

Fasilitas Wisata Biota Laut bagi Anak di Surabaya

Liana Wahyudi dan Ir. St. Kuncoro Santoso, M.T.
 Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: lianawahyudi@ymail.com ; kuncoro@peter.petra.ac.id

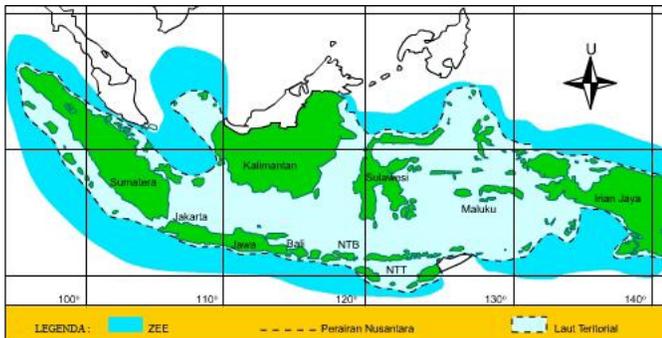
Abstrak—Fasilitas Wisata Biota Laut bagi Anak di Surabaya ini merupakan sebuah fasilitas wisata di Surabaya yang ditujukan bagi anak-anak untuk mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan biota laut dengan cara yang menyenangkan, yaitu salah satunya dengan mengajak anak-anak untuk menjelajahi berbagai zona laut, mulai dari zona laut terdalam hingga dangkal. Adanya perbedaan suasana dan kakater dari tiap-tiap zona laut diharapkan mampu membuat anak-anak dapat mempelajari banyak hal baru didalamnya.

Kata Kunci—Anak, Biota, Fasilitas, Laut, Surabaya, Wisata

I. PENDAHULUAN

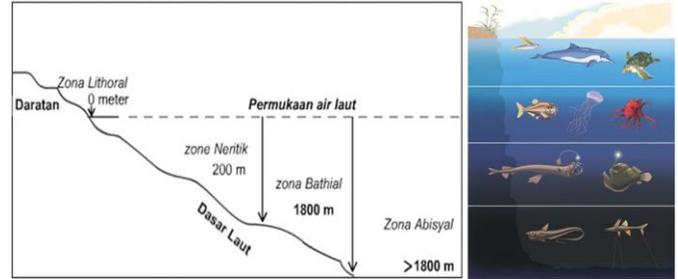
A. Latar Belakang Perancangan

Indonesia merupakan negara maritim terbesar di dunia dengan perairan seluas 93.000 km² dan panjang garis pantai sepanjang 81.000 km atau sekitar 25% garis pantai di dunia.



Gambar 1.1. Peta Laut Negara Indonesia
 Sumber: <http://trismadi.net/statis-21-petalautindonesia-lautzee.html>

Dengan memiliki perairan terluas di dunia, maka ragam biota laut seperti hewan dan tumbuhan laut, serta karang laut yang terdapat dalam perairan Indonesia sangatlah bervariasi. Ragam biota laut yang bervariasi tersebut berbeda-beda pula sesuai dengan zona lautnya masing-masing.



Gambar 2.2. Zona Kedalaman Laut
 Sumber: <http://smartgeosmanida.blogspot.com/2012/05/perairan-laut.html>

Tetapi, sangat disayangkan karena masyarakat Indonesia kurang memiliki kepedulian untuk menjaga kekayaan biota laut yang ada. Banyak sekali terjadi pencemaran laut yang mengakibatkan rusaknya keanekaragaman biota laut di Indonesia. Karena itu, perlu adanya penanaman kepedulian yang cinta akan alam, terutama akan kekayaan biota laut. Penanaman kepribadian ini paling efektif dilakukan sejak masa kanak-kanak, karena segala proses pembelajaran berawal pada masa kanak-kanak. Karena itu diperlukan sebuah fasilitas bagi anak untuk dapat mempelajari hal-hal mengenai biota laut dengan cara yang menyenangkan.

