

PENERAPAN TEMA ARSITEKTUR METAFORA PADA PERANCANGAN BANDUNG OCEANARIUM PARK DI KOTA BANDUNG

Muhammad Al Mustofa¹, Erwin Yuniar Rahadian²

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: almustofa123456789@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang terjadi sejak awal tahun 2020 hingga tahun 2022, menjadi pukulan berat bagi sektor pariwisata di Indonesia. Setelah dinyatakan New Normal pada tahun 2023, sektor pariwisata mengalami grafik kenaikan angka di tahun ini, sehingga terdapat potensi jika membangun objek wisata baru pada saat ini. Perancangan objek wisata ini bertujuan untuk memperbaiki dan membangkitkan sektor pariwisata khususnya di Kota Bandung. Keanekaragaman biota laut dapat dijadikan objek wisata dan sumber ilmu pengetahuan untuk pertumbuhan pariwisata dan pendidikan. Oceanarium adalah salah satu wadah yang baik untuk dikembangkan untuk mengenalkan keanekaragaman dan kekayaan bawah laut. Pendekatan desain pada Bandung Oceanarium Park yakni Arsitektur Metafora, yang diharapkan bangunan dapat memberikan kesan dan pesan kepada setiap pengunjung yang datang. Lokasi berada pada jalan utama Laswi, Kota Bandung dengan luas 39.591 m² dan kondisi tanah yang relatif datar. Bandung Oceanarium Park menggunakan sistem multi massa yang terdiri dari 5 massa bangunan yakni Massa Bangunan Utama, Gelanggang Air, Mini Museum dan Perpustakaan, Foodcourt dan Toko Souvenir, Kantor dan Laboratorium. Penerapan desain pada Bandung Oceanarium Park yakni menganalogikan gelombang air laut yang diterapkan jelas pada bagian atap bergelombang dengan struktur space frame. Adapun fasilitas yang dihadirkan bagi pengunjung yakni Akuarium Utama, Under Water Tunnel, Akuarium Tabung, Akuarium Dinding, Akuarium Hiu, Kolam Sentuh, Kolam Atraksi, Area Objek Pamer, Ruang Audio Visual, Perpustakaan, Foodcourt dan Area Makan, Toko Souvenir, dan Area Bermain Air.

Kata Kunci : Arsitektur Metafora, Oceanarium, Bandung

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic, which occurred from the beginning of 2020 to 2022, has become a serious blow to the tourism sector in Indonesia. After being declared New Normal in 2023, the tourism sector has experienced an increase in figures this year, so there is potential if we build new tourist objects at this time. The design of this tourist object aims to improve and revive the tourism sector in the city of Bandung. The diversity of marine life can be used as a tourist attraction and a source of knowledge for the growth of tourism and education. Oceanarium is a good place to be developed to introduce underwater diversity and richness. The design approach to the Bandung Oceanarium Park is Metaphorical Architecture, which is hoped that the building can give an impression and message to every visitor who comes. The location is on the main Laswi road, Bandung City with an area of 39,591 m² and relatively flat land conditions. Bandung Oceanarium Park uses a multi-mass system consisting of 5 building masses, namely the Main Building Mass, Aquatic Arena, Mini Museum and Library, Foodcourt and Souvenir Shop, Office and Laboratory. The application of the design to the Bandung Oceanarium Park is to make an analogy of sea water waves which are clearly applied to the corrugated roof with a space frame structure. The facilities presented to visitors are Main Aquarium, Under Water Tunnel, Tube Aquarium, Wall Aquarium, Shark Aquarium, Touch Pool, Attraction Pool, Object Exhibition Area, Audio Visual Room, Library, Foodcourt and Dining Area, Souvenir Shop, and Play Area Water.

Kata Kunci : Metaphora Architecture, Oceanarium, Bandung

1. PENDAHULUAN

Di tahun 2019, sektor pariwisata menjadi penyumbang devisa terbesar Indonesia. Oleh karena itu, pembangunan destinasi wisata tentu sangat menguntungkan pada saat itu. Memasuki tahun 2020 sektor pariwisata mengalami penurunan yang sangat signifikan karena pandemi *Virus Covid-19* yang melanda seluruh Indonesia terutama di Kota Bandung. Akibatnya angka kunjungan wisatawan ke Kota Bandung mengalami penurunan serta beberapa objek wisata yang terancam ditutup sementara.

