

PERANCANGAN *SEA AQUARIUM* DENGAN TEMA METAFORA DI BSD, KABUPATEN TANGERANG.

Rafi Afif Umayya, Sri Kurniasih

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : rafiumaya96@gmail.com

²Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : sri.kurniasih@budiluhur.ac.id

Abstrak

Sea Aquarium merupakan suatu tempat edukasi dan rekreasi yang memperkenalkan beragam jenis biota hewan laut didalamnya. Memiliki aspek-aspek dengan adanya interaksi langsung antara pengunjung terhadap kehidupan di dalam laut. Lokasi yang ingin digunakan di BSD, Kabupaten Tangerang yang dimana lokasi tersebut sangat strategis dikarenakan BSD adalah kota yang sedang berkembang dalam segi infrastrukturnya.

Perancangan *Sea Aquarium* menggunakan tema arsitektur metafora, dari ketiga jenis metafora arsitektur maka *Sea Aquarium* menggunakan tema *Tangible Methapors* (metafora yang dapat diraba) yang mengambil bentuk salah satu biota hewan laut yaitu bentuk ikan pari manta pada fasad bangunan. Menggunakan bentuk ikan pari manta dikarenakan ikan pari manta merupakan salah satu hewan laut yang cukup idientik karena bentuk tubuhnya, yang membuat para pengunjung atau masyarakat daerah setempat gampang mengingat bangunan tersebut. Harapnya *Sea Aquarium* ini dapat menjadi sebuah wadah rekreasi dan edukasi untuk semua kalangan, agar lebih menjaga dan melestarikan biota hewan laut. Selain itu juga dapat menjadi area rekreatif untuk keluarga dan mewadahi tempat rekreasi dan edukasi di Kabupaten Tangerang.

Kata Kunci: *Sea Aquarium*, Arsitektur Metafora

Abstract

Sea Aquarium is an educational and recreational place that introduces various types of marine biota in it. Has aspects with the direct interaction between visitors to life in the sea. The location you want to use in BSD, Tangerang Regency where the location is very strategic because BSD is a developing city in terms of its infrastructure.

Designing the Sea Aquarium using metaphorical architectural themes, of the three types of architectural metaphors, the Sea Aquarium uses the theme Tangible Methapors, which takes the form of one of the marine biota of manta ray fish in the facade of a building. Using the shape of manta rays because manta rays are one of the marine animals that are quite idyllic because of their body shape, which makes visitors or the local community easy to remember the building. Hopefully this Sea Aquarium can be a place of recreation and education for all people, to better protect and preserve marine biota. Besides that it can also be a recreational area for families and accommodate recreational and educational places in Tangerang Regency.

Keywords: *Sea Aquarium*, *Methapors Architectur*

1. PENDAHULUAN

Wisata di kota Kabupaten Tangerang belum ada tempat wisata yang memperkenalkan satwa hewan laut, di Indonesia sendiri tepatnya di jabodetabek hanya terdapat tiga tempat wisata yang memperkenalkan satwa hewan air tawar dan air laut yaitu Jakarta Akuarium, Sea Word, dan Musium Air Tawar di Taman Mini dan

ketiganya berlokasi di daerah Jakarta yang dimana jumlah tersebut masih kurang bagi masyarakat Indonesia. Kurangnya tempat wisata yang memperkenalkan hewan laut, menyulitkan khususnya para wisatawan dari luar Jakarta untuk mengetahui jenis-jenis hewan laut. Kehadiran *Sea Aquarium* di Kabupaten Tangerang sebagai fasilitas rekreasi yang

bersifat alam dan pengetahuan, memberi masukan besar bagi perkembangan serta kemajuan fasilitas rekreasi dan pendapatan daerah, juga membawa dampak positif bagi masyarakat, untuk dapat mengetahui potensi kekayaan biota laut Indonesia, sehingga masyarakat akan memupuk rasa cinta tanah air serta kekayaan alam yang terkandung didalamnya, termasuk laut dan segala isinya, tidak berbeda ketika kita melakukan pendakian.