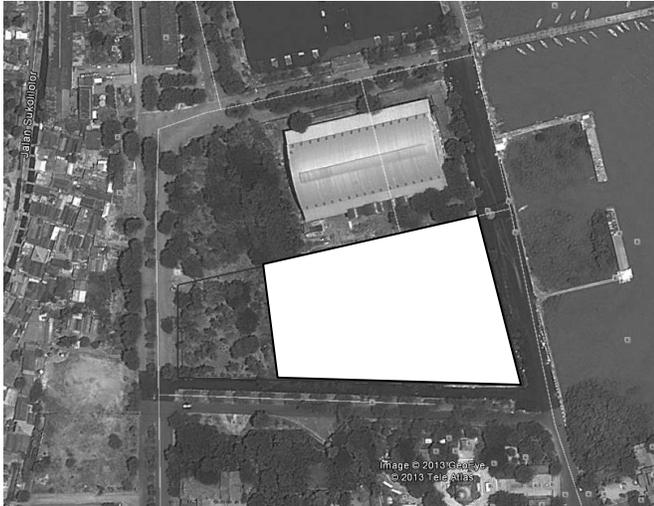
B. Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan sebuah fasilitas wisata mengenai biota laut yang memungkinkan anak-anak untuk belajar sambil menjelajahi berbagai zona laut yang ada, tetapi tetap dengan aman dan nyaman?

C. Tujuan Perancangan

- Merancang sebuah fasilitas wisata mengenai biota laut bagi anak yang memungkinkan anak-anak untuk dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.
- Menanamkan rasa cinta akan kekayaan laut pada masyarakat, terutama anak-anak, sehingga di masa mendatang pencemaran laut dapat diminimalisir.
- Menyediakan sebuah tempat wisata yang baru di Kota Surabaya.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 3.3. Situasi Lahan
Sumber: Google Earth

Lahan berada di Surabaya Utara, di dalam kompleks Pantai Ria Kenjeran yang berbatasan dengan Laut Kenjeran.

- Lokasi : Jl. Sukolilo Lor
- Luas Lahan : ± 20.000 m²
- Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Jasa
- Kecamatan : Bulak
- GSB : 3 m dari jalan
- GSP : 100 m dari titik surut air laut
- KDB : 40%-50%
- KLB : 150%
- TLB : 4 lantai

- Batas Utara : Gedung Serbaguna
- Batas Timur : Laut Kenjeran
- Batas Selatan : Jalan Pantai Ria Kenjeran
- Batas Barat : Permukiman Warga

II. PERANCANGAN

A. Analisa Lahan dan Zoning

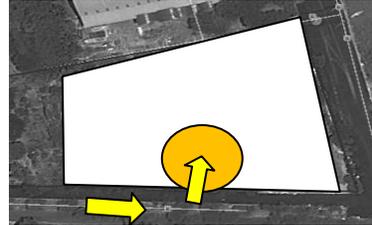
Analisa View



Gambar 2.1. Analisa View

Fasilitas yang memerlukan view diletakkan pada bagian yang berbatasan dengan Laut Kenjeran.

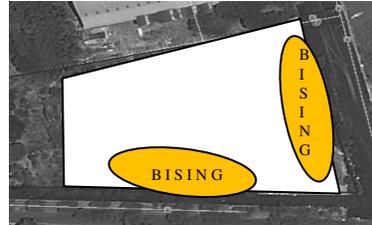
Analisa Bidang Tangkap



Gambar 2.2. Analisa Bidang Tangkap

Bidang tangkap terdapat pada main entrance yang menangkap kendaraan yang masuk ke dalam lahan.

