

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kapal penumpang dapat disebut sebagai jenis kapal yang digunakan untuk mengangkut orang dari satu tempat ke tempat lain melalui perairan, seperti laut, sungai, dan danau. Kapal penumpang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk transportasi komersial, pariwisata, dan rekreasi. Biasanya, kapal penumpang dilengkapi dengan berbagai fasilitas untuk kenyamanan dan keamanan penumpang seperti kabin tidur, ruang makan, bar, fasilitas hiburan, dan area rekreasi. Mereka juga dilengkapi dengan peralatan keselamatan yang sesuai seperti pelampung, perahu penyelamat, dan alat komunikasi darurat.

Kapal penumpang dapat memiliki berbagai ukuran, mulai dari kapal feri yang melayani rute pendek antar pulau atau lintasan sungai, hingga kapal angkutan umum besar yang mengelilingi pulau-pulau dengan kapasitas orang sekitar 1000 sampai 2000 penumpang. Dan pembahasan pada perancangan ini akan mengarah pada kapal penumpang angkutan umum besar yang industrinya memiliki peran penting dalam perekonomian dan transportasi global, menyediakan sarana transportasi yang vital bagi orang-orang di seluruh dunia, dan juga menjadi objek pariwisata yang populer.

Akan tetapi berbeda dengan yang terjadi di Indonesia, kapal penumpang yang ada juga sudah kurang diminati oleh masyarakat dalam negeri maupun pendatang dari luar negeri. Hal ini disebabkan masyarakat tersebut lebih cenderung memilih perjalanan menggunakan pesawat terbang yang memiliki keunggulan dalam menghemat waktu perjalanan. Selain harga yang lebih terjangkau kapal memiliki keunggulan lain yang kurang diperhatikan oleh masyarakat, yaitu romantisme. Sebagai contoh diantaranya, merasakan hembusan angin saat berada di tengah-tengah laut lepas, menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada di dalam kapal sehingga dapat lebih merasakan suasana berwisata saat melakukan perjalanan yang dilakukan lebih lama dari pada menaiki pesawat yang dapat menimbulkan kedekatan yang lebih dirasakan dengan orang yang diajak berpergian, dan juga bagi para generasi tua dapat merasakan kenangan kembali ke masa lalu saat melakukan perjalanan antar pulau.

Yang terjadi pada negara kepulauan seperti Indonesia yang terdiri dari 17.000 pulau ini bisa dibilang untuk pelayaran wisata laut masih sangat minim dan sederhana jika

dibandingkan dengan transportasi udara yang kian meningkat. Padahal faktanya kebutuhan masyarakat pada umumnya akan pelayaran ada dua macam yakni kebutuhan mengangkut barang dan juga transportasi antar pulau. Dari kedua macam kebutuhan pelayaran tersebut yang menyediakan jasa kapal laut bagi khalayak masyarakat secara secara umum dari BUMN hanyalah perusahaan Kapal Pelni.

Perusahaan Kapal Pelni ini dapat mencakup dan menyediakan berbagai pilihan trayek pelayaran antar pulau sehingga, secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa dari BUMN hanya Kapal Pelni ini saja yang betul-betul menyediakan transportasi antar pulau bagi kalangan menengah ke bawah dari yang memiliki kepentingan untuk melintasi wilayah perairan untuk berbagai keperluan seperti contohnya pulang kampung tetapi tidak mampu untuk membiayai diri sendiri ataupun bersama keluarga jika menggunakan transportasi udara yakni pesawat terbang yang notaben nya memiliki harga yang lebih mahal.

Dari permasalahan tersebut akan lebih baik jika perusahaan BUMN seperti Pelni dapat menyediakan jenis kapal yang memenuhi kebutuhan masyarakat akan wisata bahari, karena kebutuhan wisata di Indonesia juga sangat tinggi. Dengan perbedaan harga yang tidak terlalu jauh kapal penumpang menyediakan kelas yang lebih tinggi dari sekedar kapal perjalanan antar pulau, fasilitas yang tersedia memberikan pengalaman berwisata dalam kapal dengan kesan "*Mezmerizing Experience*" bagi penumpang saat menaiki kapal.

Jika Perusahaan Kapal Pelni menyediakan kapal penumpang dengan rute Jakarta-Labuan Bajo, maka diperlukan adanya redesain interior kapal penumpang semi wisata dengan disediakannya ruang-ruang entertainment seperti lapangan olahraga, kolam berenang, ruang karaoke, ruang santai, dan lainnya yang dibutuhkan untuk berwisata dan tidak jemu di dalam kapal penumpang tersebut.