Oleh karena itu akan dibangun sebuah *Sea Aquarium* atau objek wisata hewan laut di Kabupaten Tangerang. Perencanaan dan perancangan yang tepat akan diperlukan untuk dapat menghasilkan sebuah rancangan bangunan yang sesuai dengan fungsi kegunaan. Sebuah bangunan yang nyaman dan menarik adalah bangunan yang memiliki ciri khas dari fisik hingga isi bangunannya. Agar mempermudah orang untuk mengenal *Sea Aquarium*, maka akan menerapkan tema Metafora dan untuk memberi visualisasi masyarakat terhadap fisik bangunan itu sendiri. Dan maka diperlukan suatu wahana wisata untuk memenuhi kebutuhan akan tempat rekreasi, edukasi berupa *Sea Aquarium* yang nantinya diharapkan dapat membangkitkan sektor wisata, ekonomi dan pendidikan di Kabupaten Tangerang

1.2. TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1. Tujuan

1. Merancang tempat wisata baru dengan objek yang baru di Kabupaten Tangerang.
2. Membuat suatu tempat edukasi dan memperkenalkan hewan laut..
3. Untuk meningkatkan fasilitas kota di Kabupaten Tangerang..

1.2.2. Sasaran

Sebagai landasan program perancangan sarana tempat rekreasi *Sea Aquarium* dengan menciptakan suatu tempat wisata, rekreasi, edukasi yang ideal, atraktif, dan dengan mempertimbangkan kondisi dan potensi alamnya sehingga diperoleh keseimbangan, kelestarian alam yang akan diolah, pola tata ruang yang serasi, serta memilikidaya tarik

wisatawan untuk berkunjung dan menikmati sarana rekreasi yang tersedia.

1.3. METODE PENGUMPULAN DATA

- a. Data Primer (wawancara, studi kasus)
- b. Data sekunder (Studi kepustakaan)

1.4. METODE ANALISA DAN SINTESA

Meninjau beberapa aspek hubungan yaitu aspek manusia aspek manusia, aspek lingkungan, dan aspek bangunan, yaitu :

a. Aspek Manusia

Dengan merencanakan analisa manusia yang didalamnya menganalisa mengenai program ruang yang disusul dengan membuat diagram ruang atau denah kasar untuk tercapainya penempatan ruang yang sesuai dengan kebutuhan pelaku kegiatan.

b. Aspek Lingkungan

Dengan melakukan survei lapangan lalu merencanakan analisa tapak pada lokasi yang sudah ditentukan dan membuat alternatif pilihan pada analisa tapak bila diperlukan.

c. Aspek Bangunan

Pola gubahan massa dengan memetaforakan bentuk dasar ikan pari manta, dikarenakan ikan pari merupakan biota hewan laut yang idientik dengan bentuk tubuhnya.

2.1. GAMBARAN UMUM PROYEK

1. Judul Proyek : Perancangan Sea Aquarium Dengan Tema Metafora di BSD, Kabupaten Tangerang.
2. Tema : Arsitektur Metafora.
3. Sifat Proyek : Fiktif.
4. Lokasi : Jl. BSD Raya Barat, BSD City, Cisauk, Kab-Tangerang
5. Fungsi Bangunan : Rekreasi, Edukasi.
6. Pengelola Proyek : Swasta.
7. Sasaran : Masyarakat Umum
8. Fasilitas : R. Pameran, Mini Teater Musium Mini, Mini Zoo, R. Teater, Food Court, Cafe Aquarium Utama
9. Luas Lahan : ± 53.000 m² (5,3 Ha).

2.2. PENGERTIAN TEORITIS JUDUL PROYEK

2.2.1. DEFINISI SEA AQUARIUM

1. Pengertian Sea : Laut

Laut adalah kumpulan air asin yang sangat banyak dan luas dipermukaan bumi dan berhubungan samudra, memisahkan atau menghubungkan suatu benua dengan benua lainnya dan pulau dengan pulau. Air laut

merupakan campuran dari 96,5% air murni dan 3,5 meterial lainnya seperti garam-garaman, gas-gas terlarut, bahan-bahan organik dan partikel-partikel tak terlarut. Sifat-sifat fisis utama air laut ditentukan oleh 96,5% air murni. (Wikipedia, n.d.)

