

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara maritim dengan beribu kepulauan dan sumber daya alam yang berlimpah. Sumber daya alam yang berlimpah ini dapat ditemukan di tanah dan juga di laut. Laut Indonesia sebagai *Mega Biodiversity* terbesar ini diapit oleh dua samudra, Hindia dan Pasifik, sehingga membuat biota yang didalamnya begitu berlimpah. Namun, karena kurangnya perkembangan teknologi, laut Indonesia tidak terjamah dengan dalam sehingga banyak biota yang belum teridentifikasi oleh manusia.

Seiring dengan eksploitasi sumber daya kelautan serta tingginya tingkat polusi, tampaknya dibutuhkan pemeriksaan untuk menentukan kondisi pasti ekosistem laut Indonesia saat ini. Setiap limbah yang ada di perkotaan, sebagian besar di buang ke perairan, seperti sungai, dan perairan lainnya yang biasanya juga bermuara di laut, sehingga berdampak pada laut – laut di Indonesia. (Sudirman Waman – Detik News)

Bandung adalah salah satu kota pariwisata di Indonesia yang terletak di area pegunungan. Karena menjadi salah satu kota pariwisata, maka itu berarti banyak pula limbah yang dihasilkan oleh kota ini. Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat kota yang membutuhkan pergerakan yang cepat, desain dan bahan serta *cost* benda yang digunakan sehari-hari pun akan mengikutinya. Seperti restoran-restoran cepat saji yang menggunakan sedotan dan tempat makan yang berasal dari plastik meskipun untuk dimakan di dalam restoran itu sendiri.

Edutainment Center sejatinya menjadi salah satu tempat dimana orang mencari pengetahuan dan untuk berekreasi bersama. Namun, cenderung orang Indonesia belum terlalu mengenal *edutainment center*, yang memiliki pendekatan yang berbeda dengan museum. Sehingga setiap tempat yang menyajikan benda untuk dipamerkan ataupun untuk mengedukasi, masyarakat akan cenderung berfikir bahwa tempat itu adalah museum. Dan, saat orang mendengar kata museum, ketertarikan terhadap tempat tersebut cenderung berkurang. (Brillio.net News)

Melihat permasalahan tersebut, penulis akan merancang suatu tempat yang dapat mengedukasi serta memberikan hiburan secara bersamaan, yaitu *edutainment center*. *Edutainment center* yang akan dirancang adalah *edutainment center* yang akan mengedukasi pengunjung mengenai laut Indonesia sehingga pengunjung menjadi lebih mengerti dan mau terus menggali keanekaragaman biota bawah laut, dan mau lebih menjaga lingkungan di sekitarnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengingat kebutuhan keluarga jaman sekarang dari tempat rekreasi yang dapat menyatukan keluarga dan sekaligus menjadi tempat hiburan masyarakat Kota Bandung yang membutuhkan suasana yang baru, dimana Kota Bandung sendiri di kelilingi oleh perbukitan dan berada di dataran yang cukup tinggi.

Beberapa fasilitas edukasi yang ada seringkali kurang memenuhi kebutuhan untuk menjadi tempat rekreasi karena terlihat cukup membosankan dan tidak banyak orang yang ingin ke *edutainment center*. Jika orang-orang berkunjung ke *edutainment center*, seringkali orang melupakan konten-konten di dalamnya, sehingga kurang mengedukasi.

1.3 Rumusan masalah

Bagaimana merancang fasilitas yang dapat memberikan jawaban untuk beberapa kebutuhan keluarga untuk berkumpul bersama, bermain dan dapat mengedukasi yang dibutuhkan dalam satu waktu?

1. Bagaimana merancang sebuah *edutainment center* yang memiliki display desain interior yang informatif dan interaktif?
2. Bagaimana menerapkan konsep *Treasure Into The Sea* pada *edutainment center* ?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Merancang *edutainment center* beserta fasilitas penunjang yang interaktif serta dapat mengedukasi.
2. Menerapkan konsep *Treasure Into The Sea* pada *edutainment center* yang kuat dan dapat dirasakan oleh pengunjung tanpa harus memberikan terlalu banyak informasi tertulis.

