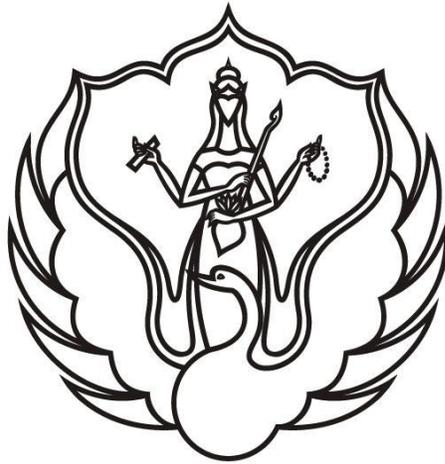


NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR PELABUHAN EKSEKUTIF
BAKAUHENI LAMPUNG**



RINGGA PRADIKSA
NIM : 1510159123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR PELABUHAN EKSEKUTIF

BAKAUHENI LAMPUNG

Ringga Pradiksa

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

Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta

HP : +62895630930526 Email : lwibisono166@gmail.com

Abstract

Bakauheni Port is a ferry port located in Bakauheni District, South Lampung Regency. Located at the end of the Lintas Sumatera southern Highway, Bakauheni port connects Sumatra and Java by sea transportation. Hundreds of the ferry cruises, about 24 ferries sails across the Sunda Strait that connects Bakauheni with Merak in Banten Province, Java. Unfortunately the Bakauheni port has not got the very ambience as the image of Lampung that can be recoqnized by the entire society as well as the very tourism promotion . The method of design uses the Rosmery Kilmer Method. For the application of this method the writer has gathered data by directly visiting the location whereas some problems are also found, creating the need for the Neo-Vernacular Exploration concept to be added. By this concept the author attempts to combine raw local customs and build them into an interior space, in order to preserve or introduce local culture. Therefore, the author wants to bring up local customs in the atmosphere of the port's interior space so that visitors are able to recoqnize the association culture of the port and indirectly making the port a marketing platform of its own as well.

Keywords: *interior, port, Neo-Vernacular, culture*

Abstrak

Pelabuhan Bakauheni adalah sebuah pelabuhan penyeberangan yang terletak di Kecamatan Bakauheni, Kabupaten Lampung Selatan. Terletak di ujung selatan dari Jalan Raya Lintas Sumatera, pelabuhan Bakauheni menghubungkan Sumatera

dengan Jawa via perhubungan laut. Ratusan trip feri penyeberangan dengan 24 buah kapal feri dari beberapa operator berlayar mengarungi Selat Sunda yang menghubungkan Bakauheni dengan Merak di Provinsi Banten, Pulau Jawa. Namun pelabuhan Bakauheni belum memiliki ambience yang kuat untuk mencerminkan citra daerah lokal Lampung agar dikenal oleh masyarakat luas, serta menjadikan promosi wisata. Metode desain yang digunakan adalah *Metode Rosmery Kilmer*, untuk penerapan metode ini penulis melakukan pencarian data dengan langsung mengunjungi lokasi untuk menemukan beberapa masalah yang ada sehingga muncul konsep Eksplorasi Neo-Vernakular. Konsep ini merupakan sudut pandang⁵ designer dalam hal memadukan kearifan lokal secara mentah ataupun pengolahan kedalam sebuah ruang interior, guna melestarikan atau memperkenalkan budaya daerah setempat. Oleh sebab itu, penulis ingin memunculkan kearifan local dalam suasana ruang interior pelabuhan agar pengguna pelabuhan bisa mengetahui budaya setempat yang mana sekaligus menjadi ajang pemasaran wisata secara tidak langsung.