2. Pengertian Aquarium

Sebuah vivarium biasanya ditempatkan disebuah tempat denga sisi yang teransparan yang terbuat dari kaca atau plastik berkekuatan tinggi, didalamnya terdapat satwa atau tumbuhan air yang biasanya ikan dan dapat juga diperuntukan untuk hewan reptil yang digunakan untuk *display*. (Wikipedia, n.d.)

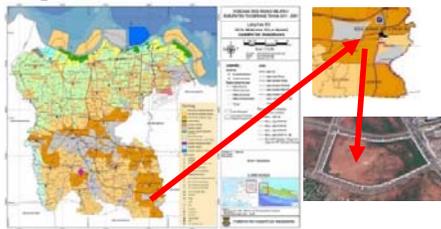
3.1. ARSITEKTUR METAFORA

3.1.1. Pengertian Arsitektur Metafora

Pengertian Metafora dalam arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Metafora mengidentifikasi hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasi pola hubungan sejajar. Dengan metafora seorang perancang dapat berkreasi dan bermain-main dengan imajinasinya untuk diwujudkan dalam bentuk karya arsitektur.

4.1. ANALISA TATA GUNA LAHAN

Lahan yang menjadi perencanaan *Sea Aquarium* sebagai berikut



Gambar 4.1. Peta Zonasi dan denah lokasi

Sumber : Tata Ruang Wilayah Kabupaten Tangerang

Berdasarkan ketentuan dari Dinas Tata Kota Kabupaten Tangerang, lokasi site tersebut memiliki ketentuan sebagai berikut:

1. Luas Lahan : ± 53.000 m² (5,3 Ha)
2. KDB (Konfiensi Dasar Bangunan) : 60 %
3. KLB (Konfiensi Luas Bangunan) : 5 %

4. KDH (Konfiensi Daerah Hijau) : Min 20%
5. GSB Bagian Depan : ½ x Row Depan
: ½ x 20 Meter = 10 meter
6. GSB Bagian Belakang : ½ x Row Belakang
: ½ x 16 Meter = 8 meter
7. GSB Bagian Samping Kiri & Kanan
: ½ x Row Samping
: ½ x 16 Meter = 8 meter
8. Ketinggian Maximal Bangunan : 5 Lantai
9. Peruntkan : Bangunan Komersil

1. Analisa Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

- a. Pengelola
Pengelola bangunan Sea Aquarium terdiri dari General Manager yang dibantu oleh para staff ahli serta para petugas lainnya.
- b. Pengunjung rekreasi
Pengunjung rekreasi adalah orang yang datang guna menikmati sajian fasilitas dan biota atau barang yang dipamerkan. Pengunjung rekreasi ada juga yang hanya menikmati panorama laut yang mempunyai ciri khas.
- c. Pengunjung edukatif
Pengunjung Edukatif adalah pengunjung yang ingin mengetahui lebih dalam tentang kehidupan biota laut, dalam rangka studi riset atau hal lain. Biasanya dilakukan oleh pelajar, mahasiswa, atau peneliti.

2. Rekapitulasi Luasan Proyek dan Luasan Ruang Luar

a. Rekapitulasi Luasan Proyek :

Tabel 4.1. Total analisa kebutuhan Luas Ruang Dalam & Luar

Ruang Dalam & Luar	Luas Ruang
Pelayanan Umum	9.789,9 m ²
Pelayanan Teknis	2.584,8 m ²
Pelayanan Penunjang	1.708,8 m ²
Service	802,6 m ²
Parkiran	9.315 m ²
Ruang Utilitas	772 m ²

Ruang Terbuka Hijau	10.600 m ²
Jalan Dalam Site	7.950 m ²
Total	42.951 m²

5.1. KONSEP TAPAK

5.1.1. Eksisting Tapak

- Lokasi Site : Jl.BSD Grand Boulevard, Cisauk, Kab. Tangerang, Banten
- Luas Lahan : ± 4 Ha

5.1.2. Kesimpulan

Menerapkan tema metafora pada bangunan *Sea Aquarium* dikarenakan tema metafora pada bangunan akan membuat suatu bangunan bagaikan, bagai, seperti benda atau makhluk yang diinginkan.

