

# Penerapan *Storyline* Tema *The Kingdom Under the Sea* pada Area *Display* Jakarta Aquarium

Intan<sup>1</sup>, Maitri Widya Mutiara\*<sup>2</sup>, Sri Fariyanti Pane<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

<sup>3</sup> Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta

[intan.615190021@stu.untar.ac.id](mailto:intan.615190021@stu.untar.ac.id), [maitrim@fsrd.untar.ac.id](mailto:maitrim@fsrd.untar.ac.id), [yantipane@senirupaikj.ac.id](mailto:yantipane@senirupaikj.ac.id)

\*Pen.Korespondensi

**Abstrak** — Indonesia adalah negara maritim dan laut adalah salah satu sumber daya alam yang paling penting, tetapi banyak dari masyarakat Indonesia tidak sadar dan tidak peduli terhadap keseimbangan ekosistem. Hal ini mengakibatkan kehidupan laut mulai terancam dan punah tanpa disadari. Oceanarium merupakan salah satu tempat rekreasi dan edukasi, serta sebagai tempat konservasi yang menampilkan biota laut di dalam akuarium. Salah satu Oceanarium di Jakarta adalah Jakarta Aquarium yang terletak di dalam Mall Neo Soho. Jakarta Aquarium merupakan salah satu wisata akuarium yang menampilkan berbagai biota air laut di Indonesia. Saat ini sangat dibutuhkannya pengenalan mengenai biota air laut. Untuk menciptakan suasana menyenangkan dan edukatif, serta menyajikan *storyline* yang baik, diperlukan perancangan interior yang sesuai dan mendukung pada Jakarta Aquarium dengan menerapkan konsep tema “*The Kingdom Under the Sea*”, sebuah kerajaan dibawah laut dengan menggunakan sebuah teknologi. Metodologi desain yang digunakan untuk perancangan Jakarta Aquarium merupakan metode perancangan Rosemary Kilmer serta pengumpulan data dilakukan secara langsung dan tidak langsung sesuai dengan masalah yang ditemui dan tujuan yang ingin dicapai. Dengan adanya visualisasi akuarium yang menarik dan adanya fasilitas interaktif dapat membantu membangun dan menanamkan rasa keingintahuan.

**Kata kunci:** Interior Akuarium; Edukasi; Interaktif; Natural.

## I. PENDAHULUAN

Seperti yang kita ketahui, Indonesia merupakan negara maritim dimana laut menutupi sebagian besar permukaan bumi (Safitri, 2021). Menurut Kementerian Koordinator Bidang Maritim, wilayah laut Indonesia adalah 290.000 km<sup>2</sup> (Arsyad, 2020), tetapi Indonesia adalah penyumbang sampah terbesar kedua di dunia, dengan sekitar 9 juta ton sampah dibuang ke laut setiap tahun (Juniartini, 2020). Tanpa disadari, kehidupan di lingkungan laut mulai terancam (Christian et al., 2017). Oleh karena itu, manusia berupaya untuk melindungi atau melestarikan biota laut dengan

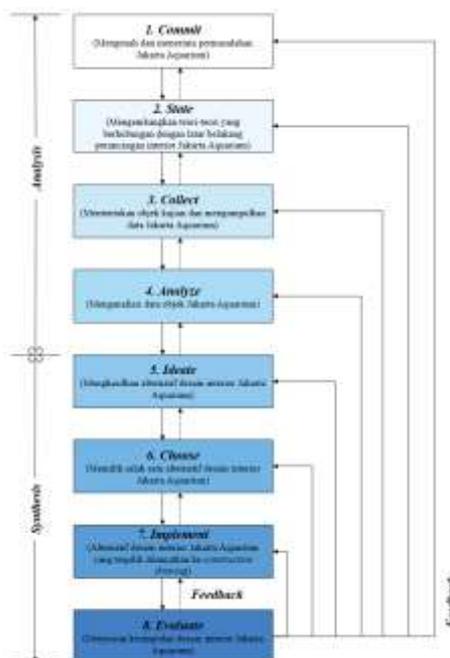
menciptakan sebuah *Oceanarium* (Ramadhani, 2022). *Oceanarium* adalah tempat konservasi yang menampilkan biota laut serta dijadikan tempat sebagai rekreasi dan edukasi (STEFANI, 2017).

