

# Re-Desain Sea World Ancol dengan Konsep *Edutainment* untuk Meningkatkan Kepedulian Masyarakat Indonesia akan Lingkungan Hidup Laut

Natasya Novalita dan Anggra Ayu Rucitra

Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail*: anggra@interior.its.ac.id

**Abstrak**—Indonesia merupakan negara dengan kepulauan terbesar didunia. Dengan luas lautan sebesar 63% dari luas keseluruhan tidak heran jika Indonesia memiliki banyak titik dengan potensi bahari yang tersebar di sepanjang pesisir pulau. Sayangnya, potensi ini tertutupi oleh isu *over exploitation* dan sampah yang merusak ekosistem laut Indonesia. Dari latar belakang tersebut, masyarakat Indonesia harus mempunyai edukasi untuk mengapresiasi keanekaragaman ini dengan benar, khususnya keanekaragaman laut. Sea World Ancol memiliki beragam fasilitas edukasi, rekreasi, dan konservasi yang mempunyai peran penting dalam hal mengedukasi masyarakat Indonesia. Tetapi sangat disayangkan Sea World belum menjadi destinasi wisata yang banyak diminati. Hasil pengumpulan data yang dicapai melalui observasi, survey lapangan, dan kuisioner membuktikan bahwa diperlukan adanya pembaharuan desain pada Sea World Ancol terkait masalah sirkulasi, pencahayaan, dan konsep interior. Sea World Ancol perlu dibenahi baik dalam hal kenyamanan interior yang menjadi poin utama untuk menghidupkan kembali eksistensi *Oceanarium* tersebut. Setelah menganalisis masalah dan mempertimbangkan beberapa faktor, seperti fungsi obyek dan tipe pengunjung, konsep baru yang akan diaplikasikan adalah *edutainment*. Konsep *edutainment* dengan menghadirkan visualisasi gabungan dari suasana laut dari identitas seaworld dan suasana masa kini dari konsep kontemporer yang akan membawa suasana eksibisi lebih mengedukasi, menyenangkan, dan menarik minat pengunjung untuk terlibat secara aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal dan lebih mudah menarik pengunjung terutama kaum muda.

**Kata Kunci**—*Edutainment*, *Oceanarium*, Sea World Ancol.

## I. PENDAHULUAN

INDONESIA adalah negara kepulauan terbesar di dunia dengan jumlah 12.466 pulau, luas daratan 1.922.570 km<sup>2</sup> dan luas perairan 3.257.483 km<sup>2</sup>. Pusat Penelitian Oceanografi LIPI menyatakan bahwa Indonesia merupakan pusat biodiversitas kelautan dengan keanekaragaman spesies biota laut yang sangat tinggi. Akan tetapi, setiap tahunnya laut kita *overexploitation*. Sehingga ekosistem laut terganggu dan Indonesia menelan kerugian setiap tahunnya mencapai 20 Milyar USD. Tidak hanya eksploitasi, kerusakan laut Indonesia juga disebabkan oleh sampah. Setiap tahun sedikitnya sebanyak 1,29 juta ton sampah dibuang ke sungai dan bermuara di lautan. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia belum sepenuhnya mengetahui dan menghargai apa yang tersimpan di dalam perairan Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sarana yang bisa mengedukasi sekaligus sebagai tempat rekreasi dalam bentuk akuarium.

