

**PERANCANGAN INTERIOR BANDAR UDARA KOMODO  
LABUAN BAJO - NUSA TENGGARA TIMUR**



Disusun oleh :

**Daffa Caesar Ramadhan**

**171 0238 123**

Tugas Akhir diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat memperoleh  
Gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Interior  
2022.

**PERANCANGAN INTERIOR BANDAR UDARA KOMODO  
LABUAN BAJO - NUSA TENGGARA TIMUR**

**TUGAS AKHIR PENCIPTAAN / PERANCANGAN**



Disusun oleh :

**Daffa Caesar Ramadhan**

**171 0238 123**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

# PERANCANGAN INTERIOR BANDAR UDARA KOMODO LABUAN BAJO - NUSA TENGGARA TIMUR

**Daffa Caesar Ramadhan**

**1710238123**

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta

[daffacaesarr@gmail.com](mailto:daffacaesarr@gmail.com)

## ABSTRAK

Bandara Komodo (IATA: LBJ, ICAO: WATO) adalah sebuah bandara yang dijadikan fokus oleh Pemerintah Indonesia Bersama Kementerian Pariwisata dalam pengembangan kurang lebih 5 destinasi pariwisata super prioritas bersama dengan Borobudur, Mandalika, Danau Toba, dan Likupang. Bandara Komodo beroperasi sejak tahun 2015 dengan nama awal Bandar Udara Mutiara II kemudian diganti namanya menjadi Bandara Komodo sebagai wujud perlambangan ikon wisata yang ada pada daerah tersebut, yaitu pulau Komodo. Bandara ini dikelola oleh perusahaan internasional 1.) PT *Cardig Aero Services* 2.) *Changi Airports MENA Pte Ltd.* 3.) *Changi Airport International Pte Ltd.*. Tujuan perancangan interior pada bandara Komodo memiliki fokus pada memperkenalkan sedikit dari banyak ragam budaya yang ada di Nusa Tenggara Timur terutama daerah yang terkait dengan target pariwisata internasional. Mengangkat sebuah Mutiara Sumba yaitu *Laku Ndhuta hada Pera* yang memiliki makna bangun Bersama dan berjalan beriringan. Dimaksudkan kepada kesejahteraan daerah dan penduduk setempat yang dapat tumbuh Bersama dan bersinabung dalam pesatnya pertumbuhan nilai ekonomi daerah. Bandara juga dirancang agar dapat menyajikan pelayanan terbaik bagi semua pengguna ruang dengan berbagai kondisi dan usia yang akan ditopang menggunakan dasar dari *Universal Design*. Karya perancangan ini menggunakan metode proses desain yang tersusun dengan tahap analisa dan sintesa yang mengumpulkan keseluruhan data lalu diolah dan dikembangkan menjadi alternatif desain yang dapat melahirkan hasil solusi paling optimal pada tiap ruangnya. Interior Bandara Komodo menyajikan rancangan ruang yang diadaptasi dari kebudayaan lokal dengan pendekatan pada *Cultural Design*, sehingga dapat menjadi sebuah Langkah dalam mempromosikan kebudayaan dan karakteristik yang menjadi akar kesenian serta keberagaman di daerah tersebut.

***Kata Kunci : bandara komodo, interior, cultural, universal design.***

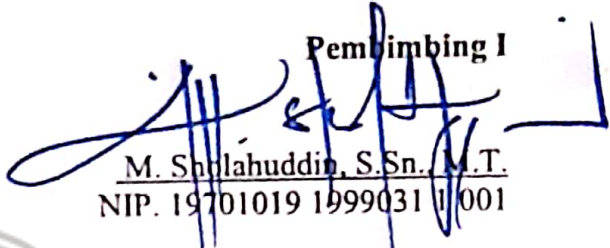
## **ABSTRACT**

*Komodo Airport (IATA: LBJ, ICAO: WATO) is an airport that the Government of Indonesia and the Ministry of Tourism are focusing on in developing approximately 5 super priority tourism destinations along with Borobudur, Mandalika, Lake Toba, and Likupang. Komodo Airport has been operating since 2015 with the initial name Mutiara II Airport and later changed its name to Komodo Airport as a symbol of the tourism icon in the area, namely Komodo Island. The airport is managed by an international company 1.) PT Cardig Aero Services 2.) Changi Airports MENA Pte Ltd. 3.) Changi Airport International Pte Ltd. The purpose of interior design at Komodo airport has a focus on introducing a little of the many cultural diversity that exists in East Nusa Tenggara, especially areas related to international tourism targets. Lifting a Sumba Pearl, namely Laku Ndhuta hada Pera which has the meaning of getting up together and walking hand in hand. It is intended for the welfare of the region and the local population who are expected to grow together and sustainably in the rapid growth of regional economic value. The airport is also designed to be able to provide the best service for all space users with various conditions and ages which will be supported on the basis of Universal Design. This design work uses a design process method that is structured with the analysis and synthesis stages which collects all the data and then is processed and developed into alternative designs that can produce the most optimal solution results in each room. The interior of Komodo Airport presents a space design adapted from local culture with an approach to Cultural Design, so that this can be a step in promoting the culture and characteristics that are the roots of art and diversity in the area.*

