

**IMPLEMENTASI “*MESMERIZING EXPERIENCE*”
DALAM PERANCANGAN DESAIN INTERIOR KAPAL
PENUMPANG STUDI KASUS TRAYEK LABUAN BAJO**



TUGAS AKHIR

“Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Jenjang Pendidikan Strata-1”

Diajukan Oleh:

Vincent Adriel

NIM: 2010109014

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
UNIVERSITAS PRADITA
TANGERA**

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Dengan ini saya sebagai civitas akademik Universitas Pradita yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Vincent Adriel
NIM : 2010109014
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : Skripsi/Karya-Hminh-(Publikasi) /Karya-Akhir-(Pameran)
/Proyek Akhir

untuk meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan, memberikan skripsi/tugas akhir kepada Universitas Pradita Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) dengan judul:

Impelemntasi “*Mesmerizing Experience*” Dalam Perancangan Desain Interior Kapal Penumpang Studi Kasus Trayek Labuan Bajo.

beserta dokumen tugas akhir yang ada sesuai ketentuan yang berlaku. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) ini, maka Universitas Pradita berhak menyimpan dan mengelola dalam bentuk *database*, dan mempublikasikan tugas akhir ini dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis tugas akhir ini sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 15 Juli 2024
Yang Menyatakan



(Vincent Adriel)

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama	: Vincent Adriel
NIM	: 2010109014
Program Studi	: Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir	: Tugas Akhir
Peminatan Tugas Akhir	:
Judul Tugas Akhir	: Impelemntasi " <i>Mesmerizing Experience</i> " Dalam Perancangan Desain Interior Kapal Penumpang Studi Kasus Trayek Labuan Bajo.

Tangerang, 15 Juli 2024 Menyetujui Pembimbing I
Pembimbing II



Sinta Binary Lazuardi, S.T., M.F.A.

Oktavianus M. Nangoy, S.Sn., M.Ds.

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Vincent Adriel
NIM : 2010109014
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : Tugas Akhir
Peminatan Tugas Akhir :
Judul Tugas Akhir : Impelementasi "*Mesmerizing Experience*" Dalam Perancangan
Desain Interior Kapal Penumpang Studi Kasus Trayek Labuan Bajo.

Telah diujikan dan pada hari Senin, 15 Juli 2024
Dengan dinyatakan lulus

TIM PENGUJI

Pembimbing II



Oktavianus Nangoy, S.Sn., M.Ds.

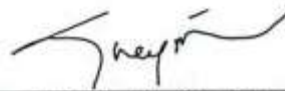
Pembimbing I

Sinta Binary Lazuardi, S.T., M.F.A.

Penguji II

Alifia Wida Izzati, S.T., M.Ds.

Penguji I

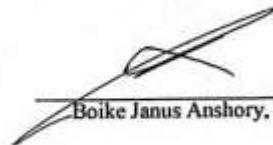


Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.

Ketua Sidang



Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.

Disahkan Oleh:
Kaprodik

Boike Janus Anshory, S.Sn., M.Ds.

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya susun ini adalah benar karya ilmiah saya sendiri dan tidak mengandung unsur plagiat dari karya ilmiah orang lain (sebagian/seluruhnya). Semua karya ilmiah orang lain atau Lembaga lain yang dikutip dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya dan dicantumkan di dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan baik dalam pelaksanaan maupun penyusunan skripsi, maka saya bersedia untuk mendapatkan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan dinyatakan TIDAK LULUS.

Tangerang, 15 Juli 2024

**Vincent Adriel**
2010109014

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas anugerah dan petunjuk-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir untuk program studi Desain Interior yang berjudul *“Impelementasi “Mesmerizing Experience” Dalam Perancangan Desain Interior Kapal Penumpang Studi Kasus Trayek Labuan Bajo”*. Dalam penyusunan perancangan desain interior ini, Penulis menyadari bahwa kelancaran tidak lain berkat bimbingan dari semua pihak yang ikut campur tangan. Adapun dalam kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Sinta Binary Lazuardi, ST., M.F.A., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan untuk menyelesaikan perancangan ini;
2. Bapak Oktavianus M. Nangoy, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan untuk menyelesaikan perancangan ini;
3. Ibu Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum., selaku dosen yang telah memberi arahan, kritik, saran, dan pembinaan untuk menyelesaikan perancangan ini;
4. Keluarga, teman, serta para responden yang telah membantu mengisi kuesioner untuk memenuhi target dan keperluan perancangan proyek ini.

Penulis ingin agar tulisan ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa desain interior dan berbagai pihak lain yang dapat memanfaatkannya. Dalam penyusunan laporan ini, penulis juga menyadari bahwa masih terdapat kekurangan baik dari segi pelaksanaan maupun penulisan proposal ini, oleh karena itu, penulis mengharapkan para pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang mampu membangun guna untuk menyempurnakan segala kekurangan yang ada dalam penulisan laporan ini.

Tangerang, 6 Agustus 2024

Vincent Adriel

ABSTRAK

Kapal merupakan salah satu transportasi laut yang masuk ke dalam kategori kendaraan umum di Indonesia. Transportasi umum untuk daerah perairan ini memiliki manfaat untuk mengangkut penumpang dan juga barang melalui perairan menuju kawasan tertentu.

