

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Simpulan**

Hobi yang merupakan kebutuhan manusia untuk menyukai atau menyenangkan 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.

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.

Perancangan desain interior “*Giant Aquascape*” ini menawarkan konsep ekosistem yang bertujuan memberikan suasana kehidupan di sekitar dan di dalam sungai. Dengan penggunaan konsep ekosistem ini, perancangan interior akan memberikan pengetahuan akan kehidupan di sekitar dan di dalam sungai. Tema yang akan diaplikasikan menerapkan tema alam, karena alam merupakan lingkungan fisik yang berhubungan erat dengan ekosistem.

Dengan penerapan tema alam, maka fungsi utama fasilitas akan lebih didukung *atmosphere* ruang bertema alam sehingga akan adanya kesatuan desain dengan fungsi ruang tersebut.

## **5.2 Saran**

Perancangan suatu tempat yang berhubungan dengan sarana hiburan dan edukasi perlu memperhatikan segi estetis dan ergonomi sehingga pengunjung yang datang tidak merasa bosan dan secara tidak langsung menambah wawasan mereka, terutama untuk pengunjung anak – anak. Selain sisi ergonomi aktifitas user juga perlu diperhatikan untuk memunculkan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan usernya.