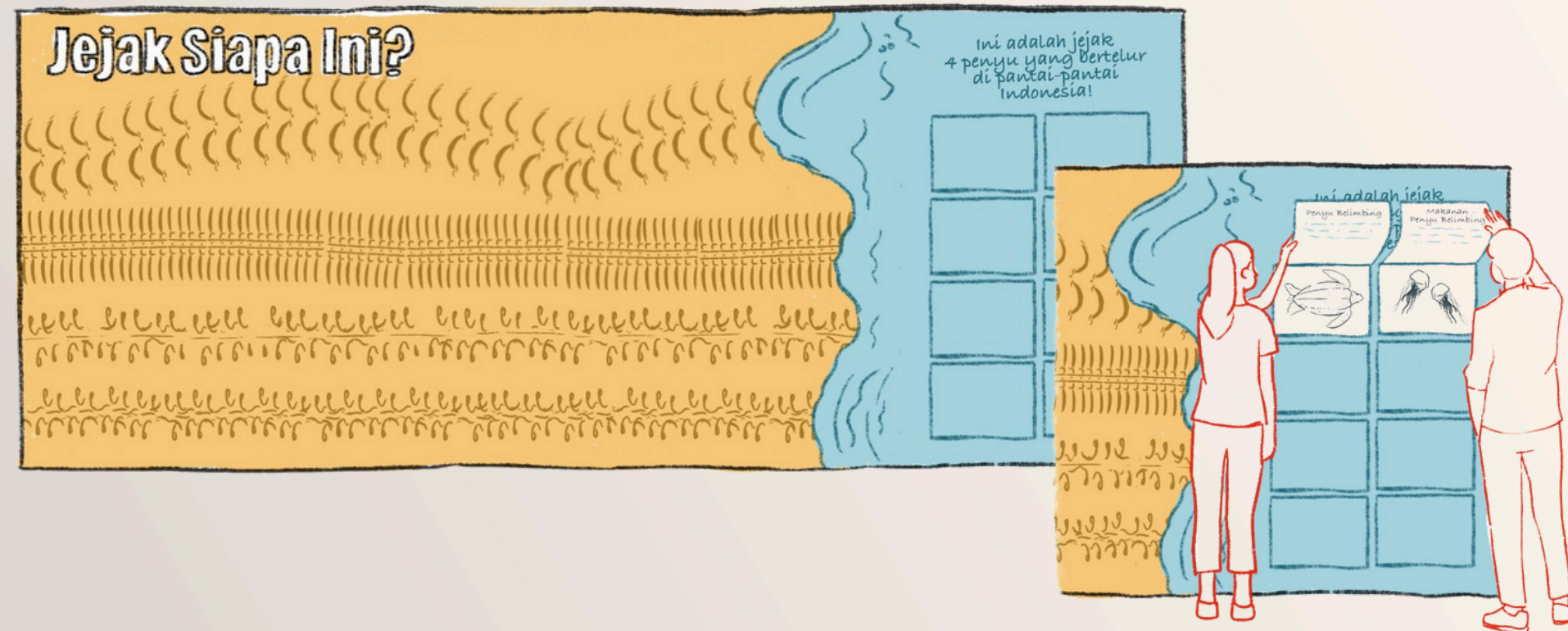


Manusia (dengan garis merah) adalah contoh penempatan pengunjung dan bukan bagian dari desain

Sebuah mural atau gambar berukuran penyu asli yang menampilkan 7 jenis penyu dunia, dilengkapi dengan meteran sehingga pengunjung bisa mengetahui ukuran masing-masing penyu.

Terdapat jarak kosong dimana pengunjung bisa membandingkan tingginya dan berswafoto untuk menghasilkan dokumentasi sebagai kenang-kenangan yang berkesan.

Telusuri Jejak



Manusia (dengan garis merah) adalah contoh penempatan pengunjung dan bukan bagian dari desain

Sebuah mural atau gambar yang memperlihatkan jejak penyu, di pangkal jejak adalah "lautan" dimana pengunjung bisa menelusuri dan mencari tau penyu jenis apakah yang meninggalkan jejak tersebut.

Di samping persegi yang bisa dibuka untuk memperlihatkan spesies penyu dan keterangan uniknya, pengunjung juga bisa membuka persegi disampingnya untuk mengetahui *diet* atau makanan dari penyu tersebut.

Penyu Bertelur



Manusia (dengan garis merah) adalah contoh penempatan pengunjung dan bukan bagian dari desain

Patung penyu yang sedang bertelur, pada bagian sarangnya terbuka sehingga dapat dilihat oleh pengunjung. Terdapat sensor otomatis dimana ketika ada pengunjung yang mendekat dan memegang telur penyu, diputar suara "Jangan curi telurku".