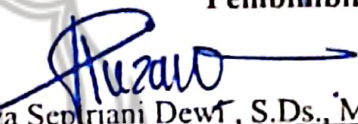
**Keywords: Komodo Airport, interior, Cultural, Universal Design.**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **PERANCANGAN INTERIOR BANDAR UDARA KOMODO LABUAN BAJO – NUSA TENGGARA TIMUR** diajukan oleh Daffa Caesar Ramadhan, NIM 1710238123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

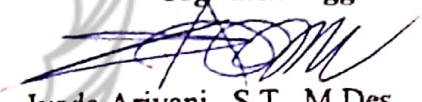
**Pembimbing I**

  
M. Syalahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP. 19701019 1999031 1 001

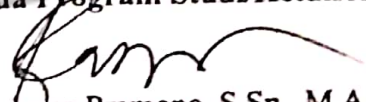
**Pembimbing II**

  
Riza Sepriani Dewati, S.Ds., M.Ds.  
NIP 19870928 201903 2 017


**Cognate/Anggota**

  
Ivada Ariyani, S.T., M.Des.  
NIP. 19760514 2005001 2 001

**Ketua Program Studi/Ketua/Anggota**

  
Bambang Pramono, S.Sn., M.A., M.Sc.  
NIP 19730830 200501 1 001

**Ketua Jurusan/Ketua**

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005

  
**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**  
  
Dr. Limbun Kaharjo, M.Hum.  
NIP. 19691108 199303 001/ NIDN 0008116906

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Daffa Caesar Ramadhan

NIM : 1710238123

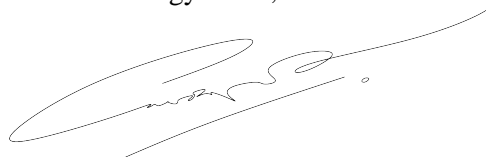
Tahun Lulus : 2022

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Fakultas Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku

Yogyakarta, 4 Januari 2022



**Daffa Caesar Ramadhan**

NIM 1710238123

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan YME, atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Bandar Udara Komodo, Labuan Bajo” ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan menjadikan ini sebagai berkat dalam Langkah hidup.
2. Ibu dan Ayah saya yang telah mendukung dan menguatkan, baik dalam hal materil dan moril. Khususnya Ibu atas laptop barunya.
4. Adik saya untuk segala dukungan, semangat, dan kerusuhan kerusuhannya.
5. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. dan Ibu Riza Septriani Dewi, S. Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberi dorongan, semangat, nasehat, saran dan kritik yang mencerahkan saya selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., M.Sc. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Yth. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih S.ST., M.T. selaku dosen wali saya atas segala nasehat dan saran selama menempuh perkuliahan
10. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses studi.

11. Teman-teman *senior designer* di *Alien Design Consultant* yang mengizinkan saya menggunakan objek ini sebagai karya tugas akhir, tunggu saya kembali ke ibu kota mas.
12. Sebuah rasa syukur dan bahagia atas segala proses berjuang bersama dua sahabat saya Fransisca Rizkita dan Nadiva Kemala walaupun akhir tahunnya banyak sedih sedih terutama perihal hati. Ingat, tetap tenang dan kendalikan.
13. Terima kasih khusus juga buat Irene Djustine untuk segala dan apapun bantuan yang diberikan, terima kasih untuk semangat, dan hal baik dan berkesan di ujung tahun ini.
14. Seluruh pihak yang turut berjuang menjadi tim sukses : Yusuf Haryanto, Mbakku Juwita alias Juju, Daryadi juragan tephi, Gregorius Pamungkas bakul mbako, Mbak Brenna S. Guinevera, Mbak Naduy yang hobi bilang semangat mas dan teman-teman yang lainnya yang turut mensukseskan perancangan ini.
15. Teman-teman seperaduan nasib Dimensi (PSDI 2017) terutama pejuang periode semester ini, kalian semua jos banget dan tetaplah berjuang keras.
16. Terima kasih juga teman teman kami : Kelvin yang paling cidro, Anelga sek angel dewe, Abyan fans berat Gitit, Icha putri Bitung, Bang Rhoma bakul soto, DJ Satria dan kawan-kawan barista Hagia Jogja yang enak pol buat nugus.
17. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut membantu penulis selama melaksanakan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 4 Januari 2022.

Penulis



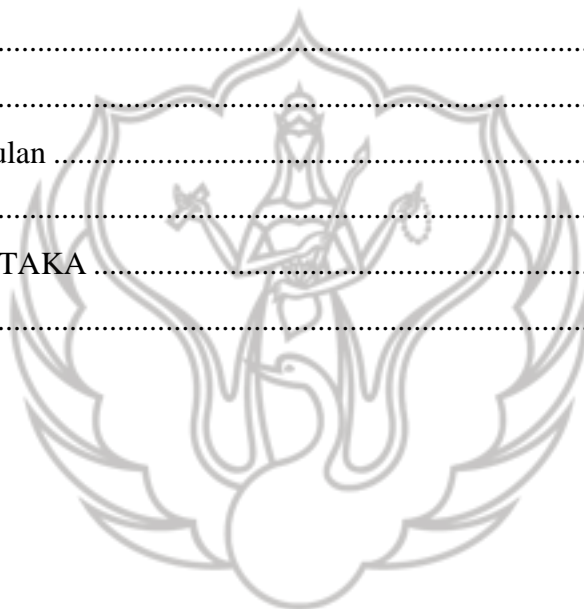
**Daffa Caesar Ramadhan.**



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv
PRESENTASE PLAGIARISME.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain/Diagram Pola Berfikir Metode.....	3
2. Penjelasan Proses Metode Desain.....	4
BAB II.....	9
PRA DESAIN .....	9
A. Tinjauan Pustaka .....	9
1. Tinjauan Pustaka Tentang Bandar Udara Komodo, Labuan Bajo .....	9
2. Teori Khusus Bandar Udara .....	10
B. Program Desain.....	23
1. Tujuan Desain.....	23
2. Sasaran Desain .....	24
3. Data .....	24
BAB III .....	53
PERMASALAHAN DESAIN .....	53
A. Pernyataan Masalah .....	53
B. Ide Solusi Desain .....	53
BAB IV .....	56
PENGEMBANGAN DESAIN.....	56
A. Alternatif Desain .....	56

