

## **BAB III**

### **DATA & ANALISIS MASALAH**

#### **3.1 Data Proyek**

Nama proyek: Perancangan Desain Interior Kapal

Client: PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI)

Rute Perjalanan: Jakarta (Tanjung Priok) – Labuan Bajo

Target proyek (Primer): usia 10 - 60 tahun

Target proyek (Sekunder): usia dibawah 10 tahun atau diatas 60 tahun

#### **3.2 Analisis SWOT**

##### **3.2.1 SWOT**

###### *a. Strength*

1. Menyediakan tempat berkumpul dan berwisata bersama orang yang disayangi.
2. Memberikan pengalaman baru bagi pengunjung mengenai kapal wisata yang nyaman untuk dinikmati disaat perjalanan yang menempuh waktu lama.
3. Menyediakan hotel terapung bagi kalangan menengah.

###### *b. Weakness*

1. Perjalanan menuju tempat tujuan wisata akan tiba dalam kurun waktu yang lebih lama.
2. Bagi penumpang yang mabuk laut tidak bisa menikmati segala fasilitas yang disediakan di dalam kapal.

###### *c. Opportunity*

1. Akan lebih banyak peminat transportasi kapal laut dibandingkan biasanya masyarakat yang selalu lebih memilih pesawat terbang.
2. Dapat meningkatkan peminat wisata pesisir di Indonesia.
3. Meningkatkan devisa dalam negara.

###### *1. Threat*

1. Bagi para wisatawan yang lebih ingin menghemat waktu mereka akan tetap lebih memilih pesawat terbang dibandingkan kapal laut.

2. Bagi para wisatawan yang mabuk laut akan tetap lebih memilih pesawat terbang dibandingkan kapal laut.

### 3.2.2 Analisis Hasil SWOT

	<b>S</b>	<b>W</b>
<b>O</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperkenalkan keindahan wisata alam bahari pada Negara Indonesia.</li> <li>2. Merancang trayek kapal laut menuju wisata alam bahari yang menarik, dengan fasilitas yang dapat dirasakan seperti sedang berwisata di dalam kapal.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Walaupun perjalanan dengan kapal laut akan lebih lama tetapi pemandangan laut dan fasilitas yang ditawarkan di dalam kapal tidak akan mengecewakan</li> </ol>
<b>T</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang kapal laut yang menawarkan suasana di dalam kapal yang tidak sama seperti biasanya pada pesawat terbang yang hanya disediakan tempat duduk.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagi penumpang yang mabuk laut tempat beristirahat yaitu kamar juga akan dirancang senyaman mungkin</li> </ol>

**Gambar 3.1** Tabel Hasil Analisis SWOT  
(Sumber: Data Pribadi)

Dari hasil analisis SWOT yang dilakukan *strength* dan *opportunity* yang terbentuk adalah dapat memperkenalkan dan memamerkan keindahan alam bahari yang ada di Indonesia dan wisata di dalam kapal, lalu *weakness* dan *opportunity* adalah perjalanan yang lama tetapi bisa menyuguhkan keindahan pemandangan di dalam kapal dan fasilitas yang tersedia, untuk *streght* dan *threat* adalah membuat wisata dalam kapal yang tidak bisa dirasakan pada pesawat terbang yang kini lebih dipilih oleh masyarakat, dan yang terakhir untuk *weakness* dan *threat* bagi penumpang yang mabuk laut kamar akan dirancang sedemikian rupa supaya dapat nyaman saat beristirahat.

### 3.3 Jenis Penelitian

Data dari penelitian yang digunakan dalam Tugas Akhir ini ada 2 tipe metode Creswell yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif (Creswell,2018) dengan metode *library*

*research* yaitu metode kepustakaan melalui kajian teoritis dan beberapa referensi literatur ilmiah (Sugiyono, dalam Hardani,2020).

Teknik pengumpulan data menggunakan data primer maupun sekunder. Dengan cara observasi lapangan dan kuesioner untuk data primer. Adapun untuk data sekunder menggunakan jurnal dan sumber dokumen terkait dan studi komparatif yang tersedia. Adapun langkah – langkah penelitian kepustakaan yang akan dilakukan dalam penelitian ini, meliputi: mengidentifikasi literatur secara sistematis, analisis dokumen-dokumen yang memuat informasi yang berkaitan dengan masalah yang ada di makalah terkait dengan IMPLEMENTASI “*MESMERIZING EXPERIENCE*” DALAM PERANCANGAN DESAIN INTERIOR KAPAL PENUMPANG STUDI KASUS TRAYEK LABUAN BAJO, sehingga melahirkan simpulan yang menyeluruh.

### **3.3.1 Tipe-Tipe Kategori Kapal Laut Pada PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI)**

PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI) mengoperasikan berbagai jenis kapal untuk melayani kebutuhan angkutan laut penumpang dan kargo di Indonesia. Berikut ini adalah beberapa jenis kapal yang biasa digunakan oleh PELNI:

1. Kapal Penumpang Kelas Ekonomi: Kapal-kapal ini dirancang khusus untuk mengangkut penumpang dalam jumlah besar dengan fasilitas yang sederhana. Mereka dilengkapi dengan kursi-kursi penumpang dan beberapa fasilitas dasar seperti ruang makan dan toilet bersama.
2. Kapal Penumpang Kelas Bisnis: Kapal-kapal ini menawarkan fasilitas yang lebih baik daripada kelas ekonomi. Mereka biasanya dilengkapi dengan kamar tidur atau kabin-kabin kecil dengan fasilitas pribadi, ruang makan, lounge, dan fasilitas hiburan lainnya.
3. Kapal Roro (*Roll-on/Roll-off*): Kapal jenis ini dilengkapi dengan landasan rata di deknya yang memungkinkan kendaraan bermotor seperti mobil, truk, dan sepeda motor untuk masuk dan keluar dari kapal dengan cara menggulung (*roll-on*) dan menggulung (*roll-off*). Kapal Roro digunakan untuk mengangkut penumpang dan kendaraan antar pulau.
4. Kapal Kargo: PELNI juga memiliki kapal kargo untuk mengangkut barang dari satu pelabuhan ke pelabuhan lain di Indonesia. Kapal-kapal kargo ini

dirancang khusus dengan ruang kargo yang luas dan fasilitas untuk menjamin keamanan dan keutuhan barang.

5. Kapal Ro-Pax (*Roll-on/Roll-off Passenger*): Jenis kapal ini merupakan kombinasi antara kapal Roro dan kapal penumpang. Mereka dapat mengangkut kendaraan dan penumpang secara bersamaan. Kapal Ro-Pax dilengkapi dengan landasan rata untuk kendaraan dan fasilitas penumpang seperti kabin-kabin penumpang, restoran, dan area duduk.
6. Kapal Pariwisata: PELNI juga memiliki beberapa kapal yang khusus digunakan untuk tujuan pariwisata. Kapal-kapal ini dilengkapi dengan fasilitas yang lebih baik, termasuk kamar tidur yang nyaman, restoran, bar, kolam renang, dan fasilitas hiburan lainnya. Biasanya melayani rute-rute wisata yang populer di Indonesia.

### **3.3.2 Berbagai Kebutuhan Ruang Untuk PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI)**

Kebutuhan ruangan untuk kapal laut wisata yang sedang berlayar yang akan membuat pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjung kapal PELNI nantinya adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas Kamar yang Memadai: PELNI perlu menyediakan kamar-kamar penumpang yang memadai dan nyaman untuk wisata. Ini termasuk berbagai kelas kamar seperti ekonomi, bisnis, dan premium. Setiap kamar harus dirancang dengan tempat tidur yang nyaman, meja, kursi, dan penyimpanan yang mencukupi untuk memenuhi kebutuhan penumpang selama perjalanan.
2. Fasilitas Toilet yang Bersih dan Mewah: PELNI harus menyediakan fasilitas toilet yang bersih, terawat, dan mewah untuk meningkatkan kenyamanan penumpang. Fasilitas ini harus mencakup kamar mandi yang luas, wastafel, toilet modern, dan perlengkapan mandi berkualitas tinggi.
3. Fasilitas Restoran: PELNI perlu menyediakan fasilitas restoran yang dapat memenuhi kebutuhan kuliner penumpang selama perjalanan wisata. Restoran tersebut harus memiliki ruang makan yang cukup, kursi yang nyaman, dan suasana yang menyenangkan. Menyediakan

pilihan menu yang beragam dan berkualitas juga penting untuk memberikan pengalaman kuliner yang memuaskan.

4. Fasilitas Area Lounge: PELNI dapat menyediakan area lounge yang nyaman dan menarik bagi penumpang yang ingin bersantai atau menikmati pemandangan laut selama perjalanan wisata. Area ini harus memiliki kursi yang nyaman, pencahayaan yang baik, dan suasana yang mengundang untuk membuat penumpang merasa rileks dan terhibur.
5. Fasilitas Olahraga: Kapal wisata PELNI dapat dilengkapi dengan fasilitas olahraga seperti pusat kebugaran, lapangan olahraga serbaguna, atau lapangan tenis. Fasilitas ini harus mencakup peralatan olahraga yang memadai dan ruang yang cukup untuk beraktivitas fisik agar penumpang dapat tetap aktif dan sehat selama perjalanan.
6. Fasilitas Kolam Renang: Sebagai tambahan untuk meningkatkan kenyamanan dan menawarkan hiburan, kapal wisata PELNI dapat menyediakan fasilitas kolam renang bagi penumpang. Kolam renang harus memenuhi standar keamanan, memiliki area berjemur, dan dapat menampung penumpang dengan nyaman.
7. Fasilitas Bioskop Mini: PELNI dapat menyediakan fasilitas bioskop mini di mana penumpang dapat menikmati film selama perjalanan wisata. Fasilitas ini harus mencakup layar proyeksi, sistem suara yang baik, dan kursi yang nyaman untuk memberikan pengalaman menonton yang menyenangkan.
8. Fasilitas Karaoke: PELNI dapat menyediakan ruang karaoke yang dilengkapi dengan sistem suara dan peralatan karaoke. Ruangan ini harus didesain untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan intim bagi penumpang yang ingin bernyanyi dan bersenang-senang.
9. Area Bar dan Club Malam: Kapal wisata PELNI dapat memiliki area yang didedikasikan untuk bar dan klub malam. Area ini harus dirancang dengan peralatan dan dekorasi yang menarik, serta suasana yang menarik bagi penumpang yang ingin menikmati hiburan malam.

