

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Luas lautan dan daratan di Bumi mencapai 70 berbanding 30. Sehingga membuat sebagian negara memiliki sejumlah wilayah lautan yang lebih luas daripada daratan sebagai wilayah kekuasaannya, salah satunya adalah Indonesia. Indonesia dikenal sebagai negara maritim yang secara geografis merupakan sebuah negara kepulauan dengan dua pertiga luas lautan lebih besar daripada daratan. Berada diantara dua samudera, yaitu Samudera Pasifik dan Samudera Hindia, dan menghubungkan antara benua Asia dan benua Australia. Berdasarkan *United Nations Convention on The Law of The Sea (UNCLOS)* pada tahun 1982 bahwa Indonesia memiliki lebih dari 17.000 pulau yang tersebar dari ujung Sabang hingga Marauke dengan garis pantai lebih dari 99.000 km yang menjadikan Indonesia sebagai negara dengan garis pantai terpanjang kedua di dunia setelah Kanada (*UNCLOS : 1982*).

Dengan jumlah lautan yang luas, Indonesia memiliki potensi sumber daya alam laut yang melimpah, salah satunya adalah ikan. Ikan merupakan salah satu hewan yang hidup di air. Berdasarkan kategori umum, ikan dibedakan menjadi dua, yaitu ikan tangkap dan ikan hias. Baik ikan tangkap maupun ikan hias, keduanya memiliki banyak jenis dengan berbagai macam sifat

dan karakteristik yang membuat ikan semakin unik untuk dipelajari. Dengan sifat dan karakteristik yang berbeda-beda membuat cara hidup dan adaptasi ikan pada lingkungannya juga berbeda. Hal ini menciptakan metode dan cara menangkap ikan yang berbeda-beda, mulai dari metode dan cara yang tradisional hingga modern.

Berbicara tentang laut dan ikan tidak lepas dari kegiatan memancing. Memancing merupakan salah satu cara untuk menangkap ikan yang dijadikan sebagai mata pencaharian oleh masyarakat Indonesia dan profesi ini disebut sebagai nelayan. Seiring berkembangnya zaman, memancing bukan hanya dijadikan sebagai profesi, namun dijadikan sebuah olahraga dan hobi untuk bersantai sembari menikmati waktu di laut. Era baru dari memancing di Indonesia dimulai ketika meningkatnya permintaan masyarakat akan kegiatan tersebut hingga lahirnya berbagai macam komunitas memancing seperti *Surabaya Fishing Club (SFC)* di Surabaya dan *Jogja Angler Lady (JAL)* dengan seluruh anggotanya adalah kaum hawa. Puncak keemasannya adalah ketika kegiatan memancing diangkat menjadi salah satu program acara bertajuk "Mancing Mania" di salah satu saluran televisi swasta, Trans 7. Alhasil, memancing kini digemari oleh berbagai lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga dewasa, dan dijadikan sebagai salah satu pilihan olahraga dan gaya hidup.

Memancing bukanlah hal yang mudah, kunci utama dalam memancing adalah kesabaran. Kesabaran pun belum cukup, modal lain sebagai penunjang kegiatan ini adalah peralatan dan perlengkapan yang memadai, tradisional ataupun modern, dan tentunya memenuhi standarisasi keamanan penggunaannya. Memiliki peralatan dan perlengkapan yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya harus diimbangi dengan pengetahuan tata cara penggunaannya yang baik dan benar. Hal terakhir adalah menentukan titik area memancing yang strategis, baik di sungai, di danau, maupun di laut. Tantangan yang dihadapi pegiat memancing di alam terbuka sangatlah besar. Wawasan dan pengalaman sangatlah penting, baik dari segi metode, teknik, pengetahuan alam sekitar medan memancing serta pengetahuan tentang ikan dengan berbagai macam jenis dan karakternya yang berbeda membutuhkan perlakuan yang berbeda pula. Tentunya hal-hal diatas membutuhkan media edukasi yang informatif sebagai penunjang wawasan bagi pegiat memancing, yang awam maupun profesional. Dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas memancing sehingga mendapatkan sensasi dan pengalaman sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, yang tidak kalah penting adalah untuk meningkatkan keselamatan dan menjauhkan dari berbagai macam hal yang tidak diinginkan.