Keuntungan yang dirasakan dari hal tersebut bukan hanya bertujuan untuk meningkatkan peminat penumpang menggunakan kapal laut di Indonesia saja, namun dari trayek kapal yang memadai pun dapat mewujudkan beberapa dampak positif diberbagai sektor. Contohnya pada sektor wisata bahari, dapat meningkatkan jumlah wisatawan asing yang datang untuk berwisata ke destinasi wisata yang disediakan pada pelayaran-pelayaran kapal tersebut. Selain itu dampak positif pada sektor ekonomi adalah; perjalanan yang dilalui oleh kapal laut jauh lebih lama dibandingkan dari pesawat terbang maka para wisatawan asing secara tidak langsung juga akan berada lebih lama di Indonesia karena memilih perjalanan menggunakan transportasi kapal laut maka dapat

menyebabkan bertambahnya devisa negara dari lamanya para wisatawan asing tersebut akan singgah.

Oleh karena itu penulis akan melakukan perancangan tugas akhir desain interior Kapal Pelni trayek khusus Jakarta – Labuan Bajo yang berfokus kepada ruangan-ruangan yang diperlukan oleh para penumpang. Dengan melakukan penelitian lebih mendalam mengenai trayek tersebut jika dikaitkan dengan interior dari fasilitas-fasilitas yang diperlukan untuk menunjang masyarakat yang ingin mendapatkan pengalaman berwisata perairan yang memuaskan dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1. Bagaimana cara merancang interior kapal penumpang yang mencakup keperluan masyarakat untuk berwisata di dalam kapal, dimana selama perjalanan para penumpang tidak merasa bosan berada di dalam kapal.
- 1.2.2. Bagaimana menciptakan desain interior kapal yang dapat memenuhi kebutuhan aman dan nyaman pada bidang fasilitas keselamatan penumpang dan fasilitas beristirahat yang menunjang.
- 1.2.3. Bagaimana menciptakan estetika di dalam kapal yang sudah dirancang, sehingga menimbulkan kesan “*Mesmerizing Experience*” bagi para penumpang yang berlayar.

1.3 Tujuan Perancangan

- 1.3.1 Merancang desain interior kapal yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat tanpa melupakan standarisasi yang telah ditetapkan oleh Pelni yaitu kapal laut yang aman dan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan pelayaran laut yang ada di Indonesia.
- 1.3.2 Merancang desain interior kapal laut yang dapat memenuhi kebutuhan aman dan nyaman pengunjung yang menaiki kapal.
- 1.3.3 Merencang desain interior kapal laut yang dapat memenuhi estetika.

1.4 Batasan dan Ruang Lingkup Penelitian

1.4.1 Batasan

Batasan dari perancangan fasilitas ini mencakup 3 aspek:

1.4.1.1 Aspek Demografis

Perancangan interior kapal ini bersifat umum dan tidak memiliki kriteria tertentu:

- a. Jenis kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia: Target Premier 10-60 Tahun

Target Sekunder 0-10 dan diatas 60 Tahun

- c. Kelas finansial: Bawah – Atas
- d. Etnis: Tidak dibatasi oleh suku, budaya, dan etnis

1.4.1.2 Aspek Geografis

Fokus perancangan interior kapal laut kepada trayek khusus Kapal Pelni perjalanan Jakarta – Labuan Bajo dengan kapasitas 1000 orang.

1.4.1.3 Aspek Psikografis

Trayek Jakarta – Labuan Bajo ini ditujukan kepada:

- a. Orang dari berbagai kalangan umur khususnya perjalanan keluarga.
- b. Orang yang ingin berlibur dan bersenang-senang.
- c. Orang yang tidak tersita waktunya karena perjalanan panjang.
- d. Orang yang ingin merasakan kapal laut.

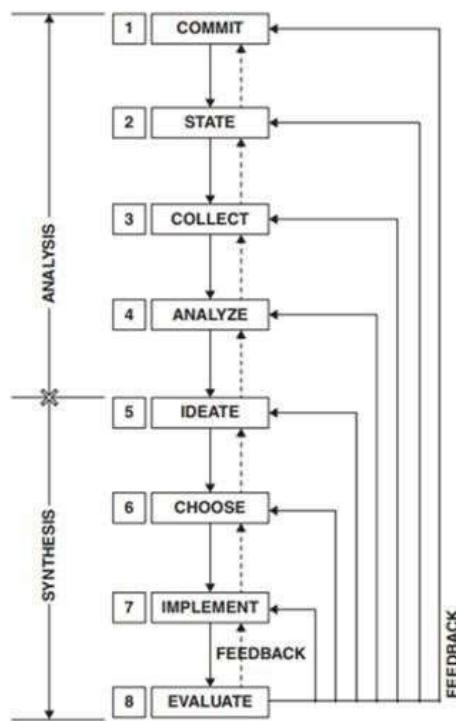
1.4.2 Ruang Lingkup

Fokus dari perancangan fasilitas ini hanya pada penghuni temporer dan tamu kunjungan yang melingkupi: kamar, kamar mandi, restoran, *lounge area*, area olahraga, dan area *entertainment*.

Maka uraian pekerjaan tersebut dilengkapi dengan detail furnitur, detail interior, 3D Rendering, animasi video 3D, skema warna dan material. Batasan untuk ruang utilitas seperti kamar mandi, area parkir, dan ruang untuk perawatan medis hanya dirancang besar ruangan saja tanpa detail furnitur, material, gambar kerja lainnya.

