

1. PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Perancangan Interior:

1. Proses / cara merancang bagian dalam gedung (ruang dan sebagainya):
tatanan perabot (hiasan dan sebagainya) di ruang dalam gedung.
(KBBI, 1982 : 383, 815)
2. Proses pemecahan masalah yang disertai pemikiran yang kreatif sehingga tempat hasil rancangan membuat pemakai dapat beraktivitas serta dapat memberikan kepuasan dan kenyamanan bagi pemakainya.
(Lecorbusier, Seniman dan Aritek; KUBI, 1991 : 856)
3. Hasil pemikiran dari suatu proses pemecahan masalah yang disertai pemikiran yang kreatif dan logis guna mencapai hasil yang maksimal melalui pengidentifikasian masalah, analisa dan mengupayakan beberapa alternatif pemecahan masalah yang paling efektif, dimana proses tersebut didasari kebutuhan konsumen dan juga batasan-batasan lainnya.
(dk Ching, 1996; KUBI, 1991 : 856)

Pusat Informasi :

1. Pusat informasi adalah area yang memiliki luasan tertentu, yang merupakan ruang yang fleksibel dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, yang difungsikan untuk memberi informasi. (Chiara, 1984).
2. Suatu tempat / wadah yang menyediakan / mengusahakan informasi (keterangan, berita, makna) yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan. (Chiara, 1984; KBBI, 1991)

Taman Laut :

- Daerah di dalam laut yang penuh dengan kerang; rumah binatang, koral berwarna-warni dan ikan beraneka ragam.
(Kamus Umum Bahasa Indonesia)

Jadi arti dari “Perancangan Interior Pusat Informasi Taman Laut di Surabaya” adalah proses / cara merancang bagian dalam ruang dalam bangunan / wadah yang menyediakan keterangan, berita / informasi mengenai pengetahuan dan pengenalan terhadap kegiatan, kehidupan dan jenis habitat laut Indonesia tidak hanya secara visual saja namun juga menghadirkan suasana ruang yang membuat pengunjung betah / tidak bosan, yang merupakan hasil pemikiran dari suatu proses pemecahan masalah melalui tahap pengidentifikasian masalah, analisa sampai alternatif pemecahan masalah yang paling efektif.

1.2. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan dimana sebagian besar dari seluruh luas Indonesia adalah berupa lautan. Karena itu Indonesia memiliki potensi laut yang besar meliputi sumber daya hayati, mineral, dan energi. Salah satu dari potensi laut Indonesia adalah keindahan kehidupan bawah laut itu sendiri. Oleh karena itu perlu suatu wadah dimana manusia sebagai unsur pengelola kekayaan alam dapat mulai mengenal dari kemudian menggali lebih dalam tentang keindahan kehidupan di bawah laut.

Memang ada pengembangan terhadap potensi laut dengan adanya taman-taman laut di beberapa daerah di Indonesia. Tetapi biaya yang dikeluarkan seseorang untuk menikmati keindahan laut di taman laut sangatlah besar. Selain dibutuhkan keterampilan menyelam dengan biaya kursus yang tinggi, juga keberadaan taman laut yang tidak di setiap daerah sehingga sulit dicapai dengan biaya murah. Bagi peminat taman laut yang kurang mampu tentu merupakan hal yang memberatkan. Apalagi dalam kondisi perekonomian yang seperti sekarang ini. Surabaya sebagai kota markim, bahari, dan terbesar ke-dua di Indonesia serta dikenal sebagai pintu gerbang bagi Indonesia Timur baik dari segi ekonomi, sosial dan juga budaya ini memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi salah satu tujuan tempat fasilitator pengenalan wisata bahari di Indonesia, saat ini tempat wisata bahari yang telah ada di Surabaya antara lain: Pantai Ria Kenjeran, Monumen Kapal Selam, dan museum angkatan laut Jalasveva Jayamahe dari tempat-tempat wisata yang tersedia di atas maka kita ketahui bahwa Surabaya masih minim akan tempat-tempat yang bertujuan dapat mengenalkan masyarakat