Untuk penjelasan yang lebih akurat terkait penyu bertelur dan ancaman pencurian telur dapat dicantumkan di papan informasi.

Simulasi Relokasi



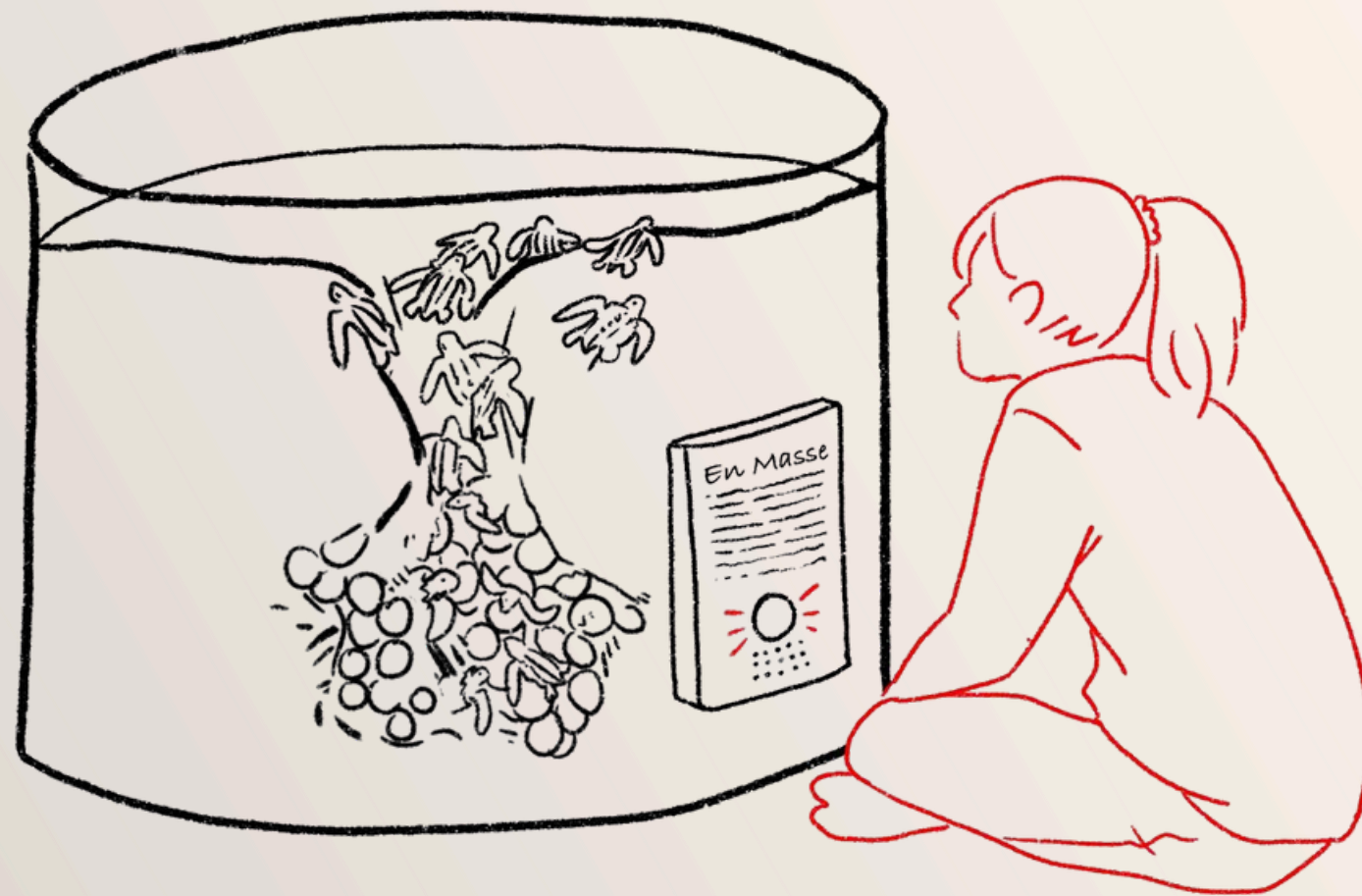
Kegiatan ini cocok dilakukan di *hatchery* (penetasan semi alami) jika tersedia.

Manusia (dengan garis merah) adalah contoh penempatan pengunjung dan bukan bagian dari desain

Kegiatan ini cocok dilakukan jika lokasi anda dekat dengan pantai dan anda memiliki *hatchery* (penetasan semi alami). Gunakan bola pingpong sebagai replika telur penyu karena ukurannya mirip.

Kubur 100 bola pingpong di pantai, pengunjung dijelaskan cara merelokasi sarang penyu dan dipersilahkan mencoba melakukan simulasinya secara langsung dengan memindahkan telur-telur tersebut ke *hatchery*. Lengkapi dengan papan informasi.