Salah satu *Oceanarium* yang ada di Jakarta adalah Jakarta Aquarium. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, penyajian *storyline* yang ada di dalam Jakarta Aquarium tidak dapat dirasakan bagi pengunjung, serta penataan objek pameran yang tidak sesuai dengan jenisnya.

Maka, diperlukannya perancangan interior Jakarta Aquarium yang baru dengan menerapkan *storyline* bertema “*The Kingdom Under the Sea*”.

Perancangan ini juga dilengkapi dengan fasilitas interaktif berbasis teknologi untuk menarik minat dan mendukung pembelajaran mengenai biota laut (Pratiwi, 2017), mengingat bahwa generasi milenial saat ini berada pada era *digital* yang sering kali dikaitkan dengan kemajuan teknologi (Hasim & Indrawan, 2020).

## II. METODE



Gambar 1: Metode Perancangan (Sumber: Penulis, 2022)

Perancangan interior Jakarta Aquarium menerapkan dan mengembangkan metode perancangan dengan penyesuaian 8 tahapan (Kilmer & Kilmer, 2014):

1. *Commit (accept the problem)*, mengenali dan menerima masalah. Dimulai dari deskripsi dan pengertian umum mengenai kehidupan di laut serta permasalahan interior yang menjadi

dasar untuk latar belakang perancangan.

2. *State (define the problem)*, yaitu tahap mengidentifikasi metode yang relevan terhadap permasalahan. Dilakukan dengan mengembangkan teori-teori yang berhubungan dengan latar belakang untuk perancangan Jakarta Aquarium.

3. *Collect (gather the facts)*, menentukan objek kajian untuk dikaji serta mengumpulkan data melalui berbagai metode. Data diperoleh dari berbagai *website*, jurnal, studi literatur, serta melakukan survei, observasi langsung, dan wawancara dengan beberapa pihak lembaga Jakarta Aquarium.

4. *Analyze (tindakan atau proses)*, yaitu tahap menganalisis data objek yang dilakukan dengan membandingkan fakta yang ada di lapangan Jakarta Aquarium dengan menggunakan kajian yang telah disusun.

5. *Ideate*, menghasilkan ide-ide/alternatif untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini, akan dilakukan *brainstorming* dan disuksi ide-ide yang sudah mendapatkan pemahaman tentang permasalahan sebelumnya. Sehingga, dapat memperoleh sebuah konsep dan menyusun konsep tersebut sebagai

alternatif untuk perancangan interior Jakarta Aquarium.

6. *Choose (select the best option)*, memilih satu opsi terbaik dengan kembali melihat bagaimana konsep yang dipilih sudah sesuai atau tidak dengan latar belakang masalah Jakarta Aquarium.
7. *Implement (take action)*, mengacu pada pelaksanaan atau pengambilan tindakan atas ide yang dipilih. Pada tahap ini, konsep Jakarta Aquarium yang sudah dipilih akan dilanjutkan ke *construction drawing*.
8. *Evaluate (critically review)*, menyusun kesimpulan sebagai pengukur keefektifan solusi desain interior Jakarta Aquarium dan rekomendasi untuk objek wisata akuarium berikutnya dengan pendekatan sejenis.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Jakarta Aquarium terletak di dalam salah satu pusat perbelanjaan di Jakarta Barat, tepatnya terletak di dalam Mall Neo Soho, Lantai LG 101 – LGM.



Gambar 2: Lokasi Jakarta Aquarium (Sumber: Intan, 2022)

#### A. JAKARTA AQUARIUM



Gambar 3: Logo Jakarta Aquarium (Sumber: Website Jakarta Aquarium dan Safari, 2022)

Jakarta Aquarium merupakan *Marine Museum*, yang dimana bukan hanya sekedar penempatan hewan air, tetapi juga merupakan pusat penemuan akuatik, yang menawarkan suguhan spektakuler. Jakarta Aquarium memiliki banyak program, terutama yang memungkinkan untuk belajar tentang biota air, pelestarian dan konservasi (Sanjaya, 2015).