### **3.3.3 Berbagai Tipe Kamar Tidur Yang Dibutuhkan PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI)**

PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI) seharusnya bisa menyediakan berbagai tipe kamar yang mencakup kebutuhan masyarakat secara keseluruhan. Berikut adalah penjelasan tentang beberapa tipe kamar yang secara umum akan ditawarkan oleh PELNI:

1. Kamar Ekonomi: Kamar ekonomi merupakan tipe kamar yang terjangkau secara harga dan biasanya memiliki fasilitas dasar. Kamar ini cocok untuk penumpang yang menginginkan akomodasi yang sederhana dan fungsional.
2. Kamar Bisnis: Kamar bisnis menawarkan tingkat kenyamanan yang lebih baik dibandingkan dengan kamar ekonomi. Kamar ini biasanya lebih luas dan dilengkapi dengan fasilitas tambahan, seperti area duduk atau meja kerja, untuk memenuhi kebutuhan penumpang yang lebih profesional atau yang membutuhkan ruang kerja.
3. Kamar Premium: Kamar premium merupakan kamar yang dirancang dengan fasilitas dan kenyamanan yang lebih tinggi. Kamar ini sering kali lebih besar, dilengkapi dengan fasilitas tambahan seperti televisi layar datar, minibar, akses ke lounge eksklusif, atau layanan kebersihan yang lebih personal.
4. Suite: Suite adalah tipe kamar yang lebih mewah dan eksklusif. Kamar ini biasanya terdiri dari ruang tidur terpisah, area ruang tamu yang luas, kamar mandi pribadi dengan fasilitas spa, dan fasilitas tambahan seperti bar pribadi atau balkon dengan pemandangan laut.

Selain tipe-tipe kamar di atas untuk penumpang dengan kebutuhan khusus; seperti kamar aksesibilitas untuk penumpang difabel, kamar keluarga dengan kapasitas lebih besar, atau kamar untuk penumpang dengan hewan peliharaan, juga dapat disediakan.

Tujuan dari pembuatan tipe-tipe kamar yang bervariasi ini adalah agar kebutuhan dan preferensi masyarakat secara keseluruhan dapat terpenuhi dengan mengakomodasi berbagai tingkat kenyamanan dan anggaran.

### 3.3.4 Jadwal & Rute Pelayaran PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI)

#### Harga Tiket KM Nggapulu

Rute	Harga Tiket Dewasa	Harga Tiket Anak
Namlea- Bau-Bau	IDR 301.500	IDR 37.000
Ambon- Namlea	IDR 71.000	IDR 12.000
Tanjung Perak- Makassar	IDR 272.000	IDR 32.000
Tanjung Priok- Tanjung Perak	IDR 235.000	IDR 29.000
Tanjung Perak- Tanjung Priok	IDR 240.000	IDR 29.000
Makassar – Tanjung Perak	IDR 274.500	IDR 32.000
Bau-Bau – Makassar	IDR 154.000	IDR 21.000
Ambon- Bau-Bau	IDR 314.000	IDR 37.000
Banda Naira- Ambon	IDR 98.500	IDR 16.000
Tual- Banda Naira	IDR 146.500	IDR 21.000
Dobo- Tual	IDR 71.000	IDR 13.000
Kaimana- Dobo	IDR 151.000	IDR 21.000
Fak-fak – Kaimana	IDR 115.000	IDR 17.000
Kaimana- Fak-fak	IDR 107.000	IDR 17.000
Dobo- Kaimana	IDR 89.000	IDR 15.000
Tual- Dobo	IDR 70.500	IDR 13.000
Banda Naira- Tual	IDR 147.500	IDR 21.000
Ambon- Banda Naira	IDR 105.000	IDR 16.000
Bau-Bau – Makassar	IDR 307.000	IDR 37.000
Makassar- Bau-Bau	IDR 168.500	IDR 21.000

**Gambar 3.2** Tabel Harga Tiket Kapal Pelni  
(Sumber: <https://travel.biz.id/kapal-km-nggapulu/>)  
Diakses pada 20 Desember 2023

#### Jadwal KM Nggapulu

Pelabuhan Asal	Pelabuhan Tujuan	Waktu Keberangkatan	Waktu Kedatangan
Dobo	Kaimana	26 Desember 2019-09.00 WIT	26 Desember 2019-18.00 WIT
Kaimana	Fak-fak	26 Desember 2019-20.00 WIT	27 Desember 2019-06.00 WIT
Fak-fak	Kaimana	27 Desember 2019-10.00 WIT	27 Desember 2019-20.00 WIT
Kaimana	Dobo	27 Desember 2019-22.00 WIT	28 Desember 2019-06.00 WIT
Dobo	Tual	28 Desember 2019-08.00 WIT	28 Desember 2019-15.00 WIT
Tual	Banda Naira	28 Desember 2019-18.00 WIT	29 Desember 2019-06.00 WIT
Banda Naira	Ambon	29 Desember 2019-07.00 WIT	29 Desember 2019-15.00 WITA
Ambon	Bau-Bau	29 Desember 2019-19.00 WIT	30 Desember 2019-17.00
Bau-Bau	Makassar	30 Desember 2019-18.00 WIT	31 Desember 2019-08.00 WIT
Makassar	Tanjung Perak	31 Desember 2019-11.00 WIT	1 Januari 2020-13.00 WIB
Tanjung Perak	Tanjung Priok	1 Januari 2020-15.00 WIB	2 Januari 2020-15.00 WIB
Tanjung Priok	Tanjung Perak	3 Januari 2020-07.00 WIB	4 Januari 2020-09.00 WIB
Tanjung Perak	Makassar	4 Januari 2020-17.00 WIB	5 Januari 2020-23.00 WITA
Makassar	Bau-Bau	6 Januari 2020-03.00 WITA	6 Januari 2020-18.00 WITA

**Gambar 3.3** Tabel Harga Tiket Kapal Pelni  
(Sumber: <https://travel.biz.id/kapal-km-nggapulu/>)  
Diakses pada 20 Desember 2023

### 3.4 Kuesioner

Kuesioner suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis juga oleh responden. (Damayanti, 2014). Dalam hal ini, penulis sudah menyusun beberapa pertanyaan yang disajikan dalam bentuk kuesioner pada *google form*. *Google form* ini kemudian disebarluaskan tepatnya pada tanggal 11 Oktober 2023 melalui sosial media seperti whatsapp, instagram, dan line. Setelah penulis mendapatkan target responden lebih dari 100 yakni 107 responden, penulis menutup form ini pada tanggal 1 November 2023. Setelah data yang diperlukan terkumpul melalui *google form* ini, penulis melakukan rekap data dan menganalisa kesimpulan yang didapatkan.

#### 3.4.1 Tabel Sederhana

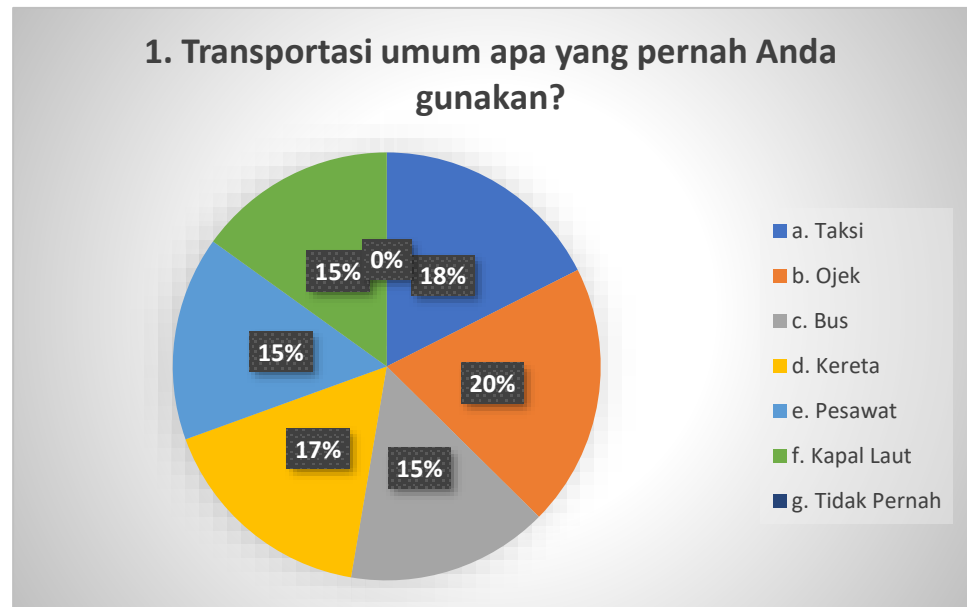
##### a. Data Diri

Dari 107 responden yang peneliti dapatkan, untuk data diri responden yang didapatkan kebanyakan responden bertempat tinggal pada daerah JaBoDeTaBek karena wilayah jangkauan yang didapatkan oleh penulis, lalu untuk umur responden yakni pada standar umur rata-rata produktif yakni umur 12-45 tahun dimana target penumpang yang ingin dicapai juga 10-60 tahun, hal ini disiasati supaya menghindari kalangan dibawah umur dan usia lanjut supaya mengurangi mabuk laut yang terjadi saat menaiki kapal penumpang.

Lalu untuk jenis kelamin responden merata dan tidak berbeda secara signifikan antara laki-laki dan perempuan dengan penghasilan range 2-10 juta rupiah, dimana target kalangan menengah dapat tercapai, karena profesi mayoritas responden adalah pelajar, wiraswasta, dan pegawai swasta.

