

# Perancangan Oceanarium di Banda Aceh dengan Penerapan Tema Arsitektur Metafora

Khairunnisa<sup>1</sup>, Ir. Muslimsyah, M. Sc.<sup>2</sup>, Burhan Nasution, S.T., M.T.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik Universitas Syiah Kuala

<sup>2</sup>Dosen Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik Universitas Syiah Kuala

<sup>3</sup>Dosen Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik Universitas Syiah Kuala

Email: nisak3505@gmail.com

## Abstract

*Tourist attractions in Banda Aceh are classified as minimal, including the development of their natural potential, with the existence of recreational areas that take advantage of this potential to support the local economy and tourism sector. Therefore, designing the Oceanarium in Banda Aceh City is an effort to maximize the development of tourist attractions and provide benefits to the region through the tourism sector. Ulee Lheue is the site chosen for the development of this design because of its strategic location on the edge of the sea and the suitability of the design with the division of tourism areas according to the RTRW. The metaphorical theme that will be applied intends to make this design an iconic building in Banda Aceh, thereby attracting the attention of tourists and realizing the main goal of designing this Oceanarium, namely developing tourist attractions while preserving Indonesia's marine biota.*

*Keywords: oceanarium, recreation place, metaphor*

## Abstrak

*Tempat wisata di Banda Aceh tergolong minim termasuk pengembangan potensi alamnya, dengan adanya tempat rekreasi yang memanfaatkan potensi tersebut bias menunjang sector perekonomian serta pariwisata setempat. Oleh karena itu perancangan Oceanarium di Kota Banda Aceh merupakan salah satu upaya untuk memaksimalkan pengembangan tempat wisata serta memberikan keuntungan bagi daerah melalui bidang pariwisata. Ulee Lheue merupakan site terpilih untuk pengembangan rancangan ini karena lokasinya yang strategis berada di pinggiran laut serta kesesuaian rancangan dengan pembagian kawasan pariwisata menurut RTRW. Tema metafora yang akan diterapkan bermaksud untuk menjadikan rancangan ini sebagai bangunan yang ikonik di Banda Aceh, dengan demikian dapat menarik perhatian para wisatawan serta mewujudkan tujuan utama perancangan Oceanarium ini yaitu mengembangkan tempat wisata sekaligus melestarikan biota laut Indonesia.*

*Kata kunci: oceanarium, tempat wisata, metafora*

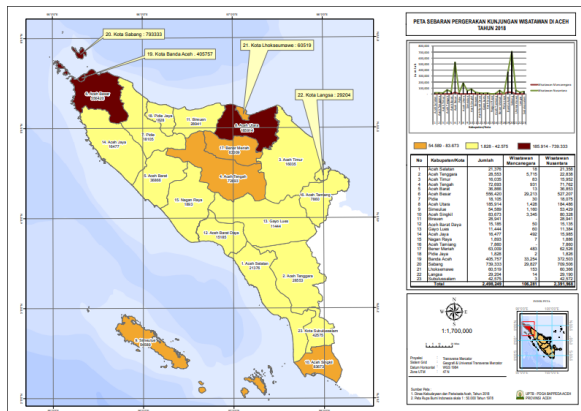
## 1. Pendahuluan

LIPI menyebut Indonesia merupakan pusat berbagai jenis biota perairan laut yang beragam. Informasi tentang sumber daya perairan laut dalam jumlah besar tidak didistribusikan ke seluruh masyarakat sebagai alat pendidikan. Kurangnya pengetahuan umum tentang biota laut, salah satunya karena minimnya penyediaan fasilitas pendukung yang dapat memberikan kejelasan dan latar belakang kehidupan laut beserta isinya.

