

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Laut merupakan salah satu ekosistem yang ada di bumi. Tidak hanya itu sebagian besar wilayah di bumi ini adalah perairan (lautan) yang membetang luas. Begitu pula dengan Indonesia yang merupakan negara kepulauan. Menurut website Negara Indonesia luas perairan Indonesia 70% lebih besar dari daratan, menurut angka luas perairan Indonesia berjumlah 7,900,000 km² sedangkan untuk daratan berjumlah 1,904,569 km² (*sumber : http://indonesia.go.id/?page_id=479&lang=id*). Ekosistem pada perairan Indonesia sangatlah beragam. Perairan yang hangat dan arus yang tidak besar membuat Indonesia memiliki kehidupan ekosistem perairan yang indah, maka dari itu banyak kehidupan laut seperti ikan dan tumbuhan yang unik dapat ditemukan di Indonesia.

Selain memiliki jenis ikan yang beragam perairan Indonesia juga ditumbuhi berbagai jenis terumbu karang. Terumbu karang banyak hidup di perairan Indonesia dikarenakan laut Indonesia memiliki kriteria yang sesuai untuk terumbu karang bisa hidup dan berkembang. Terumbu karang merupakan ekosistem khas yang terdapat di daerah tropis yang terbentuk dari endapan-endapan masif terutama kalsium karbonat yang dihasilkan oleh organisme karang, alga berkapur dan organisme-organisme lain yang mengeluarkan kalsium karbonat (*sumber : <https://jurnalbumi.com/terumbu-karang>*).

Sebagai negara kepulauan yang besar dan habitat laut yang indah Indonesia memiliki peluang besar yang bagus dalam pariwisata bahari. Wisata bahari merupakan salah satu program unggulan dan prioritas dalam pembangunan kepariwisataan nasional dengan arah pengembangan yang terdiri dari: pengenalan tempat tujuan wisata, dukungan bagi kampanye pelestarian lingkungan, dan peningkatan wisata budaya bahari. Namun wisata bahari di Indonesia tidak begitu besar untuk devisa Indonesia dibandingkan negara ASEAN yang lainnya. Wisata bahari hanya memberikan 10 persen total devisa pariwisata.

Fakta tersebut menjadi disayangkan antara potensi wisata bahari yang mampu memberi peluang untuk menghasilkan keuntungan. Dari situlah pemerintah menganalisis kurangnya perkembangan pariwisata bahari, yaitu :

1. Akseibilitas ke lokasi wisata bahari terbilang rendah dan sulit.
2. Variasi Objek wisata yang terbatas
3. Kerusakan lingkungan akibat manusia sendiri

(sumber : <https://maritim.go.id/iptek-untuk-pengembangan-wisata-bahari-dan-pengelolaan-kawasan-pesisir/>)

Menurut Fandeli,1995 seorang professor ahli pariwisata alam, minat seorang wisatawan adalah adanya minat khusus. Namun dunia pariwisata mengidentifikasi bahwa adanya minat khusus wisatawan dikarenakan adanya suatu keunikan. Minat wisatawan biasanya dipandang sebagai suatu kebutuhan, dan wisatawan dipandang sebagai konsumen. Untuk itu, adanya minat wisatawan maka ada pula pengembangan atas suatu obyek daya tarik dari pariwisata adalah kategori atraksi wisata. Wisata minat khusus adalah suatu bentuk perjalanan wisata dimana wisatawan mengunjungi suatu tempat, karena memiliki minat atau tujuan khusus mengenai suatu jenis obyek atau kegiatan yang dapat ditemui atau dilakukan dilokasi atau daerah tujuan wisata tersebut (Read, 1980, Hall dan Weiler, 1992 dalam anonym, 1995).

Secara umum potensi obyek dan daya tarik wisata yang menjadi basis bagi pengembangan minat wisatawan dapat berupa (anonym, 1995) :

- a. Aspek-aspek alam seperti flora, fauna, fisik geologi, vulkanologi, hidrologi, hutan alam, atau taman nasional maupun kelautan. Atraksi ini kemudian dikemas dalam bentuk wisata arung jeram, penjelajah hutan, pengamatan burung, scuba diving, penjelajahan gua-gua alam, berselancar, menyelam, dan sebagainya.
- b. Wisatawan akan terlihat secara fisik, mental, dan emosional terhadap yang dikunjungi tersebut. Obyek dan daya tarik wisata budaya meliputi budaya peninggalan sejarah, dan budaya kehidupan masyarakat. Atraksi budaya dikemas dalam bentuk wisata budaya peninggalan sejarah, wisata pedesaan, wisata budaya eksotik, dan sebagainya. Wisatawan akan berinteraksi langsung dalam kehidupan budaya masyarakat.
- c. Obyek rekreasi buatan, yang paling dominan adalah wisata petualangan, terutama yang berbasis pada potensi obyek dan daya tarik wisata alam

Oleh sebab itu, fasilitas wisata merupakan sarana yang bertujuan untuk melayani dan mempermudah kegiatan atau aktivitas pengunjung/wisatawan yang dilakukannya untuk mendapat pengalaman rekreasi, Marpaung (2002:69).