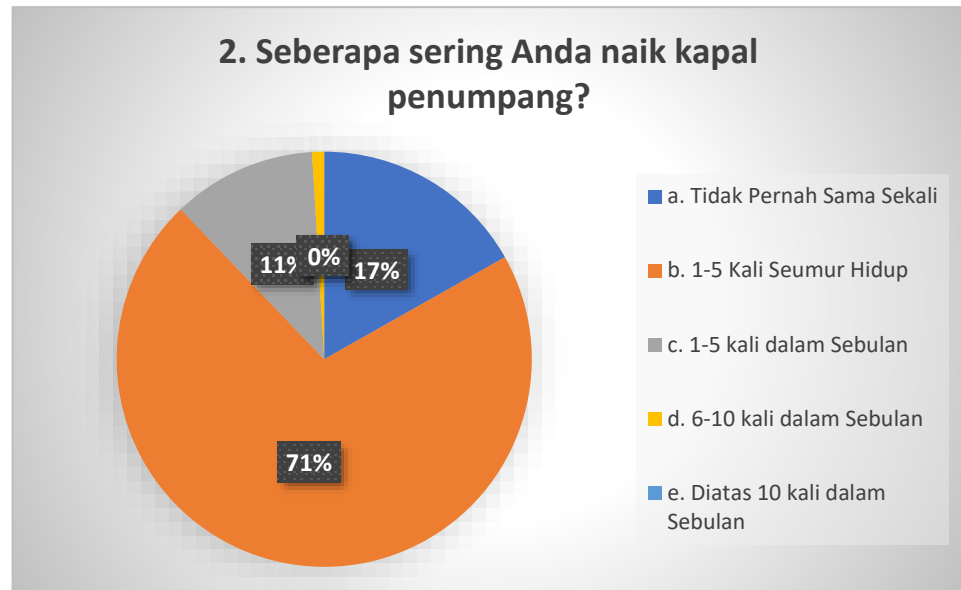


b. Data Pertanyaan Penelitian



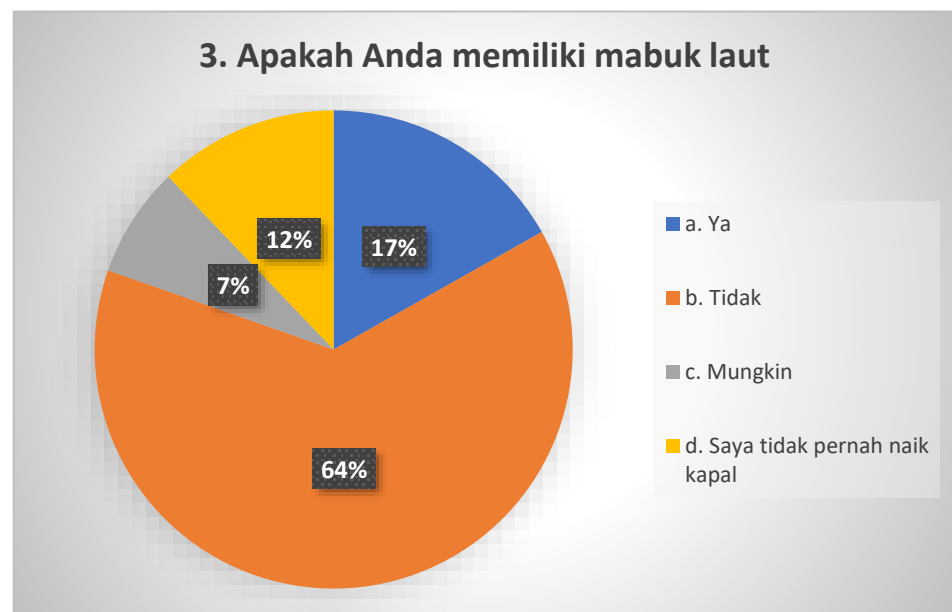
**Gambar 3.4** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian  
(Sumber: Data Pribadi)

Dari pertanyaan ini informasi yang ingin diambil dari responden adalah seberapa sering mereka menggunakan transportasi umum dan seberapa banyak dari semua responden tersebut yang sudah pernah menaiki kapal. Dan ternyata yang paling sering digunakan yaitu ojek sebanyak 20% karena ojek merupakan transportasi umum yang paling mudah dijangkau oleh masyarakat umum. Untuk kapal sekitar 15%, ini menyatakan bahwa pengguna transportasi umum sudah mulai banyak diminati dan dibutuhkan karena jumlah yang tidak pernah sama sekali menaiki transportasi umum pada total 107 responden sebanyak 0%. Dari data yang diperoleh ini secara merata semua masyarakat sudah pernah menggunakan transportasi umum karena faktor keuangan dan kemudahan. Tetapi tinjauan kembali untuk beberapa transportasi umum tersebut perlu dilakukan khususnya kapal laut yang kurang diperhatikan oleh pemerintah.



**Gambar 3.5** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 2  
(Sumber: Data Pribadi)

Dari pertanyaan ini dapat diketahui dari 107 responden paling banyak mereka sudah pernah menggunakan transportasi kapal penumpang sebanyak 1 sampai 5 kali seumur hidup mereka sekitar 71%, hal ini sangat baik karena mungkin mereka akan siap menerima usulan adanya kapal laut indonesia yang ditujukan untuk wisata, sekaligus tetap dalam bentuk transportasi umum.



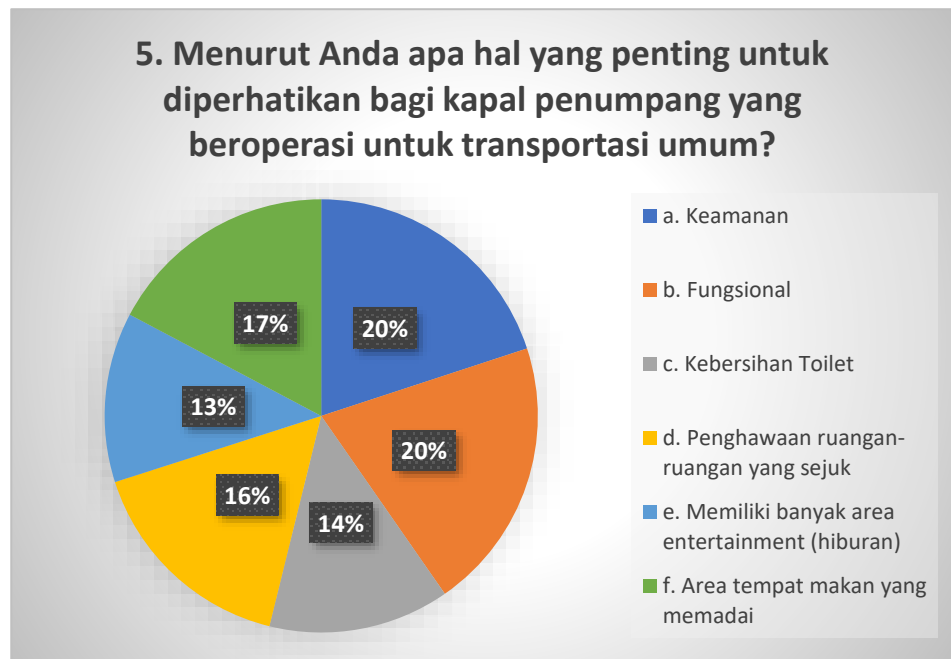
**Gambar 3.6** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 3  
(Sumber: Data Pribadi)

Dari pertanyaan ini dapat diketahui dari 107 responden paling banyak mereka tidak mabuk laut, tetapi masih ada sekitar 17% dan 12% yang memang mabuk laut dan tidak pernah menaiki kapal penumpang, sehingga mereka masih belum tahu. Dari data yang diperoleh diketahui bahwa sekitar 64% dari 107 orang akan siap untuk bersenang-senang di dalam kapal menikmati segala fasilitas yang akan disediakan di dalam kapal laut Indonesia yang ditujukan untuk wisata, alih-alih hanya tidur dan beristirahat akibat mabuk laut yang dialami saat berada diperjalanan.



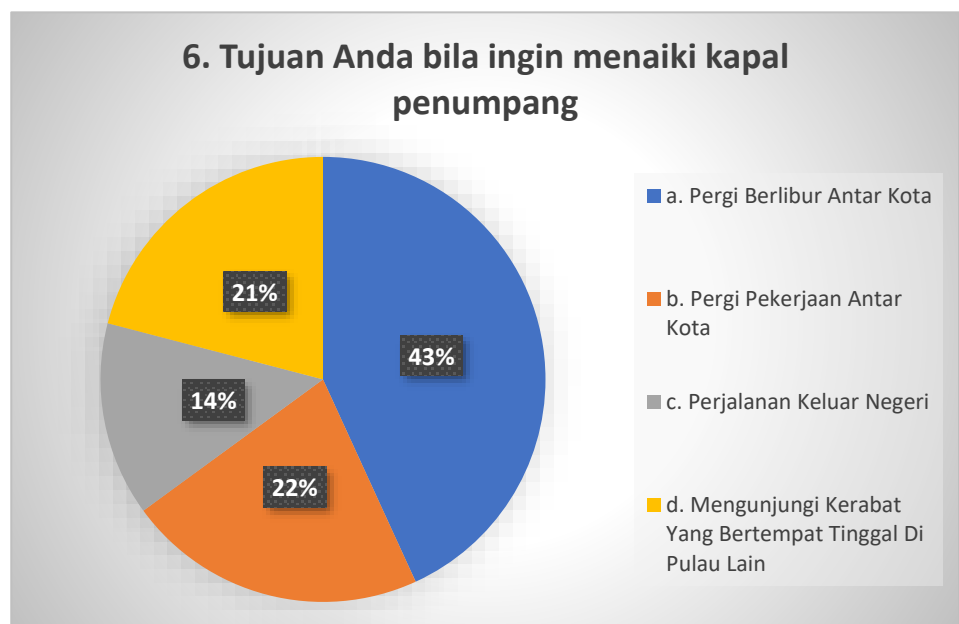
**Gambar 3.7** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 4  
(Sumber: Data Pribadi)

Dari pertanyaan ini dapat diketahui dari 107 responden paling banyak alasan mereka mabuk laut adalah karena bawaan sedari kecil sebanyak 15% dari 24% jumlah responden yang mabuk laut, maka permasalahan kebanyakan dari responden yang mabuk sedari kecil adalah bukan karena tubuh mereka yang rentan akan angin laut, tetapi karena guncangan yang terjadi di dalam kapal laut tersebut.