Surabaya terhadap kekayaan dan keindahan taman laut Indonesia. Dengan adanya tempat atau sarana seperti museum taman laut, hal ini dapat membantu masyarakat khususnya masyarakat Surabaya untuk menyadari bahwa Indonesia kaya akan keindahan laut dan mendorong pelestariannya serta meningkatkan pendapatan Negara dengan bertambahnya jumlah wisatawan domestic.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

- Bagaimana menciptakan interior suatu pusat informasi taman laut yang mampu membawa pengunjung ke dalam perjalanan menyelami taman laut melalui suasana ruang yang dicipta.

1.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan interior taman laut ini adalah sebagai berikut:

- Menciptakan interior suatu pusat informasi taman laut yang mampu membawa pengunjung ke dalam perjalanan menyelami taman laut melalui suasana ruang yang dicipta.

1.5. Manfaat Perancangan

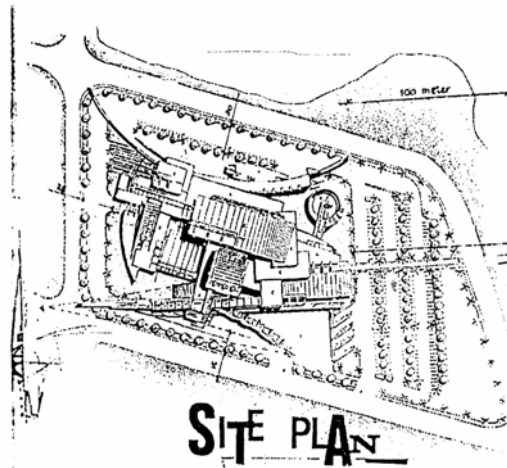
Manfaat perancangan interior pusat informasi taman laut ini adalah agar pengunjung dapat memahami kehidupan ekosistem dan biota taman laut.

1.6. Sasaran Perancangan

Sasaran perancangan pusat informasi taman laut ini ditujukan bagi masyarakat umum yang ingin mengenal lebih dalam mengenai keindahan taman laut yang merupakan salah satu objek wisata yang menarik bagi masyarakat di Surabaya.

1.7. Ruang Lingkup Layanan Proyek

Letak lokasi proyek/lahan berada dalam Unit Pengembangan Pantai Timur Surabaya, Unit Disatrik Kalisari, Kelurahan Kejawanputih Tambak, Kecamatan Mulyorejo.



Gambar 1.1. Site Plan

Batas fisik kawasan adalah sebagai berikut:

- Utara : Taman Ria Kenjeran
- Selatan : Sungai/Saluran Kali Tepurejo
- Timur : Selat Madura
- Barat : Rencana Jalan Tol Lintas Timur Surabaya

Luas lahan adalah 45.000m² dengan kondisi topografi tidak berkontur, sedangkan luas area Pusat Informasi Taman Laut yang akan dirancang seluas kurang lebih 1000 m².

Ruang Lingkup dari pusat informasi taman laut meliputi beberapa fasilitas yang akan dirancang, adalah sebagai berikut:

- Galeri Foto

Pada area ini terdapat koleksi-koleksi foto taman laut Indonesia yang beranekaragam dan indah. Foto-foto tersebut dipajang pada dinding-dinding partisi yang diatur sedemikian rupa sehingga sirkulasi pengunjung lancar dan tidak memberi kesempatan pada pengunjung untuk bersembunyi.