Tujuan proyek Tugas Akhir ini adalah perancangan kembali kapal laut yang mengangkut penumpang. Karena pada khalayak masyarakat yang suka berpergian naik kapal laut pastinya menginginkan kapal yang memenuhi kebutuhan, kenyamanan, dan keamanan mereka, ketimbang kapal pengangkut barang yang tidak memerlukan perhatian khusus pada bagian interior kapal itu sendiri. Selain itu juga fenomena dimana kebanyakan orang yang ingin berpergian antar pulau lebih memilih pesawat terbang ketimbang kapal laut merupakan target utama pembahasan pada perancangan ini.

Salah satu permasalahan yang akan dibahas pada perancangan ini adalah untuk menemukan solusi dimana lama perjalanan yang ditempuh oleh kapal laut dapat menjadi kelebihan yaitu dengan menciptakan suasana wisata di dalam kapal dengan perancangan interior desain yang tidak dapat dirasakan di transportasi umum lainnya dengan kata lain pengalaman yang *mesmerizing experience*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam tentang hal-hal yang dibutuhkan oleh para pengunjung kapal penumpang dan kepentingan utama dari penggunaan di dalam kapal itu sendiri. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini akan memperoleh kebutuhan utama yang adalah kebutuhan ruang dan fasilitas dari sisi pengunjung kapal dan juga dari sisi staff kapal yang mengoperasikan kapal tersebut.

Kata kunci: Kapal, penumpang, transportasi umum, kapal penumpang, staff kapal.

ABSTRACT

Ships are a type of sea transportation that is included in the public transportation category in Indonesia. Public transportation for water areas has the benefit of transporting passengers and goods via water to certain areas.

The aim of this final project is to redesign sea vessels that carry passengers. Because people who like to travel by ship definitely want something that meets their needs, comfort and safety, compared to ships carrying goods which do not require special attention to the interior of the ship itself. Apart from that, the phenomenon where most people who want to travel between islands prefer airplanes rather than sea is the main discussion target in this design.

One of the problems that will be discussed in this design is to find a solution where the long journey taken by ship can be an advantage, namely by creating a tourist atmosphere on board the ship by designing an interior design that cannot be felt on other public transportation in other words, another stunning experience. experience.

This research aims to find out more about the ship things needed by passenger visitors and the main importance of use on the ship itself. The research methods used in this research are qualitative and quantitative research methods. The results of this research will obtain the main needs, namely the need for space and facilities from the visitor side and also from the side of the ship staff who operate the ship.

Key words: Ships, passengers, public transport, passenger ships, ship staff.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Batasan dan Ruang Lingkup Penelitian	4
1.5 Sistematika.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah.....	5
1.5.2 Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain	6
1.5.3 Metode Evaluasi Pemilihan Desain	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Umum	8
2.1.1 Pengertian Interior Kapal Penumpang	8
2.1.2 Sejarah Kapal Penumpang	9
2.1.3 Peraturan Perundang-Undangan Tentang Kapal Penumpang Di Indonesia	10
2.1.4 Jenis-Jenis Kapal Penumpang.....	11
2.1.5 Macam-Macam Perusahaan Kapal Penumpang Di Indonesia	12
2.1.6 Elemen Interior Pada Kapal Penumpang	12
2.2 Tinjauan Khusus	21
2.2.1 Destinasi Wisata Potensial Yang Bisa Diakses Dengan Kapal Penumpang	21
2.2.2 Trend Yang Beredar Pada Masyarakat	22
2.2.3 Perbaikan Dan Penataan Ulang Kapal Penumpang Guna Meningkatkan Minat Masyarakat	25
BAB III DATA & ANALISIS MASALAH	28
3.1 Data Proyek.....	28
3.2 Analisis SWOT	28

3.2.1	SWOT	28
3.2.2	Analisis Hasil SWOT.....	29
3.3	Jenis Penelitian	29
3.3.1	Tipe-Tipe Kategori Kapal Laut Pada PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI)	30
3.3.2	Berbagai Kebutuhan Ruang Untuk PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI)	31
3.3.3	Berbagai Tipe Kamar Tidur Yang Dibutuhkan PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI)	33
3.3.4	Jadwal & Rute Pelayaran PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI)	34
3.4	Kuesioner	35
3.4.1	Tabel Sederhana.....	35
3.4.2	Tabel Kompleks.....	44
3.5	Proyek Perancangan Desain.....	45
3.6	Analisis Masalah.....	46
3.7	Proses Perancangan Desain	47
3.7.1	Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah.....	47
3.7.2	Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain	68
BAB IV HASIL PERANCANGAN		74
4.1	Evaluasi Design	74
4.1.1	Metode Evaluasi Pemilihan Desain	74
4.2	Hasil Design Yang Terwujud	77
4.4.1	Gambar Kerja Keseluruhan	77
4.4.2	Pengembangan Desain	80
BAB V PENUTUP		91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN I		94
LAMPIRAN II.....		98
LAMPIRAN III.....		110

