

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. Latar Belakang Proyek

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari kurang lebih 17.500 pulau dengan garis pantai sepanjang 81.000 km serta luas lautan 5,8 juta km² atau meliputi 60 % dari total luas wilayah negara Indonesia.

Laut Indonesia merupakan aset nasional yang berperan sebagai sumber daya alam, sumber energi, sumber bahan makanan, media lalu lintas antar pulau, kawasan perdagangan serta wilayah pertahanan dan keamanan negara Indonesia (Benua Maritim Indonesia, 1996). Potensi tersebut bila dibandingkan dengan negara – negara Asia Pasifik lainnya, Indonesia belum mengoptimalkan usaha eksplorasi laut diberbagai sektor. Kondisi tersebut menyebabkan adanya lembaga atau institusi sebagai pusat penelitian dan pengembangan kelautan untuk menunjang perkembangan pengetahuan kelautan di Indonesia dirasakan sangat diperlukan.

Lembaga – lembaga yang ada di Indonesia sekarang ini antara lain; Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia melalui Lembaga Oseanologi Nasional yang berkonsentrasi pada masalah kelautan yang berkedudukan di Jakarta dan Ambon, institusi penelitian kelautan swasta yang bersifat publik untuk kepentingan komersial yaitu Sea World Indonesia yang dikelola oleh Group Lippo, serta konstitusi pendidikan yang dikelola oleh perguruan tinggi yang tersebar di seluruh Indonesia dan memiliki potensi kelautan.

Potensi sumber daya laut dalam arti luas tidak hanya berupa kekayaan alam hayati laut dipermukaan saja tetapi juga terumbu karang dengan biota lautnya yang indah di dasar laut dan sangat potensial untuk dikembangkan.

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sebagai daerah wisata mempunyai berbagai obyek wisata dan atraksi budaya yang secara potensial sangat mendukung pengembangan pariwisata, antara lain kawasan wisata yang ada di Kabupaten Gunungkidul.

Kabupaten Gunungkidul mempunyai banyak obyek – obyek wisata yang belum berkembang. Obyek – obyek yang sudah terkenal hanya Pantai Baron dan Pantai Kukup, baru kemudian Pantai Krakal dan Pantai Sundak. Hal ini memacu semua pihak untuk bersama – sama melakukan pengembangan. Ini sejalan dengan kenyataan bahwa kepariwisataan sifatnya multi dimensional dan multi sektoral sehingga terkait dengan semua bidang kehidupan seperti bidang politik, ekonomi, sosial, budaya dan keamanan, sehingga menjadikan pariwisata memiliki kedudukan yang cukup penting dalam kehidupan masyarakat.

Namun demikian, kepariwisataan di Kabupaten Gunungkidul masih perlu penataan dan pengembangan secara optimal sesuai dengan daya dukung, potensi, visi kepariwisataan, sekaligus dapat mengubah citra Kabupaten Gunungkidul yang dikenal sebagai daerah miskin, tandus dan terkikis menjadi daerah tujuan wisata yang “handayani” ; yaitu daerah tujuan wisata yang berdaya guna, berhasil guna dan handal bagi wisatawan, masyarakat dan pemerintah/negara.

Dalam rangka penataan dan pengembangan obyek dan daya tarik wisata diperlukan suatu proses perencanaan yang matang, terarah dan terpadu sehingga dapat menjadi acuan pengembangan wisata yang berkesinambungan dan berkelanjutan serta tepat fungsi dan sasaran dengan melibatkan berbagai pihak yang terkait. Proses perencanaan obyek dan daya tarik wisata diawali dengan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah (RIPPDA) dilanjutkan dengan Rencana Detil Tata Ruang Kawasan (RDTRK) serta Rencana Teknis Ruang Kawasan (RTRK) Wisata.

Pada tahun anggaran 2002 Pemerintah Daerah Kabupaten Gunungkidul melalui Dinas Pariwisata dan Kebudayaan menyusun Rencana Teknis Ruang Kawasan (RTRK) Wisata Pantai Baron, Kukup, Sepanjang, Drini, Krakal dan Sundak serta Rencana Teknis Ruang Kawasan (RTRK) Hutan Wisata Bunder – Wanagama. RTRK tersebut atau yang dikenal sebagai Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan merupakan penjabaran dari Rencana Detil Tata Ruang Kawasan Wisata sebagai rujukan pelaksanaan pembangunan dan rencana geometri untuk pemanfaatan ruang kawasan wisata yang disusun untuk perwujudan ruang kawasan wisata dalam rangka pelaksanaan pembangunan kawasan wisata.

Penataan tersebut diharapkan mampu meningkatkan pelayanan dan daya tarik obyek wisata baik aksesibilitas, informasi, atraksi, fasilitas pendukung dan lingkungan serta menyeimbangkan berbagai kepentingan / kebutuhan supaya tidak tumpang tindih sehingga dapat mengurangi kelestarian dan keberlanjutan sarana tersebut dan juga kawasan pantai itu sendiri.