Kekayaan biota laut yang ada di Indonesia dan khususnya Aceh, perlu diketahui juga bahwa terdapat beberapa hewan laut serta ekosistem yang mengalami kepunahan akibat ulah manusia seperti perburuan liar. Eksploitasi laut dapat menyebabkan terganggunya ekosistem biota laut, kita sebagai manusia berperan dalam menjaga kekayaan alam dengan langkah awal mempelajari biota laut itu sendiri sehingga dapat menemukan cara untuk menjaga kekayaan laut kita di Indonesia. Untuk dapat mengungkapkan rahasia kehidupan laut, perlu adanya suatu usaha menampilkan dalam media atau wadah

yang tepat agar dapat diamati secara jelas dengan tidak meninggalkan unsur-unsur habitat aslinya. Oleh karena itu dengan adanya media atau wadah tersebut, diharapkan mampu menjadi jembatan pengetahuan masyarakat akan rahasia kehidupan laut (*Iwan Sutrisno, 1999*). SeaWorld Ancol merupakan salah satu wadah informasi maritime yang terkenal di Indonesia. Pengunjung SeaWorld per harinya dapat mencapai hingga 2000 orang pada hari biasa, sedangkan untuk akhir pekan terhitung kurang lebih sejumlah 3.500- 4000 pengunjung. Dengan minat masyarakat yang tinggi tersebut sangat disayangkan jika penyediaan fasilitas untuk biota laut Indonesia yang melimpah hanya terdapat beberapa saja. Oceanarium adalah akuarium air asin untuk menampilkan hewan laut dan tanaman, terutama samudera, atau pelagis, ikan dan mamalia. Ini berfungsi sebagai pusat hiburan umum dan pendidikan dan penelitian ilmiah. Kebanyakan Oceanarium berada di daerah pesisir (*Encyclopaedia Britannica, 2012*).

Oceanarium menyajikan biota laut yang bertujuan sebagai sarana rekreasi, edukasi, dan penelitian secara interaktif. Oceanarium termasuk dalam kategori museum sains. Maka dari itu dalam perancangannya menggunakan standard ruang dan kegiatan dari museum (*Public Space Design In Museum, David A Robillard dalam Edo A Sanjaya, 2015*). Pada umumnya oceanarium menampilkan obyek pameran biota laut hidup dan mati, contohnya seperti akuarium raksasa yang berisi hewan laut beserta tanaman laut, museum replika hewan laut, fosil, dsb.



**REKAPITULASI JUMLAH OBJEK WISATA DI ACEH DARI TAHUN 2014 S/D 2018**

No.	Kabupaten/Kota	2014					2015					2016					2017					2018					
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	
1	KAB. ACEH SELATAN	128	177	24	27	111	88	28	23	116	88	28	27	114	81	28	24	114	81	28	24	114	81	28	24	114	81
2	KAB. ACEH TENGGARA	25	14	4	5	27	19	1	8	27	18	1	8	27	18	1	8	27	18	1	8	27	18	1	8	27	18
3	KAB. ACEH TIMUR	34	23	1	1	38	22	1	1	28	22	1	1	28	22	1	1	28	22	1	1	28	22	1	1	28	22
4	KAB. ACEH TENGAH	42	27	8	5	42	20	10	10	41	20	10	10	41	20	10	10	41	20	10	10	41	20	10	10	41	20
5	KAB. ACEH BARAT	13	8	5	5	44	23	18	5	44	23	18	5	44	23	18	5	44	23	18	5	44	23	18	5	44	23
6	KAB. ACEH BESAH	36	24	13	14	36	24	22	12	44	24	22	12	44	24	22	12	44	24	22	12	44	24	22	12	44	24
7	KAB. PIDIE	87	53	33	4	47	53	22	13	47	53	22	13	47	53	22	13	47	53	22	13	47	53	22	13	47	53
8	KAB. ACEH UTARA	31	9	22	5	31	9	21	2	31	9	21	2	31	9	21	2	31	9	21	2	31	9	21	2	31	9
9	KAB. BIREUEN	19	19	5	5	19	17	1	1	19	17	1	1	19	17	1	1	19	17	1	1	19	17	1	1	19	17
10	KAB. ACEH SINGKAP	48	28	18	8	14	14	2	2	14	14	2	2	14	14	2	2	14	14	2	2	14	14	2	2	14	14
11	KAB. BIREUEN	21	14	3	4	22	11	5	8	22	11	5	8	22	11	5	8	22	11	5	8	22	11	5	8	22	11
12	KAB. ACEH BARAT DAYA	42	31	8	1	43	31	7	5	44	32	7	5	44	32	7	5	44	32	7	5	44	32	7	5	44	32
13	KAB. GAYO LUES	21	13	7	1	22	23	2	7	27	24	2	13	27	24	2	13	27	24	2	13	27	24	2	13	27	24
14	KAB. ACEH JAYA	181	49	8	8	186	49	8	8	187	49	8	8	187	49	8	8	187	49	8	8	187	49	8	8	187	49
15	KAB. NAGAN RAYA	22	13	9	5	7	5	2	2	22	7	13	2	22	7	13	2	22	7	13	2	22	7	13	2	22	7
16	KAB. ACEH TIMANGG	18	15	4	5	13	12	5	1	28	28	5	2	27	28	5	2	27	28	5	2	27	28	5	2	27	28
17	KAB. BENER MERAH	48	28	5	2	27	28	1	8	48	28	3	4	47	28	3	4	47	28	3	4	47	28	3	4	47	28
18	KAB. PIDIE JAYA	102	70	5	5	122	70	5	5	122	70	5	5	122	70	5	5	122	70	5	5	122	70	5	5	122	70
19	NOTA BANDA ACEH	50	4	33	13	76	5	44	27	71	44	27	7	71	44	27	7	71	44	27	7	71	44	27	7	71	44
20	NOTA BANDA	36	21	8	11	44	34	14	12	71	44	25	7	71	44	25	7	71	44	25	7	71	44	25	7	71	44
21	NOTA LACKEUR	12	12	1	1	12	12	1	1	12	12	1	1	12	12	1	1	12	12	1	1	12	12	1	1	12	12
22	NOTA LACKEUR	12	12	1	1	12	12	1	1	12	12	1	1	12	12	1	1	12	12	1	1	12	12	1	1	12	12
23	NOTA SUBULUSSALAM	8	5	2	1	7	2	3	2	7	4	3	2	7	4	3	2	7	4	3	2	7	4	3	2	7	4