Oleh karena itu perancangan objek wisata atau *theme park* ini bertujuan untuk memperbaiki dan membangkitkan sektor pariwisata di Kota Bandung. Objek wisata rekreasi air adalah salah satu tujuan wisatawan yang sangat diminati, wisata rekreasi air yang menarik dapat menjadi tempat tujuan berwisata yang baik. Salah satu contoh jenis wisata rekreasi air yang dapat menarik perhatian wisatawan adalah *oceanarium*, dimana Kota Bandung masih belum memiliki fasilitas wisata dengan konsep *oceanarium*.

Oceanarium salah satu wadah yang baik untuk dikembangkan guna mengenalkan keanekaragaman dan kekayaan bawah laut. Keanekaragaman biota laut dapat dijadikan sebagai objek wisata bahari dan sumber ilmu pengetahuan bagi perkembangan dunia pariwisata dan dunia pendidikan [1]. *Oceanarium* sendiri adalah fasilitas wisata berupa akuarium laut publik, yang menampung biota laut yang disesuaikan dengan habitat aslinya [2].

Oceanarium berkaitan erat dengan alam karena memiliki dampak yang besar bagi kelestarian alam. Oleh karena itu perancangan *oceanarium* ini memerlukan pendekatan desain yang memiliki karakter serta unsur kehidupan atau ekosistem laut. Karena bangunan ini berfungsi sebagai tempat rekreasi dan pendidikan, pendekatan arsitektur metafora adalah pendekatan desain yang tepat untuk *oceanarium* ini. Bangunan mampu memberikan kesan dan pesan kepada setiap pengunjung yang datang.

2. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANGAN

2.1. Pemahaman Proyek

Secara bahasa *oceanarium* berasal dari bahasa inggris, *ocean* yang memiliki arti samudra atau lautan, sedangkan *arium* dari kata *Aquarium* yang juga berasal dari bahasa ingris yang berarti tempat atau wadah kaca. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *oceanarium* berarti wadah kaca yang menyimpan biota laut berupa ikan maupun ekosistem hidup ikan tersebut. Sedangkan menurut Buku Panduan Wisata Samudra Jakarta, dalam Sanjaya (2015), *Oceanarium* adalah tempat untuk memelihara tumbuhan dan biota-biota laut yang digunakan sebagai sarana penelitian, pelestarian dan pengembangan kelautan dan dipamerkan sebagai sarana rekreasi [3].

Fungsi *oceanarium* menurut Lange, dalam Asyifa (2020) antara lain sebagai sarana konservasi yang memiliki peran *global* dalam bidang edukasi untuk mengenal serta mempelajari biota-biota laut yang hidup pada daerah tertentu [4]. Fungsi lainnya adalah sebagai sarana penelitian yang menampilkan biota laut yang masih hidup maupun yang sudah mati untuk menambah pengetahuan tentang kehidupan bawah laut.

Categories of Museums	
Art	Science
Art Association Galleries	Zoology 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
History	Specialized
Military Museum	Agriculture Museum
Historical Society Museum	Architecture Museum
History Museum	Gun Museum
Historic Agencies	Sport Museum
College and University Museum	Company Museum
General Museum	Nature Center

Gambar 1. Tipologi Museum

Sumber: *Public Space Design in Museum, David A Robillard*

Bangunan *Oceanarium* termasuk dalam kategori bangunan museum, jadi pendekatan *Oceanarium* menggunakan tinjauan pendekatan museum. Pada **Gambar 1.** menunjukkan bahwa tipologi bangunan museum dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Salah satunya *Science Museum*, dan *Oceanarium* ini termasuk dalam kategori *Aquarium*, *Marine Museum*. Oleh karena itu, dalam perancangan ini diperlukan standar bangunan museum.

2.2. Lokasi Proyek

Tapak berada di Kawasan Balai Pusklat PT. KAI jalan Laswi, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat. Lokasi tapak dapat dilihat pada **Gambar 2.** Proyek bersifat fiktif, dengan luas lahan 39.591 m² atau setara 3.9 Ha. Tapak tepat berada di arah persimpangan atau hook jalan dan berbatasan langsung dengan dua jalan yakni Jl. Laswi (Jalan Arteri dengan lebar 15 meter) dan Jl. Sukabumi (Jalan Kolektor dengan lebar 10 meter). Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 65%, sehingga luas lantai dasar yang dapat dibangun adalah 25.734 m². Untuk Koefisien Lantai Bangunan (KLB) besarnya 6.5 dengan maksimum 257.341 m². Selanjutnya Koefisien Dasar Hijau (KDH) sebesar 30% sehingga luas minimal penghijauannya sebesar 77.202 m².