**Gambar 3.8** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 5  
(Sumber: Data Pribadi)

Dari pertanyaan ini responden memilih secara merata yang mengartikan kebanyakan dari mereka lebih memilih untuk kepentingan dari semua yang ada di pilihan tersebut, supaya kenyamanan yang mereka inginkan saat menaiki kapal penumpang dapat terwujud dan terpenuhi seutuhnya.



**Gambar 3.9** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 6  
(Sumber: Data Pribadi)

Dari pertanyaan ini dapat diketahui dari 107 responden paling banyak mereka yang lebih memilih tujuan menaiki kapal penumpang yaitu untuk berlibur sebanyak 43% responden. Karena dilihat dari sifat kapal laut yang memakan waktu lama, jika ada keperluan mereka akan lebih memilih pesawat terbang yang lebih cepat. Maka jika bertujuan untuk berlibur tentu saja mereka juga lebih membutuhkan fasilitas-fasilitas yang lengkap di dalam kapal supaya saat perjalanan juga dapat merasakan liburan.



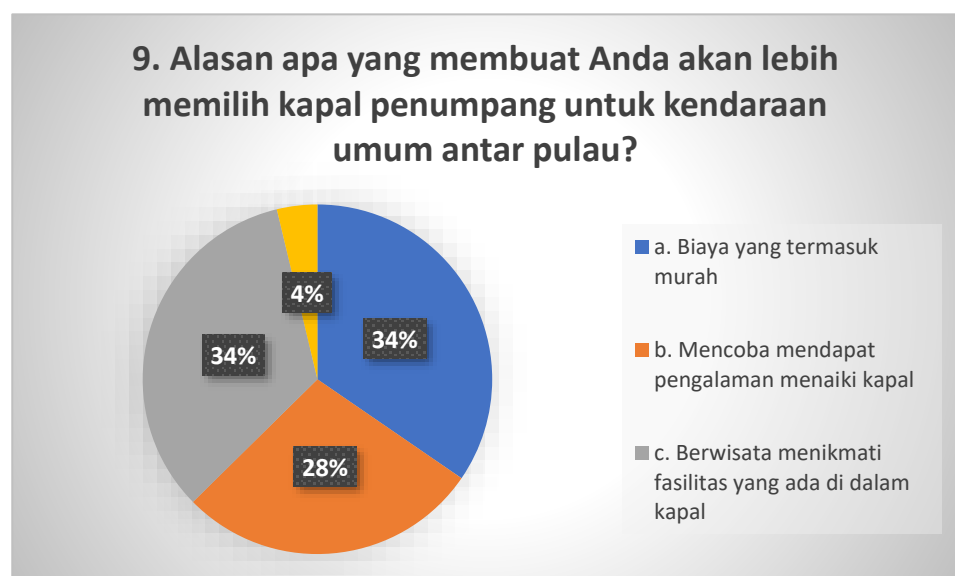
**Gambar 3.10** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 7  
(Sumber: Data Pribadi)

Dari pertanyaan ini dapat diketahui dari 107 responden paling banyak mereka yang lebih memilih pergi menggunakan kapal penumpang bersama dengan keluarga mereka tetapi tidak terlalu jauh dengan yang ingin berpergian dengan teman atau pasangan mereka. Hal ini disebabkan jika memakai kapal pasti mereka ingin merasakan suasana yang hangat bersama orang terdekat mereka yang mereka sayangi.



**Gambar 3.11** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 8  
(Sumber: Data Pribadi)

Untuk pertanyaan berapa hari maksimal mereka akan tetap nyaman di dalam kapal penumpang dapat disimpulkan lebih banyak responden yang memilih 1 sampai 2 hari , paling sedikit bila sudah melebihi 1 minggu, hal ini dikarenakan pada bayangan mereka di dalam kapal mereka akan merasa sumpek dan tidak nyaman karena tidak terbiasa, padahal karena tidak terbiasa tersebut mereka harusnya bisa nyaman berlama-lama di kapal kerena sifat natural manusia yang penasaran ingin mengeksplor hal yang baru bagi mereka, terlebih lagi jika di dalam kapal tersebut dapat diolah sedemikian rupa menjadi salah satu tempat liburan dan bersenang-senang bagi mereka.



**Gambar 3.12** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 9  
(Sumber: Data Pribadi)

Untuk pertanyaan alasan memilih kapal penumpang untuk kendaraan umum antar pulau dapat disimpulkan paling banyak responden memilih berwisata menikmati fasilitas yang ada di dalam kapal dan biaya yang termasuk murah, dari data yang diperoleh tersebut para pengunjung berarti membutuhkan kapal laut yang menarik bagi mereka berwisata dengan interior dan fasilitas di dalam kapal yang memadai, dengan harga yang tetap terjangkau daripada menaiki pesawat terbang.



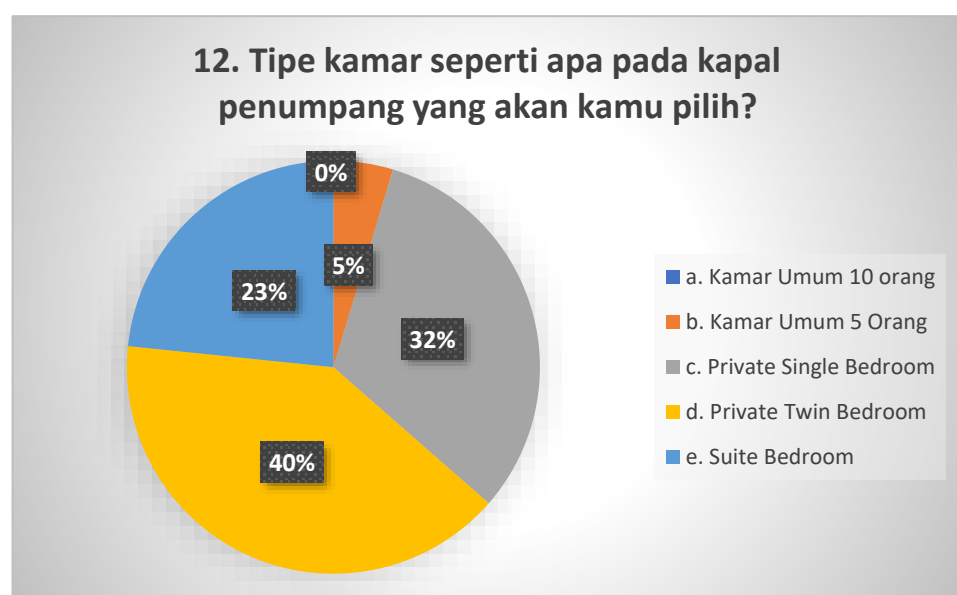
**Gambar 3.13** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 10  
(Sumber: Data Pribadi)

Untuk pertanyaan ini yang dimana responden diminta untuk memilih klasifikasi kapal penumpang, paling banyak memilih kapal khusus wisata karena alasan mereka menaiki kapal biasanya adalah memang untuk berwisata. Sehingga untuk kapal tersebut juga akan lebih ramai diminati para pengunjung pada hari-hari tertentu yang ditetapkan sebagai hari libur di bandingkan pada hari biasa.



**Gambar 3.14** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 11  
(Sumber: Data Pribadi)

Untuk pertanyaan ini yang dimana responden diminta untuk memilih fasilitas kapal penumpang, secara merata mereka lebih banyak memilih fasilitas-fasilitas umum dan yang diperlukan untuk kenyamanan perjalanan seperti kamar yang memadai untuk beristirahat, restoran untuk aktivitas makan dan area lounge untuk bersantai, karena golongan umur responden tidak hanya golongan remaja yang masih semangat melakukan berbagai kegiatan, mereka yang sudah dewasa akan lebih memilih menikmati perjalanan dengan suguhan kenimatan pemandangan dan rasa santai yang dirasakan di tengah-tengah laut lepas.



**Gambar 3.15** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 12  
(Sumber: Data Pribadi)



Untuk pertanyaan ini yang dimana responden diminta untuk memilih tipe kamar, paling banyak memilih private Twin bedroom karena mereka cenderung lebih memilih kamar yang mendapatkan privasi untuk mereka bersantai dan beristirahat bersama orang yang diajak menaiki kapal penumpang, tetapi dengan harga yang tidak terlalu mahal juga seperti pada kamar suite.



**Gambar 3.16** Diagram Sederhana Data Pertanyaan Penelitian 13  
(Sumber: Data Pribadi)

Untuk pertanyaan apa yang akan dilakukan jika sudah sampai pada tempat tujuan pilihan pertama memiliki jumlah yang sangat berbeda jauh dibanding yang lainnya yakni berlibur di tempat tujuan tersebut, karena memang kebanyakan dari responden yang diperoleh memiliki tujuan utama untuk berwisata saat menaiki kapal penumpang.

### 3.4.2 Tabel Kompleks

#### 1. Tabel Kompleks 1

Pada tabel kompleks 1 penulis menggabungkan pertanyaan mengenai umur responden dengan fasilitas apa saja yang dibutuhkan untuk area kapal. Alasan penulis menggabungkan kedua pertanyaan tersebut adalah karena di dalam umur seseorang akan mempengaruhi apa saja yang dibutuhkan oleh pengunjung tersebut. Dalam hal ini, penulis ingin mengetahui tingkatan kebutuhan fasilitas dari berbagai golongan umur. Ini juga menunjukan kepada penulis untuk memikirkan fasilitas utama yang akan dimasukkan kedalam perancangan ataupun yang tidak dibutuhkan.

## 2. Tabel Kompleks 2

Pada tabel kompleks 2 penulis menggabungkan pertanyaan mengenai dengan siapa para responden akan lebih memilih pergi menggunakan kapal laut dengan tipe kamar seperti apa yang akan para responden pilih. Alasan penulis menggabungkan kedua pertanyaan tersebut adalah karena akan berbeda kebutuhan kamar yang mereka perlukan dilihat dari dengan siapa mereka pergi, sebagai contohnya kalau dengan keluarga mereka akan lebih memilih kamar yang besar seperti presidential suite, sedangkan jika berpergian dengan pasangan mereka akan membutuhkan kamar yang lebih romantis seperti honeymoon suite. Dalam hal ini, penulis ingin mengetahui tingkatan kebutuhan kamar dari dengan siapa mereka akan pergi. Ini juga menunjukan kepada penulis untuk memikirkan dekorasi interior yang akan dibutuhkan pada setiap kamar sesuai dengan dengan siapa mereka akan pergi.