Kata kunci : interior, pelabuhan, Neo-Vernakular, budaya

I. Pendahuluan

Pelabuhan Bakauheni adalah sebuah pelabuhan penyeberangan yang terletak di Kecamatan Bakauheni, Kabupaten Lampung Selatan. Terletak di ujung selatan dari jalan raya lintas Sumatera, pelabuhan Bakauheni menghubungkan Sumatera dengan Jawa via perhubungan laut. Ratusan trip feri penyeberangan dengan 24 buah kapal feri dari beberapa operator berlayar mengarungi selat Sunda yang menghubungkan Bakauheni dengan Merak di Provinsi Banten, Pulau Jawa. Feri-feri penyeberangan ini terutama melayani jasa penyeberangan angkutan darat seperti bus-bus penumpang antar kota antar provinsi, truk-truk barang maupun mobil pribadi. Rata-rata durasi perjalanan yang diperlukan antara Bakauheni - Merak atau sebaliknya dengan feri ini adalah sekitar 2 jam. Para pengguna transportasi umum juga dapat menggunakan kapal kecil untuk mempercepat perjalanan. Waktu tempuh dengan kapal ini sekitar 1 jam. Namun, biaya yang dikeluarkan lebih mahal dan kapal hanya tersedia dari pagi hingga sore hari ketika ombak tidak besar.

Pelabuhan Merak dan Bakauheni akan segera memiliki Dermaga Eksekutif yang menelan nilai investasi sebesar Rp 450 miliar. Pembangunan dermaga eksekutif tersebut ditandai dengan peletakan batu pertama yang dilakukan oleh Menteri Badan Usaha Milik Negara (BUMN) Rini Soemarno dan Menteri Perhubungan Budi Karya Sumadi di Dermaga 6 Pelabuhan Merak, Sabtu (27/5/2017). Adapun proyek tersebut dibangun atas Joint Venture PT ASDP Indonesia Ferry (Persero), PT PP (Persero) Tbk dan Patra Jasa yang akan dilengkapi kawasan terpadu dengan fasilitas hotel, taman, tempat ibadah, komersial area, dan lounge yang dapat diakses dalam satu area.

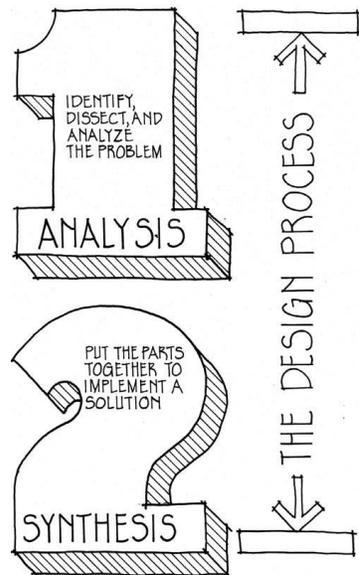
Pelabuhan Eksekutif Bakauheni terletak di dermaga 7 dibangun diatas lahan seluas 48.466 meter persegi yang merupakan bagian dari perencanaan dan penataan pelabuhan sebagai destinasi ekonomi dan pariwisata. Menteri BUMN Rini Soemarno mengatakan, melalui sinergi tersebut, Dermaga Eksekutif Pelabuhan Merak dan Bakaheuni diharapkan dapat memberikan akses terbaik untuk masyarakat dan wisatawan baik lokal maupun mancanegara yang akan melakukan perjalanan melalui kedua dermaga tersebut.

Proyek Pelabuhan Bakauheni dalam pembangunannya mengalami beberapa kendala, dari rencana awal yang akan selesai pada bulan Agustus 2018 untuk sarana penunjang *Asian Games*, dan mundur menjadi bulan Oktober untuk target *soft opening* dan nyatanya sampai sekarang (12 November 2018) masi belum selesai. Beberapa kendala yang membuat proyek molor antara lain dari segi desain yang susah dikerjakan di lapangan seperti *Railling Wire Rope* Lantai 3 yang seharusnya miring akhirnya dikerjakan dengan berdiri tegak, kisi-kisi *plafound Areal wating Hall* Lt 1 dan koridor *escalator* Lt 1 akan menjadi kerjaan kurang

karena memakan waktu lama dan *maintenance* lampu di atasnya akan kesulitan, permasalahan desain ini yang seharusnya dikerjakan oleh pihak PP tetapi karena permasalahan *maintenance* yang mengakibatkan proyek dilempar ke tim Desain Interior. Permasalahan tidak sampai situ saja, persiapan konsep pembangunan yang menurut saya kurang matang membuat beberapa hal yang dijanjikan tidak terealisasi seperti halnya bioskop, standar gedung bioskop memiliki tinggi plafon 9m dan hal ini sudah tidak dapat diterapkan lagi di pelabuhan eksekutif Bakauheni.