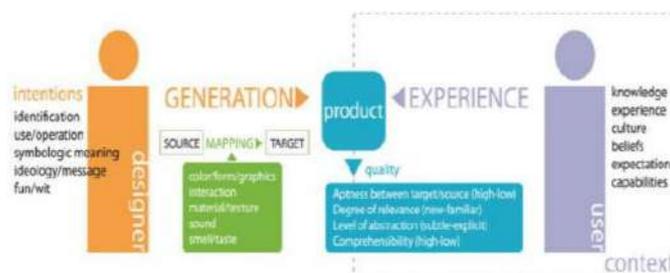


Gambar 2. Lokasi Proyek
Sumber: Diolah dari Google Earth – (Juli 2023)

2.3. Tema Arsitektur Metafora

Secara bahasa metafora (*me-ta-fo-ra /métafora*) didefinisikan sebagai penggunaan kata atau kelompok kata bukan dengan arti sebenarnya, tetapi sebagai ilustrasi hubungan atau persamaan. Arsitektur Metafora berasal dari aliran arsitektur post-modern, yang menggabungkan tradisional dan non-tradisional. Dalam arsitektur metafora, ungkapan bentuk diwujudkan dalam bentuk bangunan. Arsitektur metafora biasanya menggunakan imajinasi. Kemampuannya dalam mengumpamakan sebuah arsitektur sebagai sesuatu yang lain telah membuat arsitektur tersebut memiliki makna dan ciri khas yang membuatnya berbeda dengan arsitektur yang lain [5].

Menurut Hekkert dan Cila, dalam Rachman (2019) Pada saat menerapkan metafora pada suatu desain, perancang umumnya menggunakan beberapa hal sebagai pertimbangan dari penggunaan tema metafora seperti identifikasi, kegunaan atau fungsi, simbolisme atau makna tertentu, ideologi/etika/moral, pesan, dan akal [6]. Berikut diagram desain metafora menurut Hekkert dan Cila yang tunjukan pada **Gambar 3.**



Gambar 3. Diagram Desain Metafora Menurut Hekkert & Cila
Sumber: Rachman, Mifthahir. 2019

Metafora atau metafor dapat membantu “melihat” bangunan sebagai sesuatu yang lain dan melihat bangunan atau desain secara “baru”. Selain itu metafora membantu menciptakan konsep baru yang otentik pada suatu bangunan (Antoniades, 1990 dalam Rachman) Interpretasi yang berbeda tersebut merupakan hal yang tak dapat dihindari dalam penggunaan pendekatan arsitektur metafora, oleh karena itu menurut Antoniades, dalam Rachman (2019), Metafora dapat dilakukan dengan cara-cara berikut:

- Berusaha mentransfer referensi dari suatu subjek (konsep atau objek) ke subjek lainnya (*metafor transfer*).
- Mencoba untuk melihat subjek (konsep atau objek) sebagai sesuatu yang lain (*metafor as if*).
- Memindahkan fokus penelitian dari suatu konsentrasi ke ke dalam konsentrasi lainnya.

2.4. Elaborasi Tema

Perancangan Bandung *Oceanarium Park* mengangkat tema Arsitektur Metafora dengan pendekatan desain yang memiliki karakter serta unsur kehidupan atau ekosistem laut yang disampaikan langsung melalui desain. Berikut penjabaran elaborasi tema pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Elaborasi Tema

