

LAPORAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
MUSEUM BIOTA LAUT SEBAGAI SARANA EDUKASI
DAN REKREASI DI PESISIR PANTAI UTARA
KOTA SEMARANG

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Arsitektur



MARVELLA VANIA WIDYATARI
22.A1.0101

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2026

ABSTRAK

Pantai Marina yang berada di Kota Semarang merupakan salah satu dari destinasi wisata pesisir yang memiliki potensi besar menjadi sebuah ruang publik edukasi sekaligus kawasan ekowisata. Namun, dengan kondisi lingkungan di Kawasan Pantai ini menghadapi berbagai permasalahan serius, terkait dengan pencemaran pesisir, penurunan kualitas dari ekosistem laut, dan rendahnya partisipasi dari masyarakat dalam kegiatan pelestarian biota laut. Rendahnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan sejarah laut sangat berdampak pada besarnya ancaman terhadap menghilangnya pengetahuan mengenai biota laut dan menurunnya kualitas dari pengalaman wisata berbasis edukasi lingkungan. Permasalahan tersebut memunculkan kebutuhan secara khusus untuk menghadirkan sebuah fasilitas secara arsitektural yang mampu memadukan fungsi berbasis rekreasi dengan sejarah dan edukasi mengenai biota laut. Pembangunan Museum Biota Laut menjadi salah satu dari upaya untuk menjawab permasalahan tersebut. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana menghadirkan sebuah fasilitas yang tidak hanya memiliki peran sebagai wadah dokumentasi biota laut dan perlindungan dari biota laut saja, tetapi upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat melalui sebuah ruang yang rekreatif sekaligus edukatif. Topik perancangan bangunan yang difokuskan kepada integrasi sejarah dan rekreasi edukatif dalam segi arsitektur. Tema dari perancangan difokuskan kepada penguatan peran arsitektur sebagai sebuah media pembelajaran mengenai biota laut, yang mampu merespon isu dari pengetahuan mengenai biota laut dan rendahnya kesadaran masyarakat. Pendekatan dari desain ini diarahkan mampu untuk menciptakan sebuah ruang yang dapat memberi pengalaman pembelajaran yang interaktif, serta menciptakan sebuah ikon kawasan pesisir yang berkelanjutan. Pemilihan lokasi di pesisir Pantai Marina didasarkan kepada faktor strategis wilayah, yaitu kemudahan aksesibilitas bagi masyarakat Kota Semarang, dengan popularitas kawasan sebagai kawasan destinasi wisata, serta kebutuhan mengenai revitalisasi fungsi pesisir agar berorientasi pada kawasan sejarah, rekreasi, dan edukasi. Museum Biota Laut ini diharapkan dapat menghadirkan wadah yang berfungsi sebagai kawasan publik edukatif yang menyatukan aspek dari penelitian, pendidikan, pelestarian, dan rekreasi, sekaligus dapat menjadi contoh penerapan desain arsitektur yang responsif terhadap isu terkait pesisir pantai di Kota Semarang.

Kata kunci : Arsitektur, Biota Laut, Edukasi, Museum, Rekreasi