

ABSTRAK

Penyu merupakan salah satu hewan liar yang terancam punah. Jumlah populasinya pada saat ini sangat memprihatinkan. Salah satu penyebabnya adalah banyak orang yang memburunya karena menganggap penyu sebagai hewan yang memiliki banyak kelebihan. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah ini dibutuhkan kesadaran dari masyarakat untuk melindungi dan melestarikannya. Salah satu solusi dari masalah ini adalah menyediakan sebuah bangunan fasilitas publik yang berfungsi sebagai akuarium air laut khusus untuk penyu, tempat budidaya penyu, dan museum penyu. Lingkup perancangan interior *Sea Turtle Center* mewadahi kegiatan rekreasi, konservasi, dan museum.

Konsep yang diambil adalah *adventural journey*. Konsep ini diambil berdasarkan pada perjalanan hidup penyu mulai dari lahir hingga dewasa yang penuh dengan perjuangan dan petualangan serta perpindahan lingkungan hidupnya. Sesuai dengan habitat penyu yaitu laut, maka petualangan yang dimaksud adalah petualangan di bawah laut. Konsep ini diterapkan dalam hal sirkulasi, bentuk, material, warna, dan pencahayaan. Desain yang dibuat selalu mengarahkan pengunjung mulai dari satu ruang menuju ke ruang lainnya sesuai dengan perkembangan penyu mulai dari telur hingga dewasa. Setiap ruang diolah agar memiliki daya tarik (*vocal point*), sirkulasinya jelas dan kualitas ruang yang diinginkan pun dapat tercipta. Setiap *sequence* nya melibatkan *sense* pengunjung secara perlahan-lahan sehingga diharapkan dapat ikut merasakan perjuangan penyu mulai dari tukik hingga menjadi dewasa . Setelah melalui setiap *sequencenya*, setiap pengunjung diharapkan mendapatkan penyadaran baru bahwa penyu harus dilindungi dan dilestarikan.

ABSTRACT

Sea Turtle is one of wild animal that endangered. Total population of this time is very concious. One of the reason is many people who chase them because of their excess. Because of that, for surmount this problem need people's concious to protect and conserve it. One of solution of this problem is provide a public building that function are a salt water aquarium, sea turtle conservation, and sea turtle museum. Scope design of Sea Turtle are recreation, conservation, and museum.

The concept is adventural journey. This concept is taken based on journey of sea turtle life from their birth until adult that full of struggle and adventure. Sea turtle habitat is sea, so the adventure meant sea adventure. The concept is applicated in circulation, form, material, colour, and lighting. Design always made to direct people from one room to other room like sea turtle growing from egg to adult. Each room are designed in order to have vocal point, clear circulation, and have room quality. Every sequence get people involved slowly so it's expected people can feel sea turtle's struggle from young age to old. After pass every sequence, every people is expected get new concious that sea turtle must to be protect and conserve.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PERANCANGAN

PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.4 Ruang Lingkup Kajian	4
1.5 Sumber Data	5
1.6 Metode Penulisan	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Penyu	6
2.1.1 Sejarah Penyu	7
2.1.2 Morfologi Penyu	7

2.1.3 Sifat Penyu	8
2.1.4 Jenis Penyu	9
2.1.5 Masa Bertelur	16
2.1.6 Ancaman terhadap Penyu	17
2.1.7 Isu Konservasi	18
2.2 Museum	19
2.2.1 Definisi Museum	19
2.2.2 Penggolongan Museum	19
2.2.3 Teknik Penyajian	20
2.2.4 Lingkup Pengunjung Museum	21
2.2.5 Kenyamanan Museum	21
2.2.6 Penghawaan Museum	22
2.2.7 Pencahayaan Museum	22
2.2.8 Sistem Keamanan Kebakaran	23
2.3 Akuarium	24
2.3.1 Definisi Akuarium	24
2.3.2 Sejarah Akuarium	25
2.3.3 Fungsi Akuarium	26
2.3.4 Sistem Utilitas Akuarium	27
BAB III ANALISA SITE	33
3.1 Deskripsi Objek Studi	33
3.2 Studi Banding Proyek Sejenis	38
3.2.1 Seaworld Indonesia	38
3.2.2 Monterey Bay Aquarium	39