	<i>Oceanarium</i>	Arsitektur Metafora
<i>Mean</i>	Akuarium besar dengan air laut dan biota laut di dalamnya, sekaligus menjadi tempat untuk belajar dan rekreasi serta penelitian, dan pelestarian.	Arsitektur Metafora ungkapan bentuk diwujudkan dalam bentuk bangunan. Metode metafora menunjukkan hubungan antara benda yang bersifat abstrak.
<i>Problem</i>	Sistem Pengadaan Air Laut serta Biota Laut yang dimana <i>Oceanarium</i> dihadirkan ke tengah-tengah Kota Bandung yang jauh dari perairan laut	Membuat bentuk bangunan yang mampu memberikan kesan dan pesan kepada setiap pengunjung yang datang.
<i>Facts</i>	Belum adanya objek wisata hiburan dan edukasi di Kota Bandung yang berlatarkan ekosistem laut, sekaligus menjadi tempat budidaya biota laut serta pelestarian dan penelitian.	Minimnya pengetahuan masyarakat tentang pentingnya menjaga kelestarian alam sehingga pendekatan desain arsitektur metafora memiliki karakter yang memberikan suatu pesan dan kesan bagi masyarakat melalui desain.
<i>Needs</i>	Sebagai daya tarik baru yang dapat mengakomodasi setiap aktivitas penggunanya diantaranya sarana rekreasi/hiburan, edukasi dan budidaya atau pelestarian biota laut.	Menerapkan arsitektur metafora terutama pada bentuk massa bangunan, fasad dan kawasan itu sendiri, sehingga pesan melalui desain bisa tersampaikan dengan baik
<i>Goals</i>	Menciptakan bangunan yang ikonik sebagai kawasan pariwisata di Kota Bandung. Menjadikannya salah satu objek wisata berlatarkan ekosistem laut dengan akuarium terbesar di Indonesia yang hadir di tengah kota, yang jauh dari perairan laut di Pulau Jawa.	Menciptakan objek wisata dengan tema arsitektur metafora yang memiliki karakter serta unsur kehidupan atau ekosistem yang berkaitan erat dengan alam karena memiliki dampak yang besar bagi kelestarian alam. Hal tersebut disampaikan melalui desain yang mempunyai pesan bagi orang yang datang berkunjung.
<i>Concept</i>	Bandung <i>Oceanarium Park</i> merupakan objek wisata yang mengusung latar belakang ekosistem laut dengan unsur rekreasi, edukasi dan penelitian sebagai wawasan ilmu pengetahuan serta pelengkap bagi dunia pariwisata dan dunia Pendidikan. Dengan penerapan tema Arsitektur Metafora bangunan serta kawasan mampu memberikan kesan dan pesan kepada setiap pengunjung yang datang.	

3. HASIL RANCANGAN

3.1. Zoning Tapak dan Tatanan Massa

Perancangan kawasan dibagi kedalam 3 zona utama yang ditunjukkan pada **Gambar 4.**, pembagian zona ini berdasarkan aktivitas atau alur dari kegiatan pengunjung. Ketiga zona utama itu yakni, zona publik yang dimana pada area ini diperuntukan untuk aktivitas rekreasi dan edukasi bagi pengunjung, serta pada zona ini terdapat fasilitas penunjang seperti area parkir, *foodcourt*, dan toko souvenir. Selanjutnya zona semi publik, pada area ini terdapat fasilitas penunjang berupa area bermain air, area makan, dan danau buatan yang menjadi *view* bagi pengunjung. Terakhir zona servis yang diperuntukan bagi

pengelola *oceanarium* ketika *maintenance* dan terdapat juga kegiatan penelitian. Adapun fasilitas didalamnya yakni, kantor pengelola, laboratorium dan area parkir servis.



Gambar 4. Zoning Tapak
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Bandung *Oceanarium Park* memiliki lima massa bangunan yang ditunjukkan pada **Gambar 5**. terdiri dari satu massa bangunan utama yang didalamnya terdapat semua akuarium atau *display*, lalu massa bangunan gelanggang air yang menampilkan atraksi hewan laut, selanjutnya massa bangunan museum dan perpustakaan sebagai pusat edukasi yang didalamnya terdapat objek pameran, ruang *audio visual* dan perpustakaan yang dilengkapi area baca, selanjutnya massa bangunan penunjang yakni *foodcourt* beserta area makan *indoor outdoor* dan toko souvenir sebagai pusat berbelanja, dan yang terakhir massa bangunan kantor dan laboratorium bagi pengelola Bandung *Oceanarium Park*.

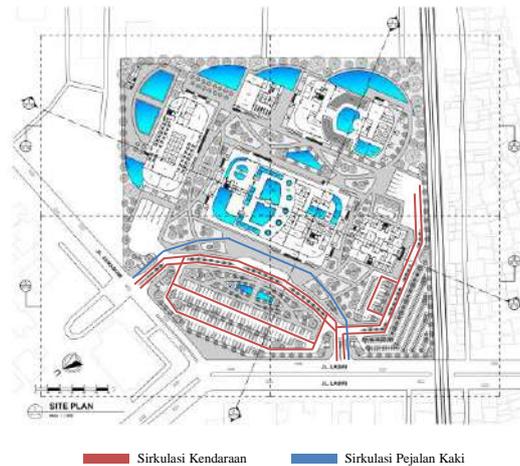


Gambar 5. Tatanan Massa pada Tapak
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