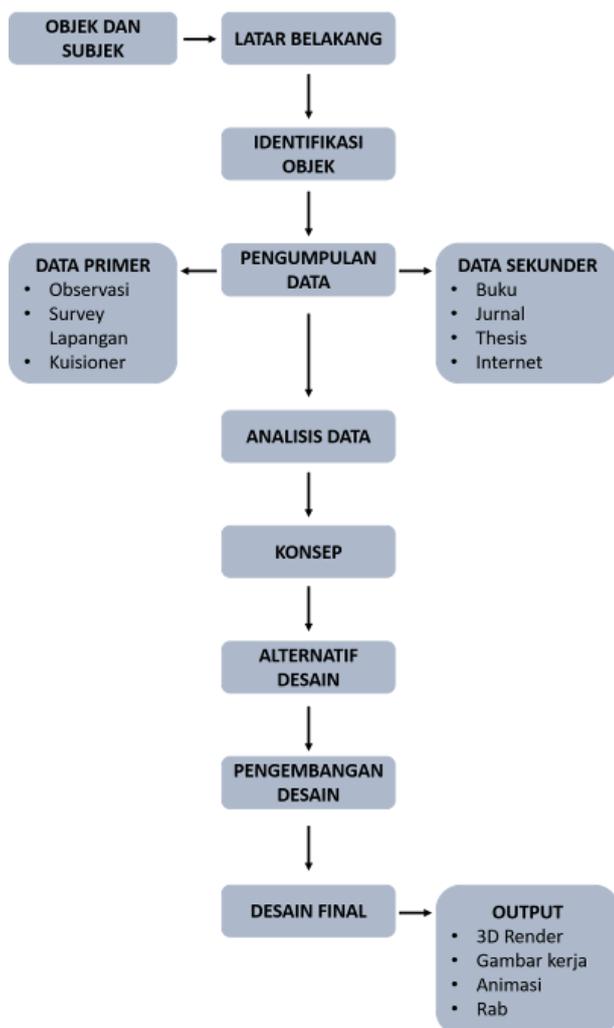
Keberadaan akuarium merupakan salah satu cara untuk memberikan pengetahuan dan gambaran akan kehidupan di bawah laut bagi siapa saja tanpa harus menyelam. Akuarium juga menjadi fasilitas yang dapat menghidupkan kembali rasa kepemilikan dan kecintaan terhadap laut Indonesia beserta isinya. Sea World merupakan sarana wisata yang menawarkan fasilitas edukasi, rekreasi, dan konservasi. Disamping dapat menikmati keindahan alam bawah air, dapat pula mengenal biota-biota perairan yang ada di dalamnya, mulai dari biota air tawar hingga air laut.

Tetapi sangat disayangkan Sea World Ancol tidak menjadi destinasi wisata *popular* karena jumlah rata-rata masyarakat Indonesia yang berkunjung ke Sea World Ancol terhitung sekitar 2000 orang per hari. Dibandingkan dengan masyarakat yang pergi ke pusat perbelanjaan bisa mencapai 120.000 orang setiap harinya.

Sebagai *Oceanarium* yang memiliki banyak koleksi biota laut dan beragam fasilitas rekreasi pendukung untuk pengunjung, Sea World Ancol seharusnya menjadi tempat paling berpotensi untuk dikembangkan dan dikelola secara maksimal untuk mengedukasi karena berhubungan dengan masyarakat secara langsung.

Menurut data hasil survey dan kuisioner yang telah dilakukan, didapatkan beberapa masalah interior yang menghambat fungsi dari *Oceanarium* pada Sea World Ancol. Yang juga menjadi salah satu alasan ketidakpuasannya pengunjung. Antara lain, mengenai alur sirkulasi objek pameran yang kurang maksimal, kurang terlihatnya informasi yang diberikan pada tiap objek pameran karena tidak ratanya pencahayaan pada area eksibisi, dan ada beberapa sudut yang tidak terawat dikarenakan konsep interior Sea World Ancol yang memakai ornamen jadul. Faktor lainnya adalah dari hasil penelitian Buletin Ekonomi Perikanan tentang tingkat kepuasan pengunjung Sea World Ancol dinilai bahwa diperlukannya prioritas perbaikan untuk meningkatkan kepuasan pengunjung dilakukan terhadap atribut yang benda pada kuadran satu yaitu atribut keragaman akuarium air laut dan atribut papan nama spesies yang ada di setiap akuarium [1].

Sea World Ancol perlu dibenahi baik dalam hal kenyamanan interior yang menjadi poin utama untuk menghidupkan kembali eksistensi *Oceanarium* tersebut. Oleh karena itu diperlukan adanya re-desain Sea World Ancol sesuai dengan tujuan bangunan tersebut. Metode desain yang akan dirancang adalah menghadirkan visualisasi dan suasana laut yang modern yang menyenangkan dan menarik dari eksibisi dan display. Konsep *edutainment* juga



Gambar 1. Diagram alir proses desain.

diterapkan agar membawa suasana pembelajaran menyenangkan yang akan menarik minat seseorang untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Hasil desain diharapkan dapat menggiring segala kalangan pengunjung untuk memperbaiki, perlahan membangun dan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap biota laut sehingga dapat menumbuhkan kesadaran individu untuk turut serta dalam pemeliharaan perairan di Indonesia.

## II. URAIAN PENELITIAN

### A. Tahap Identifikasi Objek

Tahap identifikasi masalah merupakan cara untuk menemukan permasalahan yang ada, sehingga dapat dirumuskan solusi yang tepat.