## 3. Tabel Kompleks 3

Pada tabel kompleks 3 penulis menggabungkan pertanyaan mengenai dengan penghasilan dari responden dengan kira-kira berapa biaya yang akan dikeluarkan oleh mereka per malamnya untuk menaiki kapal dengan klasifikasi yang mereka inginkan. Alasan penulis menggabungkan kedua pertanyaan tersebut adalah karena penghasilan yang mereka hasilkan setiap bulannya akan sangat berpengaruh dengan harga yang akan mereka keluarkan untuk menyewa kamar dan yang lainnya di dalam kapal tersebut. Dalam hal ini, penulis ingin mengetahui tingkatan kira-kira budget yang mereka mampu seberapa besar sehingga penulis bisa memperkirakan berapa banyak fasilitas yang berbayar ataupun tidak.

### **3.5 Proyek Perancangan Desain**

Dari banyaknya jenis kapal yang tersedia pada perancangan desain interior kapal kali ini, yang akan menjadi objek desain yaitu jenis kapal penumpang. Karena kapal penumpang adalah jenis kapal yang dirancang khusus untuk mengangkut orang dari satu tempat ke tempat lain melalui perairan. Pentingnya kapal penumpang adalah sebagai sarana transportasi yang dipergunakan bagi masyarakat di daerah-daerah yang terpisahkan oleh perairan. Ini bisa mencakup berbagai jenis kapal, mulai dari feri yang

menghubungkan pelabuhan di pulau-pulau yang berdekatan, kapal penumpang umum, dan kapal pesiar mewah. Dan pembahasan desain kapal penumpang kali ini yang akan diangkat adalah kapal penumpang umum.

Lalu untuk target yang ingin dicapai pada desain interior kapal ini adalah, di Indonesia kapal penumpang umum yang tersedia selama ini yang diperuntukan bagi kalangan menengah-bawah masih digunakan hanya untuk transportasi laut saja. Target perancangan yang ingin dicapai adalah untuk mengangkat kapal penumpang yang konsepnya memiliki kelas menengah dimana dengan harga yang sedikit lebih tinggi dan penumpang yang lebih terbatas dapat merasakan fasilitas pada kapal yang lebih terpenuhi. Sehingga membuat mereka sebagai penumpang dapat merasakan berwisata di dalam kapal dan mendapatkan kesan “*Mezmerizing Experience*”.

### **3.6 Analisis Masalah**

Berdasarkan hasil studi dan penelitian kembali, permasalahan dan tantangan utama yang terbentuk dan didapatkan dari desain interior kapal adalah:

#### **a. Permasalahan Teknis:**

##### **1. Keamanan**

Untuk poin permasalahan teknis pertama ini dan yang menjadi faktor yang harus menjadi perhatian utama adalah faktor keamanan. Hal ini karena selain memerhatikan keindahan interior kapal yang akan diciptakan, kapal yang juga sebagai transportasi antar pulau harus diperhatikan keamanannya dengan memberikan fasilitas-fasilitas keamanan seperti pelampung dan perahu penyelamat, hal ini dapat dilakukan tanpa menghilangkan keestetikan interior kapal dengan cara membuat area hidden untuk area-area keselamatan tersebut.

##### **2. Pembobotan**

Selain keamanan, faktor yang tidak kalah pentingnya yaitu faktor pembobotan dalam sebuah kapal. Walaupun sudah adanya stabilitas kapal, tetapi tetap saja untuk lebih menjaga keamanan kapal saat berlayar desain yang terbentuk harus kurang lebih dapat seimbang antara setiap bagian, yakni bagian kiri dan kanan, lalu bagian depan dan belakang.

##### **3. Material yang digunakan**

Permasalahan teknis lainnya yang menjadi perhatian khusus sebelum mendesain interior kapal yaitu faktor material yang harus dapat menyesuaikan

area yang lembab dan aman ketika terkena air, material-material tersebut yang akan menjadi material yang dimasukan ke dalam perancangan interior kapal.

#### b. Permasalahan Kenyamanan

Untuk permasalahan kenyamanan yang terbentuk dari kapal penumpang umum pada Indonesia yaitu adalah kapal yang belum dapat memenuhi kebutuhan berwisata dari penumpangnya, maka desain interior kapal kali ini akan lebih memerhatikan faktor pendukung kenyamanan penumpang.

### 3.7 Proses Perancangan Desain

Runtutan proses perancangan desain interior kapal penumpang umum yang dilakukan mengikuti proses desain dengan metode kilmer yakni:

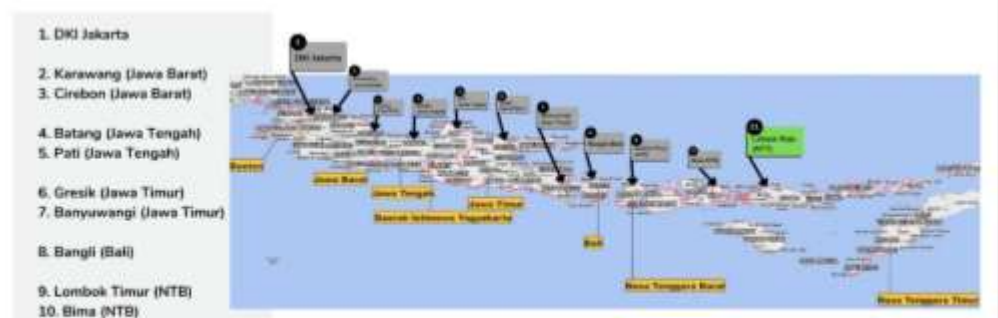
#### 3.7.1 Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

- a. Pengumpulan data secara digital dengan data yang didapatkan yaitu trayek-trayek, macam-macam kapal, dan klasifikasi kapal dari perusahaan Peln.

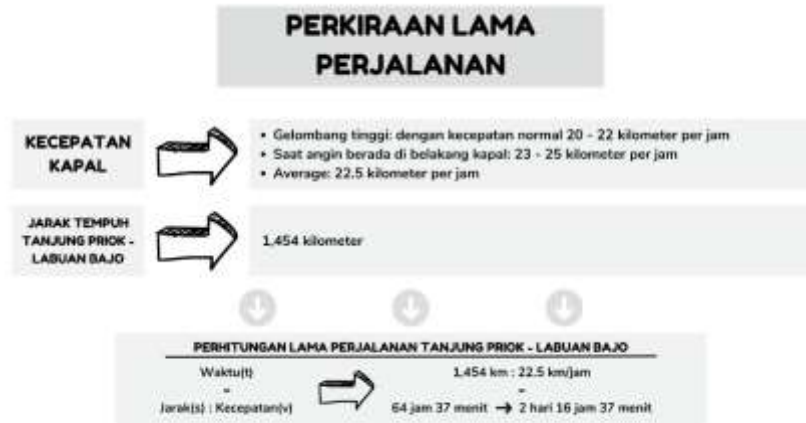


**Gambar 3.17** Macam-Macam Kapal Peln  
(Sumber: Data Pribadi)

- b. Lalu rute perjalanan yang akan dilalui oleh kapal Peln jika pelayaran dari Jakarta ke Labuan Bajo dapat dilaksanakan beserta dengan perkiraan lama perjalanan yang akan ditempuh, adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.18** Lalu Rute Kapal Peln Jakarta ke Labuan Bajo  
(Sumber: Data Pribadi)



**Gambar 3.19** Perkiraan Lamanya Perjalanan  
(Sumber: Data Pribadi)

- c. Dan juga pengumpulan data survey kuisioner online berdasarkan peminatan masyarakat berdasarkan kapal yang tersedia dan yang akan dirancang desain interiornya.



**Gambar 3.20** Kebutuhan Ruang untuk Perencanaan Interior Kapal  
(Sumber: Data Pribadi)

- d. Lalu yang terakhir dilakukan secara digital adalah survey studi banding online dari perusahaan swasta yaitu Dharma Lautan Umum (DLU) dengan perusahaan yang menjadi objek desain yaitu Kapal Pelni.



**Gambar 3.21** Perbandingan Kapal Pelni dan DLU  
(Sumber: Data Pribadi)

- e. Selain data online, survey offline juga dilakukan untuk memenuhi kelengkapan data pendukung desain. Survey offline yang dilakukan menggunakan dua kapal yang telah dilakukan studi banding online tadi yakni dari Perusahaan online yaitu Dharma Lautan Utama (DLU) dan PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI), dan data-data yang telah didapatkan adalah sebagai berikut:

**Narasumber: Muallim 3, Chief Keamanan, & Chief Kebersihan**

**Informasi Tentang Teknis dan Kapal Dobonsolo Sendiri:**

1. Identifikasi Kapal Dobonsolo:



- Desain Kapal Dobonsolo sudah dari 1993, jadi desain kapal sudah selama 31 tahun lalu belum pernah di redesain, sehingga dapat sudah tertinggal zaman oleh kapal-kapal laut lainnya.

2. Teknis Kelistrikan Kapal:

- Menggunakan Diesel (Seperti Genset)



3. Teknis Rute Perjalanan Kapal:

- Selama panjangnya perjalanan ketika kapal bersandar (mampir) di pulau yang dilewati, dilakukan pengisian air tawar (untuk keperluan mandi dan minum) dan bahan makanan.
- Sedangkan bahan bakar dilakukan pengisian pada homebase/pelabuhan asal/pelabuhan akhir yang dituju.



4. Teknis Pengaturan Shift Staff Kapal:

- Perjalanan kapal Pelni secara umum dilakukan secara pulang-pergi, jadi untuk staff juga sudah dari pulau asal dengan disediakan dua kelompok staff per shift untuk bergantian perharinya.
- Lalu untuk pembersihan dan pengecekan area fasilitas umum dilakukan setiap pagi hari pada waktu sekitar jam 6.00 - 8.00.