3.2. Sirkulasi dalam Tapak

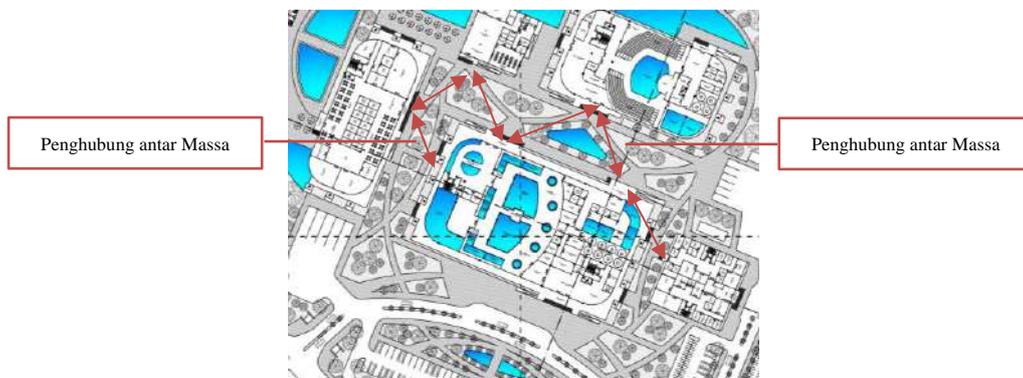
Lokasi tapak yang strategis dan berada pada persimpangan jalan atau hook jalan, membuat aksesibilitas atau pencapaian ke dalam tapak sangat mudah. Bandung *Oceanarium Park* berbatasan langsung dengan dua jalan yakni, jalan utama arteri (Jalan Laswi) dan jalan kolektor (Jalan Sukabumi) kedua jalan tersebut memiliki tingkat kepadatan yang cukup ramai oleh kendaraan, sehingga pada arah dua jalan tersebut dibuat pintu gerbang masuk dan keluar kawasan, namun tetap untuk pintu gerbang utama terdapat pada jalan utama yakni Jalan Laswi. Sirkulasi kendaraan di dalam tapak dibuat dua arah berlawanan, yang bertujuan memudahkan akses keluar dan masuk kendaraan di dalam tapak. Sehingga ketika kendaraan masuk dari arah Jalan Laswi maupun Jalan Sukabumi kendaraan bisa langsung masuk dan menuju ke area parkir. Begitupun ketika keluar kawasan, kendaraan dari parkir bisa memilih pintu keluar menuju Jalan Laswi ataupun menuju Jalan Sukabumi. Sama halnya sirkulasi bagi pejalan kaki, kedatangan pejalan kaki baik dari arah Jalan Laswi ataupun Jalan Sukabumi bisa langsung masuk

kedalam kawasan dan menuju ke dalam bangunan utama. Pada sirkulasi kendaraan servis diutamakan masuk melalui Jalan Laswi agar pencapaian menuju area parkir servis bisa dengan cepat dan menghindari *cross* sirkulasi dengan pengunjung. Berikut sirkulasi dalam tapak yang ditunjukkan pada **Gambar 6**.



Gambar 6. Sirkulasi dalam Tapak
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

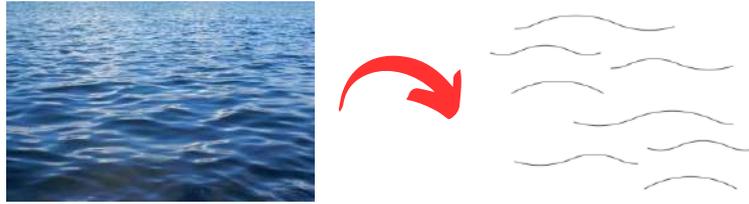
Pencapaian dari massa bangunan satu ke massa bangunan yang lain atau penghubung antar massa bangunan, dibuatkan jalur pedestrian atau koridor penghubung yang diantaranya terdapat taman atau ruang terbuka hijau beserta kolam ikan. Jalur pedestrian dibuat mengarah langsung kearah fasilitas-fasilitas di dalam tapak, hal ini bertujuan sebagai penunjuk arah dan memudahkan aksesibilitas agar menghindari tersesatnya pengunjung di dalam kawasan. Berikut jalur sirkulasi penghubung antar massa bangunan yang ditunjukkan pada **Gambar 7**.



