

FISHING CAMP DALAM RUANG MELENGKAPI SEA WORLD DENGAN KONSEP SUASANA DI BAWAH LAUT

I Wayan Raditya Sai Pratama¹⁾, Ngurah Gde Dwi Mahadipta²⁾, dan A.A Gde Tugus Hadi Iswara³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Bali

²⁾Program Studi Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Bali

³⁾Program Studi Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Bali

aditpratamasai@gmail.com¹⁾, dwimahadipta@std-bali.ac.id²⁾, aatugus@gmail.com³⁾

INFORMASI ARTIKEL

Received : Februari, 2019
Accepted : April, 2019
Publish online : Mei, 2019

A B S T R A C T

Indonesia is the largest archipelagic country in the world with diverse marine biota. However, there are still many people who do not know that this is the education needed and become one of the tourist destinations. Therefore Sea World was created to educate the public about marine air and fresh air with additional fishing camp facilities that can be a means of entertainment for people who have a hobby of shopping and provide a refreshing means of daily activities. The method used in data collection is a method of collecting data based on sources, namely primary data and secondary data as well as sources of physical and non-physical data forms. From the data collection method obtained data collected design Sea World and Fishing Camp in Denpasar City, then carried out analysis with qualitative and quantitative methods. In interior design using utopia methods with beautiful underwater interiors. It is expected that the design of Sea World and Fishing Camp can provide entertainment and education facilities that have facilities under the sea.

Key words : Sea World, Fishing Camp, Marine Biota

A B S T R A K

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan keanekaragaman biota laut yang beragam. Namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui keanekaragaman tersebut sehingga diperlukan adanya edukasi dan menjadi salah satu tempat tujuan wisata. Oleh karena itu dibuatlah *Sea World* yang dapat mengedukasi masyarakat tentang biota air laut dan air tawar dengan tambahan sarana *fishing camp* yang dapat menjadi sarana hiburan bagi masyarakat yang memiliki hobi memancing dan memerlukan sarana *refreshing* dari kegiatan sehari-hari. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode pengumpulan data berdasarkan sumber yaitu data primer dan data sekunder serta berdasarkan bentuk yaitu data fisik dan non fisik. Dari metode pengumpulan data didapatkan data yang memperkuat perancangan *Sea World and Fishing Camp* di Kota Denpasar, selanjutnya dilakukan analisis dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Dalam perancangan interior menggunakan metode utopia dengan suasana alam bawah laut yang indah. Diharapkan dengan perancangan *Sea World and*

Fishing Camp ini dapat memberikan sarana hiburan serta edukasi yang memiliki suasana dibawah laut.

Kata Kunci: *Sea World, Fishing Camp, Biota Air*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 17.504 pulau yang dimana memiliki keanekaragaman biota laut yang beragam. Maka dari itu untuk lebih mengenalkan biota-biota laut kepada masyarakat luas diperlukan adanya edukasi tentang hewan-hewan laut tersebut. Salah satu pulau di Indonesia yang menjadi daerah wisata yang dapat menarik minat masyarakat untuk belajar tentang biota-biota laut adalah Pulau Bali.

Bali merupakan pulau yang tidak terlalu luas tetapi memiliki kepadatan penduduk yang sangat tinggi. Salah satu kota di Pulau Bali yang saat ini memiliki tingkat kesibukan dan kepadatan penduduk yang tinggi adalah Kota Denpasar. Kota Denpasar merupakan sebuah kota yang berada di Provinsi Bali yang memiliki tingkat kepadatan penduduk yang sangat tinggi. Masyarakat di Kota Denpasar juga memiliki kesibukan dengan pekerjaan yang tinggi sehingga diperlukan adanya sebuah tempat yang dapat melepaskan kepenatan dari pekerjaannya. Kota Denpasar juga merupakan Ibu Kota dari Pulau Bali dan menjadi obyek wisata bagi wisatawan mancanegara maupun lokal. Demi meningkatkan edukasi tentang hewan-hewan laut khususnya di area Denpasar, maka dengan dibangunnya sebuah tempat sebagai edukasi tentang biota laut ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang pentingnya menjaga habitat hewan-hewan yang berada di air terutama di laut lepas.