1.5 Ide dan Gagasan Perancangan

Penulis melihat bagaimana indah namun misteriusnya kekayaan laut Indonesia. Dengan banyak dan keanekaragaman yang ada namun masih belum semuanya dapat diteliti. Namun, disamping itu, permasalahan sampah plastik dan meningkatnya kerusakan biota laut menjadi semakin dapat dirasakan. Seperti yang sudah disebutkan diatas juga, sayang kali hanya beberapa orang juga yang benar-benar sadar akan pentingnya menjaga lingkungan, karna hanya orang yang berada di sekitar masalah yang dapat merasakan dampak dari permasalahan tersebut.

Seperti permasalahan sampah plastik yang sampai berada di laut, sumbernya sebagian besar berawal dari sampah masyarakat kota yang tidak

sadar akan dampaknya karena mereka tidak merasakan secara langsung. Bandung adalah salah satu kota pemasok sampah plastik ke laut, meski letak Kota Bandung dikelilingi oleh pegunungan, namun dampak dari kehidupan sehari-hari mereka akan berakhir di laut.

Maka dari itu, penulis memiliki ide untuk membuat sebuah edutainment center yang dapat membuat pengunjung sadar betapa berharganya kekayaan alam Indonesia. Dimana didalamnya akan terdapat banyak biota asli maupun representatif yang akan membuat pengunjung semakin sadar akan biota Indonesia, dan lingkungan Indonesia lebih lagi. Dan didalamnya akan terdapat juga suatu ruangan yang mengedukasi mengenai permasalahan limbah plastik dan dampaknya di lingkungan sekitar dan juga lingkungan yang terkena dampak secara tidak langsung. Area edukasi itu disebut sebagai red zone, agar pengunjung dapat terus teringat akan edukasi yang terdapat di ruang tersebut dan berusaha untuk mengurangi limbah plastik.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat untuk penulis

Laporan ini memudahkan penulis untuk membuat gambar kerja, dan mengetahui lebih detail seluk beluk perancangan dan *site* yang akan dijadikan tempat untuk merancang.

Manfaat untuk pembaca

Diharapkan dengan adanya penulisan laporan ini, pembaca yang tertarik untuk membuka usaha *edutainment* / tempat makan / akuarium ataupun ketiganya dapat terinspirasi atau menggunakan teori-teori yang ada pada laporan ini.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Fasilitas yang akan di rancang akan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu :

A. Edukasi

Dengan adanya *edutainment* sebagai sarana edukasi bagi pengunjung yang datang, tidak hanya bagi anak-anak saja, namun bagi orang dewasa juga. Edukasi yang ditawarkan ada pada biota laut yang akan dipaparkan pada tempat tersebut dan juga interaktif serta dapat menjadi hiburan yang tetap memberi pembekalan edukasi pada setiap pengunjung yang datang.

B. *Entertainment* Air

Adanya *entertainment* air atau area hiburan air yang dapat membuat pengunjung merasa sensasi berada di dalam air lebih lagi.

C. Fasilitas Penunjang

Terdapat beberapa fasilitas penunjang yang juga interaktif dan masih berhubungan dengan konsep dan tema *edutainment* dan wahana air. Beberapa fasilitas penunjang tersebut ada beberapa macam, yang pertama adalah *retail store* yang ada untuk menjual barang-barang agar dapat membuat para pengunjung lebih ingat bahwa mereka pernah mengunjungi tempat edukasi tersebut. Fasilitas penunjang lainnya adalah tempat makan yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan yang dibuat interaktif juga.

1.8 Sistematika penulisan

BAB I Pendahuluan

Berisikan latar belakang, rumusan masalah, sasaran perancangan, batasan perancangan, dan sistematika penulisan

BAB II *Edutainment*, Perairan dan Biota Laut Indonesia

Membahas landasan teori yang berhubungan dengan *edutainment* beserta biota laut khususnya biota laut perairan Indonesia. Serta permasalahan yang biasa terjadi di laut yang dapat merusak biota dan sistem laut serta cara pencegahannya.

BAB III Analisis *Site*

Analisis bangunan *Marketing Gallery* Kota Baru Parahyangan secara gambar kerja, bangunan nyata, sistem organisasi, serta kondisi lingkungan di sekitar *site* untuk membantu menyesuaikan dengan konsep perancangan yang akan di bawa oleh penulis.

BAB IV Konsep Perancangan *Edutainment Bawah Laut*

Berisikan konsep yang ingin dibuat penulis untuk mempermudah merealisasikan konsep perancangan ke gambar kerja.

BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan mengenai proyek yang akan dilakukan oleh penulis setelah menyelesaikan BAB I, BAB II, BAB III, dan BAB IV.

