

BAB VI

KONSEP *OCEANARIUM* DI YOGYAKARTA

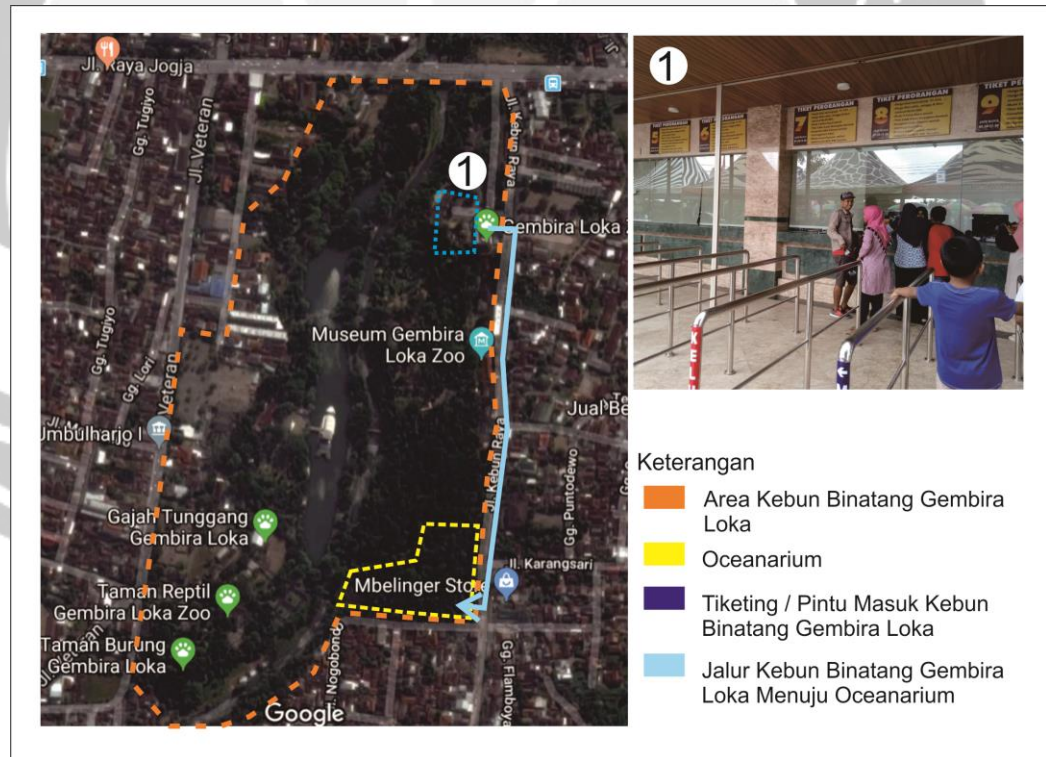
6.1 Konsep Umum

Secara umum bagaimana rancangan *Oceanarium* dapat mengedukasi pengunjung dengan cepat, mudah dan menyenangkan, berikut konsep yang akan diterapkan :

6.1.1 Lokasi

Lokasi site terpilih untuk perancangan *Oceanarium* terletak di selatan kawasan pariwisata kebun binatang Gembira Loka di kecamatan Kotagede, Yogyakarta.

6.1.2 Site



Gambar 6.1 Hubungan Gembira Loka dengan *Oceanarium*

Sumber : Analisa Penulis

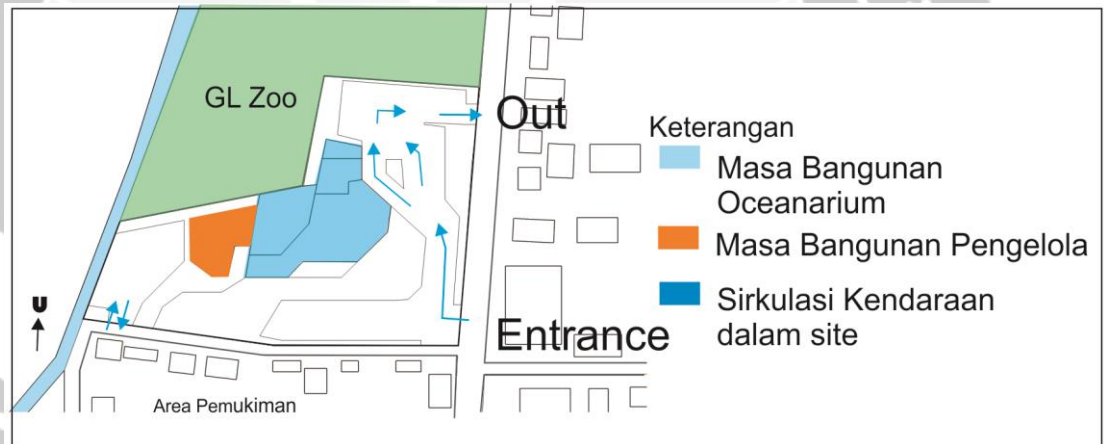
Oceanarium Merupakan bagian dari Gembira Loka Zoo. Namun memiliki parkir tersendiri, dikarenakan kapasitas parkir yang ada di area

wisata kebun binatang sudah tidak mencukupi. Dengan menggunakan sistem tiket yang dengan paket kunjungan ke kebun binatang Gembira Loka + *Oceanarium* dan bisa juga terpisah dengan lokasi tiket yang ada di kedua lokasi.

6.1.3 Aksesibilitas

Lokasi site dapat dengan mudah diakses oleh wisatawan di karenakan dekat dengan kawasan pariwisata kebun binatang Gembira, Jalan utama Kebun Raya berada di sisi timur site dan dilewati angkutan umum dan juga dapat diakses dengan kendaraan pribadi. Untuk pengunjung yang menggunakan sistem paket kebun binatang + *oceanarium* akan diantarkan dengan bus kecil menuju *oceanarium*.

