

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Hobi yang merupakan kebutuhan manusia untuk menyukai atau menyenangi sesuatu, sehingga tak jarang seseorang rela menghabiskan biaya yang cukup besar hanya untuk menyalurkan hobinya. Hobi seseorang akan ikan hias air tawar bisa dijadikan sebagai sebuah peluang bisnis. Seringkali berawal dari hobi memelihara ikan hias air tawar kemudian beralih menjadi petani dan penjual ikan hias air tawar. Hal ini juga disebabkan oleh pengembangbiakan ikan hias air tawar yang mudah untuk dilakukan.

Sehingga peminat ikan hias air tawar pun menjadi banyak dan jumlahnya akan terus bertambah. Keindahan ikan hias air tawar yang tidak kalah menarik dengan ikan hias air laut juga menambah sisi positif ikan hias air tawar bagi para penggemarnya.

Di samping itu selain dari segi keindahannya, aquarium air tawar juga memiliki daya tarik dari segi *landscape*. *Landscape* dibuat untuk membantu menentukan citra diri suatu daerah. Sedangkan dari segi bisnis juga aquarium air tawar ini memiliki peluang yang sangat menguntungkan. Namun sampai pada saat ini eksplorasi khusus terhadap ikan hias air tawar belum maksimal.

Salah satu contoh eksplorasi khusus ikan yang diminati masyarakat adalah sarana wisata seperti *Sea World* yang terdapat di kota Jakarta, tetapi yang menjadi obyek utama di

*Sea World* adalah ikan hias air laut. Padahal eksplorasi serupa juga mungkin dilakukan terhadap ikan hias air tawar.

Dengan demikian untuk memajukan dan menambah peminat ikan hias air tawar maka proyek yang akan dibuat adalah sebuah sarana wisata habitat ikan hias air tawar. Sehingga diharapkan pengetahuan dan pemahaman masyarakat akan peran habitat ikan hias air tawar akan makin mendalam, dan masyarakat bisa lebih menghargai, mengembangkan dan menjaga kelestarian habitat ikan hias air tawar.

Lokasi yang dipilih adalah sebuah mall yang ramai pengunjung. Mall ini adalah mall Paris Van Java yang berada di kota Bandung tepatnya di daerah Sukajadi, karena di mall ini pada hari biasa pun pengunjungnya ramai. Sedangkan kota Bandung dipilih karena kota Bandung sedang berkembang dan banyak wisatawanannya sehingga memberikan nilai tambah tersendiri untuk proyek ini. Selain itu di Thailand tepatnya pada mall Siam Paragon yang pada area basementnya terdapat *Siam Ocean World* yang merupakan aquarium raksasa air laut seperti *Sea World*. Mall ini menjadi aset wisata internasional di Thailand. Namun di Indonesia sendiri sampai saat ini belum ada mall yang seperti mall Siam Paragon tersebut. Maka target yang diharapkan adalah sebuah tempat wisata yang ramai pengunjung, baik pengunjung lokal maupun internasional.

Hal ini memunculkan ide dan gagasan akan perlunya suatu sarana wisata habitat ikan hias air tawar sebagai kebutuhan para penggemar aquarium air tawar dengan perancangan desain berjudul '*Giant Aquascape*'.

## **1.2 Ide / Gagasan**

Perancangan desain interior '*Giant Aquascape*' ini menawarkan konsep yang bertujuan untuk memperdalam pengetahuan dan pemahaman masyarakat akan peran habitat ikan hias air tawar sehingga masyarakat bisa lebih menghargai, mengembangkan dan menjaga kelestarian habitat ikan hias air tawar. Selain itu dari lokasi yang telah dipilih, target yang diharapkan adalah para pengunjung yang merupakan penggemar ikan hias air tawar, baik penggemar lokal maupun internasional. Sehingga

Tema yang akan diaplikasikan ke dalam konsep akan menggunakan tema teknologi dengan pemakaian material yang modern yang tepat dengan kebutuhan proyek '*Giant Aquascape*'.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pernyataan diatas, maka rumusan masalah perancangan desain interior ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah menciptakan suatu desain sarana wisata *aquascape* yang bertujuan sebagai tempat bermain dan belajar?
2. Bagaimanakah menciptakan suatu desain sarana wisata *aquascape* dengan suasana ekosistem sungai?

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari perancangan desain interior ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan suatu desain sarana wisata *aquascape* yang bertujuan sebagai tempat bermain dan belajar.
2. Menciptakan suatu desain sarana wisata *aquascape* dengan suasana ekosistem sungai.

### **1.5 Metode Perancangan**

Pada tahap awal perancangan diperlukan pengumpulan data baik analisa bangunan, site, dan wawancara. Hal ini dilakukan untuk lebih mengetahui keadaan site dan bangunan yang akan digunakan untuk perancangan.

#### **1.5.1 Data yang Diperlukan**

1. Berdasarkan sumber data, data dapat dibedakan menjadi dua yaitu data literatur dan data lapangan.
  - a. Data literatur meliputi :
    - Data mengenai kebutuhan ruang, fasilitas yang diperlukan, pencahayaan dan penghawaan *aquascape*.
    - Data mengenai jenis-jenis tanaman dan ikan *aquascape*.
  - b. Data lapangan meliputi :
    - Data mengenai aktivitas pengunjung dan pengelola.
    - Data mengenai fasilitas yang diperlukan oleh pengunjung.

### **1.5.2 Metode Pengumpulan Data**

Data yang dipakai dalam perancangan adalah data yang diperoleh dari hasil survey dan data kepustakaan. Data yang diperoleh terbagi atas :

1. Data Primer

Adalah data yang diperoleh secara langsung seperti survey dan wawancara dengan ahli *aquascape*.

2. Data Sekunder

Adalah data yang diperoleh melalui kepustakaan dan internet.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan dalam perancangan desain ini terbagi menjadi beberapa bab serta beberapa sub bab, dimana setiap bab menyajikan pembahasan yang berkaitan dengan obyek rancangan yang nantinya akan ditransformasikan dalam tugas akhir. Sistematika pembahasan yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang obyek, gagasan / ide, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode yang dipakai serta sistematika pembahasannya.

BAB II KAJIAN TEORI, merupakan penjelasan dari data – data literatur yang diperoleh untuk dijadikan kajian teori dalam perancangan desain.

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI, mendeskripsikan data-data tentang objek studi perancangan desain yang berupa fungsi dan implementasi konsep desain perancangan serta analisa *existing site* yang diperoleh berdasarkan survei lapangan yang berhubungan dengan perancangan dan beberapa hal yang diperlukan sebagai bahan pertimbangan pada proses perancangan.

BAB IV PERANCANGAN INTERIOR SARANA WISATA “GIANT AQUASCAPE”, menjelaskan hasil perancangan gambar, yang menjelaskan aplikasi konsep dan tema pada perancangan interior.

BAB V KESIMPULAN, merupakan kesimpulan hasil dari laporan yang penulis lakukan yang berisi kesimpulan dan saran dari perancangan yang telah dibuat.