Konsep pengembangan kawasan wisata Pantai Krakal sebagai lokasi terpilih adalah pemanfaatan pantai bagi aktivitas wisata terutama aktivitas pantai aktif, yaitu sebagai berikut :

1. Tema 1 : Aktivitas Wisata Pantai Aktif Laguna Alami.
2. Tema 2 : Aktivitas Wisata Pantai Aktif.
3. Tema 3 : Aktivitas Wisata Pantai Buatan Pendidikan.
4. Tema 4 : Akomodasi.

Berangkat dari tema Aktivitas Wisata Pantai Buatan Pendidikan, maka diperlukan suatu wadah atau sarana bagi aktivitas wisata di Pantai Krakal yang dapat menampung kegiatan rekreasi sekaligus kegiatan pendidikan.

Laut dan seluruh isinya merupakan kekayaan alam tidak terhingga, begitu banyak potensi laut yang dapat dimanfaatkan. Kekayaan laut dan biota lingkungannya tidak akan pernah habis untuk digali dan dipelajari.

Manusia sangat berkompeten dalam memanfaatkan kekayaan laut dan biota tersebut guna memenuhi kebutuhan hidupnya dan berkepentingan untuk melestarikannya guna kelangsungan hidup seluruh makhluk. Ditambah lagi dengan keingintahuan manusia tentang dunia bawah laut pun seakan tidak pernah terpuaskan.

Guna memenuhi keinginan manusia mempelajari kekayaan laut sekaligus sebagai sarana rekreasi diperlukan suatu wadah yang memungkinkan manusia untuk melihat, mengidentifikasi dan mempelajari perilaku habitat dan biota laut tanpa harus berada di dalam laut. Salah satu fasilitas yang memenuhi persyaratan tersebut adalah *Oceanarium*.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Oceanarium merupakan suatu wadah yang dapat memamerkan atau mempertunjukkan keindahan bentuk, warna dan keunikan serta tingkah laku berbagai macam biota laut. Keaneka ragaman jenis biota laut dengan berbagai karakter seperti warna, sifat, habitat dan perilakunya dapat dinikmati sebagai sarana rekreasi sekaligus menambah pengetahuan tentang dunia bawah laut.

Oceanarium identik dengan kehidupan laut karena lokasinya biasa berada di dekat laut, maka bangunan *Oceanarium* seharusnya mencerminkan unsur kelautan. Image bangunan yang bernuansa kelautan dapat diwujudkan dari transformasi bentuk – bentuk kelautan dalam rancangan bangunan.

Lokasi perancangan *Oceanarium* berada di Pantai Krakal yang merupakan zona intertidal. Pada zona intertidal terjadi suatu fenomena alam yang hanya terjadi pada zona ini, yaitu pasang – surut. Pasang – surut adalah perubahan ketinggian permukaan laut selama suatu interval tertentu. Keadaan ini menyebabkan terjadinya perubahan tingkat air dan suhu yang dramatis pada zona intertidal. Perubahan tingkat air dan suhu yang dramatis ini dapat ditransformasi ke dalam perancangan *Oceanarium* sehingga dapat memberikan nuansa kelautan di dalam bangunan.

1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana rancangan *Oceanarium* sebagai sarana rekreasi yang mentransformasi karakteristik pasang – surut di zona intertidal ke dalam perancangan bangunan *Oceanarium Di Pantai Krakal*.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Merumuskan konsep-konsep perancangan arsitektural bangunan *Oceanarium*.

1.3.2. Sasaran

Menghasilkan sarana rekreasi di Pantai Krakal melalui studi karakteristik pasang – surut di zona intertidal.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Lingkup proyek perancangan adalah merancang suatu bangunan *Oceanarium* sebagai suatu wadah untuk kegiatan menikmati keindahan dunia bawah laut sehingga diharapkan dapat menjadi sarana rekreasi dan memperkaya pengetahuan mengenai dunia bawah laut.
2. Lingkup pemecahan permasalahan adalah mentransformasi karakteristik pasang – surut di zona intertidal ke dalam perancangan bangunan *Oceanarium*.

1.5. METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Analisis mengenai pengertian *Oceanarium* serta studi terhadap beberapa *Oceanarium* yang ada telah ada.
2. Analisis mengenai karakteristik pasang – surut di zona intertidal dan pentransformasian karakteristik tersebut ke dalam bangunan *Oceanarium*.
3. Analisis mengenai hubungan antara kegiatan rekreasi dengan edukasi.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Bab 1 Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika penulisan dan alur pemikiran.

Bab 2 Tinjauan Lokasi

Berisi tinjauan dan perkembangan Kabupaten Gunungkidul sebagai lokasi perancangan Oceanarium.

Bab 3 Sejarah dan Perkembangan *Oceanarium*

Berisi pengertian, sejarah dan perkembangan akuarium. Membahas mulai dari awal adanya akuarium sampai terbentuknya *Oceanarium* serta beberapa contoh *Oceanarium* yang ada di dunia.

Bab 4 Landasan Teori

Berisi teori – teori yang berhubungan dengan zona intertidal, rekreasi, edukatif dan elemen arsitektur.

Bab 5 Analisis dan Pendekatan Ruang

Berisi analisis untuk mencari penyelesaian bagi permasalahan *Oceanarium*.

Bab 6 Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi konsep dasar perencanaan dan perancangan yang membahas kesimpulan analisis permasalahan yang diperoleh.

1.7. ALUR PEMIKIRAN

