



## 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>

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Universitas Tarumanagara<sup>1,2</sup>*

*Jl. Letjen S. Parman No.1, RT.3/RW.8, Tomang, Kec. Grogol Petamburan, Jakarta Barat, Kode Pos 11440  
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa*

*Institut Kesenian Jakarta<sup>3</sup>*

*Komplek Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini Raya No.73, RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Jakarta Pusat,  
Kode Pos 10330*

*DKI Jakarta, Indonesia*

*Email: maitrim@fsrd.untar.ac.id*

### Abstrak

Indonesia adalah negara maritim dan laut merupakan 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:** akuarium, alur cerita, interior, teknologi.

### Abstract

*Indonesia is a maritime country and the sea is one of the most important natural resources, but many Indonesian people are not aware of and do not care about the balance of the ecosystem. This resulted in marine life being threatened and extinct unnoticed. Oceanarium is a place of recreation and education, as well as a place of conservation that displays marine life in the aquarium. One of Oceanarium in Jakarta is the Jakarta Aquarium which is located inside the Neo Soho Mall. Jakarta Aquarium is one of the aquarium tours featuring various sea water biota in Indonesia. At this time there is a great need for an introduction to seawater biota. To create a fun and educative atmosphere, as well as present storyline good, appropriate interior design is needed and supports the Jakarta Aquarium by applying the concept of the theme "The Kingdom Under the Sea", an underwater kingdom using a technology. The design methodology used for the design of the Jakarta Aquarium is Rosemary Kilmer's design method and data collection is carried out directly and indirectly according to the problems encountered and the goals to be achieved. With an interesting aquarium visualization and interactive facilities can help build and instill a sense of curiosity.*

**Keywords:** aquarium, storyline, interior, technology.

### PENDAHULUAN

Seperti yang kita ketahui, Indonesia adalah 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). Telah tercatat bahwa Indonesia 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).

*Oceanarium* (Dictionary, 1989) adalah sebuah akuarium besar yang dimana berisi biota laut serta dijadikan sebagai tempat untuk edukasi dan dijadikan sebagai tempat rekreasi. Berdasarkan KBBI, akuarium merupakan *tank* kaca, yang umumnya diberikan tanaman air sebagai tempat untuk memelihara ikan. Berdasarkan Ensiklopedia *Britannica*, akuarium merupakan suatu tempat untuk melestarikan makhluk hidup air serta memfasilitasi makhluk hidup air untuk dipamerkan dan dipelajari. Berdasarkan *Goose*, kata akuarium berasal dari kata latin yang berarti istilah untuk mengilustrasikan sebuah tempat yang dimana makhluk air dilestarikan dan kemudian dikonservasi. Berdasarkan *Albert Fraser Brunner*, akuarium merupakan tempat dimana pengunjung dapat melihat makhluk air dari jarak dekat, mengetahui informasi tentang biota laut serta diberi dekorasi yang menarik dengan tujuan mengutamakan unsur edukasi. Oleh karena itu, akuarium merupakan sebuah tempat untuk memelihara, melestarikan, serta memamerkan koleksi biota laut, yang dimana bertujuan untuk hiburan maupun rekreasi, konservasi, observasi, serta sebagai sumber informasi, baik itu untuk kepentingan edukasi maupun ilmu pengetahuan lainnya.

Berikut adalah fungsi dari *Oceanarium*:

- (1). Sarana rekreasi dengan menampilkan objek laut berupa tumbuhan atau biota air laut didalam akuarium dengan beragam ukuran (Stefani, 2017).
- (2). Tempat edukasi atau penelitian (Sanjaya, 2015).
- (3). *Oceanarium* (Kertesz, 1968) adalah wadah konservasi serta memiliki peran penting dibidang edukasi yang berfungsi mempelajari, memahami serta mengidentifikasi biota laut yang hidup di daerah tertentu.

Saat ini, kita hidup di zaman perkembangan teknologi, yang dimana teknologi berperan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi diiringi dengan kemajuan ilmu pengetahuan, sehingga perkembangan teknologi dalam kehidupan ini merupakan hal yang tidak dapat dihindari. (Paramita et al., n.d.). Dengan menggunakan sebuah teknologi, dapat menciptakan efisiensi dan efektivitas di berbagai bidang (Lamrose et al., 2019). Saat ini, semua inovasi diciptakan melalui penggunaan teknologi. Inovasi tersebut diproduksi agar dapat memberikan manfaat yang positif bagi kehidupan manusia seperti pendidikan.