Dari hasil pengertian metafora dan jenis-jenisnya maka jenis *Tangible Methapors* (metafora yang dapat diraba), menjadi pilihan konsep perancangan *Sea Aquarium*. Melalui konsep ini saya sebagai penulis ingin unsur-unsur bangunan menyerupai ikan pari manta yang abstrak pada fasad bangunan sehingga menghasilkan cara pandang yang berbeda bagi setiap orang yang melihat bangunan *Sea Aquarium*.

5.2. KONSEP DESAIN

SITE PLAN



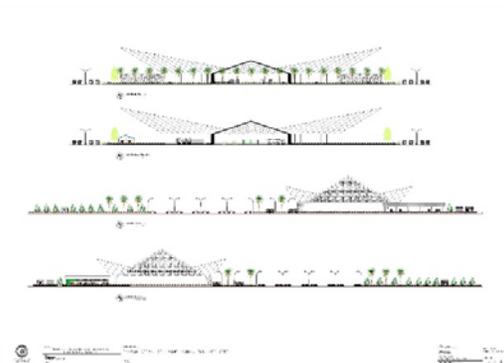
Gambar 5.1.Site Plan
Sumber : Data Pribadi

BLOCK PLAN



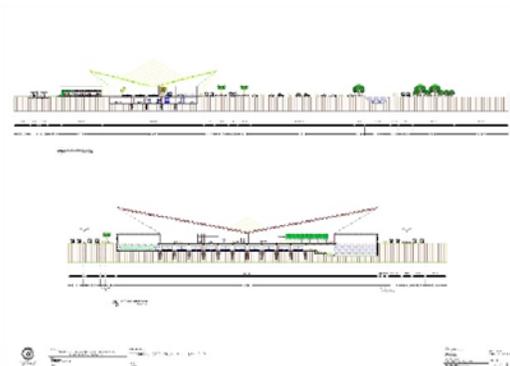
Gambar 5.2.Blok Plan
Sumber : Data Pribadi

TAMPAK SITE



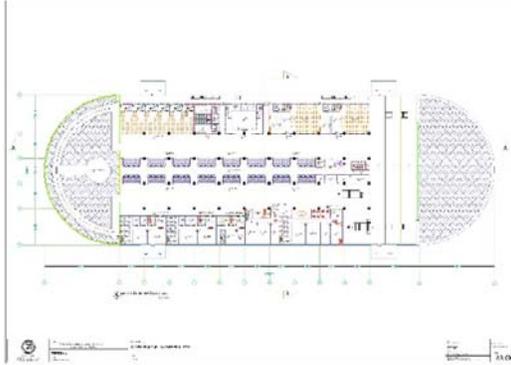
Gambar 5.3.Tampak SITE
Sumber : Data Pribadi

POTONGAN SITE



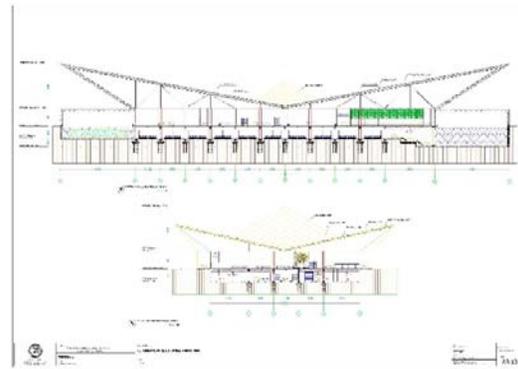
Gambar 5.4.Potongan B-B Site Plan
Sumber : Data Pribadi