Gambar 7. Jalur Penghubung Antar Massa Bangunan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

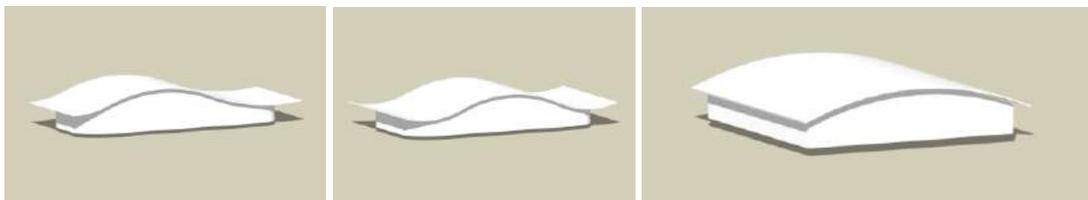
3.3. Gubahan Massa

Perancangan Bandung *Oceanarium Park* mengusung tema Arsitektur Metafora yang kaitan nya sangat erat dengan bentuk massa bangunan, Menurut Ashadi (2019) Architecture Metaphor (Metafora Arsitektur), yang dapat diartikan sebagai metafora yang menyerupakan bentuk arsitektur (keseluruhan ataupun bagiannya) dengan sesuatu hal (keseluruhan ataupun bagiannya) Bisa berupa hal-hal yang bersifat nyata, berwujud (*tangible*), seperti wujud manusia, hewan, tumbuhan, benda-benda fisik budaya (misalnya perahu, kapal, pesawat, dan sebagainya), dan benda-benda alam (misalnya batu, air, awan, dan sebagainya) [7].



Gambar 8. Ide Awal Gubahan Massa dari Gelombang Air Laut
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

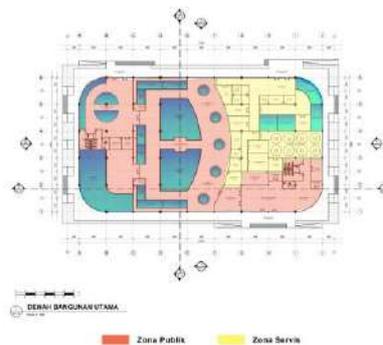
Dapat dilihat pada **Gambar 8.** ide awal gubahan massa terinspirasi dari gelombang air laut yang kemudian disederhanakan berupa garis-garis yang bergelombang layaknya air di lautan. Garis bergelombang tersebut diterapkan pada gubahan massa yang dapat dilihat pada **Gambar 9.** permainan garis pada atap gubahan massa lebih ditonjolkan dengan bidang yang bergelombang, dan di bagian badan bangunan meminimalisir pertemuan garis yang menyudut sehingga dibuatnya melengkung.



Gambar 9. Hasil Akhir Gubahan Massa
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

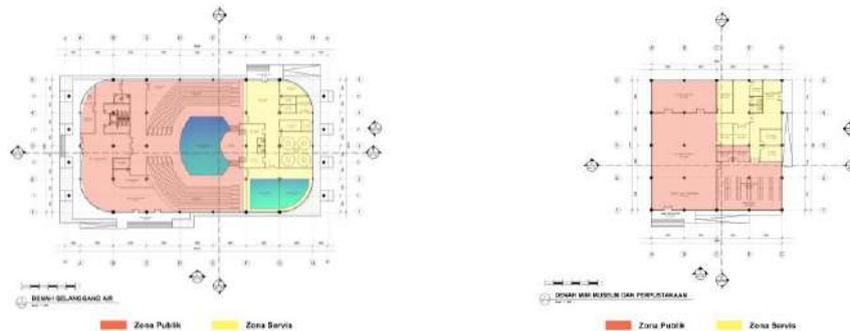
3.4. Zoning dalam Bangunan

Pembagian zona pada massa bangunan utama yang ditunjukkan melalui **Gambar 10.** meliputi zona publik dan zona servis, pada zona publik terdapat aktivitas rekreasi serta edukasi yakni dimulai dari area *lobby* atau ruang penerima, loket tiket, ruang introduksi, dan semua akuarium objek pameran beserta area kolam sentuh. Zona servis diletakan pada bagian belakang bangunan dan berdekatan dengan area servis di ruang luar. Zona servis dalam bangunan meliputi area servis MEP dan area servis bagi utilitas air laut.