- **Lobi**
Pada area lobi tersedia beberapa fasilitas antara lain area duduk yang berfungsi sebagai ruang duduk dan ruang tunggu, area komunikasi dan area resepsionis. Area ini merupakan ruang pertama pada bangunan pusat informasi taman laut. Sehingga main entrance dibuat lebih besar (pintu utama).
- **Café dan Resto**
Pada area café ini disediakan makanan dan minuman ringan, untuk resto menyediakan hidangan *seafood* yang beranekaragam dan di dalamnya untuk menambah suasana nyaman dan menghibur diputar alunan musik sehingga area ini menjadi tempat yang cocok untuk bersantai dan mengobrol.
- ***Souvenir Shop***
Pada area *souvenir shop* ini menjual berbagai macam pernak-pernik seperti kaos, topi, boneka, sandal dan lain-lain yang berhubungan dengan dunia laut.
- **Ruang *audio visual***
Ruang ini difungsikan untuk pemutaran film-film pengetahuan yang berhubungan dengan taman laut Indonesia.
- **Loket Area**
Loket area terletak pada ruang bagian depan pusat informasi taman laut ini, sehingga pengunjung dapat membeli tiket terlebih dahulu sebelum menikmati kunjungannya.
- **Aquarium Area**
Pada aquarium area ini terdapat sejumlah aquarium dengan habitat laut yang beranekaragam, dari ikan, koral, tumbuhan laut dan lain-lain yang semuanya itu terdapat dalam taman laut Indonesia. Pada setiap aquarium terdapat keterangan mengenai habitat di dalamnya.
- ***Touch and Feed Pool***
Pada area *touch and feed pool* ini para pengunjung dapat memberi makan dan menyentuh ikan, penyu serta habitat laut lainnya. *Touch and feed pool* area ini berbentuk kolam dengan ketinggian yang dapat dijangkau oleh pengunjungnya sehingga membuat pengunjung merasa senang dan tidak cepat bosan.