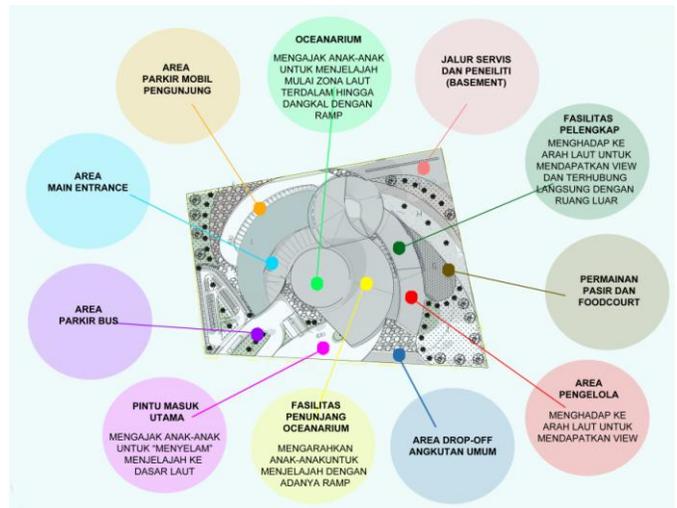
Analisa Kebisingan



Gambar 2.3. Analisa Kebisingan

Fasilitas yang membutuhkan ketenangan diletakkan jauh dari area yang bising.

Analisa Zoning



Gambar 2.4. Analisa Zoning

B. Konsep Desain

Pada proyek ini, terdapat berbagai zona laut yang dapat dijelajahi oleh anak-anak, mulai dari zona laut terdalam hingga zona laut dangkal. Tiap-tiap zona memiliki karakteristik dan pembelajarannya masing-masing. Karena itu, konsep yang digunakan adalah penjelajahan, yaitu melalui panca indera anak-anak:

• Indera Penglihatan



Mengajak anak-anak untuk menjelajah dengan melihat berbagai ragam biota laut dan melihat berbagai pembelajaran yang tersedia. Selain itu, adanya permainan cahaya juga dapat mengajak anak-anak untuk menjelajah didalamnya.



Gambar 2.5. Contoh Penjelajahan Melalui Indera Penglihatan
 Sumber: <http://www.flaquarium.org/>
<http://expat.ru/forum/showthread.php?t=366588>

• Indera Pendengaran



Mengajak anak-anak untuk menjelajah dengan mendengarkan suara desiran ombak dan pembelajaran interaktif yang tersedia.

• Indera Penciuman



Mengajak anak-anak untuk menjelajah dengan mencium aroma laut yang berasal dari air laut dan beberapa jenis biota laut yang ada.

• Indera Peraba



Mengajak anak-anak untuk menjelajah dengan merasakan tekstur dari beberapa jenis biota laut. Selain itu, adanya perbedaan suhu dan kelembaban di tiap zona laut juga mampu membuat anak-anak menjelajah didalamnya.



Gambar 2.6. Contoh Penjelajahan Melalui Indera Peraba
 Sumber: <http://www.yoursingapore.com/content/traveller/en/browse/see-and-do/nature-and-wildlife/wildlife-parks-and-attractions/sea-aquarium.html>

• Indera Perasa



Mengajak anak-anak untuk menjelajah dengan merasakan berbagai hidangan laut yang tersedia.

C. Pendekatan Desain

Pendekatan Psikologi Anak

Sasaran utama dari proyek ini adalah anak-anak, sehingga segala hal yang terdapat dalam proyek ini difokuskan untuk anak-anak dan disesuaikan dengan karakteristik dari anak-anak.

Berikut adalah beberapa contoh karakteristik dari anak-anak:



(SUMBER: <http://perkembangananak.com/>)
 Gambar 2.8. Beberapa Contoh Karakteristik Anak

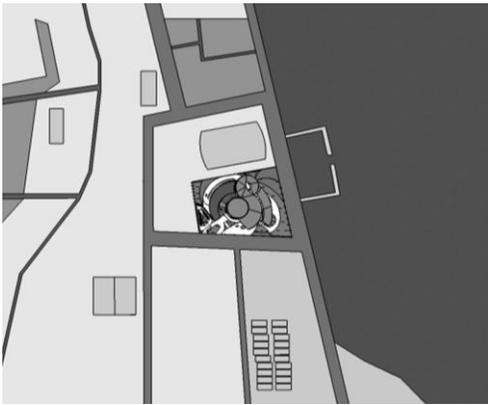
Melalui pendekatan psikologi anak, maka karakteristik anak menjadi fokus utama dalam fasilitas ini, sehingga anak-anak dapat belajar melalui cara-cara yang menyenangkan, yaitu lewat penjelajahan di berbagai zona laut yang ada di dalam fasilitas, tetapi tetap dengan aman dan nyaman.