6.1.4 Main Entrance



Gambar 6.2 Sirkulasi Masuk ke Site
Sumber : Analisa Penulis

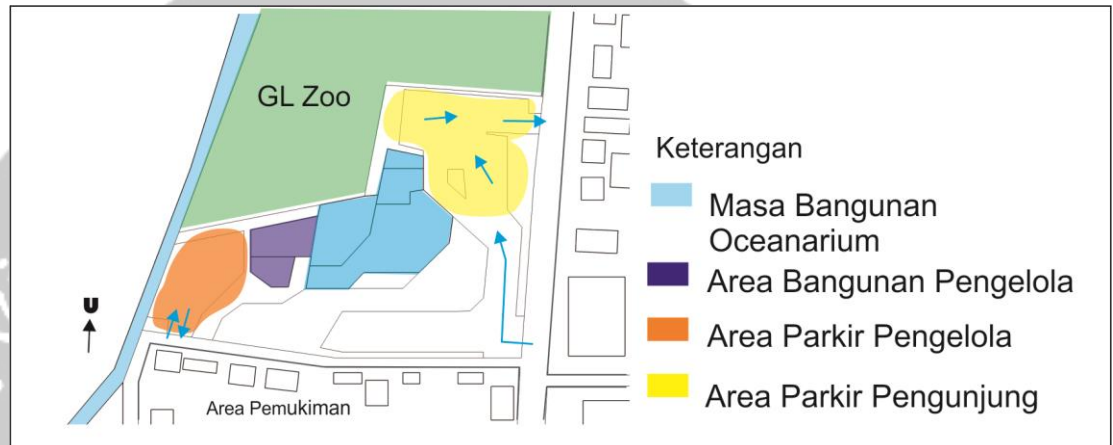
Penempatan pintu masuk akan dibagi menjadi dua, yaitu pintu masuk pengunjung dan pintu masuk servis/pengelola.

- Untuk pintu masuk pengunjung berada di sisi timur site dan terhubung langsung dengan jalan utama Kebun Raya
- Untuk pintu masuk servis dan pengelola di sisi selatan site dan terhubung langsung dengan jalan Ki Penjawi.

6.1.5 Sirkulasi

Sirkulasi yang digunakan dengan pencapaian secara langsung dan linear agar para pengunjung dapat cepat dan mudah menikmati ,memahami objek yang didisplay dan mendapatkan edukasi yang runtut.

6.1.6 Parkir



Gambar 6.3 Area Parkir Pada Site

Sumber : Analisa Penulis

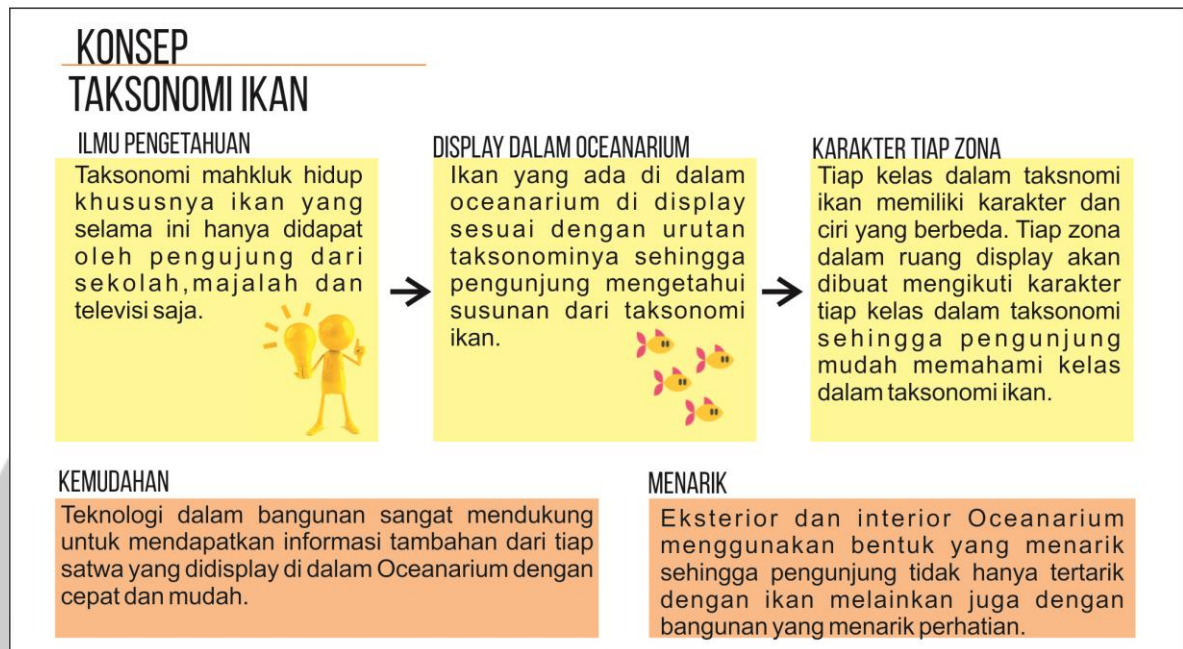
Penempatan Area parkir akan dibagi menjadi dua, yaitu parkir pengunjung dan parkir servis/pengelola.

- Untuk parkir pengunjung berada di sisi utara site dan terhubung langsung dengan bangunan utama (tiketing dan lobby)
- Untuk parkir servis dan pengelola di sisi barat site dan terhubung langsung dengan area pengelola dan servis.

6.1.7 Bentuk

Bentuk yang akan digunakan pada bangunan merupakan bentuk-bentuk yang dinamis,berani dan berpola. Bentuk ini di ambil dari analisis berdasarkan karakter bentuk satwa yang dipamerkan, dengan lebih simple dan menarik.

6.2 MAKRO



Gambar 6.4 Konsep Taksonomi Ikan

Sumber : Analisa Penulis

6.2.1 Site

Pemilihan lokasi site berada pada daerah yang strategis, terhubung dengan jalan besar sehingga mudah diakses serta site juga dekat dengan area kebun binatang Gembira Loka Yogyakarta.