1. Alternatif Estetika Ruang .....	56
2. Alternatif Penataan Ruang.....	63
3. Alternatif Pembentuk Ruang .....	69
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	72
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	75
B. Evaluasi Pemilihan Desain Bandara .....	87
C. Hasil Desain .....	88
1. Hasil Akhir Desain Layout Ruang .....	88
2. Hasil Akhir Perspektif Manual.....	90
3. Presentasi Desain Render Perspektif.....	92
4. Detail Khusus .....	102
BAB V.....	104
PENUTUP.....	104
A. Kesimpulan .....	104
B. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA .....	107
LAMPIRAN.....	109



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir Metode Design Thinking .....	3
Gambar 2. Kerangka Pola Alur Perancangan .....	4
Gambar 3. Schematic plan pada sebuah terminal .....	15
Gambar 4. Sirkulasi Keberangkatan .....	16
Gambar 5. Sirkulasi Kedatangan.....	16
Gambar 6. Piramida Desain Universal.....	18
Gambar 7. Antropometri Able-bodied Pria dan Wanita .....	19
Gambar 8. Antropometri Lansia .....	19
Gambar 9. Antropometri Anak-Anak .....	20
Gambar 10. Antropometri Wanita Disabilitas dengan Kursi Roda .....	20
Gambar 11. Antropometri Pria Disabilitas dengan Kursi Roda.....	21
Gambar 12. Antropometri Anak-Anak Disabilitas dengan kursi Roda .....	21
Gambar 13. Ukuran Standar Kursi Roda .....	22
Gambar 14. Antropometri Kaum Disabilitas .....	22
Gambar 15. Panduan Ergonomi Pintu dan Jendela.....	22
Gambar 16. Panduan Ukuran Standar <i>Ramp</i> .....	23
Gambar 17. Tipe-Tipe Handrail.....	23
Gambar 18. Lokasi Bandar Udara Komodo.....	26
Gambar 19. Logo Changi Airports International Pte Ltd.....	26
Gambar 20. Logo PT Cardig Aero Service.....	26
Gambar 21. Struktur Organisasi Ke Bandaraan.....	27
Gambar 22. Denah Site Bandar Udara Komodo, Labuan Bajo, NTT.....	28
Gambar 23. Denah Eksisting Bandar Udara Komodo Lantai Dasar.....	29
Gambar 24. Denah Eksisting Bandar Udara Komodo Lantai Atas.....	29
Gambar 25. Zona Ruang Terminal Lantai Atas .....	31
Gambar 26. Sirkulasi Ruang Terminal Lantai Dasar .....	32
Gambar 27. Sirkulasi Ruang Terminal Lantai Atas .....	32
Gambar 28. Kondisi Ruang Dengan Penumpukan Kapasitas Pengguna .....	33
Gambar 29. Hubungan Kedekatan Ruang.....	33
Gambar 30. Area Penjemputan Penumpang .....	34
Gambar 32. Ruang Check-In Maskapai Bandara Komodo.....	35
Gambar 33. Departure Atrium Bandara Komodo .....	36
Gambar 34. Area Retail Bandara Komodo .....	37
Gambar 35. Ruang Boarding Bandara Komodo .....	37
Gambar 36. Ruang Boarding Bandara Komodo .....	38
Gambar 37. Baggage Claim Area Bandara Komodo .....	39
Gambar 38. Baggage Claim Area Bandara Komodo .....	39
Gambar 39. Lantai Terminal Bandara Komodo.....	40
Gambar 40. Lantai Terminal Bandara Komodo.....	40
Gambar 41. Lantai Terminal Bandara Komodo.....	41
Gambar 42. Skema Dinding Bandara Komodo.....	42