Tabel 1: Tipologi Museum:

1. Art	2. Science
Art Association Galleries	Zoologi museum
Art and Craft Museum	Planetarium, Observatories, and Astronomy
Civic Art and Cultural Center	Botanical Gardens
Folk Art Museum	Aquarium, Marine Museum
Decorative Art Museum	Archaeology Museum
3. History	4. Specialized

Military Museum	Agriculture Museum
Historical Society Museum	Architecture Museum
History Museum	Gun Museum
Historic Agencies	Sport Museum
<b>5. College and University Museum</b>	<b>6. Company Museum</b>
<b>7. General Museum</b>	<b>8. Nature Center</b>

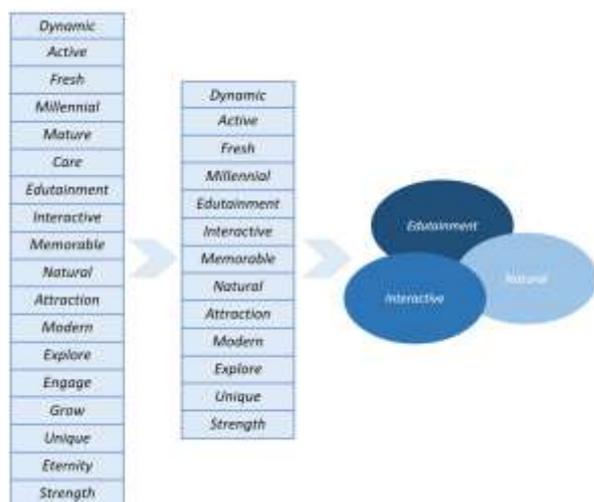
Sumber: David A Robillard dalam buku "Public Space Design In Museum"

## B. KONSEP DESAIN

### 1. ANALISIS DAN KONSEP CITRA



Gambar 4: Mind Mapping Jakarta Aquarium (Sumber: Penulis, 2022)



Gambar 5: Citra Jakarta Aquarium (Sumber: Penulis, 2022)

Konsep citra dapat ditinjau melalui berbagai aspek pada Jakarta Aquarium (*mind mapping*), sehingga didapatkan kata kunci yang dapat digunakan untuk

membentuk konsep citra seperti yang ada di tabel atas. Kemudian, dipersempit lagi sehingga terbentuklah citra Jakarta Aquarium secara keseluruhan, yaitu *Edutainment, Interactive, dan Natural*.

Citra *edutainment* dan *interactive* diterapkan melalui pemanfaatan kemajuan teknologi yang menitikberatkan kepada interaksi pengunjung dalam hiburan sekaligus pembelajaran. Citra *natural* dipertimbangkan untuk mewakili keanekaragaman biota laut.

### 2. KONSEP TEMA

Dalam merancang Jakarta Aquarium ini, penulis lebih menitikberatkan pada *storyline* atau alur cerita. *Storyline* yang diangkat menggunakan konsep pengalaman petualangan. Pemilihan konsep ini didasarkan pada aktivitas pengunjung Jakarta Aquarium yang berpindah-pindah dan terus bergerak sehingga memberikan kesan pengunjung sedang berpetualangan di dalam Jakarta Aquarium.

Konsep ini dapat dikembangkan menjadi beberapa rangkaian tema. Tema keseluruhan yang diangkat menggunakan tema "*The Kingdom Under the Sea*", yang dimana menggambarkan para pengunjung yang berjalan menyusuri hutan menuju ke sebuah lautan yang indah, semakin

dijelajahi, semakin terbawa ke dasar laut yang bermuara ke kerajaan, yaitu ke tema terakhir "*The Kingdom Under the Sea*".

Alur cerita ini dibagi menjadi beberapa tema, yaitu:

#### 1. Area *Entrance*

Area *entrance*, sebagai tempat awal pengunjung untuk memulai menjelajah, di desain menggunakan konsep hutan. Memberikan kesan kepada pengunjung sebagai tempat dimana petulangan akan dimulai dari hutan sebelum masuk ke bawah laut.

#### 2. Area *Display* Lantai Atas

Area *display* biota laut pertama kali setelah keluar dari hutan, di desain dengan menggunakan konsep pesisir laut, yang dimana *display* akuarium lantai atas ini memajangkan jenis-jenis ikan yang hidup di kedalaman permukaan laut sekitar 0 – 200 m atau disebut dengan *Epipelagic Zone*.