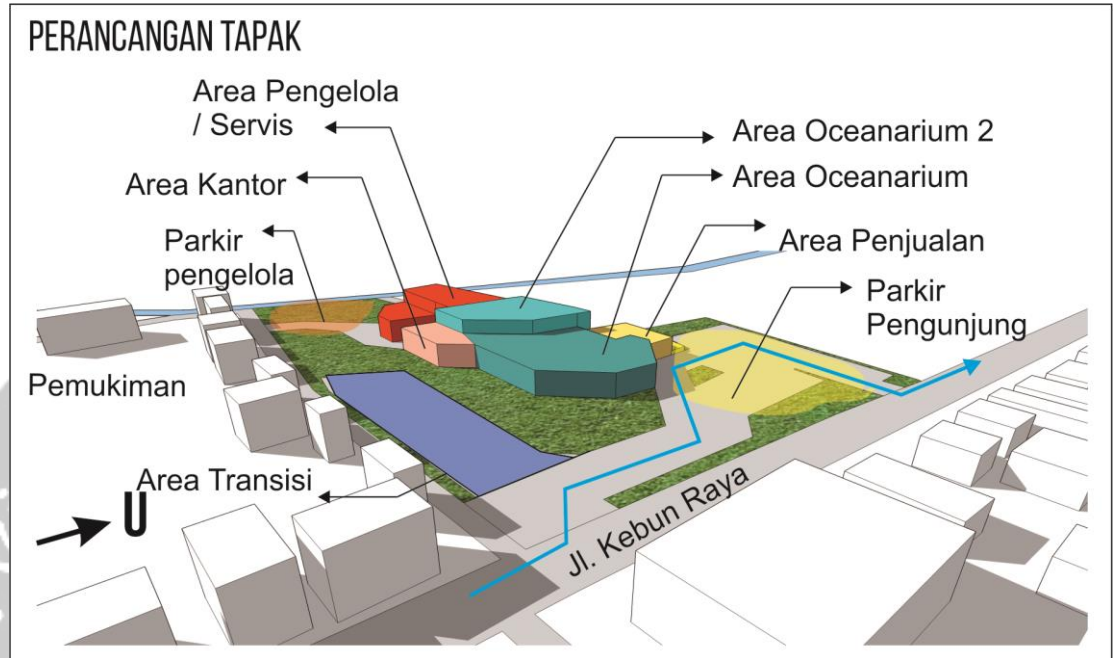
6.2.2 Main Entrance

Pintu masuk ditunjukkan dengan akses yang jelas, dapat berupa jalan setapak / kontur yang mengantarkan menuju pintu masuk bangunan.

6.2.3 Masa Bangunan

Satu masa bangunan utama dengan bentuk yang unik sehingga masyarakat tertarik untuk mendatangi dan memasuki *Oceanarium*. Area servis akan diletakkan tersembunyi/ terpisah dan tidak dapat dilihat langsung oleh pengunjung.

6.2.4 Pemintakatan



Gambar 6.5 Penataan Zona Pada Site
Sumber : Analisa Penulis

Zona dibagi menjadi beberapa bagian meliputi zona publik (hall,parkir ,rekreasi dan edukasi) zona semi privat (restoran,perdagangan,) ,zona privat (Pengelola dan kantor), zona servis (area servis dan utilitas). Zona rekreasi dan edukasi akan ditata menurut taksonomi ikan yang telah dianalisis.

6.2.5 Sirkulasi

Sirkulasi menggunakan sirkulasi linear,agar pengunjung mendapat kemudahan dalam melakukan kegiatan rekreasi dan edukasi,dimulai dari area parkir menuju ke bangunan utama ke *Oceanarium* setelah menjelajah akan menuju ke toko souvenir,restoran dan kembali ke tempat parkir.Dengan adanya sirkulasi yang mudah dan tidak membingungkan pengunjung akan efisien dan dimudahkan dalam menjelajah di dalam bangunan.

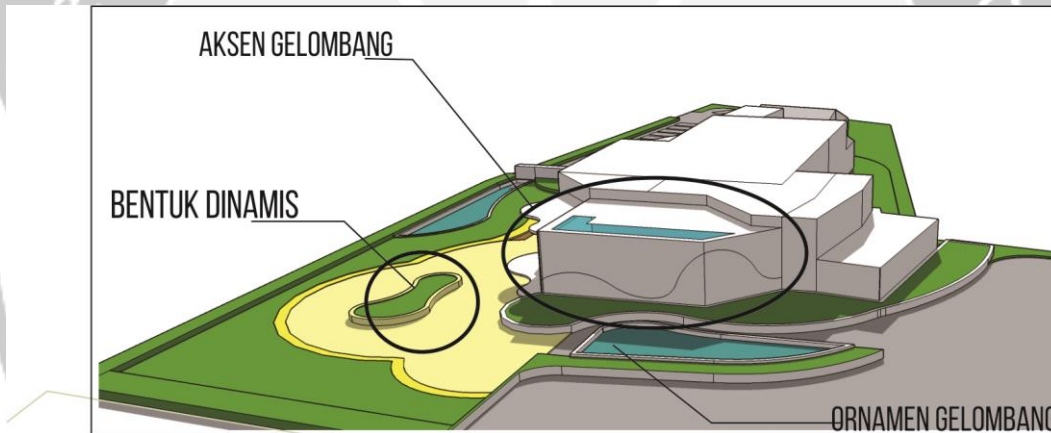
6.2.6 Tekstur

Tekstur yang akan di gunakan dalam bangunan akan dibuat berbeda-beda.Sesuai dengan karakter tiap zona/tema yang ditata berdasarkan karakter pada tiap taksonomi ikan. Area Hall dan Restoran megunakan tema yang berbeda dengan area display ikan dikarenakan tema taksonomi hanya di terapkan pada area display ikan.

6.2.7 Warna

Warna yang akan digunakan adalah warna-warna yang dingin,turunan dari warna biru dengan acuan suasana laut dan menggambarkan kondisi lautan ,air dan menimbulkan kesan yang dingin dan sejuk saat berada di dalam bangunan.

