

ABSTRAK

Tujuan perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah tempat rekreasi *Seaworld Ancol* yang memiliki desain interior yang bersifat universal, menarik, inovatif, interaktif, dan unik dengan konsep desain “*Oceanic Vibe*”, dimana ruang yang ada pada *seaworld Ancol* dirancang sedemikian rupa agar memiliki citra ruang yang dinamis dan interaktif. Untuk mencapai konsep “*Oceanic Vibe*” tersebut, maka sebagian besar elemen-elemen interior seperti, lantai, dinding, dan *ceiling* serta *furniture* didesain dengan bentuk-bentuk organik yang merupakan metamorfosa dari bentuk-bentuk hewan laut ataupun bentuk air yang dinamis sehingga dapat membuat ruangan lebih interaktif dan tidak membosankan. Ruangan-ruangan pada *Seaworld Ancol* juga didesain sedemikian rupa agar dapat memberi informasi baru mengenai koleksi biota laut yang ada kepada pengunjung dengan berbagai jenis *treatment* desain interior yang dipadukan dengan teknologi. Dan yang terakhir, semua desain yang ada pada *Seaworld Ancol* dirancang dengan menggunakan prinsip *universal design* yang *Equitable use, Flexibility in use, Simple and intuitive use, Perceptible information, Tolerance for error, Low physical effort*, dan *Size and space for approach and use* untuk memfasilitasi kebutuhan pengunjung tanpa memandang golongan, mengingat pengunjung *Seaworld Ancol* yang terdiri dari berbagai golongan. Semua konsep desain *Seaworld Ancol* akan diimplementasikan pada *layout*, alur sirkulasi, desain pencahayaan, dan *furniture* yang digunakan. Perancangan desain interior *Seaworld Ancol* ini hanya meliputi beberapa bagian, yaitu: *cashier & receptionist, customer service*, area pameran ikan & ubur-ubur.

Kata Kunci: *Seaworld, Oceanic, Vibe*