Gambar 2.9. Penerapan dalam Bangunan

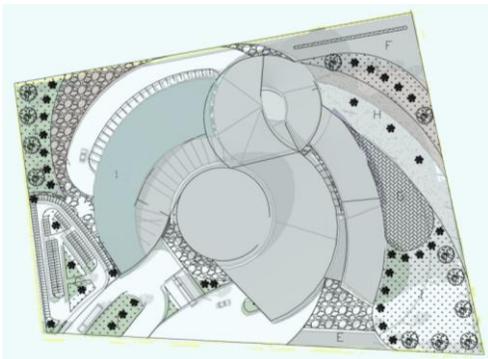
D. Perancangan Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan sekitar cenderung geometris, sehingga bangunan didesain melengkung agar kontras dengan sekitarnya.



Gambar 2.10. Situasi

Bentuk bangunan yang “mengalir” dengan mudah membawa anak-anak untuk menjelajah dari fasilitas demi fasilitas di dalam zona laut yang berbeda-beda.



Gambar 2.11. Site Plan

Selain itu, karena proyek ditujukan untuk anak-anak dan berada di Kompleks Pantai Ria Kenjeran, maka terdapat penerapan unsur warna-warni yang disesuaikan dengan sasaran utama dari proyek ini dan juga dari ciri khas dari Kompleks Pantai Ria Kenjeran sendiri.



Gambar 2.12. Perspektif Bangunan

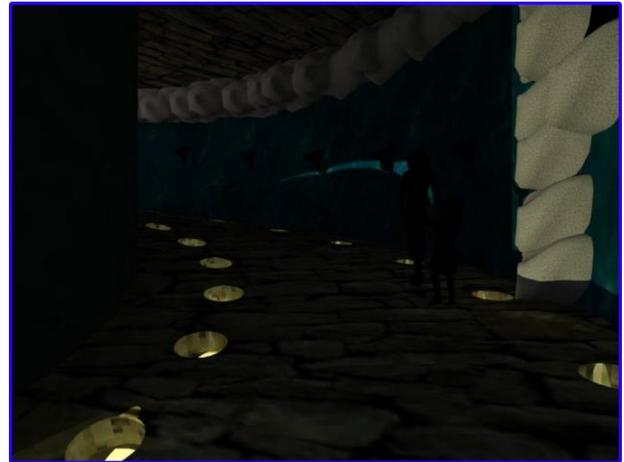
E. Pendalaman Desain

Pendalaman Karakter Ruang:

Dalam proyek ini, anak-anak diajak untuk menjelajahi berbagai zona laut, mulai dari zona laut terdalam hingga zona laut dangkal. Tiap-tiap zona laut memiliki

karakteristiknya masing-masing. Karena itu pendalaman karakter ruang dipilih untuk lebih memperdalam konsep dan membuat anak-anak dapat merasakan dan memahami karakteristik dari tiap zona laut. Berikut adalah contoh perbandingan karakter ruang dari fasilitas utama dalam proyek ini, yaitu *oceanarium*:

Karakter Ruang *Oceanarium* Zona Terdalam (*Abyssal*):



Gambar 2.13. Karakter Ruang Oceanarium Zona Terdalam
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Karakteristik:

- Gelap (minim cahaya)
- Banyak terdapat karang laut

Karakter Ruang *Oceanarium* Zona Dangkal (*Lithoral*):