**Gambar 1 (a) Peta pergerakan wisatawan tahun 2018 (b) jumlah objek wisata di Aceh dari tahun 2014 s/d 2018**

Aceh merupakan salah satu lokasi yang strategis untuk perancangan oceanarium ini karena sesuai penjelasan di atas, bahwa Aceh merupakan wilayah yang terletak di kawasan pesisir dan dikelilingi lautan serta berlimpah kekayaan biota laut. Dengan adanya oceanarium di Aceh, dapat memperkenalkan kepada masyarakat sebagai obyek wisata yang edukatif serta meningkatkan sektor pariwisata di Aceh mengingat masih sedikitnya sarana rekreasi tentang biota laut di Indonesia. Dengan adanya oceanarium di Aceh juga dapat menambah obyek rekreasi biota laut di Indonesia serta dapat memperkenalkan dan melestarikan kekayaan laut terhadap masyarakat awam.

**2. Studi Banding Bangunan Sejenis**

**2.1 Seaworld, Ancol**

SeaWorld saat ini memiliki keanekaragaman biota air tawar yang meliputi 22.000 jenis ikan serta 26 jenis spesies, 28 jenis reptil, dan 5 jenis ikan yang berbeda. Lalu terdapat juga 5.180 ikan, 26 spesies, 30 reptil, dan 5 spesies, 1 mamalia dan 13 invertebrata yang berasal dari biota laut. beberapa koleksi hewan tersebut juga dianggap sebagai hewan yang tidak berbahaya, sehingga dapat dimanipulasi dan dimainkan sesuai instruksi dari petugas. Lokasi : Taman Impian Jaya Ancol, Jakarta Utara  
Luas area : 3 Ha  
Luas bangunan utama : 7.000 m<sup>2</sup>  
Arsitek : Sondi Sutedia  
Pengelola : PT. Taman Impian Jaya Ancol  
Awal Pembangunan : 1992  
Dibuka umum : 3 Juni 1994



**Gambar 2 Seaworld, Ancol**

Semua biota laut ditampilkan pada tampilan layar yang terbagi menjadi 9 akuarium air tawar, 19 akuarium air laut, dan 4 kolam terbuka.

**a. Aquarium utama**



**Gambar 3 Aquarium Utama**

Aquarium utama SeaWorld memiliki ribuan spesies hewan laut yang ada di Indonesia, dan akuarium tersebut memiliki kurang lebih 3.500 spesies biota laut. Jumlah ikan di akuarium menyumbang sekitar 37% dari semua ikan di dunia. Ukuran akuariumnya dengan panjang 36 meter, lebar 24 meter, dan kedalamannya mulai dari 4,5 meter hingga 6 meter, serta menyimpan sekitar 5 juta liter air laut.