Diorama Tukik Menetas

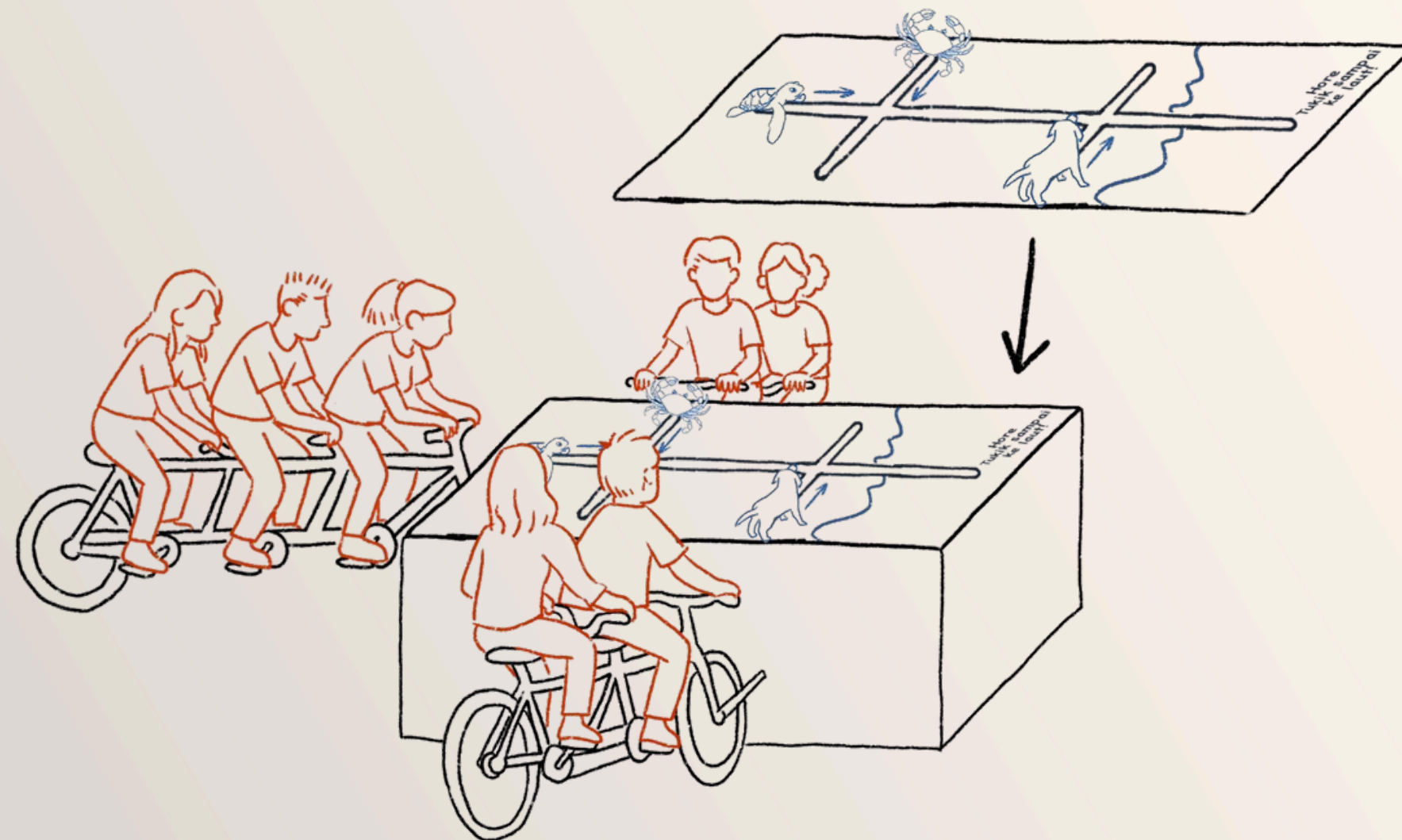


Manusia (dengan garis merah) adalah contoh penempatan pengunjung dan bukan bagian dari desain

Sebuah diorama dimana pengunjung dapat melihat proses tukik keluar dari sarang. Dalam diorama ini, pengunjung juga dapat mendengarkan suara tukik ketika melakukan sinkronisasi penetasan.

Penjelasan mengenai proses tukik menetas secara bersamaan, biologi tukik yang baru menetas (adanya *caruncle*) juga menarik untuk dimasukkan kedalam papan informasi.