Untuk meningkatkan edukasi serta menjadi tempat untuk *refreshing*, oleh

karena itu dibuatlah "*Sea world and Fishing Camp di Kota Denpasar*" atau dunia air dengan fasilitas perkemahan pemancingan. Dengan dibuatnya wisata air dengan fasilitas memancing di Kota Denpasar maka masyarakat yang ingin berlibur dengan suasana air dan memiliki hobi memancing tidak perlu lagi jauh-jauh pergi keluar Kota Denpasar untuk melepas lelah setelah seharian bekerja. Selain itu masyarakat juga dapat belajar tentang kehidupan yang ada di dalam laut. Suasana yang akan ditampilkan yaitu keanekaragaman biota laut di dunia khususnya di Indonesia dengan suasana bawah laut yang indah.

METODE

Metode penelitian pertama yang digunakan adalah metode *glass box*. Penggunaan metode ini mempermudah dalam mendesain dikarenakan dalam mendesain perlu adanya *input, proses, and output* sehingga menghasilkan desain yang jelas.

Selanjutnya metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang digunakan ada dua yaitu pengumpulan data berdasarkan sumber dan pengumpulan data berdasarkan bentuk. Pengumpulan data berdasarkan sumber dibagi menjadi dua, data primer yang meliputi observasi terhadap lokasi perancangan sehingga mengetahui langkah-langkah yang diambil sebelum dan selama proses dalam merancang berlangsung serta observasi terhadap data pembanding sehingga mengetahui kekurangan dan kelebihan data pembanding tersebut. Kemudian melakukan wawancara dengan masyarakat yang berada di Kota Denpasar, dan yang terakhir melakukan survei data

pembandingan serta survei terhadap masyarakat di Kota Denpasar dengan kebutuhan sarana edukasi tentang biota air. Selain itu pengumpulan data berdasarkan sumber juga menggunakan data sekunder yang didapat melalui internet, buku, jurnal, ataupun orang yang memiliki informasi tentang data perancangan. Pengumpulan data berdasarkan wujud atau bentuk meliputi data fisik dan non fisik. Data fisik yang didapat berupa data-data site lokasi perancangan. Data non fisik didapat melalui pendapat masyarakat dari hasil wawancara dan survei.

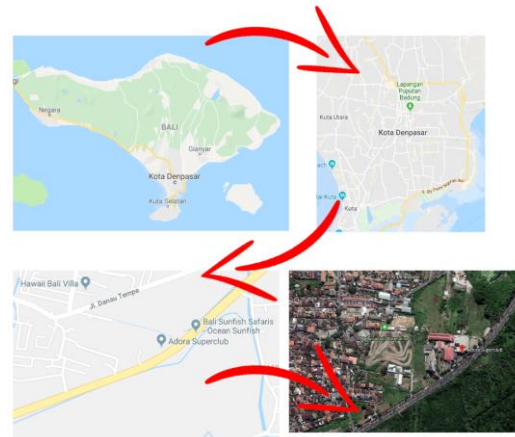
Setelah mengumpulkan data yang didapat dari berbagai sumber, langkah selanjutnya adalah menyimpulkan dan merancang proses dalam perancangan *Sea World and Fishing Camp* di Kota Denpasar. Metode analisis data yang digunakan yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif yang digunakan adalah data civitas, aktifitas, kebutuhan ruang, program performansi, dan struktur organisasi perusahaan. Sedangkan metode kuantitatif yang digunakan adalah besaran ruang, data site, iklim, dan analisis ruang spasial.

Dalam perancangan ini juga menggunakan metode sintesa. Metode sintesa merupakan metode yang digunakan dalam mencari konsep desain dalam perancangan sehingga memudahkan dalam mendesain. Metode sintesa yang digunakan dalam mencari konsep desain dalam perancangan *Sea World and Fishing Camp* ini adalah metode utopia. Pada metode ini suasana yang akan dibuat akan disesuaikan dengan kasus yang diangkat yaitu *Sea World* yang dimana akan menggunakan suasana di bawah laut dengan hewan-hewan laut yang ada didalamnya.