#### 3. Area *Display* Lantai Bawah

Setelah ditelusuri lebih lanjut, maka konsep selanjutnya menggunakan konsep bawah laut. *Display* akuarium lantai bawah ini memajangkan jenis-jenis ikan yang hidup di kedalaman permukaan laut sekitar 200 – 1000 m atau disebut dengan *Mesopelagic Zone*.

#### 4. Area Pertunjukan

Pada area pertunjukan, ruangan akan di desain menyerupai kerajaan didalam laut,

yang dikelilingi biota laut disekelilingnya, sehingga pengunjung dapat merasakan nuansa seolah berada di kerajaan bawah laut. Pada area ini, *display* akuarium memajangkan jenis-jenis ikan yang hidup di kedalaman permukaan laut sekitar 1000 – 4000 m atau disebut dengan *Bathypelagic Zone*.

### 3. KONSEP TEKNOLOGI

Untuk mendukung konsep tema "*The Kingdom Under the Sea*" pada Jakarta Aquarium, maka perancangan ini dilengkapi dengan inovasi fasilitas interaktif berbasis teknologi agar pengunjung dapat menyaksikan dimensi objek *virtual* yang terlihat secara nyata sehingga pengunjung seolah-olah sedang berpetualang menuju ke kerajaan bawah laut.

1. Meja *hologram*, digunakan pada area informasi agar pengguna dapat berinteraksi mengetahui informasi yang ada di dalam Jakarta Aquarium secara *visual*.

2. *Hologram laser plasma 3D*, digunakan agar dapat menarik perhatian pengunjung untuk melihat betapa indahnnya permainan *laser* yang seakan-akan berbentuk 3D.

3. *Videotron 3D*, diaplikasikan pada sebagian dinding interior dengan konsep

sesuai tema. Tujuannya agar pengunjung dapat merasakan sensasi dibawah laut.

4. *Information Kiosk*, untuk memberikan sebuah informasi pada *display* yang sedang ditampilkan.

### C. IMPLEMENTASI DESAIN



Gambar 6: Area *Display* Satwa (Sumber: Intan, 2022)

Area *display* satwa, sebagai tempat awal pengunjung untuk memulai menjelajah, di desain menggunakan konsep hutan. Memberikan kesan kepada pengunjung sebagai tempat dimana petulangan akan dimulai dari hutan sebelum masuk ke bawah laut. Konsep *display* satwa sendiri dibuat seperti habitat asli dari satwa tersebut.



Gambar 7: Area *Display* Akuarium Lantai Atas (Sumber: Intan, 2022)

Area *display* biota laut pertama kali setelah keluar dari hutan, di desain dengan menggunakan konsep pesisir laut, yang dimana *display* akuarium lantai atas ini memajangkan jenis-jenis ikan yang hidup di kedalaman permukaan laut sekitar 0 – 200 m atau disebut dengan *Epipelagic Zone*.



Gambar 8: Area *Display* Akuarium Lantai Atas (Sumber: Intan, 2022)

Area ini menerapkan penggunaan sebuah teknologi untuk mendukung konsep tema. Lantainya menggunakan *interactive floor* agar memberikan efek seakan-akan sedang berjalan diatas air laut. Pada dindingnya menerapkan *videotron 3D* dengan suara seperti ombak air laut.



Gambar 9: Area *Display* Akuarium Tabung (Sumber: Intan, 2022)

Setelah ditelusuri lebih lanjut, maka konsep selanjutnya menggunakan konsep

bawah laut pada area *display* akuarium bawah. *Display* akuarium lantai bawah ini memajangkan jenis-jenis ikan yang hidup di kedalaman permukaan laut sekitar 200 – 1000 m atau disebut dengan *Mesopelagic Zone*. Area *display* akuarium bawah juga menerapkan penggunaan sebuah teknologi untuk mendukung konsep tema. Lantainya menggunakan *interactive floor* agar memberikan efek seakan-akan sedang berjalan diatas air laut. Adapun penggunaan *hologram laser plasma 3D* yang di pancarkan berbentuk ubur-ubur agar dapat menarik perhatian pengunjung untuk melihat betapa indahnya permainan *laser* yang seakan-akan berbentuk 3D.