Gambar 43. Skema Dinding Bandara Komodo.....	42
Gambar 44. Plafon Bandara Komodo .....	43
Gambar 45. Plafon Bandara Komodo .....	43
Gambar 46. Arah Datang Pencahayaan Alami .....	44
Gambar 47. View Area Luar Bandara Komodo.....	44
Gambar 48. Contoh Tatahan Cahaya Bandara Komodo .....	45
Gambar 49. Arah Sirkulasi Udara Alami .....	45
Gambar 50. Penghawaan (Air Conditioner) Bandara Komodo .....	46
Gambar 51. . Panel Akustik Banda .....	46
Gambar 52. Dimensi Area Layanan Informasi Dan Layanan Penerbangan .....	48
Gambar 53. Dimensi Kursi Tunggu Keberangkatan (Boarding Area) .....	49
Gambar 54. Dimensi Kursi Tunggu Rangkaian (Boarding Area).....	49
Gambar 55. Dimensi Standar Peletakan Panel Dinding .....	50
Gambar 56. Brainstorming Perancangan Bandara Komodo .....	54
Gambar 57. Proses Pembuatan Kain Tenun Sumba.....	56
Gambar 58. Referensi Perancangan Mengenai Rumah Adat Mbaru Niang .....	57
Gambar 59. Visualisasi Penerapan Arah Pola Memusat.....	58
Gambar 60. Analisa Karakter Kain Tenun Sumba.....	58
Gambar 61. Analisa Karakter Kain Tenun Sumba.....	59
Gambar 62. Detail Penggunaan Material Bandar Udara Komodo.....	62
Gambar 63. Diagram Matriks Bandara Komodo .....	63
Gambar 64. Bubble Diagram Bandara Komodo .....	63
Gambar 65. Alternatif Bubble Plan Terpilih Lantai 1 Bandara Komodo .....	64
Gambar 66. Alternatif Bubble Plan Terpilih Lantai 1 Bandara Komodo .....	64
Gambar 67. Block Plan Bandara Komodo Lantai 1.....	65
Gambar 68. Block Plan Lantai Bandara Komodo Lantai 1 .....	65
Gambar 69. Stacking Plan Bandara Komodo .....	66
Gambar 70. Skema Zoning Bandara Komodo Lantai 2.....	67
Gambar 71. Skema Zoning Bandara Komodo Lantai 1 .....	67
Gambar 72. Alternatif Layout Terpilih Lantai 1 Bandara Komodo.....	68
Gambar 73. Alternatif Layout Terpilih Lantai 2 Bandara Komodo.....	68
Gambar 74. Alternatif Rencana Lantai Bandara Komodo Lantai 1 .....	69
Gambar 75. Alternatif Rencana Lantai Bandara Komodo Lantai 2.....	69
Gambar 76. Alternatif Rencana Dinding Bandara Komodo Boarding Area .....	70
Gambar 77. Alternatif Rencana Dinding Bandara Komodo Check - In Area .....	70
Gambar 78. Referensi Rancangan Rencana Plafond.....	71
Gambar 79. Pertimbangan Pemilihan Alternatif Charging Station.....	72
Gambar 80. Pertimbangan Pemilihan Alternatif Retail Booth .....	72
Gambar 81. Pertimbangan Pemilihan Alternatif Retail Display Set .....	73
Gambar 82. Pertimbangan Pemilihan Alternatif Boarding Lounge.....	73
Gambar 83. Contoh Visualisasi Tampak Depan Opsi Terpilih .....	74
Gambar 84. Aksonometri Tampak Opsi Terpilih .....	74

Gambar 85. Contoh Penggunaan <i>Sonofonic Ceiling Baffels</i> Pada Bandar Udara.	81
Gambar 86. Contoh Penggunaan <i>Sonofonic Ceiling Baffels</i> Pada Bandar Udara.	81
Gambar 87. Sistem Keamanan Bandar Udara Komodo.....	82
Gambar 88. Sistem Keamanan Bandar Udara Komodo.....	83
Gambar 89. Tata Letak Sistem Keamanan Bandar Udara Komodo .....	83
Gambar 90. Tata Letak <i>Emergency Signage</i> Bandar Udara Komodo .....	84
Gambar 91. Wayfinding dan Papan Informasi.....	85
Gambar 92. Tata Letak Wayfinding dan Papan Informasi .....	85
Gambar 93. Skema Pembagian Alur Prioritas .....	86
Gambar 94. Penerapan Fasilitas Khusus Pengguna Ruang.....	86
Gambar 95. Layout Bandara Komodo Lantai 1 .....	88
Gambar 96. Layout Bandara Komodo Lantai 2 .....	89
Gambar 97. Sketsa Perspektif Manual Ruang Check – In .....	90
Gambar 98. Sketsa Perspektif Manual Retail Area.....	90
Gambar 99. Sketsa Perspektif Manual Boarding Area .....	91
Gambar 100. Sketsa Perspektif Manual Boarding Area .....	91
Gambar 101. Rendering Perspektif 3D Fasad dan Lanskap Bandara Komodo ...	92
Gambar 102. Rendering Perspektif 3D Kawasan Bandara Komodo .....	92
Gambar 103. Rendering Perspektif 3D Kawasan Bandara Komodo .....	92
Gambar 104. Rendering Perspektif 3D Security Check Point Area .....	93
Gambar 105. Rendering Perspektif 3D Departure Check-In Area .....	93
Gambar 106. Rendering Perspektif 3D Departure Check-In Area .....	93
Gambar 107. Rendering Perspektif 3D Departure Atrium Area .....	94
Gambar 108. Rendering Perspektif 3D Departure Atrium Area.....	94
Gambar 109. Rendering Perspektif 3D Departure Retail Area.....	94
Gambar 110. Rendering Perspektif 3D Departure Retail Area.....	95
Gambar 111. Rendering Perspektif 3D Secondary Security Check Area .....	95
Gambar 112. Rendering Perspektif 3D Boarding Area .....	95
Gambar 113. Rendering Perspektif 3D Boarding Area .....	96
Gambar 114. Rendering Perspektif 3D Boarding Area .....	96
Gambar 115. Rendering Perspektif 3D Boarding Area .....	96
Gambar 116. Rendering Perspektif 3D Airside to Jetbridge Area.....	97
Gambar 117. Rendering Perspektif 3D Airside to Jetbridge Area .....	97
Gambar 118. Rendering Perspektif 3D Immigration Check Point Area.....	97
Gambar 119. Rendering Perspektif 3D Arrival Retail Waiting Area .....	98
Gambar 120. Rendering Perspektif 3D Arrival Retail Area .....	98
Gambar 121. Rendering Perspektif 3D Arrival Retail Area .....	98
Gambar 122. Rendering Perspektif 3D Arrival Retail Area .....	99
Gambar 123. Rendering Perspektif 3D Baggage Claim Area.....	99
Gambar 124. Rendering Perspektif 3D Baggage Claim Waiting Area.....	99
Gambar 125. Rendering Perspektif 3D Baggage Claim Area.....	100
Gambar 126. Rendering Perspektif 3D Arrival Atrium Corridor .....	100