### B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran dan keberhasilan sebuah penelitian. Pada perencanaan Sea World Ancol ini dilakukan dengan beberapa tahap pengumpulan data, yaitu pengumpulan data primer dan data sekunder. Diagram alir proses desain dapat dilihat pada Gambar 1.

#### 1) Tahap Pengumpulan Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan langsung di lapangan dengan beberapa cara, yaitu observasi atau

survey lapangan dilakukan agar dapat mengetahui kondisi langsung dan persoalan apa saja yang terjadi seperti aktivitas pengguna, studi kebutuhan ruang, beberapa fasilitas yang digunakan dan dibutuhkan serta sirkulasi ruang yang berhubungan dengan denah eksisting.

Kuisisioner Online, pengisian kuisisioner dilakukan secara online yang bertujuan untuk mengetahui tolak ukur kepuasan dan kenyamanan pengunjung seputar suasana dan fasilitas yang disediakan Sea World Ancol. Disamping itu disediakan pula beberapa contoh gambar desain Sea World Ancol yang akan menjadi inspirasi desain untuk mengetahui gambaran desain yang diminati oleh pengunjung.

#### 2) Tahap pengumpulan Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang dikumpulkan melalui kajian pustaka. Untuk menunjang terciptanya sebuah desain Sea World Ancol maka penulis mencari data-data literatur yang berkaitan dengan oceanarium, biota yang dikoleksi beserta standarisasi akuariumnya, material, intensitas cahaya, dan luasan akuarium, standarisasi yang dibutuhkan dalam area akuarium, dan fasilitas yang dikaji melalui literatur buku, internet, dan sebagainya.

### C. Metode Analisa Data

Data yang sudah diperoleh dari hasil observasi wawancara, kuisisioner dan studi literatur akan dikumpulkan dan diolah kemudian dianalisis untuk dicari kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada dan sebagai acuan proses perencanaan. Metode analisa yang dilakukan dalam perancangan kali ini adalah metode analisis, sintesis dan kesimpulan. Hal-hal yang dianalisa oleh penulis adalah analisa pengguna, analisa objek eksisting, analisa aktivitas, ruang dan rasilitas, analisa hubungan antar ruang, analisa hasil kuisisioner, dan analisa hasil wawancara. Mengetahui kebutuhan pengguna ruang melalui perilaku yang dilakukan berdasarkan prosedur pengamatan fenomena social. Sehingga, hasil penelitian yang didapatkan tidak bersifat statistik dan tidak ada aturan absolut dalam mengolah hasil pengamatan(data). Penelitian ini memfokuskan pada studi kasus yang merupakan penelitian lebih rinci terhadap objek tertentu secara mendalam dan menyeluruh.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Kajian Pustaka

#### 1) Tinjauan Oceanarium

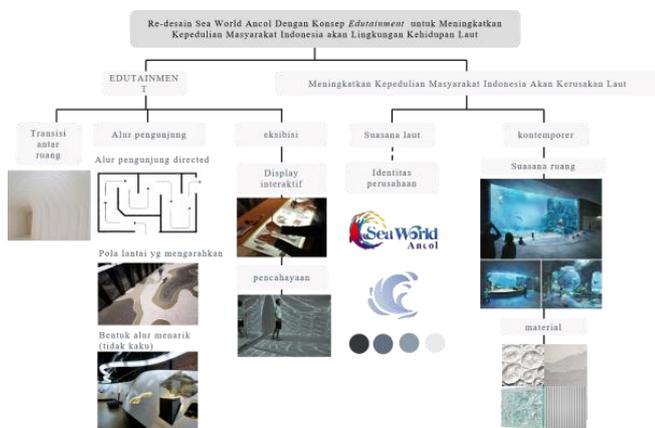
*Oceanarium* merupakan sebuah sarana pariwisata sekaligus media konservasi keanekaragaman biota laut dengan fasilitas akuarium raksasa yang dibuat menyerupai habitat aslinya. Pengunjung yang datang ke Akuarium diharapkan dapat mengamati dan menikmati beragam keindahan laut. *Oceanarium* diharapkan mampu memberikan nuansa lain dari obyek wisata bahari serta dapat menyadarkan masyarakat dan wisatawan akan keindahan bawah laut yang harus dijaga bersama.