Laut memberikan banyak manfaat, di sisi lain manusia juga memberlakukannya sebagai tempat pembuangan sampah. Kenyataan ini jelas menunjukkan paradoks bagi warga negara Indonesia. Menurut kementerian kelautan dan perikanan BPPP Tegal, kerusakan ekosistem kita suda masuk kedalam zona merah. (*sumber : www.bppp-tegal.com*). Pengetahuan dan informasi mengenai kerusakan laut mudah di cari serta sudah diketahui

banyak orang di Indonesia. Namun, ketertarikan dan kesadaran masyarakat umum akan kerusakan biota laut cukup minim. Banyak orang tua hingga anak muda jaman sekarang hanya berfikir perairan menjadi kebutuhan pariwisata dan mata pencahariaan, namun terkadang mereka tidak sadar untuk menjaganya. Oleh sebab itu, dirancanglah sebuah Museum Edukasi Biota Aquatic bertujuan mengenalkan dan mempermudah pariwisata laut lebih mudah namun dapat memberikan edukasi untuk informasi kepada masyarakat awam akan kerusakan laut, sehingga fungsi aquarium dapat membantu mempermudah pariwisata laut namun tetap memberikan edukasi positif kepada masyarakat terutama anak-anak yang tertarik akan dunia bawah laut.

1.2 Identifikasi Masalah

Aquarium atau yang biasa kita tahu *Seaworld/Oceanrium* sebagian besar menargetkan pangsa pasarnya pada konsumen keluarga untuk menjadi sarana pariwisata, hiburan semata. Anak-anak kecil hingga orang dewasa hanya menikmati wujud keindahan bawah laut tidak sadar bahwa banyak terjadi kerusakan di luar sana. Begitu pula dengan pantai yang hanya menjadi sarana pariwisata yang hanya dinikmati namun tidak dijaga.

Kehidupan modern saat ini membuat masyarakat hanya peka terhadap teknologi. Kepedulian masyarakat akan kerusakan lingkungan hanya sebatas layar kaca *gadget*. Anak muda jaman sekarang masih acuh terhadap kepedulian lingkungan, salah satu hal kecil adalah membuang sampah sembarangan, yang dilakukan juga di daerah sekitar laut.

1.3 Ide Gagasan

Kehidupan modern saat ini mempengaruhi gaya hidup anak muda hingga para orang tua. Banyak diantara mereka memiliki kegiatan duduk santai disuatu restoran ataupun café hingga menghabiskan waktu berjam-jam. Dari kegiatan itulah menjadi salah satu cara pendekatan terhadap kepekaan anak-anak remaja yang dapat

memberikan tempat restoran atau café santai namun dapat memberikan edukasi terhadap biota laut. Museum diusung dengan memberikan informasi negatif yang dapat menghasilkan hal positif. Orang-orang yang ingin melihat suasana bawah laut tidak hanya mengetahui keindahannya saja namun kerusakan yang telah terjadi, sehingga masyarakat mendapatkan hasil dan pengajaran untuk menjaga habitat laut.

1.4 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, maka diperoleh beberapa permasalahan, antara lain:

1. Bagaimana mendesain interior restoran dan galeri edukasi aquatic yang sesuai dengan sistem operasional bioata laut sehingga terpelihara dengan baik?
2. Bagaimana cara menerapkan tema “*Adventure to Ocean*” dan konsep “*Aquamarine*” pada perancangan interior galeri edukasi *aquatic* ?
3. Bagaimana memanfaatkan teknologi dalam interior galeri edukasi *aquatic* dalam menciptakan edukasi, *display*, informasi tentang kehidupan biota laut ?

1.5 Tujuan Perancangan

Ada pun tujuan dari perancangan galeri edukasi *aquatic* untuk remaja antara lain:

1. Mendesain interior resto dan galeri edukasi *aquatic* yang sesuai dengan system operasional biota laut sehingga terpelihara dengan baik.
2. Mendesain interior resto dan galeri edukasi *aquatic* yang sesuai dengan konsep dan tema yang dipilih.

3. Memanfaatkan teknologi dalam mendesain interior resto dan galeri edukasi *aquatic* dalam memberi informasi tentang kehidupan biota laut.

1.6 Manfaat Perancangan

Memberikan fasilitas pariwisata untuk minat khusus dalam wisatawan Bandung dan sekitarnya yang sulit dalam mengakses wisata bahari terutama dalam kunjungan untuk keluarga yang membutuhkan hiburan berbeda. Serta memberikan edukasi biota laut, kerusakan, serta ajakan menjaga lingkungan laut.

1.7 Ruang Lingkup

Fokus utama *user* pada perancangan Restoran dan Galeri Edukasi Biota *Aquatic* untuk dewasa dan anak ini adalah berjenis kelamin pria maupun wanita yang berumur 10-25 tahun dan berdomisili di Bandung. Ruang lingkup proyek yang dirancang dan digambarkan secara khusus adalah galeri dengan informasi negatif menjadi positif, *aquatic* resto.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan perancangan *dermatology center* untuk remaja disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, identifikasi masalah, ide gagasan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI TENTANG RESTO DAN GALERI KONSERVASI BIOTA AQUATIC

Bab ini membahas tentang studi-studi mengenai makna konservasi, remaja, dan hal-hal yang berkaitan dengan perancangan secara teoritis.

**BAB III DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN PROYEK
RESTO DAN GALERI KONSERVASI BIOTA AQUATIC**

Bab ini membahas data dan analisa yang memaparkan deskripsi tapak, serta hasil analisa terhadap *user*, kegiatan, tapak, dan kebutuhan ruang

**BAB IV PENERAPAN DESAIN PERANCANGAN MUSEUM
INTERIOR EDUKASI AQUATIK**

Bab ini membahas fasilitas-fasilitas yang digunakan dalam perancangan, fungsi ruang dan membahas konsep desain perancangan

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dari pembahasan perancangan