1.5 Sistematika

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan desain interior kapal dengan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, yang proses desainnya seperti dibawah ini (Kilmer, 2014).



Gambar 1.1 Bagan Sistematika

Sumber: Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014

Diakses pada 17 November 2023

1.5.1 Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

1. *Commit (Accept the Problem)*. Langkah pertama yang harus dilakukan oleh seorang desainer dalam proses desain adalah menerima “masalah” yang ada. Langkah-langkah yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah termasuk membuat jadwal dan daftar prioritas. Misalnya, salah satu cara untuk membuat “masalah” yang dihadapi menjadi lebih “bernilai” adalah dengan memecahkan masalah tersebut dengan cara yang kreatif dan menghasilkan solusi yang unik.
2. *State (Define the Problem)*. Langkah selanjutnya adalah dengan mengidentifikasi masalah, tahap ini merupakan langkah awal yang sangat penting karena tentunya akan berdampak langsung pada solusi akhir yang dihasilkan. Fase definisi masalah seringkali dipengaruhi oleh permasalahan yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, batasan, dan

asumsi yang ada. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengidentifikasi masalah antara lain dengan menggunakan *checklist*, yaitu memikirkan apa yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Daftar persepsi adalah opini pengguna dan opini dari sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang dihadapi. Adapun diagram visual untuk membantu desainer memvisualisasikan dan melakukan pengelompokan terhadap seluruh informasi yang didapat.

3. *Collect (Gather the Facts)*. Setelah masalah dipahami dengan jelas, perancang harus meneliti informasi yang berkaitan dengan masalah tersebut. Langkah ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survei. Langkah-langkah yang mungkin dilakukan untuk memperoleh informasi dapat dilakukan dengan mewawancara pengguna ruang (pengelola dan tamu), mencari referensi dari proyek serupa.
4. *Analyze*. Perancang harus meninjau informasi yang diperoleh tentang masalah dan mengelompokkannya ke dalam kategori yang relevan. Data dan informasi perlu disaring, hanya informasi yang mempengaruhi solusi akhir dan relevan dengan permasalahan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisis suatu masalah adalah membuat sketsa konsep, matriks, dan klasifikasi.

1.5.2 Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1. *Ideate*. Tahap ini merupakan tahap paling kreatif dalam proses desain, dimana muncul ide atau solusi alternatif untuk mencapai tujuan desain. Proses pencarian ide memiliputi dua tahap, yaitu tahap menggambar, meliputi diagram, diagram dan sketsa yang memenuhi kebutuhan dan fungsi ruang. Dalam tahap ini terdapat bagan gelembung (*bubble diagram*) yang secara umum menggambarkan skala kawasan, arus lalu lintas, dan batas-batas yang ada. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode penataan ruang yang digunakan oleh Mark Karlen. Adapun tahap pernyataan konsep dimana inspirasi dan ide diungkapkan dalam kalimat. Kalimat yang akan digunakan hendaknya menggambarkan gagasan pokok dengan memperhatikan aspek fungsional dan estetika. Langkah selanjutnya meliputi pembuatan sketsa konsep dan pengujian bentuk berupa prototipe sederhana yang sesuai untuk referensi.

2. *Choose (Select the Best Option)*. Tahap ini adalah tahap yang mana desainer harus memilih pilihan terbaik berdasarkan ide yang sesuai dengan anggaran, kebutuhan, tujuan, dan keinginan pelanggan. Langkah-langkah yang dapat diambil untuk memilih dan menentukan alternatif terbaik didasarkan pada penilaian individu. Metode yang paling sering digunakan oleh para desainer adalah dengan membandingkan setiap alternatif yang tersedia dan memutuskan mana yang paling sesuai dengan tujuan permasalahan. Adapun tolak ukur yang harus ditentukan, bandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dibandingkan solusi lainnya.
3. *Implement (Take Action)*. Tahap ini adalah tahap dimana ide-ide terpilih diungkapkan dalam bentuk fisik seperti gambar, rencana, presentasi, dan presentasi akhir. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mewujudkan ide tersebut adalah gambar desain akhir, perkiraan anggaran, dan gambar konstruksi.

1.5.3 Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1. *Evaluate*. Proses meninjau secara kritis dan mengevaluasi apa yang telah dilakukan untuk menentukan apakah telah berhasil dalam menyelesaikan masalah, serta lihat apa yang dipelajari atau diperoleh dari pengalaman dan apa dampak atau hasil dari desain tersebut. Ini menjadi pedoman bagi desainer untuk memecahkan masalah selanjutnya yang akan dihadapi.
2. *Feedback*. Sebuah istilah yang digunakan untuk mengevaluasi pada setiap tahap desain. Langkah-langkah membandingkan hasil desain dengan alur kerja proyek yang ada pada lapangan.