#### 2) Fungsi dan Tipologi Oceanarium

Adapun beberapa fungsi *Oceanarium*, diantaranya adalah sebagai tempat konservasi dan mempunyai peran global sebagai sarana pendidikan untuk mempelajari dan mengenal biota-biota laut yang hidup didaerah tertentu, sebagai tempat penelitian, menampilkan berbagai macam kehidupan bawah



Gambar 2. Layout eksisting sea world ancول.



Gambar 3. Tree method.

laut baik yang masih hidup maupun biota laut yang sudah mati untuk diteliti sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan sebagai tempat rekreasi, menampilkan obyek pameran berupa kehidupan laut yang disajikan dengan menggunakan akuarium-akuarium raksasa [2].

Oceanarium termasuk dalam kategori museum sains. Maka dari itu dalam perancangan Oceanarium menggunakan standard ruang dan kegiatan dari museum. Hal ini dapat dilihat pada layout eksisting Sea World Ancol pada Gambar 2.

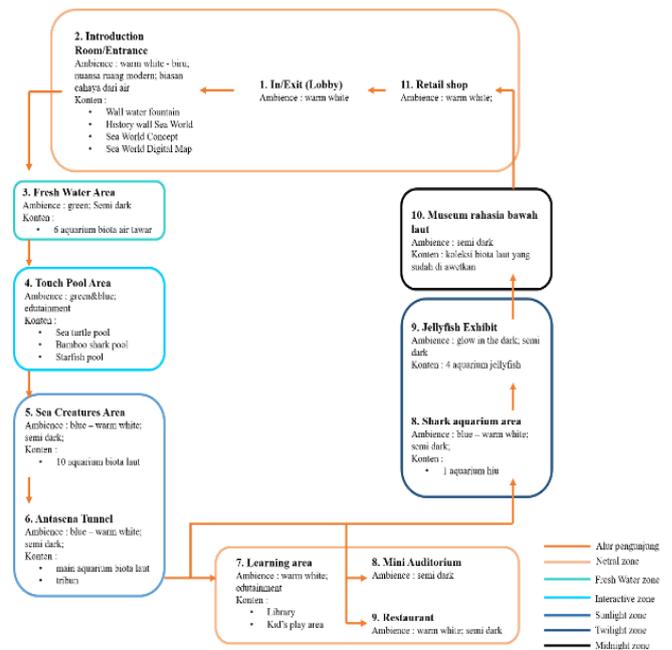
3) Sea World Ancol

Sea World Ancol adalah miniatur pesona laut yang terletak di kawasan objek wisata terpadu Taman Impian Jaya Ancol, Jakarta Utara. Area Seaworld seluas 3 hektar dengan luas konstruksi utama 4.500 m2 berisi beragam jenis akuarium, lorong Antasena (lorong bawah air), perpustakaan, museum, tetapi ikan dokter, glow theatre, komputer edukatif layar sentuh berisi informasi beragam spesies di Seaworld dan bermacam fasilitas pelengkap untuk pengunjung seperti tempat makan, toko souvenir, dan functional hall [3].

4) Kajian Tema Desain

a. Edutainment

Metode edutainment menurut Sutrisno adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Metode ini merupakan



Gambar 4. Story line.

pengembangan dari metode pembelajaran aktif. Metode edutainment adalah proses pembelajaran yang didesain untuk dilakukan oleh seseorang/ sekelompok yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan yang memadukan beberapa metode [4].

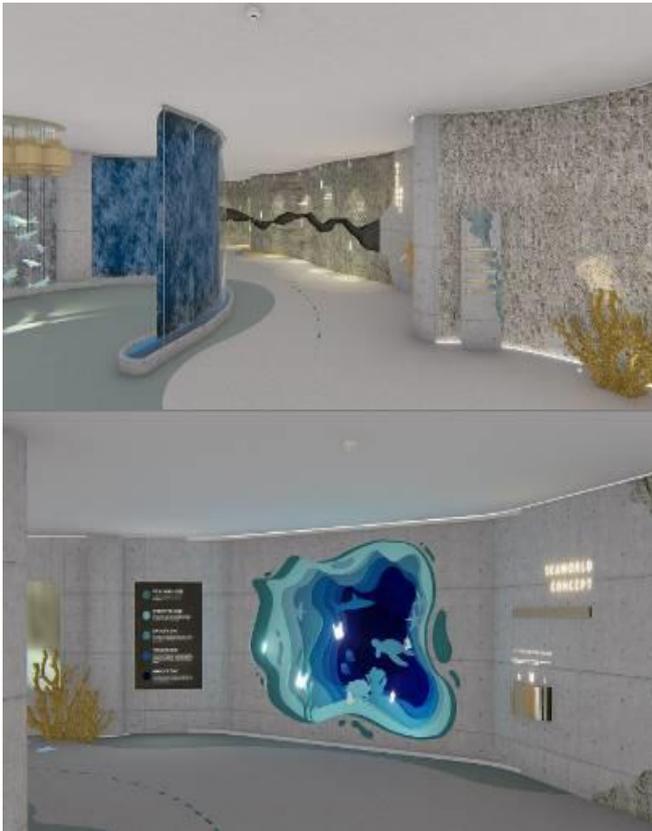
Menurut Mayke dalam bukunya “Bermain dan Permainan”, sebagai dikutip oleh Anggraini Sudono, mengatakan bahwa dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran berlangsung. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan [5]. Konsep ini dapat dilihat pada Gambar 3.