Gambar 127. Rendering Perspektif 3D Arrival Atrium and Information .....	100
Gambar 128. Rendering Perspektif 3D Arrival Atrium and Information .....	101
Gambar 129. Rendering Perspektif 3D Arrival Atrium and Information .....	101
Gambar 130. Rendering Perspektif 3D Arrival Atrium and Information .....	101
Gambar 131. Rendering Perspektif 3D Drop-Off Area .....	102
Gambar 132. Visualisasi 3D Custom Furniture Tampak Depan	
Gambar 133. Desain Retail Booth .....	102
Gambar 134. Desain Boarding Lounge Sofa .....	103
Gambar 135. Desain Retail Display Set.....	103
Gambar 136. Desain <i>Charging Station</i> .....	103



## DAFTAR TABEL

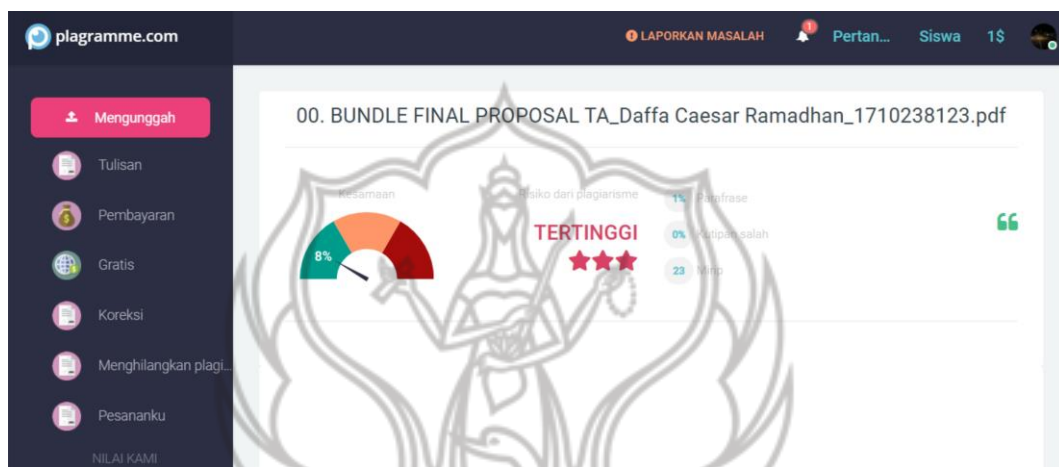
Tabel 1. Daftar Kebutuhan Bandar Udara Komodo, Labuan Bajo .....	51
Tabel 2. Daftar Kebutuhan Bandar Udara Komodo, Labuan Bajo .....	52
Tabel 3. Tabel Perhitungan Jumlah Total Kebutuhan Pencahayaan.....	76
Tabel 4. Spesifikasi Alat Pendukung Penghawaan Buatan.....	78
Tabel 5. <i>Emergency Signage</i> Bandar Udara Komodo .....	84
Tabel 6. Evaluasi Perancangan Bandara Komodo .....	87



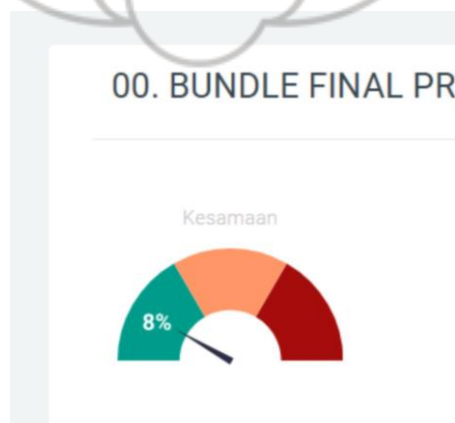
## LAMPIRAN

### PRESENTASE PLAGIARISME

Berdasarkan Instruksi yang diberikan oleh Dosen Pengampu Matakuliah Pra Tugas Akhir, telah dilakukan pengujian terhadap tingkat plagiarisme dari karya tulis yang akan diajukan sebagai Proposal Tugas Akhir. Didapatkan hasil presentase sebesar 8% melalui <https://my.plagramme.com/>. Hasil pengujian dilampirkan sebagai berikut.