Mengingat pentingnya hal-hal diatas, maka dibutuhkanlah sebuah wadah yang dapat memfasilitasi kebutuhan edukasi. Sekolah, perpustakaan,

sanggar, museum, dan galeri merupakan beberapa pilihan yang dapat memfasilitasi kebutuhan tersebut. Tentunya beberapa contoh dari fasilitas edukasi diatas memiliki karakteristik yang berbeda dan keberagaman tata cara penyampaian edukasi, formal ataupun informal. Layaknya kegiatan memancing yang identik dengan kesabaran dengan tujuan mendapatkan sensasi dan euforia yang dilakukan dengan penuh kegembiraan, maka metode dan cara penyampain edukasi kepada masyarakat pun haruslah dengan cara yang menyenangkan. Galeri merupakan salah satu pilihan yang tepat sebagai prasarana dalam penyampaian edukasi yang informatif dan rekreatif. Memancing yang kini sudah dianggap sebagai olahraga dan gaya hidup tidak lepas dari sejarah memancing pada zaman dahulu yang masih menggunakan peralatan dan perlengkapan tradisional yang seadanya, dan sampai saat ini masih digunakan dan dipertahankan oleh sebagian nelayan di Indonesia. Pengenalan sejarah tentang nelayan zaman dahulu dengan keterbatasan yang ada dan perbandingan memancing saat ini yang penuh dengan kemajuan teknologi perlu diketahui dan disampaikan kepada masyarakat luas.

Jika dibandingkan antara galeri dengan fasilitas edukasi lainnya, tentunya setiap fasilitas edukasi memiliki berbagai macam kelebihan dan kekurangan masing-masing. Faktor-faktor tersebut yang bisa menjadi daya tarik tersendiri untuk meningkatkan rasa keingintahuan pengunjung. Selain menjadi daya tarik, bisa jadi hal tersebut malah menjadi kelemahan bagi

fasilitas edukasi itu sendiri yang dapat mengurangi esensi dan daya tarik dari fasilitas itu sendiri. Alhasil, tujuan utama yang ingin disampaikan oleh fasilitas tersebut tidak tersampaikan kepada target pasar yang diinginkan. Perlunya sebuah gagasan inovasi yang menarik yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan masyarakat agar tujuan tersebut dapat tercapai sesuai harapan. Salah satunya adalah dengan pengadaan galeri dengan konsep Resto-Galeri yang menawarkan wisata edukatif dan rekreatif sembari menikmati hidangan dengan bersantai. Bukanlah suatu hal yang baru jika sebuah pembelajaran diiringi dengan sesuatu yang menyenangkan, seperti menonton video dan bermain, akan lebih mudah diterima oleh orang lain.

Surabaya merupakan salah satu kota metropolitan terbesar kedua setelah Jakarta yang menjadi kiblat peradaban di Jawa Timur. Secara geografis, kota yang dikenal dengan sebutan Kota Pahlawan ini berada di ujung timur pulau Jawa dan berhadapan langsung dengan Selat Madura dan Laut Jawa. Kota yang identik dengan maskot Sura (ikan Hiu) dan Baya (Buaya) juga dikenal sebagai kota ujung tombak poros maritim Indonesia. Salah satu pusat komunitas memancing terbesar di Indonesia adalah di kota ini. Berbagai macam kegiatan dan acara kerap kali dilaksanakan, seperti perlombaan memancing yang bertajuk "Tarung Lumut" dengan tantangan menggunakan lumut sebagai umpannya dan diadakan dalam rangka perayaan hari Kemerdekaan HUT RI Ke-74. Perkembangan komunitas memancing di Surabaya semakin pesat, dan hal itu mengindikasikan

peminat kegiatan tersebut semakin digemari. Perancangan galeri ini akan menghadirkan ikan dan hewan laut sebagai salah satu objek edukasi. Memindahkan ikan laut dari habitat aslinya ke habitat buatan akan menimbulkan berbagai macam permasalahan. Salah satunya adalah menciptakan habitat buatan yang seakan-akan seperti habitat asli untuk ikan laut dan juga sebaliknya bagi manusia, menjadikan daratan seperti laut layaknya habitat asli binatang laut.