b. Kontemporer

Kamus besar bahasa indonesia (KBBI) mendefinisikan istilah kontemporer sebagai pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini. Hal tersebut dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang mengacu pada hal-hal ‘saat ini’. Desainnya yang elegan, sederhana, dan tampilannya yang uptodate berhasil memikat banyak orang.

Karakteristik Interior ini dikenali lewat karakter desain yang praktis dan fungsional dengan pengolahan bentuk geometris yang simple dan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih serta kombinasi bentuk yang unik dan aneh. Banyak menggunakan material alam. Palet warna gaya desain interior kontemporer memang didominasi dengan palet warna netral seperti abu-abu, cokelat, hitam, dan putih. Penggunaan warna-warna ini untuk elemen interior seperti dinding, lantai, plafond, dan sisakan tempat untuk percikan warna ceria pada aksesoris dan perabotan ruangan [6].

Desain bergaya kontemporer yang kita definisikan sekarang secara perlahan akan berubah pada beberapa tahun kedepan tergantung dari perkembangan cara pandang

Gambar 5. Perspektif view *Introduction room*.

masyarakat terhadap sebuah desain interior. Inilah esensi dari desain kontemporer yang berusaha mengikuti perkembangan jaman dan tetap tampil uptodate dalam berbagai ragam desainnya.

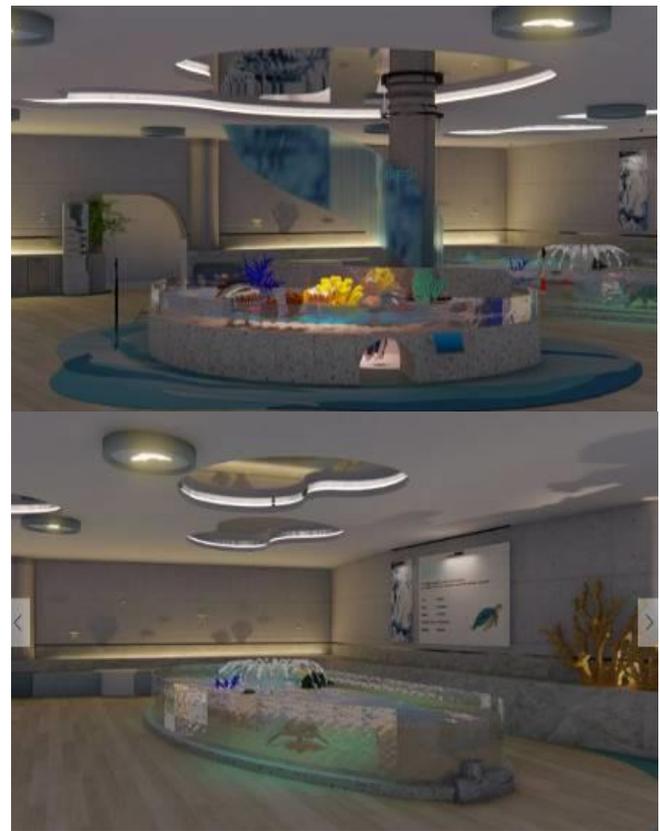
### c. Suasana Laut

Suasana Laut adalah konsep yang menampilkan sejumlah elemen-elemen dan nuansa laut pada interior suatu ruangan. Konsep ini memungkinkan Anda untuk menikmati detail kecil flora dan fauna laut yang suatu ruangan juga membawa kesan dengan karakteristik tersendiri dalam suatu ruangan akan bersifat interaktif yang dapat digunakan untuk mempelajari lebih lanjut tentang objek yang diaplikasikan. Kesatuan suasana laut menjadi pengikat ruang yang sangat menarik. Dengan memakai aneka dekorasi fungsional dan filosofi elemen laut seperti terumbu karang, biota laut, dan ombak yang dinamis bagaikan tarian, mulai dari signage, furnitur hingga lampu-lampu gantung.