LAMPIRAN IV	116
LAMPIRAN V.....	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Perahu Penyelamat.....	15
Gambar 2.2	Pelampung Penolong	16
Gambar 2.3	Baju Penolong.....	17
Gambar 2.4	Hydrant	18
Gambar 2.5	Fire Extinguisher.....	18
Gambar 2.6	Fire Alarm.....	19
Gambar 2.7	Heat Detector	20
Gambar 2.8	Smoke Detector.....	20
Gambar 2.9	Sprinkler.....	20
Gambar 3.1	Tabel Hasil Analisis SWOT	29
Gambar 3.2	Tabel Harga Tiket Kapal Pelni	34
Gambar 3.3	Tabel Harga Tiket Kapal Pelni	34
Gambar 3.4	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian	36
Gambar 3.5	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 2	37
Gambar 3.6	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 3	37
Gambar 3.7	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 4	38
Gambar 3.8	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 5	39
Gambar 3.9	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 6	39
Gambar 3.10	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 7	40
Gambar 3.11	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 8	41
Gambar 3.12	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 9	41
Gambar 3.13	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 10	42
Gambar 3.14	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 11	43
Gambar 3.15	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 12	43
Gambar 3.16	Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 13	44
Gambar 3.17	Macam-Macam Kapal Pelni	47
Gambar 3.18	Lalu Rute Kapal Pelni Jakarta ke Labuan Bajo	47
Gambar 3.19	Perkiraan Lamanya Perjalanan	48
Gambar 3.20	Kebutuhan Ruang untuk Perencanaan Interior Kapal.....	48
Gambar 3.21	Perbandingan Kapal Pelni dan DLU.....	49

Gambar 3.22	Hasil Wawancara dengan Narasumber Muallim 3	50
Gambar 3.23	Hasil Wawancara dengan Narasumber Bapak Wahyudin	51
Gambar 3.24	Cargo Area	51
Gambar 3.25	Pintu Embarkasi	52
Gambar 3.26	Hall Per Deck	52
Gambar 3.27	Area Ekonomi	52
Gambar 3.28	Corridor Outdoor	53
Gambar 3.29	Area Kamar Kelas 1	53
Gambar 3.30	Sitting Area Outdoor	54
Gambar 3.31	Corridor Kamar Kelas 2 & 3	54
Gambar 3.32	Musolah	55
Gambar 3.33	Canteen	55
Gambar 3.34	Area Clinic	56
Gambar 3.35	Entertainment Area (Bioskop & PlayStation)	56
Gambar 3.36	Salon (Event Area)	56
Gambar 3.37	Area Cleaning Service	57
Gambar 3.38	Dokumentasi Kuisioner Penumpang	57
Gambar 3.39	Analisis Berdasarkan SITE	60
Gambar 3.40	Hasil Pengukuran Ruangan	60
Gambar 3.41	Persentase Jawaban Kuisioner Penumpang	65
Gambar 3.42	Kesimpulan Survei	65
Gambar 3.43	Kebutuhan Interior Kapal	66
Gambar 3.44	Tuntutan dari Kebutuhan Ruang	67
Gambar 3.45	Bubble Diagram Zoning	70
Gambar 3.46	Bubble Diagram Grouping	70
Gambar 3.47	Public Zone, Service Zone, dan Private Zone	70
Gambar 3.48	Tiga Alternatif Pilihan	71
Gambar 3.49	Tiga Alternatif Pilihan	72
Gambar 3.50	Mindmap	73
Gambar 4.1	Ide dan Tema Design Terpilih	74
Gambar 4.2	Analisis Tema	75
Gambar 4.3	Analisis Moodboard	75
Gambar 4.4	Tiga Alternatif Pilihan Layout Kapal	76
Gambar 4.5	Gambar Kerja Keseluruhan	77

Gambar 4.6	Gambar Kerja Orthogonal.....	79
Gambar 4.7	Design Entrance & Lobby	80
Gambar 4.8	Design Stairs Area	80
Gambar 4.9	Design Lounge Indoor	81
Gambar 4.10	Design Playground Area	81
Gambar 4.11	Design Swimming Pool	82
Gambar 4.12	Design Lounge Outdoor.....	82
Gambar 4.13	Design Restaurant Serving Table Area.....	83
Gambar 4.14	Design Restaurant Dining Table Area	83
Gambar 4.15	Design Restaurant Bar Area	84
Gambar 4.16	Design Entrance Lantai 2.....	85
Gambar 4.17	Design Musola	85
Gambar 4.18	Design PS3 & Karaoke Room	86
Gambar 4.19	Design Bioskop Mini & Clinic	86
Gambar 4.20	Design Library & Gym Area	87
Gambar 4.21	Design Restaurant Indoor	87
Gambar 4.22	Design Entrance Lantai 3.....	88
Gambar 4.23	Design Standard Bedroom	88
Gambar 4.24	Design Entrance Lantai 4.....	89
Gambar 4.25	Design Suite Bedroom	89
Gambar 4.26	Design Suite Bedroom	90
Gambar 4.27	Design Suite Bedroom	90