**b. Aquarium Hiu**

Mengenalkan beberapa jenis jenis ikan hiu di dalam akuarium. Pertunjukan yang dilakukan pada akuarium ikan hiu ini berupa pemberian makan, sehingga menyebabkan para ikan hiu

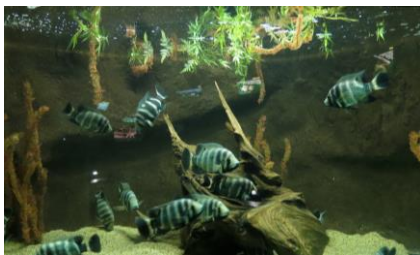
menjadi agresif karena makanan yang diberikan



**Gambar 4 Aquarium Hiu**

c. Freshwater Area

Merupakan tempat khusus untuk ikan air tawar. Tersedia spesies ikan dari berbagai penjuru daerah seperti ikan piranha, belut listrik, ikan lele ekor merah, dan ikan arapaima raksasa dari sungai amazon.



**Gambar 5 Freshwater Area**

d. Touch Pool / Kolam Sentuh

Pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dengan hewan laut berupa memberi makan kura-kura ataupun biota laut lainnya secara langsung, untuk ikan hiu pada umumnya pengunjung bisa memberi makanan dengan menjulurkan tongkat.



**Gambar 6 Touchpool**

e. Terowongan Antasena

Merupakan terowongan bawah air sepanjang 80 meter dan memiliki lebar sekitar 2 meter yang dioperasikan dengan horizontal escalator.



**Gambar 7 Terowongan Antasena**

Aquarium raksasa dengan nama SeaWorld yang terletak di Ancol, Jakarta ini memiliki beberapa pendekatan yang hampir sama dengan rancangan oceanarium di Banda Aceh. Sehingga dapat mengadopsi beberapa poin penting, diantaranya: Tujuan perancangan serta fungsinya yang mencakup edukasi, rekreasi, dan konservasi., Perwujudan dan perpaduan fungsi antara rekreasi dan konservasi dengan adanya fasilitas aquarium yang beragam mulai dari aquarium utama untuk dinikmati keindahannya yang berisi beragam jenis spesies, hingga kolam sentuh yang bisa menciptakan interaksi langsung manusia dengan hewan laut sehingga bisa meningkatkan rasa cinta terhadap satwa laut. , Penyajian pameran aquarium dengan desain sesuai fungsinya masing-masing. Untuk bagian ruang dalam SeaWorld memiliki nuansa warna biru dan menyajikan nuansa yang berkaitan dengan dunia bawah laut., Menyediakan fasilitas edukasi untuk pelajar, SeaWorld memiliki target utama pada mata pelajaran biologi. Fasilitas edukasi yang disediakan berupa permainan hingga lembar kerja tertulis. Penyediaan tutor/pemandu untuk pelajar juga bisa dijadikan pertimbangan dalam fasilitas edukasi.

### 3. Studi Banding Bangunan Tema Sejenis

#### 3.1 Yamanashi museum of fruit

Bangunan yang digunakan sebagai museum dan rumah kaca ini merupakan alegori bentuk buah dan perbanyak benih yang diterapkan pada tata letak dan bentuk bangunan. Desain ini tidak hanya mengadopsi alegori entitas, tetapi juga esensi buah. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa museum buah bukan hanya berbentuk metafora tangible. Lokasi : Gunung Fuji, Jepang  
Luas area : 195.000 m<sup>2</sup>  
Arsitek : Itsuko Hasegawa  
Tahun Berdiri : 1996



**Gambar 8 Yamanashi Museum of Fruit**

Mendapatkan bentuk yang diinginkan, Itsuko Hasegawa memindahkan property dan benih buah ke dalam bangunan menggunakan berbagai bentuk benih, dan kemudian menyebarkan di atas tanah



pada tampilan seluruh bangunan (termasuk layout dan denah).