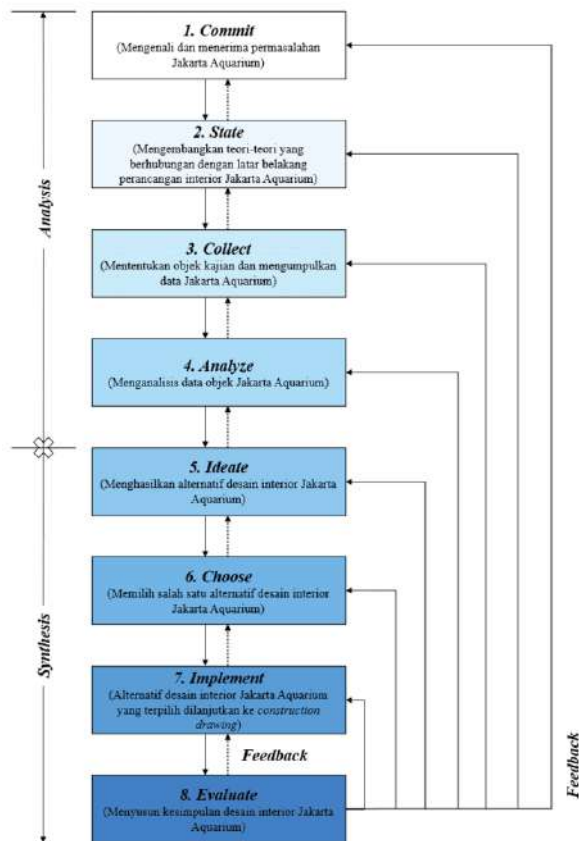
Pameran atau penyajian informasi (Andanwerti et al., n.d.) merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi di antara sebuah museum dengan pengunjung dengan menggunakan metode visual dan dimensional. Keselamatan dan keterawatan pada lingkungan museum, baik dari segi koleksi maupun pengunjung, dijamin melalui pameran yang distrategikan dengan baik.

Di dalam museum pameran biasanya terdapat sebuah alur cerita. Alur cerita yang dimaksud merupakan alur cerita atau skema pameran. Dengan kata lain, skema ini menjadi referensi utama dalam desain dan produksi pameran dengan konten pembelajaran dan transmisi nilai agar dapat berkomunikasi dengan pengunjung melalui pamerannya. Pameran yang dapat memberikan alur cerita dengan jelas akan memberikan peningkatan pengalaman sekaligus menyampaikan keseluruhan cerita yang ingin disampaikan melalui pamerannya (Haryanto et al., 2020).





## METODE PENCIPTAAN



Gambar 1. Metode Perancangan

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

### 1. Commit (accept the problem)

Mengenal dan menerima masalah. Mulai dengan diskusi dan pemahaman umum tentang kehidupan laut dan masalah interior yang mendasari latar belakang desain perancangan.

### 2. State (define the problem)

Tahap mengidentifikasi metode yang berhubungan dengan permasalahan. Hal itu dilakukan dengan mengembangkan teori tentang latar belakang untuk perancangan Jakarta Aquarium.

### 3. Collect (gather the facts)

Menentukan objek kajian untuk dikaji dan mengumpulkan data dengan berbagai cara. 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)

Tahap analisis data objek dilakukan dengan menggunakan studi yang dihasilkan untuk membandingkan data yang ada di lapangan untuk perancangan interior Jakarta Aquarium.

### 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 yang terbaik dengan melihat kembali apakah konsep yang terpilih 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)

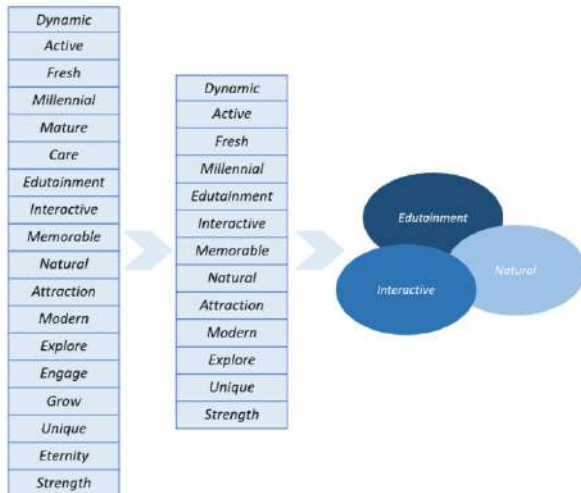
Menyusun kesimpulan sebagai pengukur keefektifan solusi desain interior Jakarta Aquarium dan rekomendasi untuk objek wisata akuarium berikutnya dengan pendekatan sejenis.

## PROSES PERWUJUDAN KARYA

### 1. Analisis dan Konsep Citra



Gambar 2. Mind Mapping Jakarta Aquarium



Gambar 3. Citra Jakarta Aquarium

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*".

## 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 indahnya 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 di bawah laut.

### 4). *Information Kiosk*

Memberikan sebuah informasi pada *display* yang sedang ditampilkan.

## WUJUD KARYA

### 1. Area *Display Satwa*



Gambar 4. Area *Display Satwa*

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







## 2. Area *Display* Akuarium Lantai Atas



Gambar 5. Area *Display* Akuarium Dinding

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 6. Area *Display* Akuarium Dinding Utama

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.