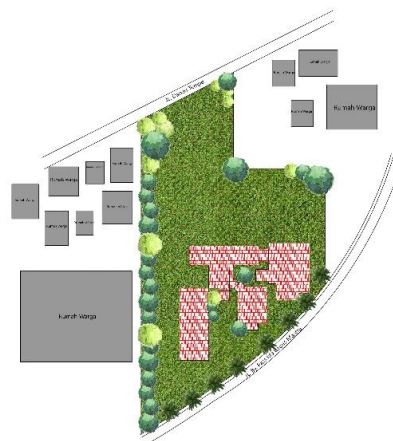
HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Site

Lokasi yang terpilih adalah bangunan *Adora Super Club*. Pemilihan lokasi site ini didapat setelah melakukan perbandingan terhadap dua lokasi lain dengan perbandingan poin yang tidak terlalu jauh. Setelah melakukan perbandingan lokasi selanjutnya dilakukan analisis *SWOT (Strength – Weaknesses – Opportunities – Threats)*. Dengan analisis *SWOT* didapat strategi yang akan digunakan dalam perancangan *Sea World and Fishing Camp* di Kota Denpasar. Selanjutnya dilakukan analisa lokasi site dengan memperhatikan batasan site, iklim lokasi site, vegetasi, *traffic and access*, dan lain-lain.



Gambar 1. Area Site
Sumber: Analisa Pribadi

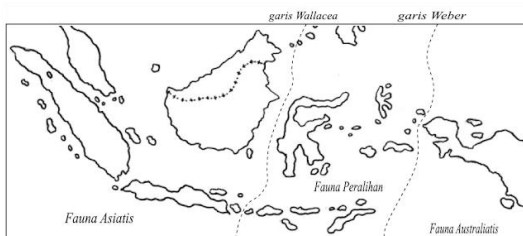


Gambar 2. Area Site
Sumber: Analisa Pribadi

Lokasi site berada di Jalan By Pass Ngurah Rai, Sidakarya, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. Lokasi ini awalnya adalah sebuah club malam yang sudah tidak digunakan lagi. Lokasi ini berada dipinggir jalan By pass yang merupakan jalan utama dan jalan yang sering dilalui serta sebagai penghubung antara kota-kota besar di Bali.

Tema dan Konsep Perancangan

Dalam Perancangan Interior *Sea World and Fishing Camp* di Kota Denpasar tema yang dipilih haruslah sesuai dengan kasus yang diangkat. Tema yang diangkat adalah *Line of A'B Sea*, yaitu garis Wallace, garis peralihan dan garis Waber yang dimana merupakan teori yang diciptakan oleh peneliti bernama Wallace dan Waber. Garis ini merupakan garis untuk menentukan penyebaran fauna dan flora yang terdapat di Indonesia. Pada kasus ini sesuai tema yang diangkat akan difokuskan pada penyebaran fauna biota air yang ada. Garis-garis ini memiliki sifat dan formasinya sehingga akan difokuskan dalam menentukan bentuk site, zoning area jenis biota air dan sirkulasi ruang. Adapun sifat-sifat desain yang diambil yaitu saling terhubung, memiliki transisi antar ruang, tegas, dan bentuk site akan mengikuti pola memanjang dari garis Wallace dan Waber.



Gambar 3. Garis Penyebaran Fauna dan Flora
Sumber: <http://otihyuliesatiri73.blogspot.com>

Berdasarkan tema diatas yaitu *Line of A'B Sea* didapat konsep yang sesuai dalam perancangan ini yaitu *Coral Reef*. *Coral Reef* atau terumbu karang merupakan salah satu ekosistem khas perairan pesisir tropik, yang memiliki peranan yang sangat penting baik secara ekologis maupun ekonomis. Secara ekologis, terumbu karang

menjadi tempat tinggal, berkembang biak dan mencari makan ribuan jenis ikan, hewan dan tumbuhan yang hidup di laut. Terumbu karang juga berfungsi sebagai pelindung pantaidari erosi dan abrasi, struktur karang yang keras dapat menahan gelombang dan arus sehinggamengurangi abrasi pantai dan mencegah rusaknya ekosistem pantai. Sifat-sifat terumbu karang yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah :

a. Cahaya Matahari

Permainan cahaya matahari dengan bukaan-bukaan dan kisi-kisi pada bangunan dan ruang karena cahaya matahari sangat mempengaruhi kehidupan terumbu karang.