**Gambar 9 Layout Yamanashi**

Arsitektur metafora terbagi menjadi beberapa jenis pada Museum of Fruit ini menerapkan *tangible metaphor* dan *intangible metaphor*. Penerapan *tangible metaphor* bisa dilihat pada perumpamaan bentuk bibit-bibit yang disebar pada tanah dan diinterpretasikan dengan bentuk denah dari 3 massa bangunan utama. Sedangkan untuk *intangible metaphor* tampak pada gambaran sebuah bibit yang kemudian tumbuh menjadi pohon yang besar lalu ditampilkan dalam satu massa yaitu fruit plaza. Dalam fruit plaza juga menampilkan peran akan matahari tropis dimana bibit bisa berkecambah akibat adanya matahari. Penggambaran gen buah-buahan juga dimasukkan ke dalam rancangan exhibition hall, workshop, dan cerita buah-buahan yang tampak pada museum. Terdapat juga symbol kemakmuran manusia dalam menyebarkan bibit ke suatu lahan sehingga melambangkan kekayaan hubungan budaya dan sejarah antara manusia dan buah.



**Gambar 10 Struktur Yamanashi**

Museum of Fruit menggunakan material baja dan kaca utamanya. Museum ini memiliki 3 struktur shell yang dibuat dari baja dengan tinggi sampai dengan 20 meter dan bentang lebar 50 meter, serta dihubungkan oleh bangunan bawah tanah.

#### 4. Arsitektur Metafora

Metafora adalah cara memahami sesuatu seolah-olah itu adalah hal lain, sehingga kita dapat lebih memahami topic yang sedang dibahas. Singkatnya, ini menjelaskan suatu topic bersama dengan topic lain, dan mencoba memperlakukan suatu topic

sebagai sesuatu yang lain. (Anthony C. Antoniades, 1990 dalam "Poethic of Architecture")<sup>[2]</sup>

Pemilihan tema metafora pada perancangan oceanarium ini bermaksud untuk menampilkan daya tarik tersendiri bagi setiap orang yang melihatnya, karena kesan pertama berasal dari fisik bangunan. Dengan penerapan arsitektur metafora juga diharapkan rancangan oceanarium dapat menjadi bangunan yang ikonik di Banda Aceh, caranya dengan mengaitkan fungsi bangunan tersebut ke dalam ide rancangan sehingga hasil akhir bentuknya akan mengingatkan setiap orang yang melihat kepada fungsi ataupun sifat dari bangunan itu sendiri. Pada umumnya, dengan pengaplikasian tema arsitektur metafora masyarakat akan bebas mengartikan makna ataupun bentuk dari bangunan tersebut Terdapat 3 kategori metafora menurut Anthony C<sup>[3]</sup>:

- a. *Intangible* (metafora abstrak), merupakan konsep, ide, kondisi manusia serta kualitas tertentu yaitu, individualitas, kealamian, tradisi, komunitas dan budaya. Ide-ide tersebut dapat berasal dari pemberangkatan metaforik sebuah konsep yang abstrak.



**Gambar 11 Museum of Fruit, Jepang**

- b. *Tangible* (metafora konkrit), merupakan dasar atau landasan dari metafora yang ditimbulkan langsung dari beberapa karakter visual atau material.



**Gambar 12 Temple of Lotus, India**

- c. *Combine* (metafora kombinasi), merupakan landasan inti dari metafora kombinasi yang berasal dari konseptual dan visual. Visual yang digunakan adalah sebagai dalih yang mendeteksi kebaikan, kualitas serta fundamental dari suatu wadah visual tertentu.

#### 5. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan sebelumnya yaitu:

- a. Dibutuhkannya sarana rekreasi sekaligus bersifat edukatif dan konservatif terhadap biota laut di Indonesia, Aceh merupakan salah satu tempat yang memungkinkan untuk diadakannya perancangan ini agar dapat menunjang sektor pariwisata setempat.
- b. Penerapan tema arsitektur metafora dalam perancangan oceanarium ini yang diharapkan menjadi bangunan iconic di Banda Aceh dengan mengimplemetasikannya dalam bentuk metafora abstrak (*Intangible Metaphor*).

#### **Daftar Pustaka**

- [1] WWF. (2001). *Pengelolaan Sumber Daya Kelautan dan Perikanan Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam*. Banda Aceh: Oxfam.
- [2] Yulianingsih, F. (2011). *Aquarium Biota Laut di Pantai Cermin*. Sumatera Utara: Universitas Sumatera Utara.
- [3] Yulianingsih, F. (2011). *Aquarium Biota Laut di Pantai Cermin*. Sumatera Utara: Universitas Sumatera Utara.