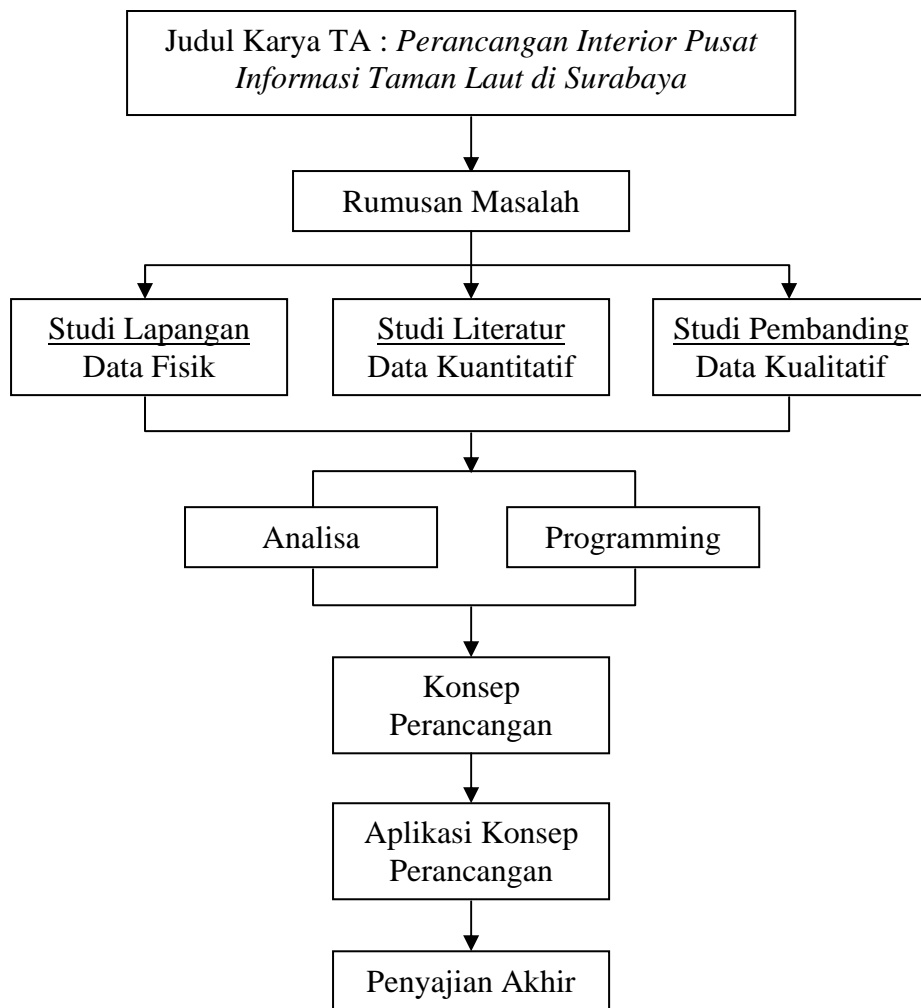
- *Operation Area*

Area ini terletak di belakang *display tank*. Area ini memiliki ketinggian lantai dari lantai area publik. Tingginya sekitar tiga kaki lebih tinggi dari lantai publik area hal ini ditentukan dari ketinggian rata-rata pengunjung yang melihat melalui kaca ke dalam aquarium display. Area ini meliputi area seperti area penyimpanan barang-barang, jaring, obat-obatan dan kulkas untuk penyimpanan bahan makanan serta area persiapannya. Area ini sifatnya privat dan disarankan pintu selalu terkunci, disarankan juga terdapat kotak handuk/kain dan *washbassins* dengan air panas/dingin serta kontainer untuk penyimpanan jaring yang sudah disterilisasi. Area ini juga harus memiliki sirkulasi yang cukup untuk transportasi pemindahan spesies baru dan lain-lain. Aquarium karantina juga terdapat pada area ini dan terdapat juga ruang yang disediakan bagi aquarist.

Tabel 1. Besaran Ruang

Ruang	Kapasitas	Pendekatan	Perhitungan
Lobby	20 orang	NAD 1.9-2 m ² /orang	Min = 20 x 2 = 40 m ²
Galeri Foto	20 orang	Asumsi 2 m ² /orang	Min = 20 x 2 = 40 m ²
Ruang Audiovisual	40 orang	Asumsi 1.8 m ² /orang	Min = 40 x 1.8 = 72 m ²
Souvenir Shop	10 orang	Asumsi 2 m ² /orang	Min = 10 x 2 = 20 m ²
Café and Resto	50 orang	TSS 1.8 m ² /orang	Min = 50 x 1.8 = 90 m ²
Aquarium Area	80 orang	Asumsi 2.5 m ² /orang	Min = 80 x 2.5 = 200 m ²
Touch and Feed Pool	15 orang	Asumsi 2 m ² /orang	Min = 15 x 2 = 30 m ²
Operation Area	5 orang	Asumsi 3 m ² /orang	Min = 5 x 3 = 15 m ²
			Min = 507 m ²
		Sirkulasi 20%	101.4 m ²
		Sirkulasi 30%	152.1 m ²
		TOTAL	760.5 m²

1.8. Metode Perancangan



Sajian Data :

- Studi Lapangan : studi yang dipakai untuk memperoleh data fisik yakni data yang berkaitan dengan lapangan seperti penghuni, bentuk bangunan, site, situasi, dan sebagainya.
- Studi Literatur : studi untuk memperoleh data literatur yakni data yang menunjang perancangan, merupakan data teoritis yang bersumber dari buku, jurnal, kamus, internet, dan sebagainya.
- Studi Pemandangan : studi untuk memperoleh data fisik (lokasi lain) maupun data yang didapat dari buku berupa data perancangan sejenis.

Analisa dan Programing :

Metode untuk mengkaji setiap permasalahan baik dari sisi data fisik (lapangan), teori (literatur), maupun data pembanding. Hasil analisa data menghasilkan data baru yang masih perlu diolah berdasarkan daftar kebutuhan ruang, kapasitas ruang, besaran minimum setiap ruang dikaji secara antropometri dan ergonomi, serta orientasi antar ruang.

Konsep Perancangan :

Jawaban tuntutan permasalahan yang ada berdasarkan hasil analisa dan program ruang serta merupakan pedoman dalam aplikasi perancangan yang dapat disertai dengan gaya atau tema perancangan yang mendukung analisa.