Gambar 12: Area *Display* Akuarium Lantai Bawah  
(Sumber: Hasil Perancangan, 2022)



Gambar 13: Area *Display* Akuarium Dinding Utama  
(Sumber: Hasil Perancangan, 2022)



Gambar 10: Area *Display* Akuarium Lantai Bawah  
(Sumber: Intan, 2022)



Gambar 11: Area *Display* Akuarium Tunnel  
(Sumber: Intan, 2022)



Gambar 14: Area Pertunjukkan  
(Sumber: Hasil Perancangan, 2022)

Pada area pertunjukkan, ruangan akan di desain menyerupai kerajaan didalam laut,

yang dikelilingi biota laut disekelilingnya, sehingga pengunjung dapat merasakan nuansa seolah berada di kerajaan bawah laut.

#### IV. SIMPULAN

Sebagai sarana rekreasi dan edukasi, Jakarta Aquarium memiliki konsep baru pada desain interiornya. Perancangan interior Jakarta Aquarium ini dilakukan dengan melakukan penyusunan konsep programatik dan konsep desain. Perancangan Jakarta Aquarium dapat mengoptimalkan fungsi, aktivitas, sirkulasi, tata *layout*, pencahayaan, dan penghawaan yang baik, sehingga pengunjung dapat berkeliling dengan nyaman dan kebutuhan informasi dapat terpenuhi. Untuk menciptakan suasana menyenangkan dan edukatif, serta menyajikan *storyline* yang baik, Jakarta Aquarium dirancang dengan menerapkan konsep tema "*The Kingdom Under the Sea*" dengan pemilihan citra *natural*. Sebuah kerajaan dibawah laut dengan menggunakan pemanfaatan kemajuan teknologi. Tujuannya untuk membuat pengalaman para pengunjung yang sedang berjalan meyelusuri hutan hingga bertemu sebuah lautan yang indah, semakin ditelusuri semakin dibawa kedasar laut yang bermuara ke kerajaan. Perancangan

ini dilengkapi dengan inoasi fasilitas interaktif berbasis teknologi, serta *hologram projector* dan *videotron* agar pengunjung dapat menyaksikan dimensi objek *virtual* yang terlihat secara nyata. Tujuannya untuk menarik perhatian dan untuk memenuhi rasa keingintahuan pengunjung khususnya generasi muda untuk belajar tentang biota laut.

#### V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih, terutama kepada pihak lembaga Jakarta Aquarium yang telah bersedia meluangkan waktunya menjadi narasumber yang diwawancarai untuk memberikan informasi mengenai Jakarta Aquarium dan memberi kesempatan bagi penulis untuk berkunjung mengamati interior Jakarta Aquarium yang bermanfaat bagi penulisan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, N. (2020). Yurisdiksi Indonesia Di Laut Natuna: Perspektif Hukum Internasional. *PETITUM*, 8(1 April), 20–36.

Christian, A. J., Bangsa, P. G., & Christianna, A. (2017). Perancangan Media Board Game untuk Meningkatkan Kepedulian Anak-Anak Terhadap

- Kondisi Laut Indonesia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 13.
- Hasim, E. M., & Indrawan, H. (2020). The Role of Aquarium in Increasing Visitors Interactivity in Interior Design of Jakarta Aquarium. *The 2nd Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2020)*, 374–378.
- Juniartini, N. L. P. (2020). Pengelolaan Sampah Dari Lingkup Terkecil dan Pemberdayaan Masyarakat sebagai Bentuk Tindakan Peduli Lingkungan. *Jurnal Bali Membangun Bali*, 1(1), 27–40.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing interiors*. John Wiley & Sons.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202–224.
- Ramadhani, W. P. (2022). *Tarekot Malang Riverpark dengan pendekatan water sensitive design*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Safitri, S. (2021). Makna Laut Bagi Indonesia Secara Politik. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN IPS*, 1, 121–125.
- Sanjaya, E. A. (2015). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Oceanarium di Kawasan Wisata Pantai Parangtritis*. UAJY.
- STEFANI, V. (2017). *BENGKULU OCEANARIUM*. UAJY.