### B. Analisa Eksisting

Luas bangunan Sea World Indonesia 7000 m<sup>2</sup> dengan luas lahan ± 2,7 Ha. Konsep bangunan Sea World adalah analogi perahu layar di atas ombak. Pada main gate gedung Sea World, terdapat logo besar sebagai signate. Bentuk lengkungan pada kanopi dengan ekspose rangka besi di sekelilingnya memperlihatkan gaya modern dengan structure expose, sedangkan warna biru yang melapisi rangka besi mempresentasikan warna latar dari corporate identity-nya.

Interior pada area wahana akuarium bernuansa bawah laut dengan finishing dinding berupa bebatuan menyerupai batu karang. Pada tiap area di dalam wahana akuarium tersebut tidak terdapat sekat pemisah area satu dengan yang lain. Pemisah area berupa perbedaan warna maupun material pada lantai. Atmosphere yang diciptakan dalam interior Sea

Gambar 6. Perspektif view *Touch Pool Area*.

World merupakan atmosphere berpetualang, dengan elemen-elemen dari alam yang mendominasi interior ruangan, seperti pohon, dedaunan, dan bebatuan, ditambah dengan ornamen biota-biota yang tergantung di ceiling.

Entrance wahana yang luas serasa menyambut pengunjung yang banyak. Nuansa Indonesia dihadirkan melalui ornamen ukiran pada dinding di samping entrance, yang kemudian disambung dengan dinding dari bebatuan dan ceiling yang tertutup dedaunan dengan hiasan beberapa ikan dan flyer. Perbedaan warna lantai dari merah ke hijau menunjukkan perbedaan zoning dari entrance menuju wahana depan yang bertemakan freshwater.

### C. Analisa Pengguna

Analisis segmentasi pengguna dibagi menjadi dua, pengguna pengelola Sea World Ancol dan pengguna pengunjung Sea World Ancol. Pengelola akuarium laut secara garis besar adalah direktur, kurator, administrasi, staf pendidikan, staf rekreasi, staf umum. Sedangkan Pengunjung Sea World didominasi oleh keluarga, baik keluarga inti maupun keluarga besar. Pengunjung Seaworld berjumlah 2000 orang/hari pada hari-hari biasa. Sedangkan pada hari libur, pengunjung dapat mencapai 3500-4000 orang/hari.

Kategori usia adalah usia dewasa secara ekonomi yang terbagi dalam lima kategori yaitu 17-23 tahun (masa transisi), usia 24-30 tahun (masa pembentukan keluarga), usia 31-40 tahun (masa peningkatan karir), usia 41-50 tahun (masa kemapanan) dan usia 51-65 tahun (masa persiapan pension). Berdasarkan data karakteristik responden pengunjung Sea World Ancol yang telah diteliti, diperoleh usia 17-23 tahun sebanyak 27%, usia 24-30 tahun sebanyak 31%, usia 31-40 tahun sebesar 39%, usia 41-50 tahun sebesar 1% dan usia-65 tahun sebesar 2%.



Gambar 7. Perspektif view *Learning Area*.

Hasil wawancara menunjukkan pengunjung yang memiliki tujuan belajar saat berlibur sebanyak 12 orang (12%), sedangkan pengunjung yang memiliki tujuan untuk berekreasi terdapat sebanyak 88 orang (88%). Motivasi yang mendasari kedatangan pengunjung terbesar adalah untuk berekreasi, sedangkan sisanya menyatakan untuk belajar.

#### D. Analisa Riset

Kuis online yang dilakukan berisi pertanyaan yang mengarah pada jawaban penyelesaian permasalahan dan harapan dari responden untuk Sea World Ancol. Untuk mempermudah proses analisa, jenis pertanyaan dibagi menjadi 4 section yaitu section pengenalan dan demografi. Kedua yaitu section yang membahas kepedulian terhadap masalah lingkungan laut Indonesia. Ketiga yaitu section yang membahas Sea World Ancol dan keempat yaitu pembahasan tentang konsep dan saran untuk Sea World Ancol.