**Gambar 0.1 Hasil Uji Plagiarisme Karya Penulisan**  
(Sumber: Daffa Caesar Ramadhan, 2021)



**Gambar 0.2 Detail Hasil Uji Plagiarisme Karya Penulisan**  
(Sumber: Daffa Caesar Ramadhan, 2021)



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia adalah sebuah negara kepulauan dengan berjuta keanekaragaman budaya dan pariwisata. Dalam Rapat Terbatas Pengembangan Destinasi Wisata Prioritas (DRTPDP) di Istana Negara pada pertengahan Juli 2020 silam, pemerintah memutuskan bahwa Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur masuk kedalam salah satu prioritas super pariwisata di Indonesia berdampingan dengan Candi Borobudur di Jawa Tengah, Danau Toba di Sumatra Utara dan Mandalika, Nusa Tenggara Barat. Dalam hal ini Pemerintah Indonesia mulai mengembangkan satu persatu penunjang pariwisata dari segala sektor, dan salah satu sektor yang paling diperhatikan oleh pemerintah Indonesia serta Pemerintah Daerah adalah akses transportasi yang dapat menjangkau seluruh daerah yang menjadi fokus pengembangan pariwisata.

Sarana transportasi menjadi salah satu fokus utama dalam pengembangan dan pembangunan Destinasi Wisata, mulai dari akses melalui darat, udara dan laut. Pemerintah dan masyarakat memiliki harapan dengan adanya aksi dalam peningkatan mutu infrastruktur yang ada maka daya tarik wisatawan dan jangkauan wisata akan semakin luas pada tahun tahun mendatang, mulai dari dalam negeri hingga mancanegara. Dalam mewujudkan hal tersebut Indonesia melakukan peningkatan kualitas kepada lebih dari ratusan sarana penghubung antar daerah. Salah satu sarana transportasi yang sangat berpengaruh besar dalam pelayanan antar daerah dan pulau adalah layanan pesawat terbang.

Menurut *The Global Competitiveness Report* yang dikeluarkan oleh *World Economic Forum* pada tahun 2019, Indonesia mendapatkan kenaikan skor dalam hal infrastruktur walaupun masih berada di bawah Singapura. Disamping itu Indonesia justru menempati peringkat terbaik dalam hal konektivitas bandar di antara negara-negara ASEAN. Oleh karena itu lebih dari puluhan bandar

udara di Indonesia tidak luput dari program pengembangan pariwisata yang digagas oleh Pemerintah Indonesia demi memajukan masing-masing daerah yang menjadi fokus pengembangan wisata. Salah satu bandar udara yang sedang menjadi prioritas pembangunan adalah Bandar Komodo, Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur. Sebelum berubah nama menjadi Komodo, sebelumnya bandar tersebut memiliki nama Mutiara II. Bandar Komodo, Labuan Bajo adalah aset Infrastruktur milik Indonesia yang dipercayakan untuk dikelola dibawah operator 1.) PT *Cardig Aero Services* 2.) *Changi Airports MENA Pte Ltd.* 3.) *Changi Airport International Pte Ltd.*

Dalam pengembangan ini bandar Komodo akan ditingkatkan mutu sarananya dengan melakukan perubahan total pada bangunan, area layanan bandar, dan interiornya. Dengan prediksi bahwa Labuan Bajo akan mampu menyediakan layanan aviasi dengan kelas Internasional untuk mendukung pariwisata Indonesia, banyak harapan masyarakat akan terwujudnya sebuah ikon baru dalam sektor transportasi di Tanah Bajo. Sebagai penyambut wisatawan yang datang dari berbagai kalangan seperti traveler dengan fokus *Nomadic Tourism (Travel Vloger dan Photographer, Campers)*, pengunjung yang nantinya menjadikan Labuan Bajo dan Pulau Komodo sebagai alternatif wisata ketika diadakannya ajang *Formula - E* pada tahun 2022 serta para jurnalis yang bertujuan meneliti dan meliput kawasan Pulau Komodo, maka akan sangat penting menciptakan sebuah bandar dengan wajah utama budaya Labuan Bajo.

Akan tetapi pada tahap eksekusi, bandar Komodo dinilai tidak sesuai dan jauh dari harapan masyarakat serta pengguna layanan udara yang berwisata. Beberapa wisatawan yang datang dengan menggunakan layanan Bandar menuntut mudahnya akses dan mobilitas di dalam area bandar serta kenyamanan bandar yang dirasa harus mendapatkan evaluasi lebih dari penyedia layanan udara. Interior bandar yang dinilai kurang mampu memberi pelayanan optimal, serta belum dapat menjadi sebuah ikon unggulan di Daerah Labuan Bajo menjadi fokus penulis sebagai desainer interior, dalam merancang kembali sebuah bandar yang dapat memberikan pengalaman dan pelayanan

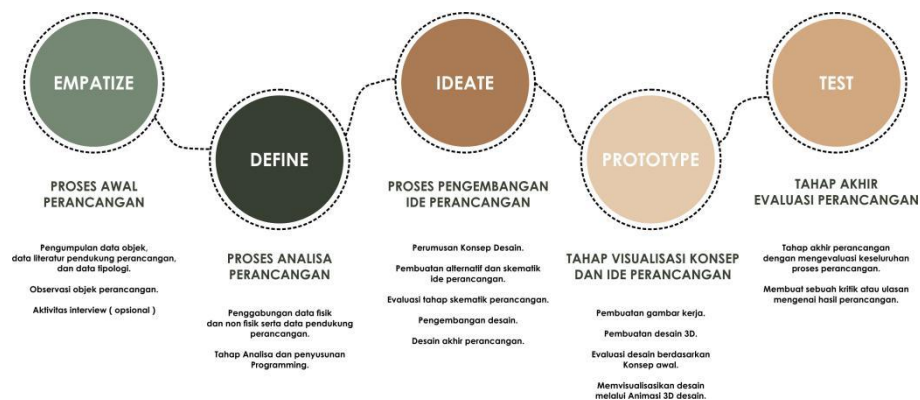
yang optimal dalam masa operasionalnya sebagai salah satu sektor utama penghubung antar daerah.