b. Suhu

Suhu udara dalam ruang haruslah stabil dengan permainan penghawaan buatan dan alami dapat menghasilkan suhu yang stabil.

c. Arus

Terumbu karang haruslah mendapatkan arus air karena arus air membawa makanan dan O^2 untuk terumbu karang serta terhindar dari timbunan endapan dan kotoran. Maka dari itu dalam desain akan menggunakan bukaan dengan sistem satu arus sehingga udara akan tetap berputar dan berganti dan membuat udara dalam ruang segar dan bersih.

d. Bentuk

Bentuk dari terumbu karang yang memiliki kisi-kisi dan lubang yang bervariasi dapat dimasukan kedalam desain dengan bukaan-bukaan yang banyak.

e. Warna

Warna dari terumbu karang sangat bervariasi berdasarkan habitatnya, semakin cerah warna terumbu karang, semakin baik dan bersih air lautnya. Maka dari itu penggunaan warna kedalam desain adalah warna-warna yang cerah.

f. Habitat berbagai hewan laut

Dalam desain akan menjadi tempat yang nyaman untuk seluruh civitas didalamnya, mementingkan sirkulasi dan ergonomis bentukan furniture serta variative.

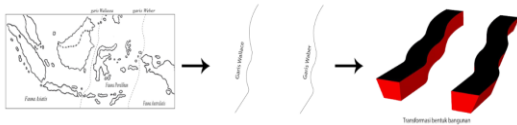
g. Bercabang

Terumbu karang memiliki bentuk yang memanjang dan bercabang, Dalam desain akan menerapkan bentuk bentuk terumbu karang sebagai bentuk ruang yang bercabang tetapi tertata rapi

Transformasi Tema dan Konsep

a. Transformasi bentuk bangunan

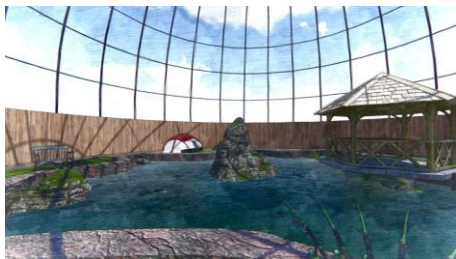
Transformasi tema *Line of A'B Sea* pada bentuk bangunan akan menyerupai bentuk dua garis yaitu garis Waber dan garis Wallace. Bentuk bangunan akan memanjang dengan dua bangunan utama.



Gambar 4. Transformasi bentuk bangunan
Sumber: Dokumentasi pribadi

b. *Fishing camp area*

Area memancing di dalam interior yang berada pada bagian *roof top* dengan suasana alam diambil dari karakter terumbu karang yaitu masuknya cahaya matahari. Area memancing merupakan salah satu fasilitas pendukung yang menjadi nilai tambah untuk *Sea World*. Area ini dilengkapi dengan fasilitas perkemahan dengan nuansa alam dan *sky light*.



Gambar 5. *Fishing camp area*
Sumber: Dokumentasi pribadi

c. Transformasi tema dan konsep pada interior

Transformasi bentuk interior menggunakan bentukan terumbu karang dengan sifat yang memiliki lubang-lubang kecil pada bagiannya. Suasana diibaratkan dengan ikan yang melihat kea rah laut lepas yang terdapat ikan-ikan dari kecil hingga ikan ikan besar.