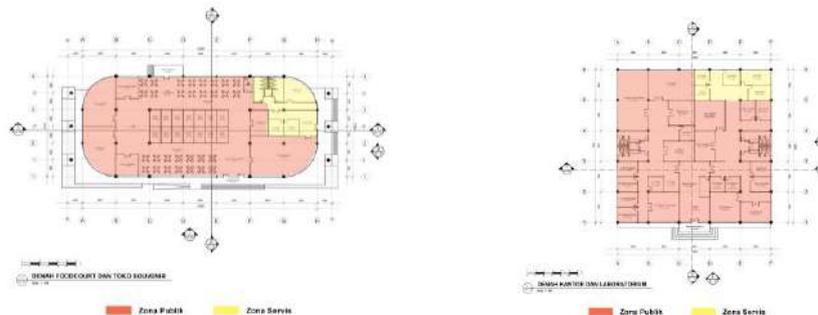
Gambar 10. Zoning Massa Bangunan Utama
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Pada massa bangunan gelanggang air terdapat aktivitas rekreasi atau hiburan dari atraksi hewan laut sehingga zona publik meliputi area *lobby*, area duduk dan kolam atraksi. Sedangkan untuk zona servis terdapat area utilitas ME serta air laut dan *backstage* dilengkapi kebutuhan ruang lainnya bagi pelatih hewan. Sebagai pusat edukasi pada massa bangunan museum dan perpustakaan, pembagian zona publik meliputi area objek pameran, ruang *audio visual*, dan perpustakaan yang dilengkapi area baca. Untuk zona servis hanya diperuntukan untuk utilitas ME. Pembagian zona dapat dilihat pada **Gambar 11.**



Gambar 11. Zoning Gelanggang Air dan Museum & Perpustakaan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Massa bangunan *foodcourt* dan toko souvenir sebagai fasilitas penunjang terdapat area retail kecil dan retail besar yang dilengkapi dengan area makan. Toko souvenir berada dekat dengan pintu masuk agar dapat menarik pengunjung untuk berbelanja. Pembagian zona pada kantor dan laboratorium dibagi menjadi dua bagian yang meliputi zona kantor bagi pengelola *oceanarium* dan zona laboratorium bagi ilmuwan untuk penelitian. Pembagian zona dapat dilihat pada **Gambar 12**.



Gambar 12. Zoning *Foodcourt* & Toko Souvenir dan Kantor & Laboratorium
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

3.5. Fasad Bangunan

Pengolahan fasad bangunan dengan elemen garis bergelombang yang menyerupai gelombang air laut dan elemen struktur rangka ACP yang dibentuk menyerupai ikan, serta pemilihan *tune* warna biru laut yang dapat dilihat pada **Gambar 13**. mempunyai arti menggambarkan lautan yang di dalam nya terdapat ekosistem laut dari ikan terkecil hingga ikan terbesar yang harus kita jaga kelestariannya.



Gambar 13. Fasad Bangunan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

3.6. Interior Bangunan

Pada area utama ruang dalam yang ditunjukkan pada **Gambar 14**. Ada bermacam jenis akuarium yang dipamerkan yakni akuarium utama dengan *under water tunnel* didalamnya, lalu terdapat akuarium individu berupa tabung. Keseluruhan akuarium mempunyai bentuk bulat, silinder/lonjong, dan kubus, bentuk ini diambil dikarenakan dalam pembuatan dan *maintenance* nya yang efisien dan mudah [8].



Gambar 14. Interior Area Akuarium Utama, Tabung dan *Under Water Tunnel*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Pencahayaannya dan suasana ruang dalam disesuaikan agar biota laut merasakan sama halnya dengan habitat aslinya, dikarenakan keadaan di alam atau lingkungan laut secara gradasi sinar berkurang dengan semakin dalam massa air. Hal inilah yang akan ditransfer kedalam akuarium air laut [9]. Pada akuarium hiu jendela penglihatan lebih luas dari akuarium dinding guna pengunjung bisa merasakan dan mengamati jenis hiu yang dipamerkan. Diakhir pengunjung bisa merasakan berinteraksi langsung dengan biota laut di area kolam sentuh yang ditunjukkan pada **Gambar 15**.



Gambar 15. Interior Akuarium Dinding, Hiu dan Area Kolam Sentuh
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

3.7. Eksterior Kawasan

Kawasan dirancang dengan memaksimalkan area hijau guna memberikan penghawaan yang sejuk di sekitar kawasan. Saat memasuki kawasan terdapat area *plaza* utama yang berbatasan langsung dengan area parkir mobil, dapat dilihat pada **Gambar 16**. Plaza dirancang sebagai area penerima ruang luar bagi pengunjung. Perancangan kawasan tentu tidak terlepas dari konsep dan tema yang diangkat, sehingga pada kawasan memasuki elemen air berupa kolam ikan dan danau buatan yang di dalamnya terdapat patung ikan hiu.