Hasil analisa kuis online diperoleh dari 84 responden adalah diperlukannya re-desain Sea World Ancol karena ada beberapa hal yang membuat pengunjung tidak nyaman yaitu, pencahayaan yang tidak merata, alur yang terlalu bebas, dan beberapa fasilitas yang tidak terawat. Kemudian untuk suasana yang diharapkan untuk diterapkan adalah yang lebih modern dan mengikuti perkembangan zaman, tata ruang yang mendukung unsur ekosistem laut, juga eksibisi interaktif agar mudah menyampaikan informasi dan melibatkan praktek yang mengedukasi pengunjung juga untuk lebih menarik masyarakat Indonesia untuk berkunjung ke sebuah oceanarium.

#### IV. KONSEP DESAIN

Secara keseluruhan konsep yang akan diterapkan pada desain Sea World Ancol adalah konsep *Edutainment* yang dipadupadankan dengan suasana laut dan nuansa masa kini dari gaya kontemporer yang mampu membuat pengunjung belajar melalui apa yang dilihat dan dirasakan pada

keseluruhan desain interior. Kemudian hal tersebut dikembangkan berdasarkan latar belakang, permasalahan, dan tujuan. [8]

Tingkat ketertarikan pengunjung sebaiknya dibuat dinamis sepanjang mengeksplorasi Sea World Ancol dari awal hingga akhir, hal ini untuk mencegah beberapa area tidak menjadi membosankan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat seseorang untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

*Story Line* menerapkan teori “*serial vision*”, yaitu sensasi yang dirasakan manusia dalam memahami suatu ruang, yang diwujudkan dalam urutan sekuensial untuk membentuk suatu narasi atau alur cerita tertentu. Perjalanan cerita *sequence* tersebut dibagi kedalam 6 zona. *Story Line* dapat dilihat pada Gambar 4.

##### A. *Netral Zone*

Dalam *Introduction/entrance room* diterapkan dengan *ambiance warm-white* yang menampilkan suasana pesisir dengan sarana informasi berfungsi sebagai transisi sebelum memasuki ruangan selanjutnya yaitu area eksibisi akuarium.

##### B. *Fresh water zone.*

Ruangan yang menggandeng ekosistem air tawar dengan banyak unsur tumbuhan dan warna hijau. Memakai *ambiance semi-dark* dan hijau merepresentasikan lingkungan hidup biota air tawar.

##### C. *Interactive zone*

Memamerkan fasilitas *touch pool* bersifat interaktif untuk memicu eksplorasi pengunjung dengan *ambiance* biru dan hijau untuk membawa suasana eksplorasi bagi pengunjung khususnya bagi anak-anak.

##### D. *Sunlight Zone*

Memamerkan biota laut yang hidup hingga kedalaman 213m dengan pencahayaan yang disesuaikan dengan kondisi aslinya yaitu cenderung bersuhu hangat, karena masih disinari oleh cahaya matahari.

##### E. *Twilight Zone*

*Twilight Zone* diterapkan pada area *Shark Aquarium* dan *JellyFish Exhibit* yang mempunyai visualisasi cahaya redup, karena sedikit cahaya matahari yang mencapainya.

##### F. *Midnight Zone*

Dengan kedalaman 1 km hingga 4 km, zona ini sangat gelap sehingga cahaya hanya diproduksi oleh hewan laut itu sendiri.

#### V. HASIL DESAIN

##### A. *Ruang Terpilih 1 – Introduction room*

*Introduction Room* sendiri adalah ruangan tambahan yang ditambahkan untuk menerapkan konsep *edutainment* yang berfungsi sebagai area pertama yang akan menyambut pengunjung dengan memamerkan latar belakang konsep Sea World Ancol yang baru sehingga pengunjung akan mengerti ketika memasuki area zona yang telah di konsep.

Terdiri dari area *console table*, *wall glass waterfall* yang berada di tengah ruangan sebagai *point of interest*, 2 sarana *edutainment* yaitu dinding sejarah Sea World dengan alur dinamis terinspirasi dari lekukan ombak dan instalasi konsep Sea World yang menjelaskan alur pengunjung sekaligus menyelipkan edukasi untuk mengurangi sampah plastik di lautan. *Intoduction Room* dapat dilihat pada Gambar 5.