Gambar 6. *Transformasi interior*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Transformasi tema dan konsep pada furniture

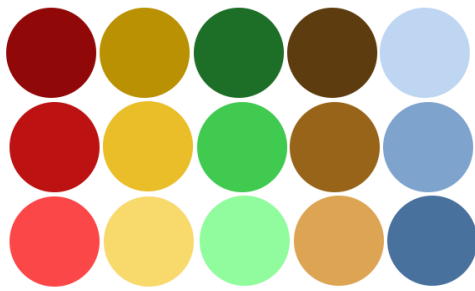
Pada furniture akan menggunakan bentukan bentukan lubang-lubang atau celah –celah pada terumbu karang dan diaplikasikan kedalam bentukan furniture. Dengan menambahkan aksesoris ikan dan material alam pada furniture.



Gambar 7. *Furniture*
Sumber: www.azuremagazine.com

e. Transformasi tema dan konsep pada warna

Dalam perancangan kali ini pengaplikasian tema konsep pada warna akan lebih cerah karena sesuai dengan konsep terumbu karang, warna yang cerah dapat memberi kesan bersih dan hidup dalam lautan.



Gambar 8. *Scheme Color*
Sumber: Dokumentasi pribadi

KESIMPULAN

Dalam merancang *Sea World and Fishing Camp* di Kota Denpasar, analisa terhadap masyarakat dan lokasi site sangat diperlukan sehingga data yang diperlukan didapat. Metode pengumpulan data yang digunakan juga harus jelas serta memiliki sumber terpercaya. Dalam menggunakan metode sintesa untuk mencari konsep desain, menggunakan metode utopia. Pada metode ini pemilihan suasana harus tepat sehingga tidak bertolak belakang dengan kasus yang diangkat dan akan menghasilkan desain yang kuat. Penambahan fasilitas memancing mampu mendukung *Sea World* sehingga masyarakat dapat merasakan menangkap ikan secara langsung. Perancangan *Sea World and Fishing Camp* di Kota Denpasar merupakan suatu sarana edukasi dan hiburan bagi masyarakat, selain dapat meningkatkan pengetahuan tentang biota air, masyarakat juga dapat menikmati suasana memancing didalam interior serta dapat langsung menikmati hasil tangkapan mereka. Salah satu yang perlu diperhatikan adalah struktur dan kekuatan bangunan serta material yang digunakan dalam pembuatan aquarium sehingga dalam *maintenance* menjadi lebih mudah dan tidak diperlukan banyak tenaga.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anonim. 2007. Suhu Air dan Produktivitas. (www.trobos.com, diakses tanggal 20 Februari 2019).
- [2] I. Effendi. *Pengantar Akuakultur*. Jakarta: Penebar Swadaya, 2004
- [3] Kordi K, M. Gufron H. dan Tancung, Andi Baso. 2007. *Pengelolaan Kualitas Air dalam Budidaya Perairan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Martin, Edward J. & Edward T. Martin. 1991. *Technologies for Small Water and Wastewater Systems*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- [5] Sajiah, L. 2003. Pengaruh Surfaktan Deterjen Linear Alkylbenzena Sulfonate (LAS) terhadap Perkembangan Stadia Larva sampai dengan Juvenil Ikan Mas (*Cyprinus carpio* L). Skripsi. Jurusan Budidaya Perairan, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Institut Pertanian Bogor.
- [6] Salmin. 2005. Oksigen Terlarut (DO) dan Kebutuhan Oksigen Biologi (BOD) Sebagai Salah Satu Indikator untuk Menentukan Kualitas Perairan. Di dalam *Oseana*. Pusat Penelitian Oseanografi-LIPI: Jakarta.
- [7] Widiyanti, N. L. P. M. dan N. P. Ristiati. 2004. Analisis Kualitatif Bakteri Koliform pada Depo Air Minum Isi Ulang di Kota Singaraja Bali. (www.ekologi.litbang.depkes.go.id, diakses tanggal 2 Februari 2019).
- [8] Wikipedia. 2009. *Seaworld Indonesia* (www.wikipedia.org, diakses tanggal 2 Februari 2019).
- [9] Wulandari, Arning R. 2006. Peran Salinitas Terhadap Kelangsungan Hidup dan Pertumbuhan Benih Ikan Bawal Air Tawar *Colossoma macroponum*. Skripsi. Departemen Budidaya Perairan Fakultas Perikanan Institut Pertanian Bogor. Bogor