**Gambar 3.22** Hasil Wawancara dengan Narasumber Muallim 3  
(Sumber: Data Pribadi)

**Narasumber: Bapak Wahyudin  
(Staff ABK Chief Keamanan)**

**Ruangan-Ruangan Yang Tersedia:**

- |                                           |                                      |
|-------------------------------------------|--------------------------------------|
| • Pintu Emberkasi (Lobby)                 | • Musolah                            |
| • Car Deck                                | • Area Klinik                        |
| • Hall A (Reservation/Information Deck 1) | • Lounge Outdoor                     |
| • Hall B (Reservation/Information Deck 2) | • Corridor Outdoor                   |
| • Hall C (Reservation/Information Deck 3) | • Area Cleaning Service              |
| • Hall D (Reservation/Information Deck 4) | • Cafeteria Outdoor                  |
| • Kamar Kelas Ekonomi                     | • Cafeteria Indoor                   |
| • Kamar Kelas Ek. 3                       | • Salon (Lounge Indoor) (Event Area) |
| • Kamar Kelas Ek. 2                       | • Bioskop (Entertainment Area)       |
| • Kamar Kelas Ek. 1                       | • PS 3 (Entertainment Area)          |



**Narasumber: Bapak Wahyudin  
(Staff ABK Chief Keamanan)**

**Struktur organisasi Yang Tersedia:**



**Gambar 3.23** Hasil Wawancara dengan Narasumber Bapak Wahyudin  
(Sumber: Data Pribadi)

**DOKUMENTASI SURVEY**

**Kapal Yang Dinaiki**



**Cargo Area**



**Gambar 3.24** Cargo Area  
(Sumber: Data Pribadi)



### Pintu Emberkasi



Pintu emberkasi ini merupakan pintu masuk untuk para penumpang. Saat kapal bersandar pintu emberkasi ini ditaruh sebuah meja dan kursi dengan petugas anak buah kapal untuk dijadikan lobby (Area Penerima Tamu)

**Gambar 3.25** Pintu Embarkasi  
(Sumber: Data Pribadi)

### Hall Per Deck



Pada setiap hall per deck memiliki fasilitas bahkan design lantai dan dinding yang berbeda-beda karena klasifikasi hall yang berbeda-beda yakni hall 1-3 merupakan kelas ekonomi, hall 3-5 merupakan kelas 2 & 3, lalu hall 6 merupakan area kelas 1.

**Gambar 3.26** Hall Per Deck  
(Sumber: Data Pribadi)

### Area Ekonomi

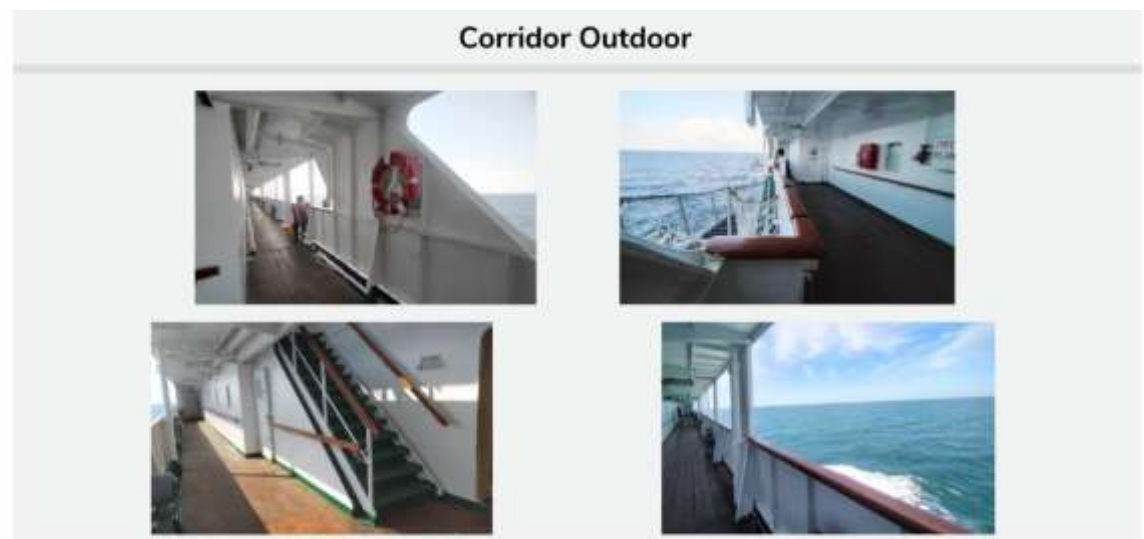


Area ekonomi mendapat pencahayaan yang minim sehingga area tempat tidur terkesan remang-remang, lalu untuk area toilet berdasarkan wawancara banyak pengunjung yang menilai toilet masih kurang layak

**Gambar 3.27** Area Ekonomi  
(Sumber: Data Pribadi)



**Gambar 3.29** Area Kamar Kelas 1  
(Sumber: Data Pribadi)



**Gambar 3.28** Corridor Outdoor  
(Sumber: Data Pribadi)

### Corridor Kamar Kelas 2 & 3



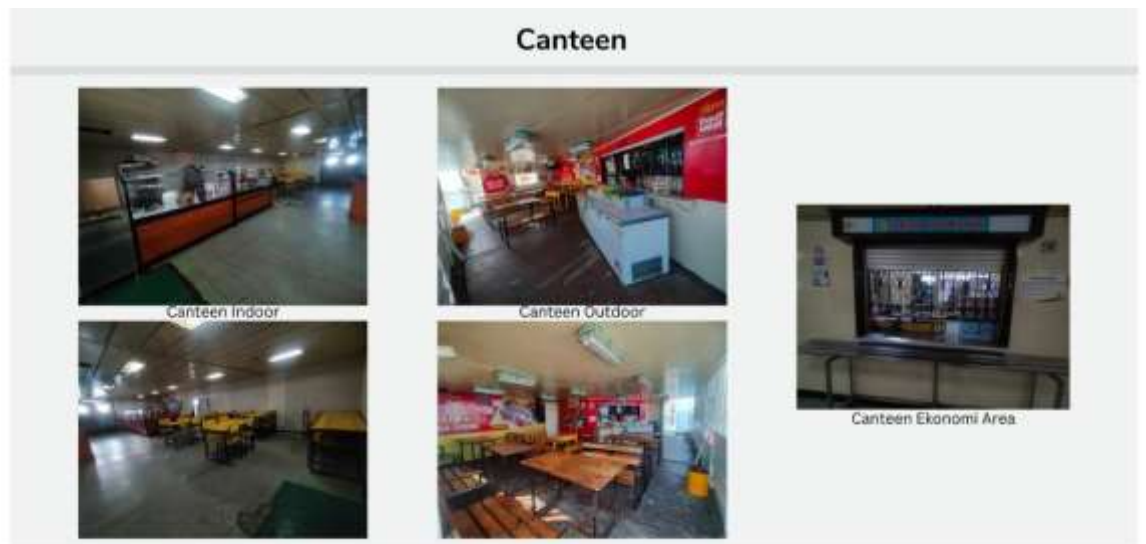
Pintu Menuju Corridor Outdoor

**Gambar 3.31** Corridor Kamar Kelas 2 & 3  
(Sumber: Data Pribadi)

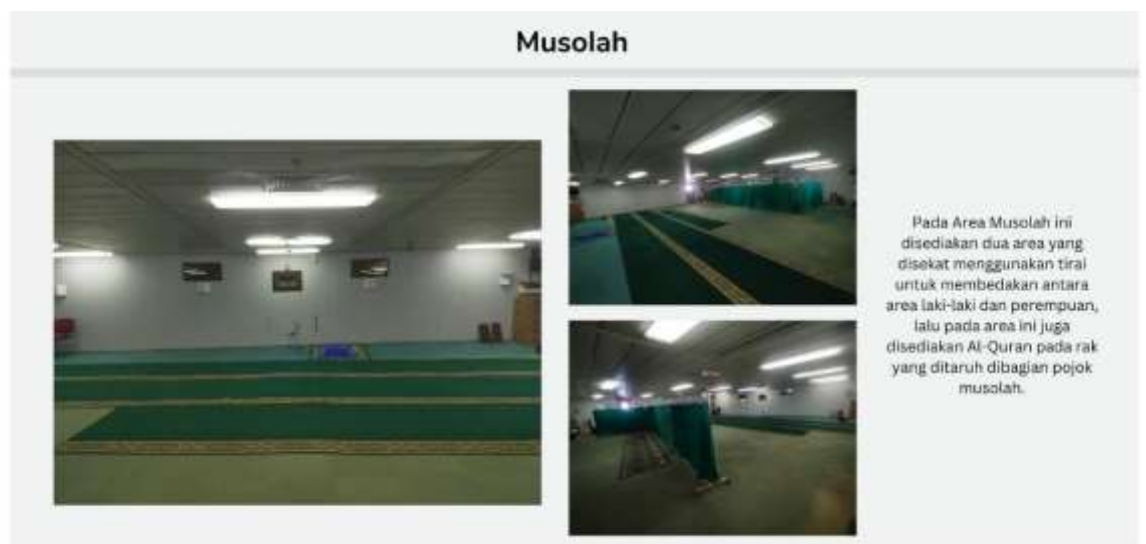
### Sitting Area Outdoor



**Gambar 3.30** *Sitting Area Outdoor*  
(Sumber: Data Pribadi)



**Gambar 3.33** *Canteen*  
(Sumber: Data Pribadi)



**Gambar 3.32** Musolah  
(Sumber: Data Pribadi)



### Salon (Event Area)



**Gambar 3.36** *Salon (Event Area)*

(Sumber: Data Pribadi)

### Entertainment Area (Bioskop & PlayStation)



Pada Area Bermain ini disediakan untuk semua pengunjung kapal, tetapi harus membayar yakni untuk PS seharga 15.000/jam, untuk Bioskop seharga 10.000/Jam. Lalu antara area Bioskop yang menggunakan proyektor dan PS3 hanya disekat menggunakan sebuah tirai besar, sehingga suara dari kedua area tersebut menjadi bercampur-aduk.