Tukik Rush

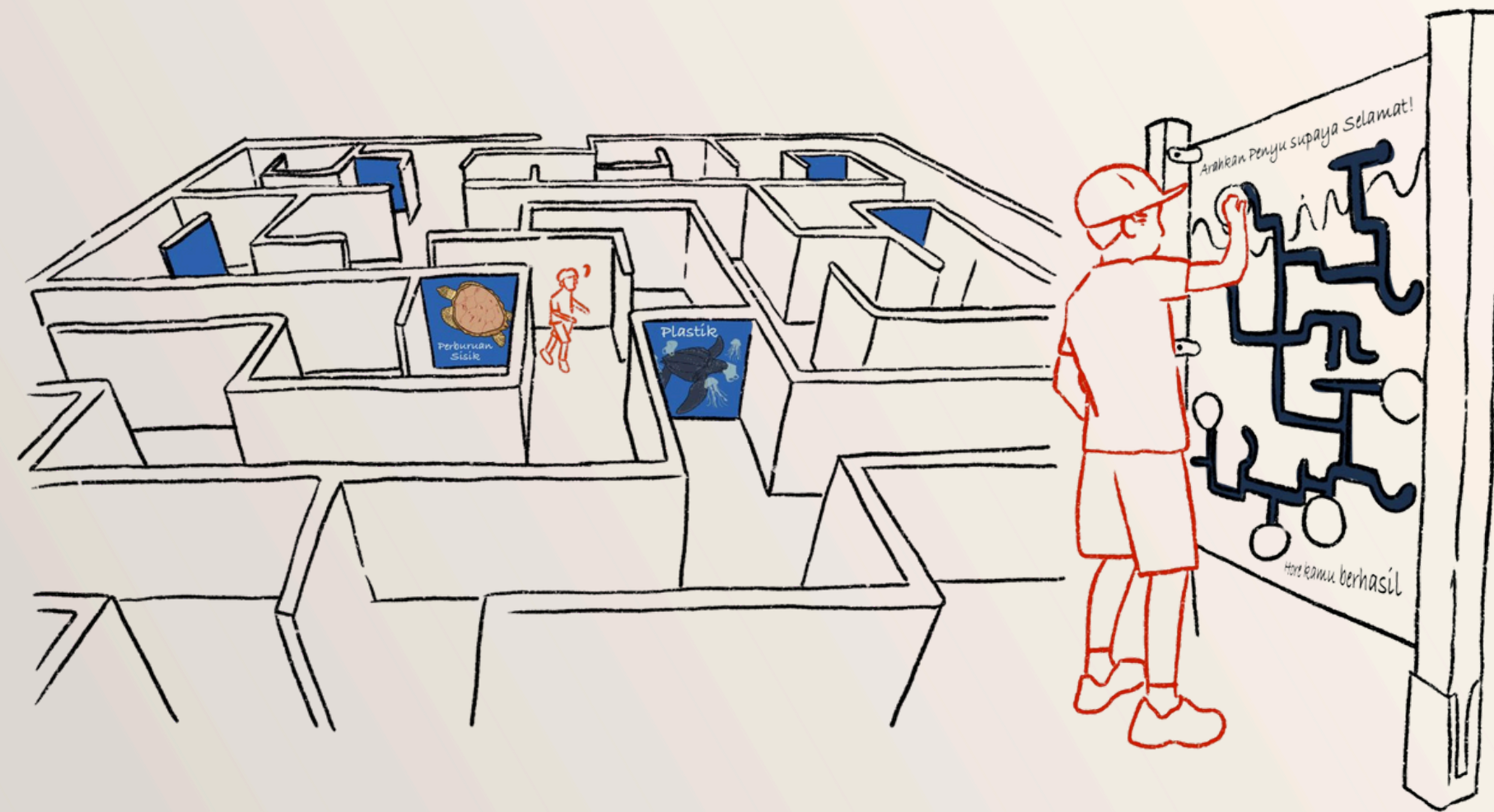


Manusia (dengan garis merah) adalah contoh penempatan pengunjung dan bukan bagian dari desain

Permainan kinetik berbasis sepeda statis dimana ada kelompok pengunjung yang mengayuh untuk membuat tukik bergerak menuju garis pantai, ada juga kelompok pengunjung yang mengayuh untuk membuat kepiting dan anjing bergerak menghalangi jalan tukik.

Permainan ini dapat memberikan gambaran pada pengunjung tentang perjuangan tukik yang baru menetas untuk menuju ke lautan.