3.2.3 Florida Aquarium	40
3.3 Kesimpulan Studi Banding Proyek Sejenis	41
3.4 Analisa Fisik	42
3.5 Analisa Fungsional	46
3.5.1 Analisa Kegiatan	46
3.5.2 Kebutuhan Ruang	47
3.5.3 Kedekatan Ruang	63
3.5.4 <i>Zoning-Blocking</i>	64
BAB IV PERANCANGAN SEA TURTLE CENTER	68
4.1 Konsep Desain Interior	68
4.1.1 Konsep Ruang	69
4.1.2 Konsep Sirkulasi	70
4.1.3 Konsep Bentuk	70
4.1.4 Konsep Warna	71
4.1.5 Konsep Material	72
4.1.6 Konsep <i>Furniture</i>	73
4.1.7 Konsep Pencahayaan	74
4.1.8 Konsep Penghawaan	75
4.1.9 Konsep Akustik	75
4.1.10 Konsep Keamanan	75
4.2 Penerapan Dalam Desain Interior	76
4.2.1 <i>Site Plan</i>	76
4.2.2 Denah <i>General</i>	77
4.2.3 Tampak Potongan <i>General</i>	79

4.2.4 Denah Khusus	81
4.2.5 Detail	106
4.2.6 Skema Material dan Warna	107
BAB V KESIMPULAN	113
5.1 Kesimpulan	113
5.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2.1 Illuminasi Maksimum untuk Pencahayaan pada Objek	23
Tabel 2.2 Intensitas Cahaya berdasarkan Kedalaman Air	30

BAB III

Tabel 3.1 Analisa Site	42
Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang Fungsi Pameran	49
Tabel 3.3 Kebutuhan Ruang Fungsi Edukasi	52
Tabel 3.4 Kebutuhan Ruang Fungsi Pengelolaan (administrasi)	54
Tabel 3.5 Kebutuhan Ruang Fungsi Komersial	56
Tabel 3.6 Kebutuhan Ruang Fungsi Perawatan dan <i>Husbandry</i>	57
Tabel 3.7 Kebutuhan Ruang Fungsi <i>Service</i> , Mekanikal, dan Elektrikal	58
Tabel 3.8 Pendekatan Luas Ruang Kelompok Pameran	59
Tabel 3.9 Pendekatan Luas Ruang Kelompok Edukasi	60
Tabel 3.10 Pendekatan Luas Ruang Kelompok Administrasi	60
Tabel 3.11 Pendekatan Luas Ruang Kelompok Komersial	61
Tabel 3.12 Pendekatan Luas Ruang Kelompok Perawatan dan <i>Husbandry</i>	61
Tabel 3.13 Kelompok <i>Service</i> , Mekanikal, dan Elektrikal	62
Tabel 3.14 Persentase <i>Zoning</i>	65

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1 Evolusi Penyu	7
Gambar 2.2 Penyu Hijau	10
Gambar 2.3 Penyu Sisik	11
Gambar 2.4 Penyu Lekang	11
Gambar 2.5 Penyu Lekang Kempii	12
Gambar 2.6 Penyu Belimbing	13
Gambar 2.7 Penyu Pipih	14
Gambar 2.8 Penyu Tempayan	15
Gambar 2.9 Siklus Hidup Penyu	17

BAB III

Gambar 3.1 <i>Roof Plan</i> Akuarium Laut Indonesia	35
Gambar 3.2 Denah Lantai 1 Akuarium Laut Indonesia	35
Gambar 3.3 Denah Lantai 2 Akuarium Laut Indonesia	36
Gambar 3.4 Lingkup perancangan lantai 1	37
Gambar 3.5 Lingkup perancangan lantai 2	38
Gambar 3.6 <i>Food court</i>	39
Gambar 3.7 Auditorium	39
Gambar 3.8 Akuarium utama	39
Gambar 3.9 Akuarium utama Monterey Bay Aquarium	40
Gambar 3.10 Eksterior Florida Aquarium	41