DENAH BASEMENT



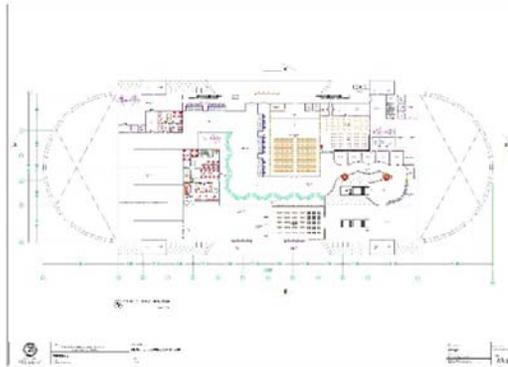
Gambar 5.5. Denah Basement
Sumber : Data Pribadi

POTONGAN BANGUNAN



Gambar 5.8. Tampak Depan Bangunan
Sumber : Data Pribadi

DENAH PODIUM

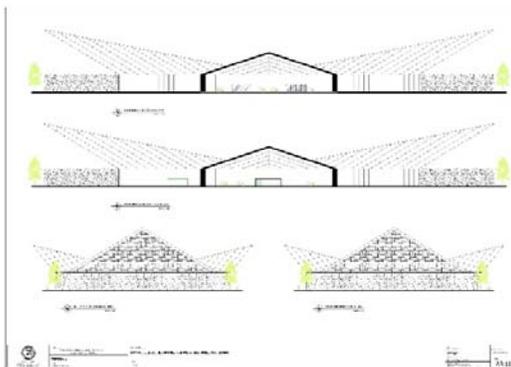


Gambar 5.6. Denah Lt. 1
Sumber : Data Pribadi

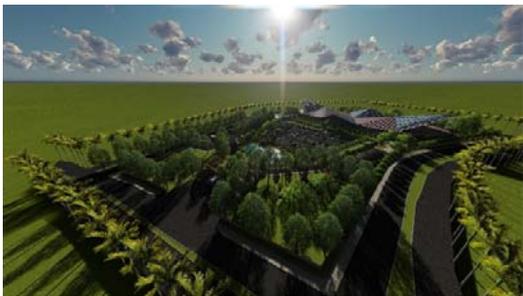
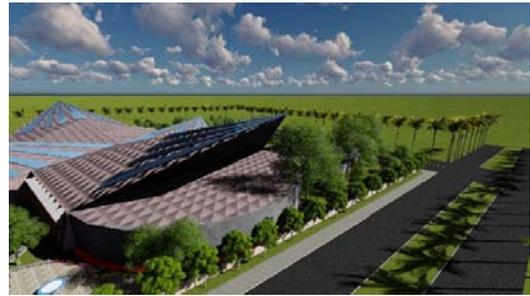
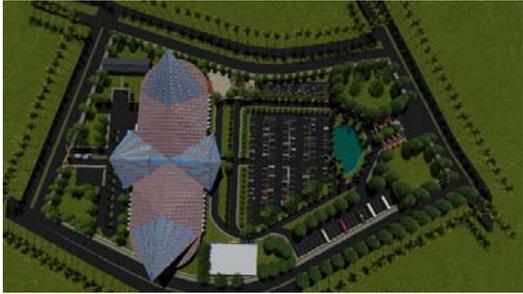
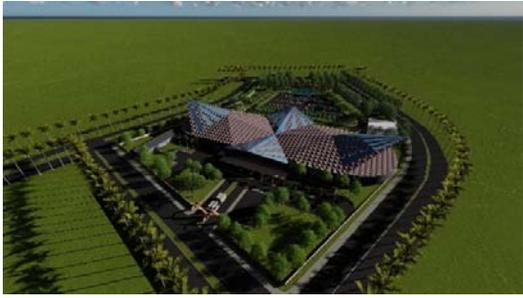
3D EXTERIOR