Menuju Samudera

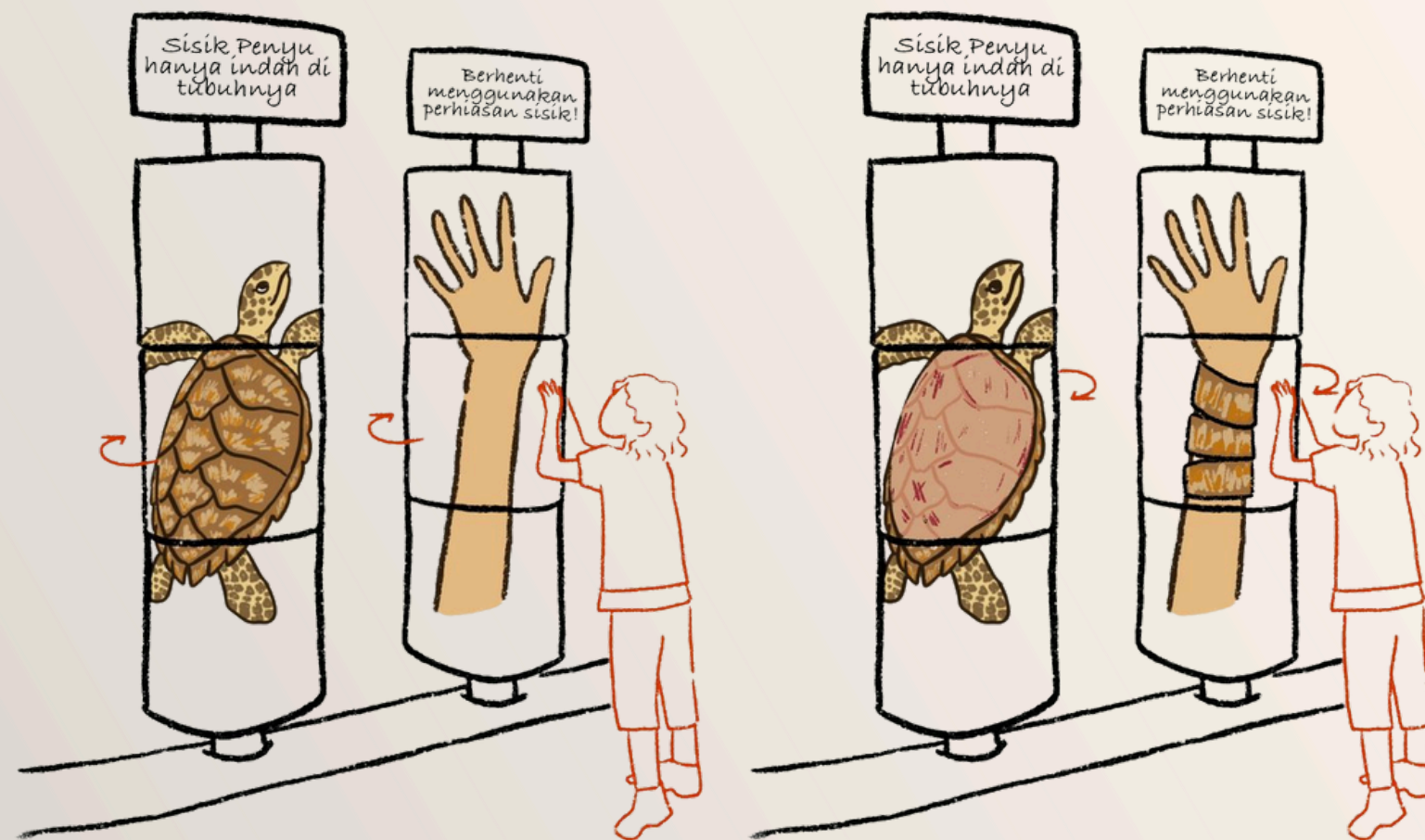


Manusia (dengan garis merah) adalah contoh penempatan pengunjung dan bukan bagian dari desain

Labirin (bisa dalam bentuk papan jika memiliki keterbatasan ruang) untuk simulasikan *lost year* atau periode awal kehidupan penyu setelah mencapai lautan yang masih sulit dipantau oleh para peneliti.

Pada setiap jalan buntu terdapat ancaman-ancaman yang dihadapi penyu seperti pencemaran sampah plastik, kerusakan habitat, eksploitasi karapas, pariwisata masal, dll. Pengunjung harus mencari jalan keluarnya.