## 3. Area *Display* Akuarium Lantai Bawah



Gambar 7. Area *Display* Akuarium Tabung

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 8. Area *Display* Akuarium Dinding



Gambar 9. Area *Display* Akuarium Tunnel



Gambar 10. Area *Display* Akuarium Bulat



Gambar 11. Area Display Akuarium Dinding Utama

Pada area *display* akuarium dinding utama ini akan memajangkan jenis-jenis ikan yang hidup di kedalaman permukaan laut sekitar 1000 – 4000 m atau disebut dengan *Bathypelagic Zone*.



Gambar 12. Area Pertunjukkan

Pada area pertunjukan, ruangan akan didesain menyerupai kerajaan di dalam laut, yang dikelilingi biota laut di sekelilingnya, sehingga pengunjung dapat merasakan nuansa seolah berada di kerajaan bawah laut.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Sebagai sarana rekreasi dan edukasi, Jakarta Aquarium perlu 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, yang mengilustrasikan sebuah kerajaan dibawah laut dengan menggunakan pemanfaatan kemajuan teknologi. Tujuannya untuk membuat pengalaman para pengunjung yang sedang berjalan menyusuri

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.

### 2. Saran

Berdasarkan dari seluruh pembahasan Jakarta Aquarium, maka saran yang dapat diberikan bagi lembaga maupun bagi penulis selanjutnya, yaitu:

#### 1). Saran Untuk Lembaga

Seperti yang sudah dijelaskan, Jakarta Aquarium merupakan wahana rekreasi dan edukasi yang memberikan edukasi serta sebagai tempat konservasi yang menampilkan berbagai biota dalam bentuk akuarium dan mempresentasikan keanekaragaman biota air laut di Indonesia. Untuk itu, diperlukan perancangan interior yang sesuai dan mendukung pada Jakarta Aquarium agar dapat menciptakan suasana menyenangkan dan edukatif, serta menyajikan *storyline* yang baik. Dalam hal ini diharapkan lembaga dapat memperhatikan visualiasi dari akuarium tersebut. Dengan adanya visualisasi akuarium yang menarik dan adanya fasilitas interaktif dapat membantu membangun dan menanamkan rasa keingintahuan.

#### 2). Saran Untuk Penulis Selanjutnya

Hendaknya dalam merancang objek wisata akuarium, diperlukan memahami dengan baik koleksi-koleksi objek wisata akuarium dan pesan yang dapat disampaikan kepada masyarakat dari berbagai kalangan usia sehingga objek wisata akuarium tidak hanya rekreasi namun juga edukatif. Kemudian, diharapkan untuk mencari lebih banyak informasi, baik sumber maupun referensi, yang terkait dengan objek wisata akuarium, sehingga perancangan selanjutnya dapat lebih baik serta lengkap.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andanwert, N., Astuti, N. W., & Ferdinand, F. (n.d.). ANALISIS ALUR CERITA (STORYLINE) PAMERAN DI MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK JL. POS KOTA, TAMAN SARI, JAKARTA BARAT. ANALISIS ALUR CERITA (STORYLINE) PAMERAN DI MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK JL. POS KOTA, TAMAN







- SARI, JAKARTA BARAT.*
- 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.
- Dictionary, O. E. (1989). Oxford English Dictionary. *Simpson, Ja & Weiner, Esc*, 3.
- Haryanto, I., Yusril, Y., & Martarosa, M. (2020). PERANCANGAN PERTUNJUKAN TEATER RAMBUN PAMENAN DALAM POLA TEATER TRADISIONAL RANDAI DENGAN PENDEKATAN TEATER MODERN (WELL MADE PLAY). *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 256–260.
- 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.
- Kertesz, F. (1968). *THE STORY OF "PROJECT AQUARIUM"*. Oak Ridge National Lab., Tenn.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing interiors*. John Wiley & Sons.
- Lamrose, T., Budiwiwaramulja, D., Azmi, A., & Muslim, M. (2019). Pemanfaatan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Pembelajaran Menggambar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Mardinding. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 30–35.
- Paramita, N. G. A., Mudra, I. W., & Remawa, A. A. G. R. (n.d.). CENGKEH SEBAGAI INSPIRASI PENGEMBANGAN MOTIF BATIK BERBASIS DIGITAL DI KABUPATEN BULELENG. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 426–432.
- 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*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Safitri, S. (2021, December). Makna Laut Bagi Indonesia Secara Politik. In *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN IPS* (Vol. 1, pp. 121-125).
- Sanjaya, E. A. (2015). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Oceanarium di Kawasan Wisata Pantai Parangtritis*. UAJY.
- Stefani, V. (2017). *Bengkulu Oceanarium*. UAJY.