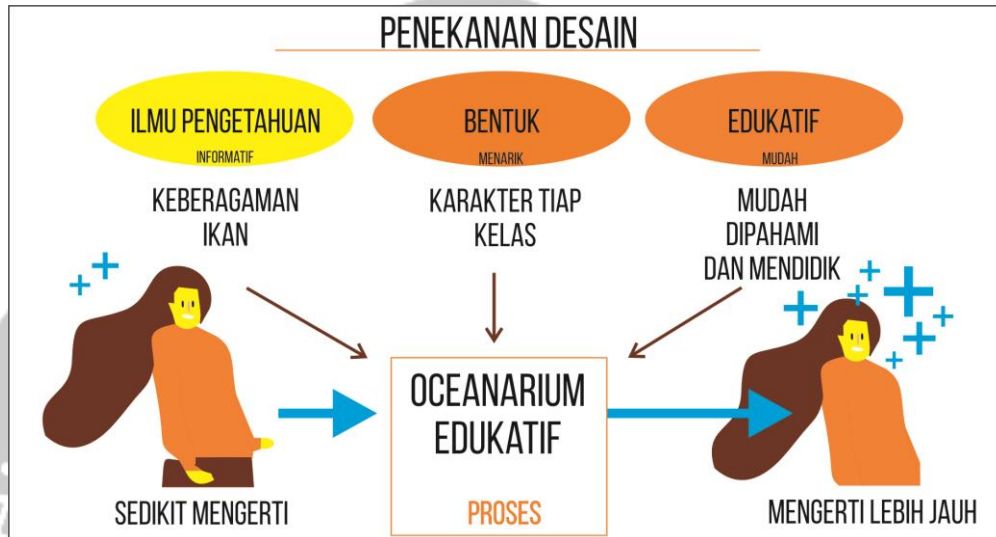
6.2.8 Ornamen



Gambar 6.6 Ornamen pada Bangunan
Sumber : Analisa Penulis

Ornamen yang akan digunakan pada *Oceanarium* menggunakan hiasan yang menarik pada interior dan eksterior bangunan bertemakan air,laut, dan aneka jenis ikan akan diletakan di beberapa area , diharapkan pengunjung dapat menikmati ornamen dan menjadikannya objek edukasi setelah dan sebelum memasuki *oceanarium*.

6.3 MIKRO



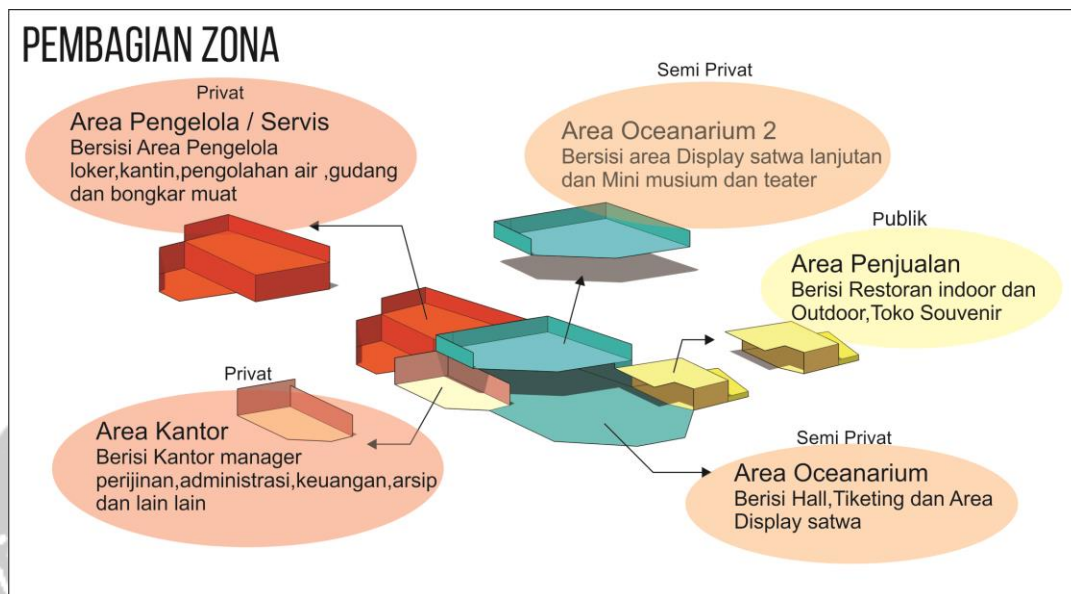
Gambar 6.7 Penekanan Desain
Sumber : Analisa Penulis

6.3.1 Main Entrance

Pintu masuk dibuat jelas dan terhubung dengan area display dan area penunjang agar pengunjung setelah masuk kedalam bangunan mudah menuju ke area yang lain.

6.3.2 Pemintakatan

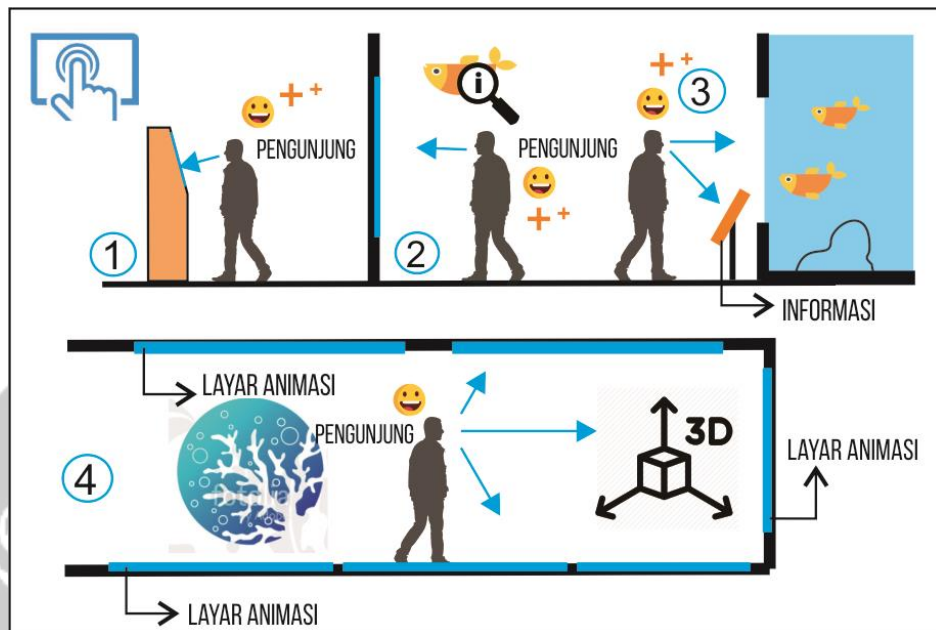
Zona rekreasi dan edukasi akan ditata menurut taksonomi ikan yang telah dianalisis yaitu menjadi 4 tema besar dengan karakter yang berbeda di setiap zona. Area *Oceanarium* adalah zona semi privat, area penjualan Zona hall, restoran dan toko souvenir merupakan zona publik, Area servis/ pengelola dan kantor merupakan area privat. Hall, restoran dan toko souvenir menggunakan tema yang menarik seperti sasana laut/air yang dinamis dan segar.