### B. Ruang Terpilih 2 – Touch Pool Area

Belajar tentang biota laut di Sea World bukan hanya dengan cara melihat, di Touch Pool Area boleh menyentuh beberapa koleksi biota laut yaitu bamboo shark, sea turtle, dan starfish masing-masing diletakkan di 3 kolam berbeda. Sirkulasi antara 3 kolam sengaja di desain melebihi kapasitas untuk kebebasan pengunjung melihat biota pada kolam tidak berdesak-desakan karena pada eksisting sebelumnya jarak antara kolam terlalu dekat. Tidak lupa pengunjung wajib menjaga kebersihan maka disediakan 2 area untuk mencuci tangan yang berada di sebelah kanan arah masuk dan sebelah kiri arah keluar ruangan. Ruang terpilih 2 dapat dilihat pada Gambar 6.

### C. Ruang Terpilih 3 – Learning Area

Ruang terpilih ketiga adalah *learning area* yang dapat dilihat pada Gambar 7. Berangkat dari ide perpustakaan Sea World yang tidak ramai pengunjung lalu dimodifikasi menjadi *learning area* yang berfungsi sebagai ruangan bermain dan belajar. Tanpa menghilangkan esensi dari perpustakaan sebelumnya yang juga dipergunakan sebagai ruangan belajar yang aktif untuk anak-anak. Terdapat rak buku pada 2 sisi dinding sebelah kanan ruangan dengan model *hanging shelves* agar terlihat lebih simple dan tidak penuh. Tersedia 4 jenis tempat duduk untuk pembaca. Terdapat diorama siklus air yang menjadi *point of interest* ruangan ini. Disini pengunjung dapat bermain sambil belajar tentang konsep dari diorama ini.

## VI. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari seluruh pembahasan adalah Sea World Ancol merupakan salah satu oceanarium yang terdapat di Jakarta dengan fasilitas rekreasi, edukasi,

dan konservasi yang berpotensi didalamnya, konsep secara umum yang diterapkan pada Sea World Ancol adalah konsep *edutainment*, dimana pengunjung dapat mendapatkan edukasi melalui interaksi secara langsung maupun tak langsung, suasana yang diaplikasikan adalah suasana laut yang dikemas secara masa kini dengan suasana kontemporer, dan dibuat selaras dengan koleksi biota laut.

Sistem sirkulasi *directed* pada area publik yang disesuaikan dengan studi pengguna, agar dapat memaksimalkan eksplorasi dan pembelajaran sehingga informasi dan ilmu yang di pamerkan dapat tersampaikan dengan baik. *Story line* dan konsep pencahayaan pada Re-Desain Sea World Ancol yang menerapkan teori “*serial vision*” yang membentuk suatu narasi agar pengunjung dapat merasakan dan mempelajari secara langsung suasana lingkungan hidup koleksi biota-biota laut yang dipamerkan.

Sedangkan saran yang ingin disampaikan adalah dalam proses perancangan Sea World ancil sangat diperlukan mengkaji studi dan riset yang mendalam. Selain itu desainer harus melakukan analisa permasalahan yang ada pada objek, potensi yang dapat dikembangkan, konsep dan kebutuhan yang diperlukan pengguna. Sehingga hasil desain dapat memberikan pengaruh tinggi untuk penggunaannya. Melakukan kajian yang lebih spesifik dan teliti tentang standar perancangan sebuah *oceanarium* dengan tidak lupa untuk membandingkan perkembangan destinasi oceanarium secara global yang sudah lebih maju dengan mempunyai beragam fasilitas yang mengakomodir kebutuhan pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. N. Darmaningsih and A. Fatchiya, “Tingkat kepuasan pengunjung objek wisata sea world indonesia,” *Bul. Ekon. Periklanan*, vol. 6, no. 2, 2006.
- [2] E. N. Sanjaya, “Oceanarium di Kawasan Wisata Pantai Parangtritis,” *Arsitektur*, Universitas Atma Jaya, 2015.
- [3] PT. Pembangunan Jaya Ancol, “Sea World.” Ancol Taman Impian, Jakarta, 2020.
- [4] Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia : Membedah Metode dan Tehnik Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: AR-RUZZ, 2005.
- [5] S. Hamid, *Metode Edutainment*. Surabaya: Diva Press, 2011.
- [6] S. Anindita, A. A. Rucitra, “Redesain interior akuarium kebun binatang surabaya berkonsep learning by doing dengan nuansa natural,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 5, no. 2, 2017.