1.2 FOKUS PERMASALAHAN

1. Diperlukan sebuah wadah yang mengedukasi masyarakat umum mengenai metode dan teknik memancing, alat pancing, dan ikan laut Indonesia.
2. Menampilkan suasana seperti di bawah laut.
3. Mewujudkan sebuah galeri dengan konsep Galeri-Resto agar aktifitas yang ada lebih menyenangkan.

1.3 PERMASALAHAN PERANCANGAN

1. Bagaimana cara menciptakan fasilitas ruang yang dapat memberikan edukasi dan informasi tentang metode, teknik, dan alat pancing yang efektif dan rekreatif sehingga mudah diterima oleh masyarakat umum?

2. Bagaimana cara menerapkan konsep Galeri-Resto pada perancangan ruangan agar masyarakat umum lebih mudah menerima informasi dan edukasi yang disampaikan?
3. Bagaimana menampilkan suasana bawah laut pada perancangan ini?

1.4 IDE DAN GAGASAN PERANCANGAN

Gagasan awal pada perancangan ini adalah menciptakan sebuah fasilitas edukasi tentang memancing di Indonesia yang didalamnya meliputi metode, teknik, dan alat-alat memancing mulai dari yang tradisional hingga modern. Fasilitas edukasi tersebut berupa sebuah galeri dengan fokus objek yang ditampilkan terbagi menjadi dua, yaitu benda mati (seperti alat pancing) dan benda hidup (seperti ikan). Diharapkan dengan adanya fasilitas tersebut dapat mendukung dan memenuhi kebutuhan komunitas dan masyarakat umum yang berkecimpung dalam dunia memancing.

Untuk memaksimalkan penyampaian informasi dan edukasi dari galeri itu sendiri, maka dipilihlah sebuah konsep Galeri-Resto yang menghadirkan karakter keduanya secara bersamaan. Dengan tujuan untuk memudahkan penyampain informasi dan edukasi sehingga mudah diterima oleh pengunjung.

Selain itu juga menerapkan *video mapping* kedalam sentuhan objek-objek interior seperti dinding, guna menciptakan visual ruangan seakan-akan masuk dan tenggelam ke kedalaman laut dan memberikan kesan serta sensasi tersendiri bagi pengunjung yang datang. Selain *video mapping* juga menggunakan *video screening* yang dapat memproyeksikan sebuah objek dengan memanfaatkan pencahayaan dengan tujuan sebagai alat bantu metode dalam memvisualisasikan teknik memancing

Seperti kedalaman laut, tata letak ruangan akan dibagi menjadi empat zona sesuai dengan pembagian zona kedalaman laut. Selain ruangan-ruangan tersebut, ada beberapa fasilitas penunjang yang diadakan sesuai dengan kebutuhan komunitas dan permintaan pasar, seperti ruang kolektif untuk kegiatan komunitas, toko perlengkapan memancing dan ikan hias untuk menunjang kebutuhan pasar.

1.5 MAKSUD , TUJUAN DAN MANFAAT PERANCANGAN

1.5.1 MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN

Maksud dan tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah fasilitas edukasi tentang dunia memancing yang ditujukan kepada masyarakat umum dengan konsep yang menarik dan memanfaatkan teknologi.

1.5.2 MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat dari perancangan ini adalah memudahkan dalam penyampaian informasi dan edukasi mengenai memancing dengan penyampaian yang menarik dan menyenangkan sehingga lebih mudah diterima dan tersampaikan kepada masyarakat umum.