Keren Tanpa Sisik

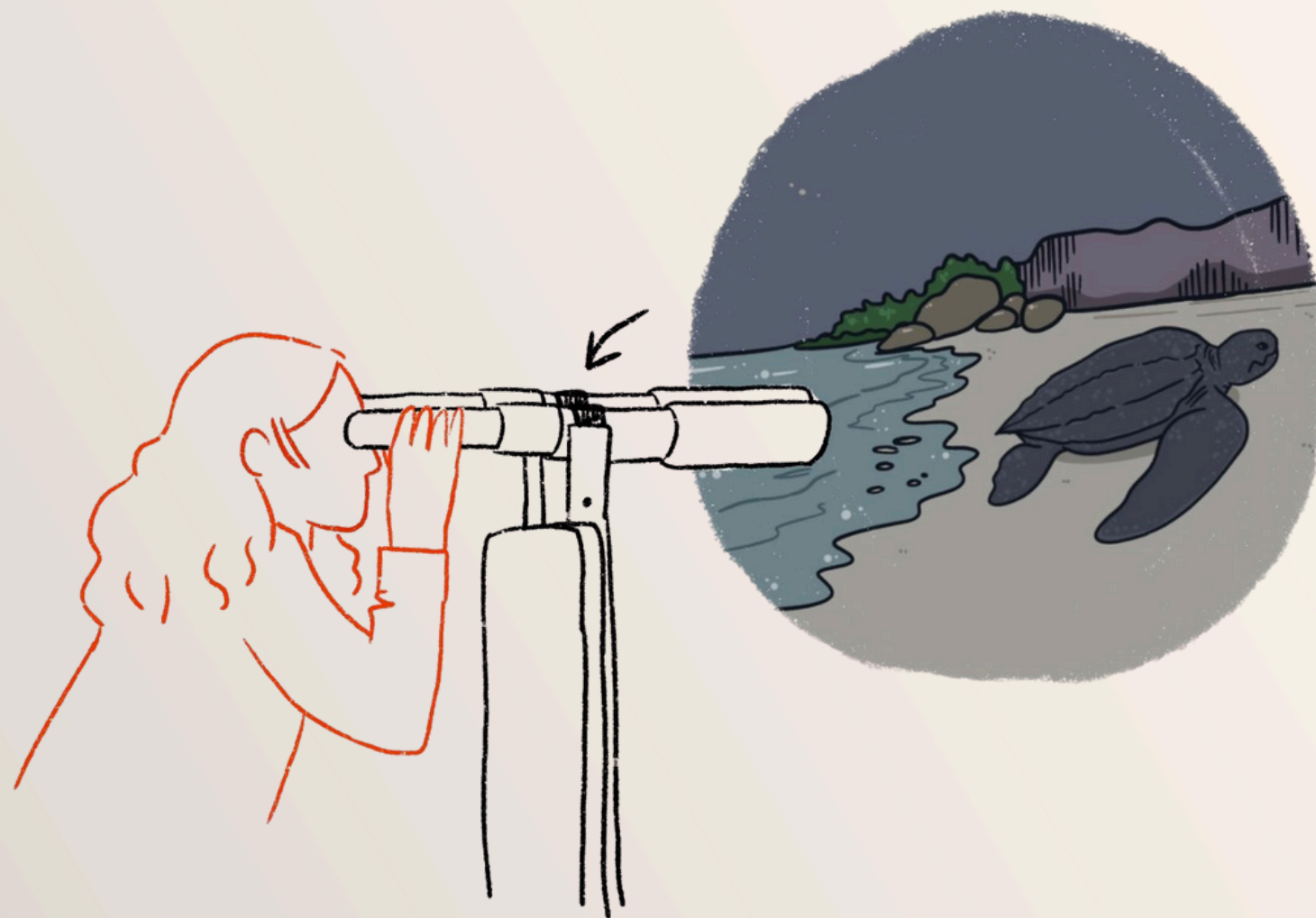
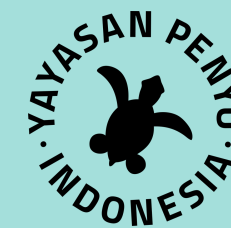


Manusia (dengan garis merah) adalah contoh penempatan pengunjung dan bukan bagian dari desain

Dua puzzle silinder yang saling terhubung. Ketika posisi puzzle memperlihatkan penyu sisik yang sehat, tidak ada gelang sisik di tangan manusia, dan ketika pengunjung memutar puzzle memperlihatkan gelang sisik di tangan manusia, maka sisik di karapas penyu raib berganti dengan luka.

Dengan media ini, pengunjung dapat melihat harga sebenarnya yang harus dibayar dibalik perhiasan dari sisik penyu dan narasi bahwa sisik penyu hanya indah di tubuhnya, manusia #KerenTanpaSisik.