**Gambar 3.35** *Entertainment Area (Bioskop & PlayStation)*

(Sumber: Data Pribadi)

### Area Clinic



Area Check Up



Area Kamar Dokter, Area Clinic, Area Istirahat Pasien

**Gambar 3.34** *Area Clinic*

(Sumber: Data Pribadi)

### Area Cleaning Service



Untuk Area Cleaning Service sendiri merupakan area yang luasannya seperti kamar kelas 2 atau 3 hanya saja penggunaan area tersebut sangat banyak yakni sebagai gudang cleaning service serta tempat tidur untuk chief cleaning service itu sendiri juga.

**Gambar 3.37** *Area Cleaning Service*  
(Sumber: Data Pribadi)

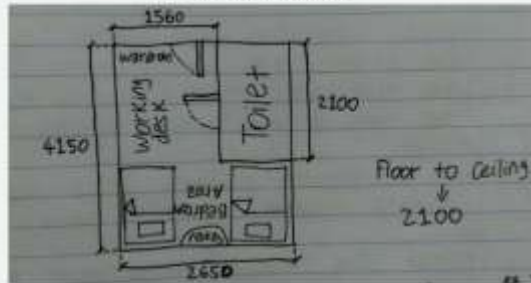
### Dokumentasi Kuisisioner Dengan Penumpang



**Gambar 3.38** Dokumentasi Kuisisioner Penumpang  
(Sumber: Data Pribadi)

Pengukuran Ruangan-Ruangan Dengan Bapak Wahyudin (Staff ABK Chief Keamanan)

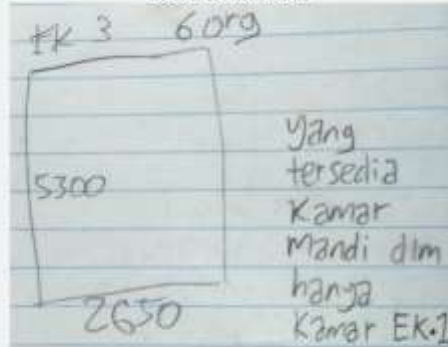
LAYOUT MENTAH



LAYOUT SETELAH EDIT



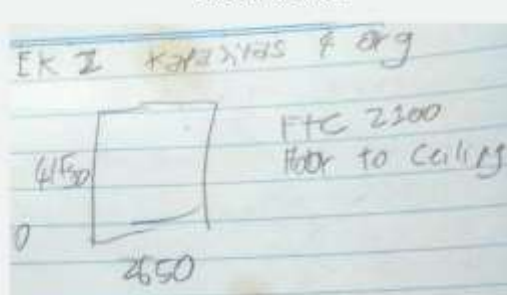
LAYOUT MENTAH



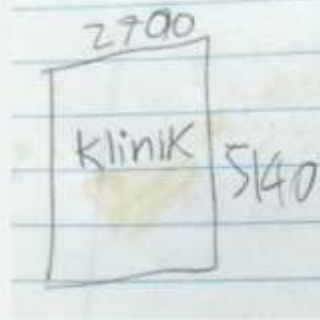
LAYOUT SETELAH EDIT



LAYOUT MENTAH



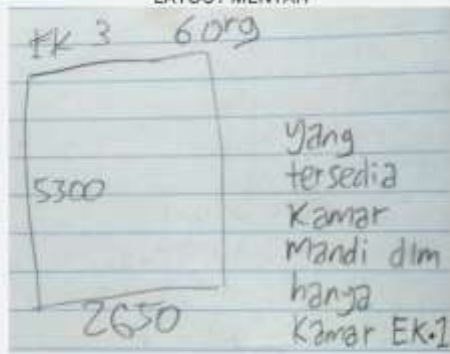
LAYOUT MENTAH



LAYOUT SETELAH EDIT



LAYOUT MENTAH



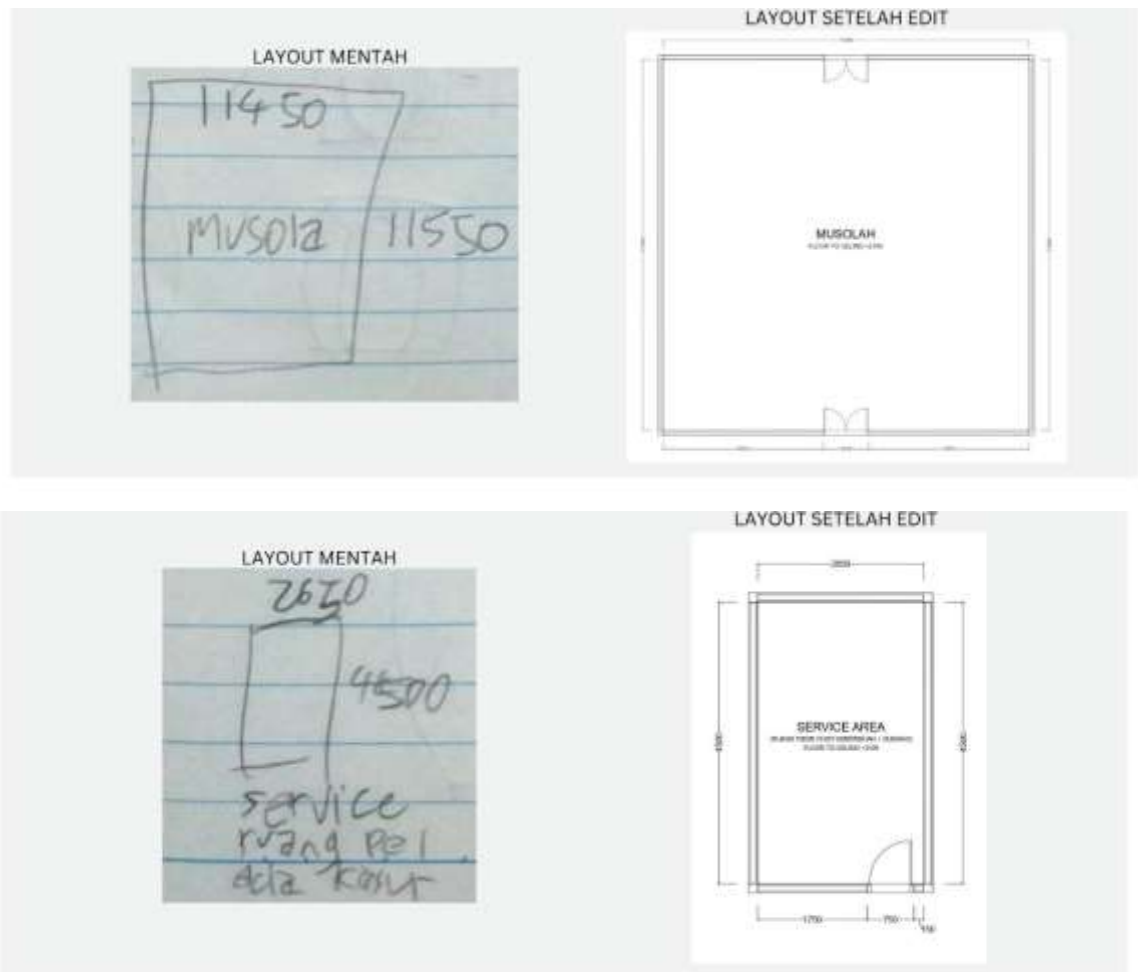
LAYOUT MENTAH



LAYOUT SETELAH EDIT







**Gambar 3.40** Hasil Pengukuran Ruangan  
(Sumber: Data Pribadi)

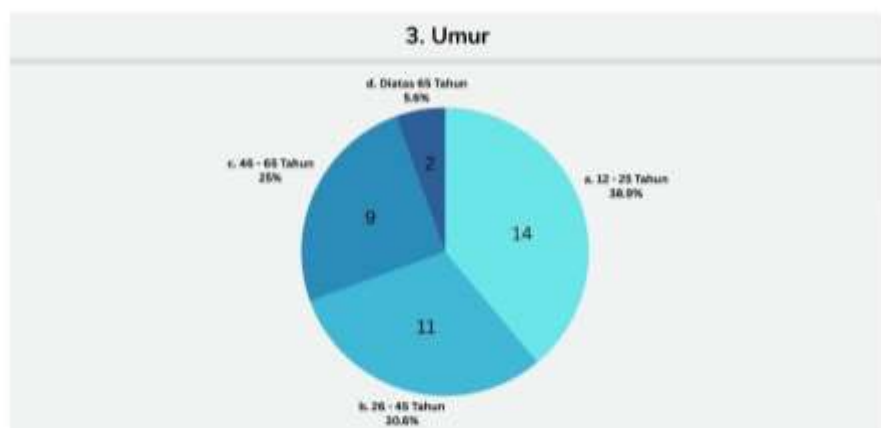
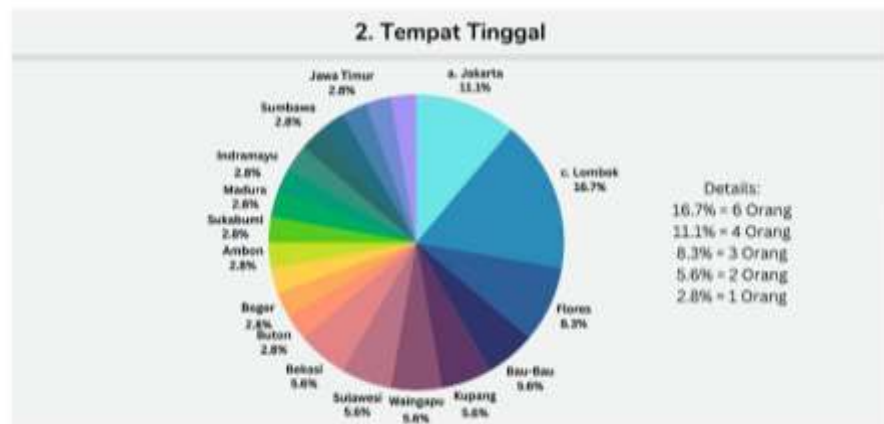
## ANALISIS BERDASARKAN SITE

### Yang Harus Diperbaiki Dari Pelayaran Kapal Pelni Dobonsolo:

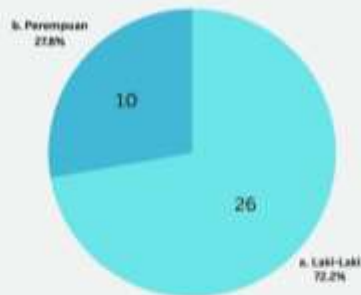
1. Tidak tersedia Area Lobby Utama (Area Penerima Tamu).
2. Area Entertainment digabung antara Ruang PlayStation & Bioskop (hanya dibatasi dengan tirai saja, sehingga timbulnya kebisingan yang bercampur aduk).
3. Lantai pada Area Kamar memakai material karpet, tetapi tidak dirawat dengan baik, sehingga bau pada ruangan melekat.
4. Kamar yang tersedia juga tidak memiliki sifat yang kedap suara, sehingga pada kasusnya suara orang berjalan atau berbicara dari koridor dan kamar sebelah sangat dapat terdengar.
5. Area Outdoor terkena hawa panas mesin, padahal seharusnya mendapatkan penghawaan yang sejuk dari angin laut.
6. Pada setiap area kurang memperhatikan untuk penghawaan dan pencahayaannya.
7. Area toilet juga terkesan tidak layak pakai.
8. Area Cleaning Service terlalu sempit dengan kebutuhan yang banyak.