Gambar 6.8 Perancangan Zona Pada *Oceanarium*
Sumber : Analisa Penulis

6.3.3 Sarana Edukasi

Sarana edukasi yang akan digunakan berupa informasi satwa yang dapat di akses melalui komputer berlayar sentuh, dapat juga dari kode yang ada pada setiap akuarium satwa sehingga pengunjung dapat mendapat info secara mudah cepat dan lengkap melalui ponsel hp pengunjung. Ada juga ruang teater dimana didalamnya tontonan tentang satwa laut dapat mengedukasi para pengunjung yang menontonnya. Pengelola juga akan ada di setiap sesi untuk menjelaskan tentang satwa yang di pameran sehingga pengunjung dapat bertanya jawab dengan mudah.

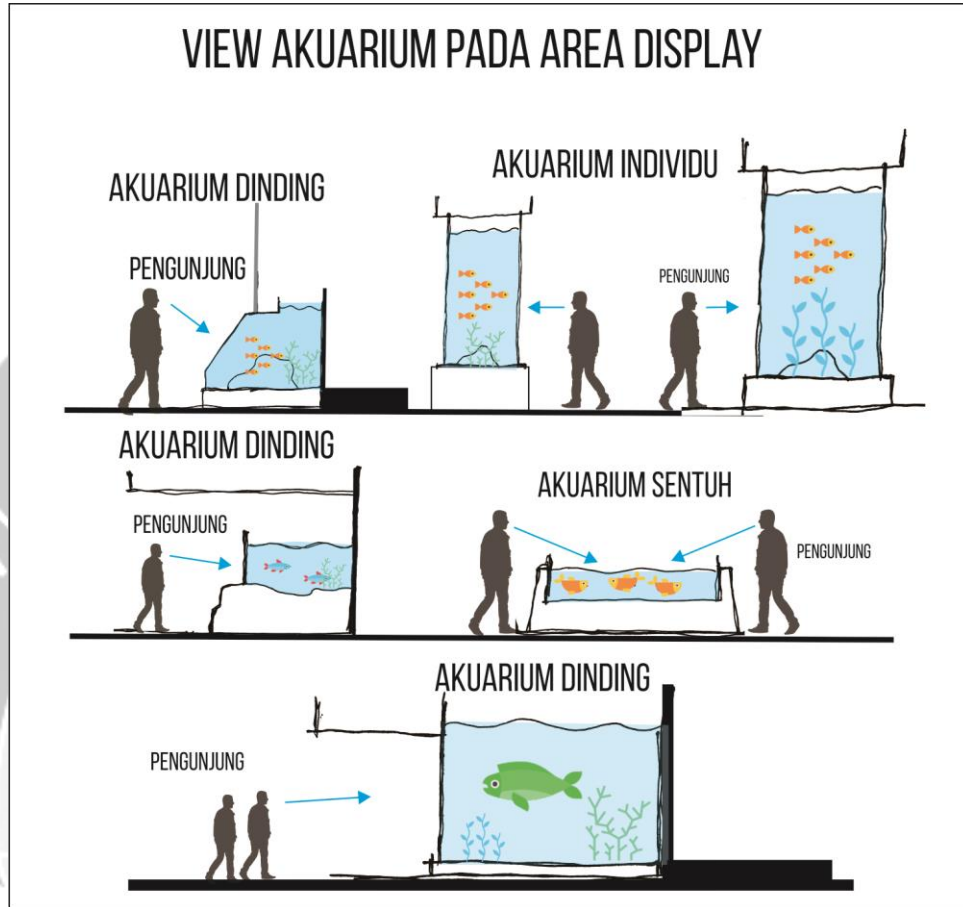


Gambar 6.9 Teknologi Edukasi Yang Diterapkan

Sumber : Analisis Penulis

1. Edukasi menggunakan media komputer / perangkat dengan layar sentuh berisi informasi mengenai aneka ikan dan permainan yang mengedukasi mengenai biota laut.
2. Pengunjung melihat video / grafis mengenai ragam ikan di laut dengan informasi berupa visual.
3. Di depan akuarium akan ada papan informasi yang memiliki informasi tentang ikan terdisplay dengan terdapat barcode dapat di akses melalui *smartphone* dan langsung mengunduh informasi yang ada.
4. Area dengan layar visual di area atap,dinding dan lantai membuat suasana 3 dimensi, Pengunjung dapat merasakan kedalaman laut dengan bermacam visual 3d biota yang ada di dalamnya.