Sebagai pewujudan harapan masyarakat dan wisatawan yang datang ke Labuan Bajo, dengan hadirnya ikon atau wajah baru pada daerah tersebut maka perancangan pada tugas akhir ini penulis akan merancang kembali sebuah bandar dengan wajah budaya Daerah Labuan Bajo secara lebih mendalam, diiringi dengan respon ruang yang dapat dirasakan oleh seluruh masyarakat lokal dan mancanegara, tidak terkecuali dengan mereka yang memiliki keterbatasan khusus dalam melakukan aktivitas pada umumnya. Dengan begitu potensi peningkatan jumlah wisatawan dari segala kalangan dan segala daerah dapat terakomodasi dengan optimal.

## B. Metode Desain

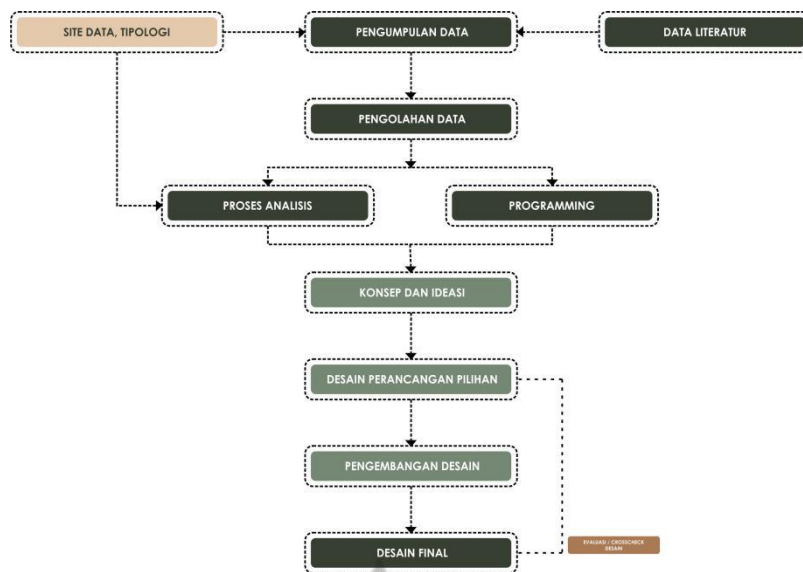
### 1. Proses Desain/Diagram Pola Berfikir Metode.

Metode desain yang akan digunakan oleh penulis dalam melalui proses tugas akhir dengan objek perancangan Bandar udara Komodo di Labuan Bajo adalah metode *Design Thinking* menurut George Kembel (2009). Melalui suatu pendekatan kreatif dengan penggalan informasi dan pembidikan peluang demi menuju tahap sintesis menjadi sebuah inovasi dan ide desain. Tersusun atas lima tahap, yaitu:



**Gambar 1. Kerangka Berfikir Metode Design Thinking**

(Sumber: Daffa Caesar Ramadhan, 2021)



**Gambar 2. Kerangka Pola Alur Perancangan**

(Sumber: Daffa Caesar Ramadhan, 2021)

## 2. Penjelasan Proses Metode Desain.

### A. *Empatize*

Tahapan pertama dari metode desain ini adalah dengan memahami apa permasalahan yang ada pada Bandar Udara Komodo, Labuan Bajo sebagai latar belakang proses perancangan. Diantaranya dengan mengenali objek perancangan, kemudian dengan cara melihat langsung objek untuk penggalan data dan informasi yang ada, serta melakukan sebuah wawancara dengan pihak yang berkompeten pada bidang penerbangan dan kebandaran bagaimana seharusnya sistem kerja sebuah bandar, dan tidak menutup kemungkinan untuk melakukan wawancara terhadap orang dengan ketertarikan pada kegiatan wisata dengan menggunakan layanan udara dengan intensitas tinggi. Sebagai detailnya maka penulis menguraikan proses desain satu demi satu, yaitu:

### 1.) Kegiatan Observasi.

Observasi adalah salah satu cara bagaimana kami sebagai desainer dapat mengenali objek secara lebih dalam dengan mengadakan sebuah *survey* atau kunjungan lapangan dan mendalami informasi mengenai objek perancangan secara detail. *Survey* dilakukan dengan tujuan menggali detail informasi lapangan secara faktual dibantu dengan kegiatan dokumentasi, penggalian karakter objek dan kegiatan pendukung lainnya.

### 2.) Kegiatan *Interview*/ Wawancara.

Mengadakan sebuah diskusi dan membuat sebuah kegiatan tanya jawab dengan pihak-pihak yang memiliki kompetensi atau keterkaitan dengan objek perancangan. Dalam kasus ini diantaranya yang akan menjadi target sebagai informan yaitu pihak dengan keahlian pada bidang kebandar udaraan untuk menggali lebih dalam bagaimana standar berdirinya sebuah bandar, lalu apa saja yang perlu untuk dicermati secara lebih mendalam untuk sebuah perancangan bandar udara seperti alur teknis kebandaran dan apa saja yang menjadi kebutuhan khusus di sebuah bandar. Kemudian wawancara akan dilakukan secara *online* kepada seorang desainer dengan pengalaman merancang Bandar Internasional Sultan Hassanudin, Makassar yaitu Kukuh Aji Pamungkas, S.Sn. Selaku salah satu desainer terkait dari PT. Alien Bangun Nusantara.