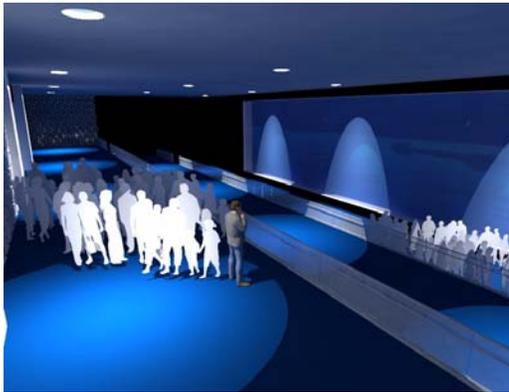
TAMPAK BANGUNAN



Gambar 5.7. Tampak Bangunan
Sumber : Data Pribadi



3D INTERIOR



4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain diaplikasikan berdasarkan judul dan tema sesuai dengan fungsi bangunan.
2. Desain telah melalui beberapa proses, mulai dari kebutuhan ruang hingga perhitungan luas ruang.
3. Desain Menerapkan tema metafora pada bangunan *Sea Aquarium* dikarenakan tema metafora pada bangunan akan membuat suatu bangunan bagaikan, bagai, seperti benda atau makhluk yang diinginkan.
4. Dari hasil pengertian metafora dan jenis-jenisnya maka jenis *Tangible Methapors* (metafora yang dapat diraba), menjadi pilihan konsep perancangan *Sea Aquarium*. Melalui konsep ini saya sebagai penulis ingin unsur-unsur bangunan menyerupai ikan pari manta yang abstrak pada fasad bangunan sehingga menghasilkan cara pandang yang berbeda bagi setiap orang yang melihat bangunan *Sea Aquarium*.

DAFTAR PUSTAKA

Akuarium, S. (n.d.). No Title. Retrieved from <https://id.wikipedia.org/wiki/Akuarium>

Alivia, F. (2015). No TitlePariwisata Meningkatkan Devisa Negara. Retrieved March 24, 2018, from https://www.kompasiana.com/friskaaliviadianasari/pariwisata-meningkatkan-devisa-negara_5659a4a4ec96732909963530

Anwar, A. (n.d.). AKUARIUM. Retrieved from http://www.aquarium.info/en3/857-754/aquarium_91190_aquarium.html

Dinas tata ruang. (n.d.). Arsitektur: Pengertian dan Perjalanan Sejarahhny. Retrieved March 24, 2018, from <http://trtb.pemkomedan.go.id/artikel-995-arsitektur-pengertian-dan-perjalanan-sejarahnya.html>

fachri. (n.d.). update ilmu kampus. Retrieved from <http://fachriupdatekampus.blogspot.co.id/2016/03/s-ekripsi-arsitektur-metafora.html>

Gutman, R. (n.d.). Penjelasan Pengertian Arsitektur Beserta Fungsi, Teori dan Contoh Bangunan Arsitektur Terlengkap. Retrieved March 24, 2018, from <https://www.sekolahpendidikan.com/2017/12/penje-lasan-pengertian-arsitektur.html>

havril, zainul. (n.d.). Definisi akuarium secara umum. Retrieved from https://www.facebook.com/permalink.php?id=142609869237055&story_fbid=453600204709890
ii, B. A. B., & Teori, L. (2003). No Title, 11–48.

Kabupaten Tangerang. (n.d.). Retrieved March 24, 2018, from https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Tangerang

Muhammad, F. (n.d.). konsep metafora. Retrieved March 24, 2018, from <http://kandangarsitektur.blogspot.co.id/2012/02/metafora-dalam-arsitektur.html>

syeh nawawi. (n.d.). Peluang Investasi Di Sektor Industri Pariwisata Sangat Menjanjikan. Retrieved from https://www.google.co.id/search?ei=gdPOWsy4BcvavgSv24zoDQ&q=peluang+kabupaten+tangerang+sebagai+wisata&oq=peluang+kabupaten+tangerang+sebagai+wisata&gs_l=psy-ab.3...9033.12656.0.12825.12.10.2.0.0.0.159.857.3j4.7.0....0...1.1.64.psy-ab.4.0.0....0.31PIOu5_DOK

Wahyu, A. (n.d.). Pengertian Ocean. Retrieved March 24, 2018, from <https://text-id.123dok.com/document/eqodgm6kz-pengertian-oceanarium-tinjuan-oceanarium-1-pengertian-ocean.html>

Wikipedia. (n.d.). Laut. Retrieved from <https://id.wikipedia.org/wiki/Laut>