6.3.4 View

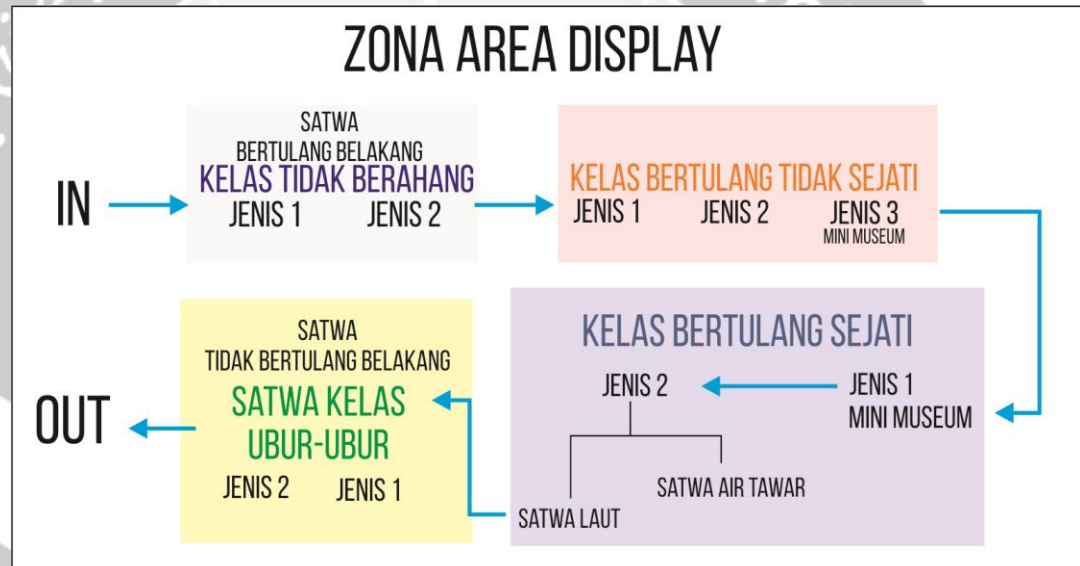


Gambar 6.10 View Pada Area Display
Sumber : Analisa Penulis

View yang ditawarkan pada bangunan *oceanarium* ini beragam dari view ikan yang dikemas didalam aquarium yang beragam bentuk yang bertujuan agar pengunjung tertarik dan menjelajahi area *Oceanarium* dengan senang ,dan ruang display yang akan dikemas secara menarik, juga view akan diterapkan pada pengolahan lansekap di luar bangunan yang menarik dan dapat dinikmati oleh pengunjung.

6.3.5 Sirkulasi

Sirkulasi pada *Oceanarium* menggunakan sirkulasi berpola linear, berawal dari area hall ke area display yang ditata berdasarkan taksonomi ikan dimulai dari ikan bertulang belakang yang tidak berahang, bertulang tidak sejati, bertulang sejati yang akan dibagi menjadi area ikan laut dan air tawar, dan diakhiri di Area satwa tidak bertulang belakang yaitu ubur-ubur dan setelah melalui semua tema pada area display maka pengunjung akan menuju ke toko souvenir melalui restoran dan kembali ke hall.



Gambar 6.11 Zona Area Display

Sumber : Analisa Penulis

6.3.6 Tekstur

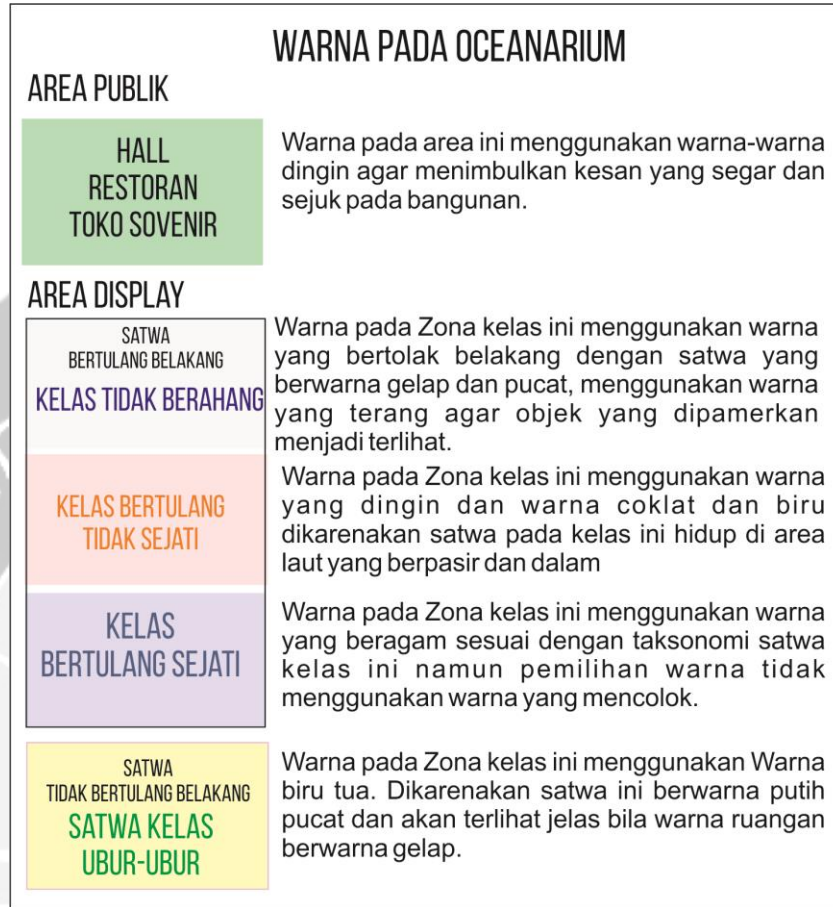
TEKSTUR PADA AREA DISPLAY	
SATWA BERTULANG BELAKANG KELAS TIDAK BERAHANG	Tekstur pada Zona kelas ini menggunakan tekstur yang licin pada bagian dinding, dan kasar pada area lantai sesuai dengan karakter taksonomi pada kelas ini.
KELAS BERTULANG TIDAK SEJATI	Tekstur pada Zona kelas ini menggunakan tekstur yang halus pada bagian dinding dan kasar pada lantai sesuai dengan karakter taksonomi pada kelas ini.
KELAS BERTULANG SEJATI	Tekstur pada Zona kelas ini menggunakan tekstur yang beragam, kombinasi diterapkan pada bagian dinding dan lantai sesuai dengan karakter taksonomi pada kelas ini.
SATWA TIDAK BERTULANG BELAKANG SATWA KELAS UBUR-UBUR	Tekstur pada Zona kelas ini menggunakan tekstur yang lembut diterapkan pada bagian dinding dan lantai sesuai dengan karakter taksonomi pada kelas ini.

Gambar 6.12 Tekstur Area Display

Sumber : Analisa Penulis

Berdasarkan pada gambar diatas, Tekstur yang diterapkan berbeda-beda tiap ruang dalam tema sesuai dengan karakter tiap zona/tema pada taksonomi benda pameran, perbedaan tekstur akan diterapkan ke berbagai elemen ruang seperti pada dinding dan bidang dasar (lantai). Area Hall dan Restoran megunakan tema yang berbeda dengan area display ikan. Dikarenakan area yang di rancang berdasar taksonomi hanya area display ikan.