**Gambar 3.39** Analisis Berdasarkan SITE  
(Sumber: Data Pribadi)

- f. Data offline yang didapatkan melalui survey yang selanjutnya yaitu data wawancara kuisioner pada penumpang, data pertanyaan dan jawaban-jawaban penumpang yang didapatkan adalah sebagai berikut:



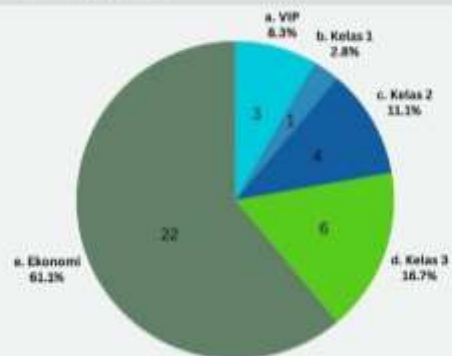
#### 4. Jenis Kelamin



#### 5. Tujuan Anda Menaiki Kapal Penumpang



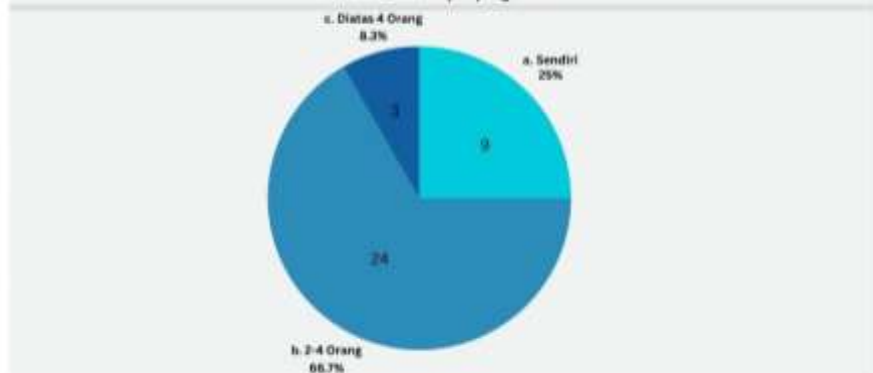
#### 6. Kelas kapal penumpang apa yang biasa Anda pilih ketika menaiki kapal sekarang?



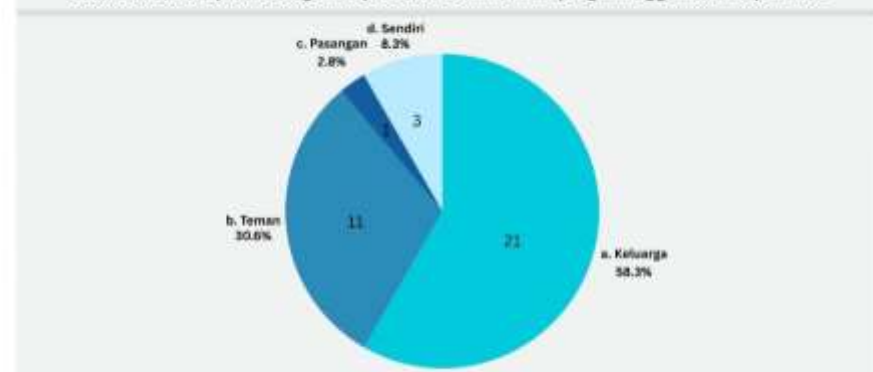
7. Berdasarkan pengalaman Anda, berapa kali Anda menggunakan kapal penumpang sebagai transportasi laut?



8. Dalam perjalanan menggunakan kapal penumpang, berapa jumlah orang yang biasa pergi bersama Anda untuk menaiki kapal yang sama?



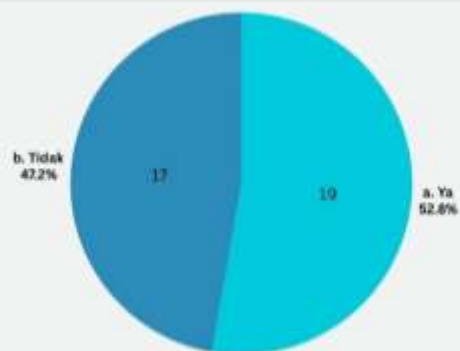
9. Jika ada kesempatan dengan siapa Anda lebih memilih pergi menggunakan kapal laut?



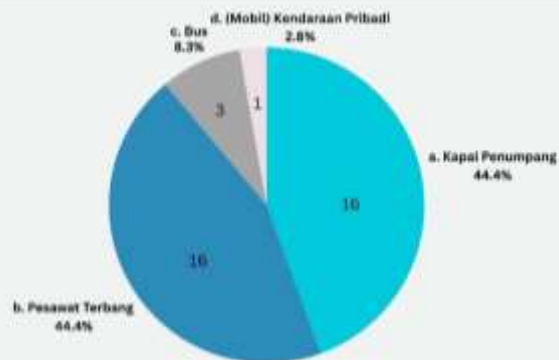
10. Menurut Anda sebagai penumpang kapal, faktor apa saja yang harus diperhatikan dalam operasional kapal penumpang?



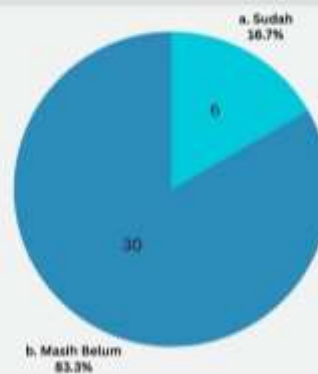
11. Jika Anda sedang liburan, apakah kapal penumpang akan menjadi pilihan transportasi Anda?



12. Untuk perjalanan wisata antar pulau Anda lebih sering menggunakan jenis transportasi apa?

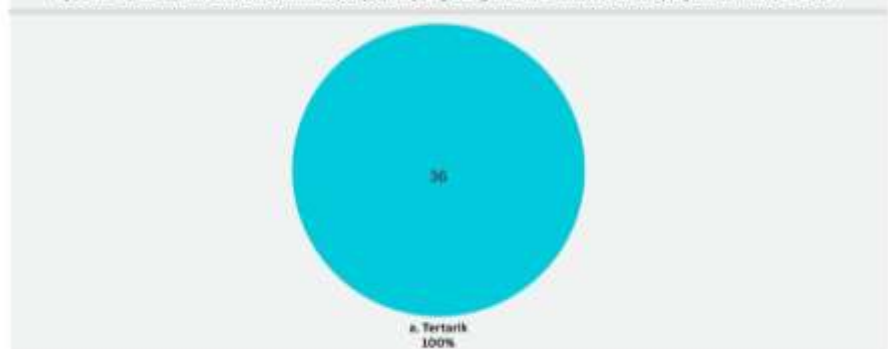


13a. Menurut Anda, apakah kapal penumpang sebagai salah satu opsi transportasi untuk perjalanan wisata di Indonesia sebagai negara kepulauan sudah cukup efektif?





14. Jika tersedia opsi kapal penumpang kelas menengah berkapasitas terbatas dengan harga yang sedikit lebih tinggi dan menawarkan fasilitas yang lebih lengkap, sehingga pengalaman yang didapat seperti berwisata dalam kapal, apakah Anda tertarik untuk memilih kapal penumpang dengan kelas tersebut untuk perjalanan wisata Anda?



15. Fasilitas apa saja yang menurut Anda dibutuhkan untuk kapal penumpang?



**Gambar 3.41** Persentase Jawaban Kuisioner Penumpang  
(Sumber: Data Pribadi)

1. Membuat desain interior kapal penumpang kelas menengah berkapasitas terbatas dengan menawarkan fasilitas yang lebih lengkap, sehingga pengalaman yang didapat seperti berwisata dalam kapal. Sesuai dengan kuisioner para penumpang dimana 100% dari mereka menginginkan adanya jenis kapal tersebut
2. Membuat desain kapal yang terbagi antara penumpang kelas ekonomi dengan penumpang dengan kamar kelas, karena cara berperilaku dan pengolahan kebersihan mereka berbeda.
3. Menciptakan desain-desain ruangan dan fasilitas yang lengkap supaya dapat memenuhi keperluan dan kebutuhan penumpang dan juga ABK (Anak Buah Kapal).
4. Memerhatikan segala penggunaan material pada kapal sehingga tidak terjadinya kekurangan-kekurangan yang terjadi seperti di kapal Peln Dobonsolo (Kamar Kelas 1 yang bau nya melekat karena memakai karpet, lalu tidak memiliki kedap suara pada kamar)
5. Memerhatikan penghawaan dan pencahayaan pada setiap desain ruangan kapal supaya menghindari kekurangan yang terjadi di kapal Peln dan juga DLU.

**Gambar 3.42** Kesimpulan Survei  
(Sumber: Data Pribadi)