Gambar 3.11 Akuarium utama Florida Aquarium	41
BAB IV	
Gambar 4.1 Siklus Kehidupan Penyu	69
Gambar 4.2 Replika Penyu	71
Gambar 4.3 Bentuk Dinamis	71
Gambar 4.4 <i>Food Court</i>	71
Gambar 4.5 Cangkang Telur	72
Gambar 4.6 Pasir	72
Gambar 4.7 Taiwan National Museum	72
Gambar 4.8 Material pada lantai	73
Gambar 4.9 Material pada dinding	73
Gambar 4.10 Museum Penyu	74
Gambar 4.11 <i>Lighting</i> pada Dinding	74
Gambar 4.12 <i>Lighting</i> pada <i>Ceiling</i>	74
Gambar 4.13 Terowongan Antasenna Seaworld Indonesia	74
Gambar 4.14 Pintu Darurat	75
Gambar 4.15 <i>Hydrant</i>	75
Gambar 4.16 <i>Site Plan</i>	76
Gambar 4.17 Denah <i>General</i> Lantai 1	77
Gambar 4.18 Denah <i>General</i> Lantai 2	78
Gambar 4.19 Tampak Potongan <i>General</i> A-A' dan B-B'	79
Gambar 4.20 Tampak Potongan <i>General</i> C-C' dan Potongan Prinsip	80
Gambar 4.21 Denah Khusus	81

Gambar 4.22 <i>Ceiling</i> Denah Khusus	82
Gambar 4.23 Denah Mekanikal Elektrikal	82
Gambar 4.24 Tampak Potongan Khusus A-A'	83
Gambar 4.25 Tampak Potongan Khusus B'-B	83
Gambar 4.26 Tampak Potongan Khusus C-C'	84
Gambar 4.27 Tampak Potongan Khusus D'-D	84
Gambar 4.28 Denah Ruang Peralihan	86
Gambar 4.29 Denah Ruang Peralihan (warna)	86
Gambar 4.30 Denah <i>Ceiling</i> Ruang Peralihan	87
Gambar 4.31 Tampak Potongan A-A' Ruang Peralihan	87
Gambar 4.32 Tampak Potongan B'-B Ruang Peralihan	88
Gambar 4.33 Perspektif Ruang Peralihan	88
Gambar 4.34 Denah Ruang <i>Display</i>	90
Gambar 4.35 Denah Ruang <i>Display</i> (warna)	90
Gambar 4.36 Denah Pola Lantai Ruang <i>Display</i>	91
Gambar 4.37 Denah <i>Ceiling</i> Ruang <i>Display</i>	91
Gambar 4.38 Tampak Potongan C-C' Ruang <i>Display</i>	92
Gambar 4.39 Tampak Potongan D'-D Ruang <i>Display</i>	92
Gambar 4.40 Perspektif Ruang <i>Display</i>	93
Gambar 4.41 Denah Kolam Sentuh	94
Gambar 4.42 Denah Kolam Sentuh (warna)	95
Gambar 4.43 Denah Pola Lantai Kolam Sentuh	95
Gambar 4.44 Denah <i>Ceiling</i> Kolam Sentuh	96
Gambar 4.45 Tampak Potongan C-C' dan D'-D Kolam Sentuh	96

Gambar 4.46 Perspektif Kolam Sentuh <i>view 1</i>	97
Gambar 4.47 Perspektif Kolam Sentuh <i>view 2</i>	97
Gambar 4.48 Denah Ruang Renung	98
Gambar 4.49 Denah Ruang Renung (warna)	99
Gambar 4.50 Denah Pola Lantai Ruang Renung (warna)	99
Gambar 4.51 Denah <i>Ceiling</i> Ruang Renung	100
Gambar 4.52 Tampak Potongan A-A' Ruang Renung	100
Gambar 4.53 Tampak Potongan B'-B Ruang Renung	101
Gambar 4.54 Perspektif Ruang Renung <i>view 1</i>	101
Gambar 4.55 Perspektif Ruang Renung <i>view 2</i>	102
Gambar 4.56 Denah Ruang Penutup	103
Gambar 4.57 Denah Ruang Penutup (warna)	104
Gambar 4.58 Denah <i>Ceiling</i> Ruang Penutup	104
Gambar 4.59 Perspektif Ruang Penutup <i>view 1</i>	105
Gambar 4.60 Perspektif Ruang Penutup <i>view 2</i>	105
Gambar 4.61 Detail <i>Backdrop Lobby</i>	107
Gambar 4.62 Detail Partisi <i>Entrance</i>	108
Gambar 4.63 Detail <i>Display</i> Penyu	109
Gambar 4.64 <i>Orthographic Display</i> Ruang Renung	110
Gambar 4.65 Detail <i>Display</i> Ruang Renung	111
Gambar 4.66 Skema Material dan Warna	112