Gambar 16. Perspektif Eksterior Mata Burung
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Sebagai koneksi atau penghubung antar massa bangunan, koridor dibuat jalur pedestrian dengan material *paving blok* yang mengarah langsung ke fasilitas-fasilitas di dalam kawasan. Adapun area hijau yang terdapat pada koridor penghubung antar massa bangunan tersebut beserta kolam ikan. Terdapat juga fasilitas lainnya yakni, area makan *outdoor* yang dapat dilihat pada **Gambar 17**. Area makan *outdoor* ini mempunyai view yang berbatasan langsung dengan danau buatan. Pada area belakang bangunan penunjang terdapat area bermain air dengan 2 kolam renang serta wahana seluncurnya.



Gambar 17. Perspektif Eksterior Mata Manusia
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

4. KESIMPULAN

Bandung *Oceanarium Park* merupakan objek wisata yang berlatarkan ekosistem laut, yang menerapkan fungsi sarana rekreasi, edukasi dan penelitian. Dengan pendekatan Arsitektur Metafora bangunan serta kawasan dapat memberikan suatu kesan dan pesan bagi orang yang datang berkunjung. Bandung *Oceanarium Park* terdiri dari lima massa bangunan yakni, Bangunan Utama, Gelanggang Air, Museum dan Perpustakaan, *Foodcourt* dan Toko Souvenir, dan Kantor dan Laboratorium. Adapun fasilitas yang terdapat pada ruang luar yakni, area parkir, *plaza/taman*, area makan *outdoor*, area bermain air, dan danau buatan. Penerapan desain Arsitektur Metafora di terapkan dalam bentuk bangunan serta fasad yang menggambarkan gelombang air laut, permainan garis gelombang pada atap dengan sistem struktur *space frame* membuatnya terkesan seperti gelombang air laut. Sama halnya pada fasad bangunan penerapan garis bergelombang dengan *tune* warna biru laut serta pembentukan material ACP yang dibentuk menyerupai ikan-ikan dengan ukuran terkecil hingga terbesar. Dengan demikian perancangan Bandung *Oceanarium Park* diharapkan menjadi suatu hal yang baru sebagai objek wisata di Kota Bandung.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maulana T. R. and Azzahra F., “Sabang Oceanarium (Tema: Arsitektur Hi-Tech)”, *Jurnal RumÔh*, Vol. 9 No. 18, 2019.
- [2] James E. and Mintorogo D. S., “Oceanarium di Kenjeran Park”, *Jurnal Edimensi Arsitektur*, Vol. 8 No. 1, 2020.
- [3] Sanjaya, E., “Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Oceanarium di Kawasan Wisata Pantai Parangtritis”, *Skripsi Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, 2015.
- [4] Asyifa N., Firzal Y. and Faisal G., “Kajian Biomorphic Architecture dalam Perancangan Oceanarium Pekanbaru”, *Jurnal Ilmiah Arsitektur Lingkungan Binaan*, Vol. 18 No 2, 2020.
- [5] Razifanur M., Hilmasari L. and Haiqal M., “Perancangan Oceanarium di Banda Aceh dengan Penerapan Konsep Arsitektur Metafora”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur dan Perencanaan USK*, Vol. 3 No. 3, 2019.
- [6] Rachman M., Hidayat W. and Novan A., “Oceanarium di Bintang Berbasis Recreation, Education, and Conservation dengan Pendekatan Arsitektur Metafora”, *Jurnal Jom FTEKNIK*, Vol. 6 Edisi 1, 2019.
- [7] Ashadi, “Konsep Metafora Dalam Arsitektur”, *Diterbitkan Oleh Arsitektur UMJ Press*, Cetakan Pertama, Hal. 8-9, 2019.
- [8] Wahyu A., “Perancangan Oceanarium Di Semarang Dengan Pendekatan Konsep Arsitektur Metafora”, *Skripsi S1 Universitas Negeri Semarang*, 2015.
- [9] Herlambang G., “Perancangan Oceanarium Di Lamaongan Dengan Pendekatan Konsep Arsitektur Biomorfik”, *Skripsi S1 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2019.