Pada sesi lainnya, wawancara akan dilakukan secara *online* kepada pengguna layanan transportasi udara yang berpergian dengan intensitas tinggi dalam melakukan perjalanan wisata di Indonesia.

## ***B. Define***

Pada tahap ini terjadi sebuah proses penetapan dan penajaman terhadap tujuan apa yang menjadi fokus capaian. Semua data yang terkumpul akan dipilah dan disusun kembali menjadi sebuah data yang ringkas dan tepat pada sasaran perancangan. Proses pengumpulan data dibagi menjadi beberapa tahap yaitu:

### 1.) Melakukan Tahapan Studi Literatur.

Studi literatur dilakukan dengan mendalami dan menelaah beberapa sumber informasi seperti buku literatur dengan keterkaitan ilmu terhadap objek perancangan, buku regulasi yang mengatur bagaimana tata kelola kebandar udaraan di Indonesia, laporan yang berkaitan dengan tujuan perancangan, serta *website* yang menunjang informasi berkaitan dengan perancangan bandar udara. Selain itu cara yang dilakukan adalah dengan mendalami sebuah ulasan mengenai bagaimana fungsi utama bandar udara, aktivitas yang berjalan di dalamnya, apa saja kebutuhan ruang bagi seluruh orang yang ada dan melakukan aktivitas di bandar. Data visual juga menjadi salah satu hal yang penting dalam tahapan ini dengan mencari referensi terkait dengan bandar udara dan kebudayaan sekitar objek.

### 2.) Pengumpulan Data Tipologi.

Tipologi adalah sebuah tahap pengumpulan data-data dari *project* serupa yang dapat dijadikan sebagai pembandingan dalam proses perancangan. Data pembandingan akan ditelusuri melalui beberapa cara seperti pengamatan terhadap objek serupa, penelusuran melalui *internet* dan mendalami beberapa jurnal atau majalah yang membahas tentang *review* objek yang serupa.

### 3.) Analisa Dokumen.

Tahap ini dilakukan dengan menggabungkan data yang sudah diolah dan diseleksi sebagai pedoman perancangan, diantaranya adalah data lapangan. Dari data lapangan dan beberapa tipologi yang didapatkan, selanjutnya dilakukan proses analisis kualitatif dengan tujuan menemukan apa sebenarnya masalah yang terjadi pada objek perancangan. Hasil dari tahap analisis akan menjadi sebuah dasar dari konsep awal dari objek perancangan. Memasuki tahap ini programming dibuat dengan alur membuat sebuah dugaan konsep dan kebutuhan ruang yang setelah itu akan dipadukan dan dianalisis dengan data tipologi yang ada, informasi dari proses wawancara, dan data dari proses observasi. Setelah semua data yang diperlukan sudah cukup atau memenuhi kebutuhan perancangan, maka setelah itu akan dapat dirumuskan sebagai *Problem Statement*.

### **C. Ideate**

Merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk mencari dan memusatkan ide desain dan bagaimana cara pemecahan sebuah masalah serta mencari solusi atas masalah yang ditemukan. Di tahap ini akan tercipta sebuah proses yang disebut sebagai Brainstorming. Akan bermunculan berbagai macam ide-ide desain sebagai dasar pengembangan perancangan melalui berbagai cara seperti membuat sketsa secara manual dan membuat beberapa alternatif desain yang kemudian akan muncul apa saja kebutuhan yang akan dijadikan bahan dalam proses desain.

Setelah melalui tahap Brainstorming maka munculah berbagai ide terciptanya desain dan pemecahan masalah yang akan dihadapi. Akan muncul sebuah aplikasi serta bahan perancangan yang akan dilanjutkan pada proses pengembangan desain.

#### ***D. Prototype***

Pada tahap ini perancangan akan memasuki kegiatan dimana semua ide akan divisualisasikan melalui aplikasi 3D desain dengan tujuan melakukan improvisasi dan penggambaran visual secara matang. Kemudian bentuk visual yang ada akan kembali dianalisa ulang berdasarkan konsep, solusi, dan tujuan yang telah digagas pada awal mula perancangan. Pada tahap ini akan diuji apakah desain yang diciptakan sudah menjawab atau memecahkan permasalahan yang ada.

#### ***E. Test***

Tahap ini dimaksudkan sebagai review atau kritik terhadap desain yang ada, masukan dan evaluasi dari dosen pembimbing serta masukan dari pihak yang berkompeten di bidang kebandaran menjadi aspek yang sangat dibutuhkan dalam meninjau kembali desain dalam pemecahan sebuah permasalahan. Dalam melakukan proses evaluasi demi tercapainya desain yang baik dan sesuai maka perancang akan melalui beberapa tahap seperti self-analysis, kemudian mempresentasikan kepada dosen pembimbing dan meminta pendapat dari pihak yang berkompeten dalam merancang sebuah bandar udara. Hasil akhir dari tahap ini adalah terciptanya sebuah karya penulisan, presentasi dan penyajian secara visual.