Teropong Penyu

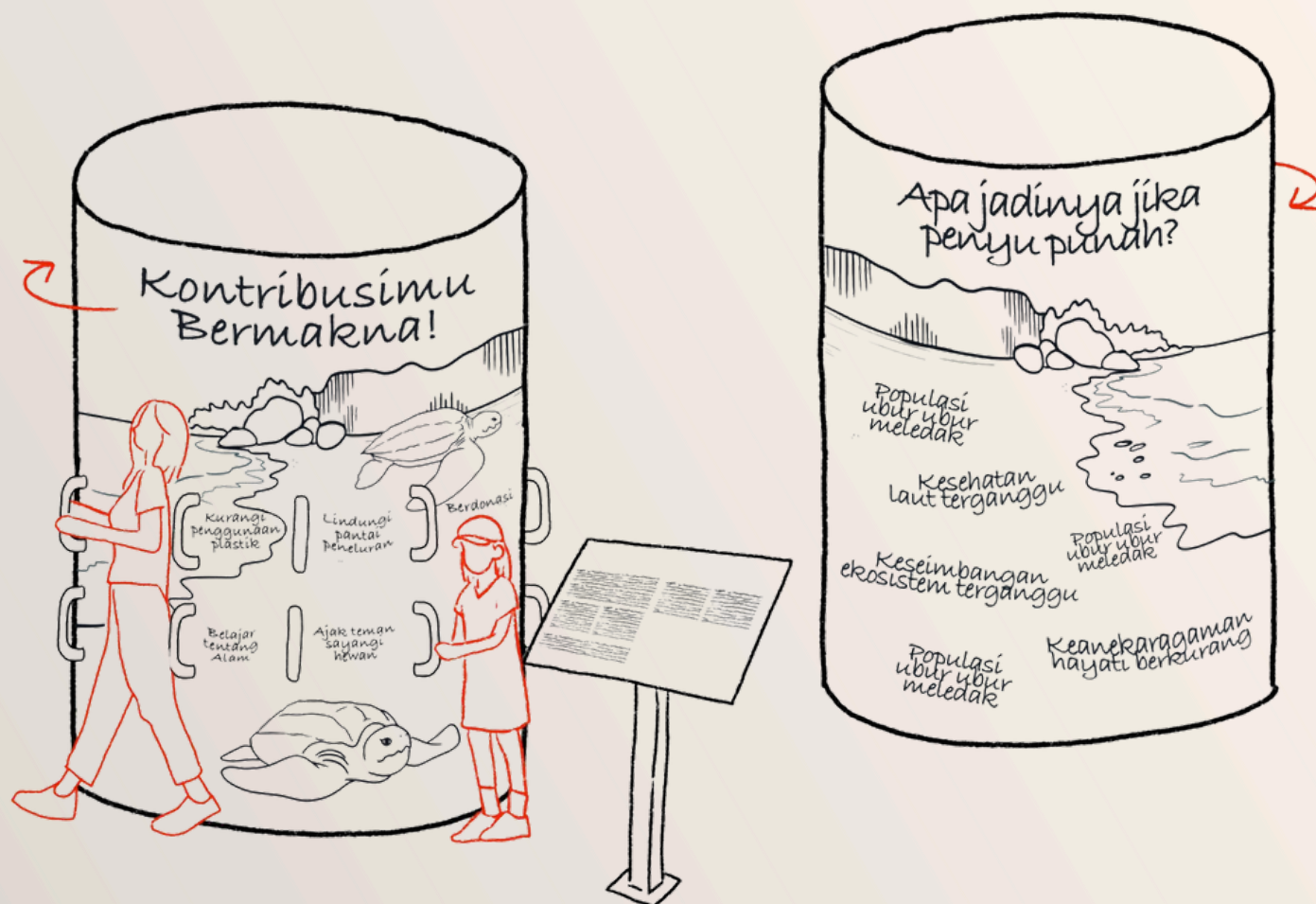


Manusia (dengan garis merah) adalah contoh penempatan pengunjung dan bukan bagian dari desain

Sebuah teropong yang dapat menampilkan gambar bergerak penyu yang tengah naik ke pantai atau penyu yang sedang bertelur. Teropong dapat diletakan menghadap ke laut sehingga pengunjung merasakan pengalaman yang mirip seperti pengalaman asli melihat penyu bertelur.

Ini dapat menjadi alternatif yang lebih fleksibel dan hemat waktu bagi pengunjung dalam menyaksikan momen kenaikan penyu ke pantai peneluran.