Gambar 2.14. Karakter Ruang Oceanarium Zona Dangkal
Sumber: Dokumentasi Pribadi

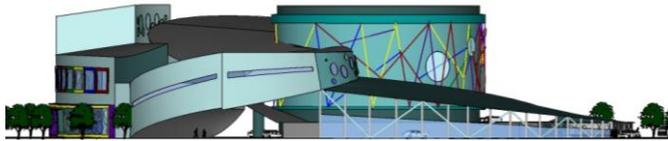
Karakteristik:

- Terang
- Tidak terdapat karang laut

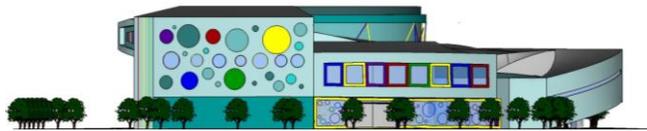
Dengan adanya perbedaan suasana dari tiap zona laut, diharapkan anak-anak dapat mempelajari dan lebih mengenal tiap karakteristik dari zona laut yang

ada, beserta dengan ragam biota laut yang terdapat dalam masing-masing zona.

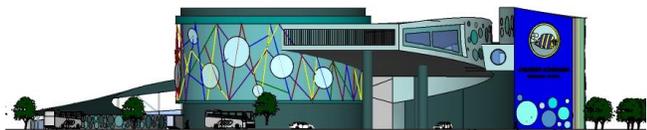
E. Tampak Bangunan



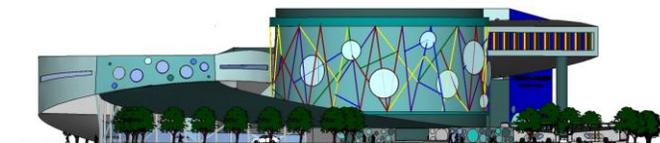
Gambar 2.17. Tampak Utara



Gambar 2.16. Tampak Timur



Gambar 2.15. Tampak Selatan



Gambar 2.18. Tampak Barat

III. KESIMPULAN

Perancangan “Fasilitas Wisata Biota Laut bagi Anak di Surabaya” ini merupakan salah satu wadah untuk memberikan kesadaran sejak dini pada anak-anak agar memiliki kepedulian dan rasa cinta pada kekayaan biota laut yang ada di Indonesia. Fasilitas ini didesain sedemikian rupa agar segala bentuk pembelajaran dapat tersampaikan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi anak. Adapun permasalahan proyek yang telah disebutkan di awal telah dijawab dengan pemecahan masalah, baik dalam desain bangunan, pendekatan desain, serta pendalaman desain karakter ruang, yang sesuai dengan konsep.

Dengan adanya proyek ini maka diharapkan anak-anak dapat memiliki kepribadian yang cinta akan kekayaan biota laut yang ada, sehingga di masa mendatang keanekaragaman biota laut yang ada di Indonesia dapat terjaga kelestariannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahira, Anne. (2011, February). *Menyelami pengertian laut dan jenis-jenisnya*. Retrieved January 31, 2013, from <http://www.anneahira.com/pengertian-laut.htm>

- [2] *Fakta mencengangkan di balik rekor Indonesia*. (2011, December 17). Retrieved february 18, 2013, from <http://thehowdyindonesia.blogspot.com/2011/12/dibalik-fakta-unik-indonesia.html>
- [3] BAPEKO Surabaya. (2008). *Detail tata ruang kota unit pengembangan Tambak Wedi*. Surabaya: Author.
- [4] *Manfaat bermain bagi anak*. Retrieved January 31, 2013, from <http://episentrum.com/artikel-psikologi/manfaat-bermain-bagi-anak/>
- [5] Neufert, Ernst and Peter. (2000). *Architects' Data*. 3rd ed. Oxford and Northampton: The Alden Group Ltd.
- [6] *Perkembangan anak*. Retrieved June 10, 2013, from <http://perkembangananak.com/>
- [7] Smanida, Smart Geo. (2012, May 13). *Perairan laut*. Retrieved January 31, 2013, from <http://smartgeosmanida.blogspot.com/2012/05/perairan-laut.html>