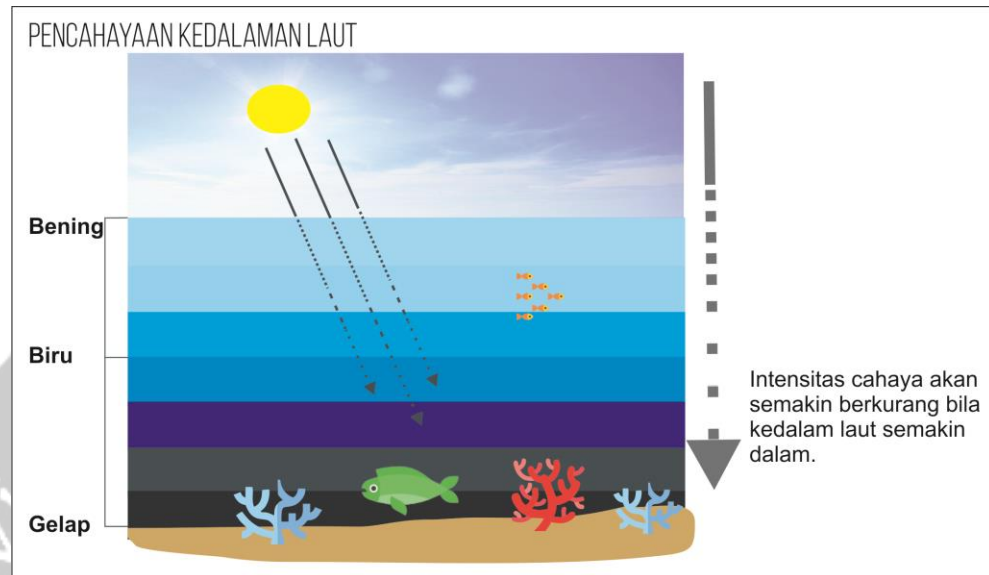
6.3.7 Warna



Gambar 6.13 Warna Area Display
Sumber : Analisa Penulis

Warna yang akan digunakan adalah warna-warna dingin turunan warna biru yang menggambarkan kondisi lautan ,air dan suasana yang sejuk . Pada area display ikan menggunakan warna yang beragam namun tetap dominan warna dingin agar tema besar pada *Oceanarium* tetap ada pada setiap ruang, untuk area hall dan area pendukung seperti area Restoran dan area toko souvenir akan menggunakan warna yang lebih beragam bertujuan untuk memikat pengunjung agar datang dan menikmati sarana pendukung dan berfoto di spot-spot yang menggunakan warna yang menarik..

6.3.8 Pencahayaan dan Penghawaan

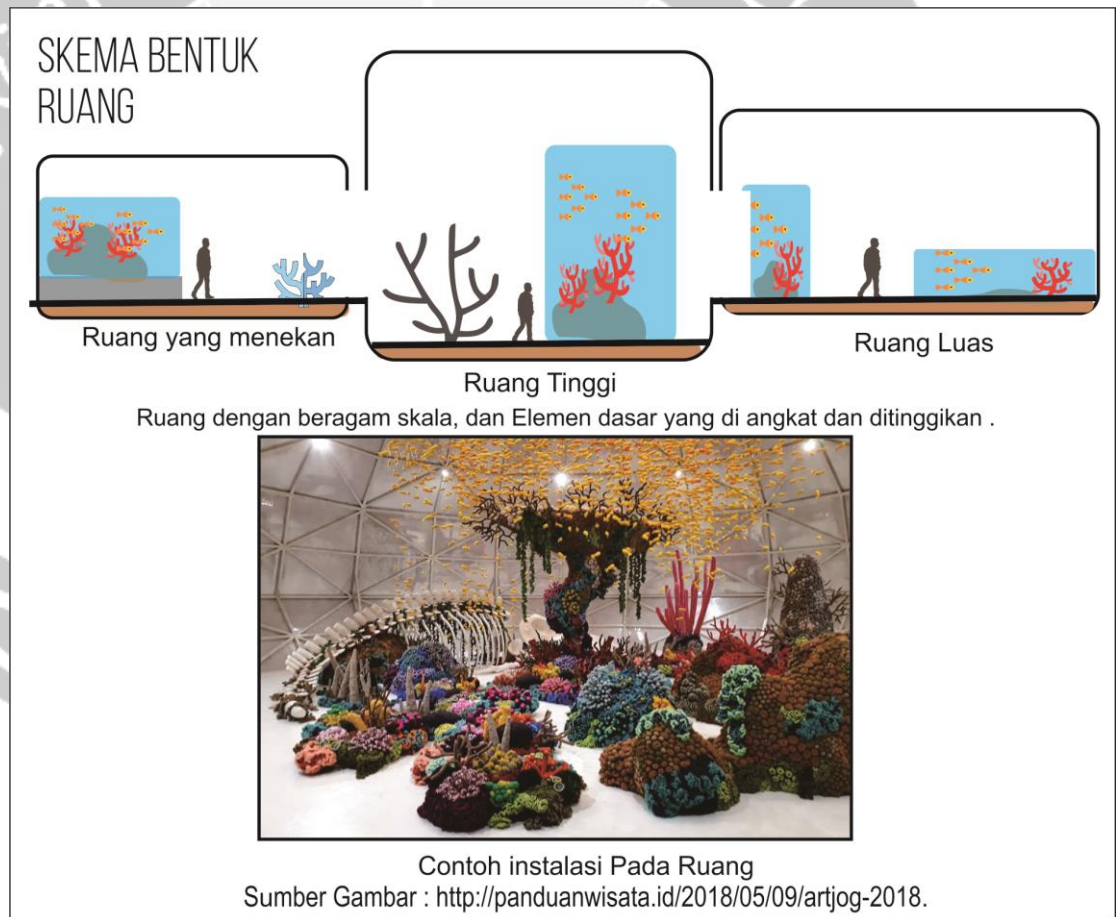


Gambar 6.14 Pencahayaan Berdasar Kedalaman Laut
Sumber : Analisa Penulis

Teknik pencahayaan pada area display akan diolah menggunakan pencahayaan alami dan buatan yang akan di tata berdasarkan zonasi yang di klasifikasikan berdasarkan kedalaman laut.,semakin pengunjung memasuki area *oceanarium* maka pencahayaan akan mengikuti suasana di dalam laut akan semakin gelap. Sementara untuk teknik pencahayaan pada area hall,restoran dan toko souvenir menggunakan kombinasi pencahayaan alami dan buatan dan penghawaan yang alami.