Kontribusimu Bermakna



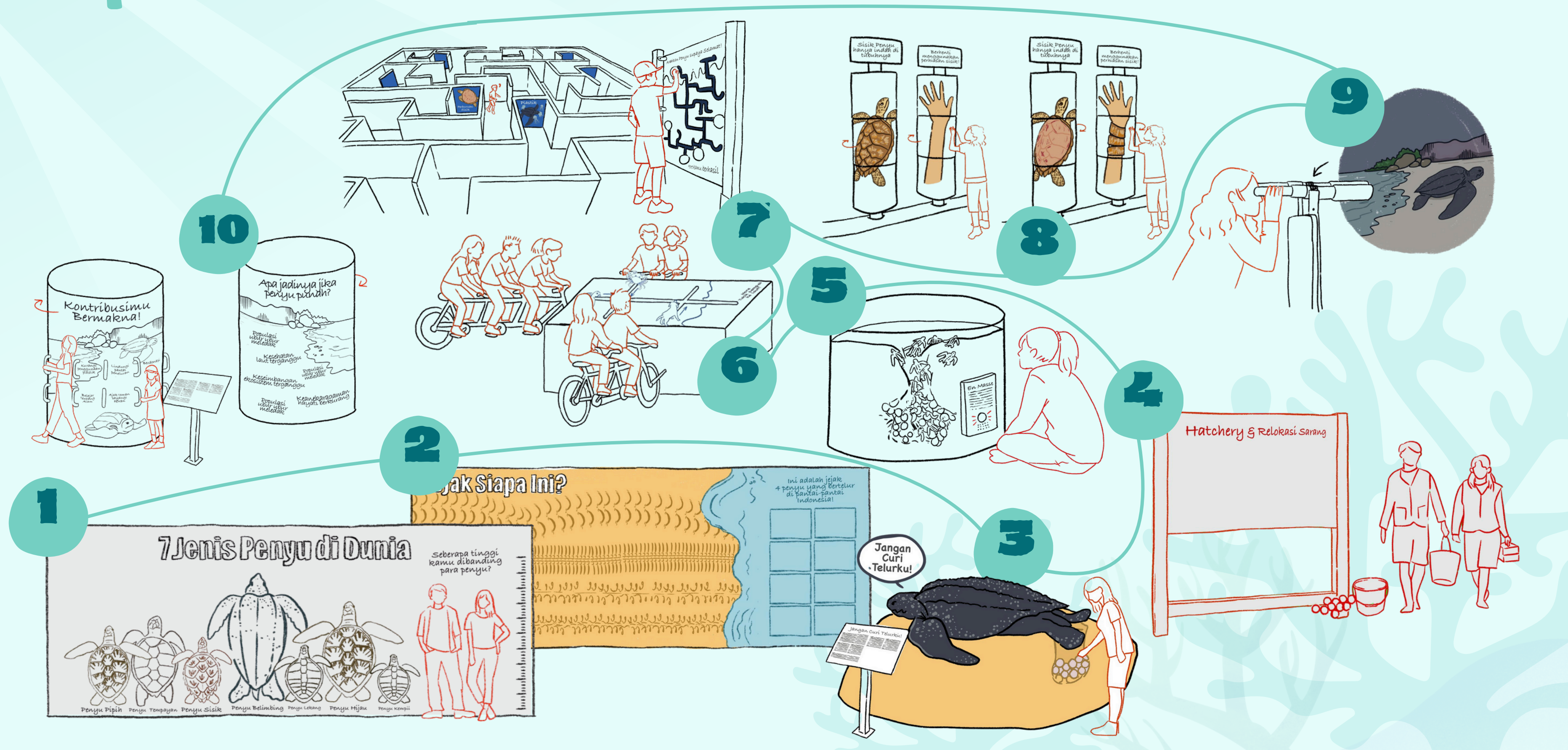
Manusia (dengan garis merah) adalah contoh penempatan pengunjung dan bukan bagian dari desain

Tabung silinder dimana terdapat pegangan mengibaratkan kontribusi yang bisa dilakukan untuk memperkuat upaya konservasi penyu. Ini memberikan simulasi bahwa semakin banyak orang yang ikut ambil peran maka perlindungan penyu akan terasa semakin ringan dan dapat terus berjalan.

Pengunjung bisa berjalan memutar silinder tanpa mendorong pegangan (ibarat tidak melakukan kontribusi untuk konservasi penyu) maka pengunjung akan melihat bagian lain dari silinder yaitu kondisi ketika penyu punah.



Alur Fasilitas



1

7 Jenis Penyu di Dunia

Seberapa tinggi kamu dibanding para penyu?

Penyu Pipih Penyu Tempayan Penyu Sisik Penyu Belimbing Penyu Lekang Penyu Hijau Penyu Kempis

2

Bagaimana Siapa Ini?

Ini adalah jejak + penyu yang bertelur di pantai-pantai Indonesia!

Jangan Curi Telurku!

Jangan Curi Telurku!

3

Hatchery & Relokasi Sarang

4

Bin. Masse

6

5

Sisik Penyu hanya indah di tubuhnya

Berhenti! Mengganggu Perilaku Sisi!

8

9

10

Kontribusimu Bermakna!

Apa jadinya jika penyu punah?

Populasi udang udang meledak
Kesehatan laut terganggu
Keseimbangan ekosistem terganggu
Keanggotaan hayati berkurang

Populasi udang udang meledak
Keseimbangan ekosistem terganggu
Keanggotaan hayati berkurang

Kami Siap Berkolaborasi!



+62 812-3806-0994



info@yayasanpenyu.org



@yayasanpenyu



in



Yayasan Penyu Indonesia



Melindungi Penyu
dan Habitatnya

Kantor Pusat Yayasan Penyu Indonesia
Jl. Danau Tondano No. 45, Sanur, Denpasar
Selatan, Kota Denpasar, Bali 80227
www.yayasanpenyu.org