6.3.9 Bentuk Ruang

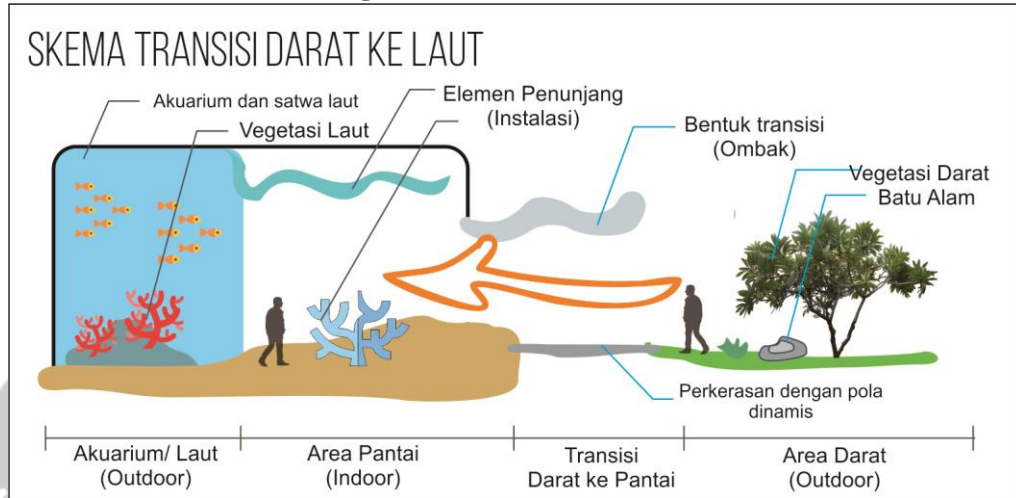
Bentuk ruang pada *oceanarium* akan dirancang dengan suasana laut dan pantai. Dengan skala yang menekan, skala yang tinggi dan skala yang luas. Permainan elevasi juga di terapkan dalam ruang. Karakter bentuk yang dinamis, tegas berdasarkan hasil analisis dari tiap karakter pada taksonomi akan diterapkan pada dinding lantai dan berupa instalasi penunjang tiap tema. Dengan adanya karakter yang berbeda pada tiap ruang membuat tiap tema menjadi unik.



Gambar 6.15 Gambaran Bentuk Ruang

Sumber : Analisa Penulis

6.3.10 Elemen Pembentuk Ruang



Gambar 6.16 Skema Transisi Darat ke Laut
Sumber : Analisa Penulis

Elemen pembentuk ruang akan dibuat beragam dengan perubahan dari area luar bangunan (suasana di daratan) dan masuk ke dalam area dalam bangunan (area di dalam laut). Material, tekstur, pencahayaan dan warna akan dibuat menarik agar pengunjung merasakan masuk ke dalam laut dan menjelajahnya dengan suasana yang baru. Dan tema pada tiap ruang display memiliki keunikan bentuk yang berdasar pada karakter tiap taksonomi ikan, hal ini dibuat untuk membuat pengunjung mudah memahami karakter tiap satwa dan dapat membuat pengunjung teredukasi setelah memasuki bangunan *oceanarium* yang akan dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

- Chiara, Joshep De, dan John Callender. 1983. *TIME-SAVER STANDARDS FOR BUILDING TYPES*. Singapore: McGraw-Hill.
- Ching, Francis D. K. *ARSITEKTUR BENTUK, RUANG, DAN TATANAN*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2008.
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek jilid 1*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 1996.
- DATA ARSITEK jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga 2002.
- Iwan, Sutrisno, 1997 dalam Arif Wahyu “Perancangan Oceanarium di Semarang” 2015
- Sanjaya, Edo Anugra, 2015 “*LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN OCEANARIUM DI KAWASAN WISATA PANTAI PARANGTRITIS*” S1 thesis, UAJY
- Kamus Besar Bahasa Indonesia
Walikota Yogyakarta. *Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2015 tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Pemerintah Daerah, 2015-2035.

Pustaka Internet

- <https://www.ilmutekniksipil.com/utilitas-gedung/klasifikasi-sistem-pembuangan-air-kotor> (diakses pada 24 Mei 2018)
- <https://www.archdaily.com/antalya-aquarium-bahadir-kul-architects> (diakses pada 19 Maret 2018)
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Akuarium> (diakses pada 21 Maret 2018)
- <https://www.materipendidikan.info/2018/01/pengertian-ilmu-taksonomi-takson-dan.html> (diakses pada 21 Maret 2018)
- <https://www.ilmudasar.com/2017/01/Vertebrata-dan-Invertebrata.html> (diakses pada 21 Maret 2018)

<http://www.pusatbiologi.com/2013/02/klasifikasi-ciri-ciri-anatomi-dan.html>
(diakses pada 21 Maret 2018)

<https://yogyakarta.bps.go.id/2017/.html>
(diakses pada 25 Maret 2018)

<http://portal.jogjaprov.go.id/pemerintahan>
(diakses pada 25 Maret 2018)

<http://www.bpkp.go.id/diy/konten/824/Profil-Kota-Yogyakarta>
(diakses pada 25 Maret 2018)

<https://www.ancol.com/destinasi/sea-world-ancol>
(diakses pada 27 Maret 2018)

<https://id.climate-data.org>
(diakses pada 9 April 2018)

<http://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/diy/yogyakarta>
(diakses pada 9 April 2018)

<http://budisma.net/2015/03/ciri-ciri-scyphozoa>
(diakses pada 14 April 2018)

<http://linebiologi.co.id/2015/01/klasifikasi-super-kelas-pisces.html>
(diakses pada 20 April 2018)

<https://alampriangan.com/mengenal-pohon-tanjung-dan-manfaatnya>
(diakses pada 21 Mei 2018)

<https://kontraktortamanjakarta.com>
(diakses pada 21 Mei 2018)