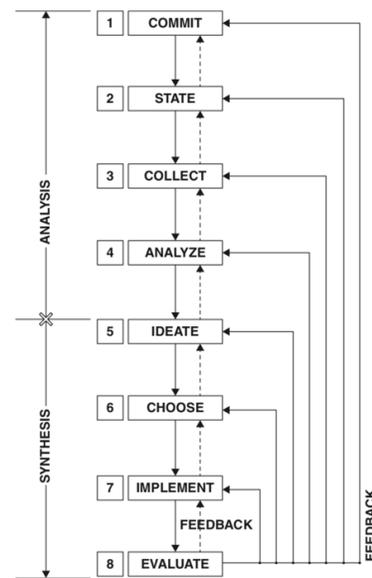
Wajar saja bilamana dalam pembangunan Pelabuhan Eksekutif ini mengalami banyak hal yang tidak sesuai harapan, karena ini merupakan pelabuhan eksekutif pertama di Indonesia. Persiapan yang sepertinya kurang matang dan target yang terlalu cepat untuk rampung membuat aspek-aspek kecil terlupakan sehingga muncul masalah baru yang cukup besar. Untuk lokasi VIP lounge sampai saat ini (12 November) proyeknya masih dibekukan karena belum jelas mau ditempatkan di lantai 1 atau lantai 2, serta pelayanan pelabuhan yang belum bisa optimal.

II. Metode Perancangan



Gambar 1. 1 *Design processes can be broken down into two simple phases: analysis and synthesis.*

(Sumber : Kilmer, 2014)



Gambar 1. 2 *The design process is a series of steps sequential with feedback to all former Stes*

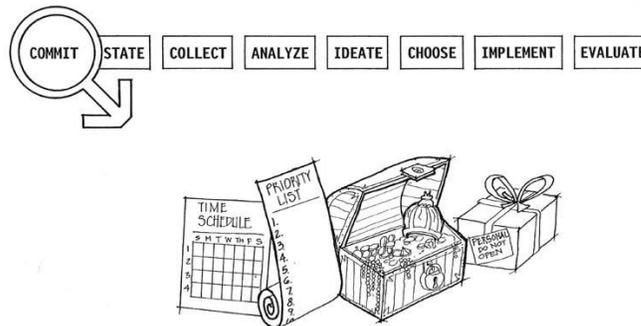
.(Sumber : Kilmer, 2014)

Pada perancangan pelabuhan eksekutif ini penulis menggunakan pola pikir perancangan yang disebutkan dalam buku karya Kilmer (2014), yang mana disebutkan bahwa pada pola pikir ini terdapat 2 bagian pada proses desainnya yaitu, analisa yang masuk dalam kategori *programming* dan sintesa yang merupakan langkah *designing*. *Programming* merupakan penganalisaan permasalahan dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur dan data tambahan lainnya yang akan berguna nantinya. Langkah selanjutnya setelah data yang dibutuhkan terkumpul adalah tahap *designing*, pada tahap ini terjadilah proses sintesa, dimana muncul solusi permasalahan berupa beberapa bentuk ide alternatif yang selanjutnya akan dipilih yang mana yang dapat menjadi pemecah masalah ter-optimal.

1. Proses

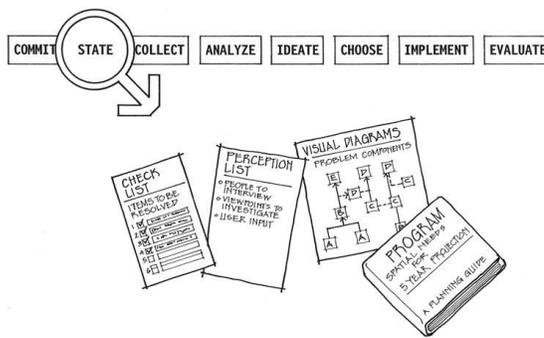
a. Metode *Analysis* (Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah)

Commit (Accept the Problem), Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima “masalah” yang ada. Desainer harus mengerti benar bahwa dia menerima masalah sebagai tanggung jawab besar dan perlu dikerjakan dengan komitmen yang tinggi.



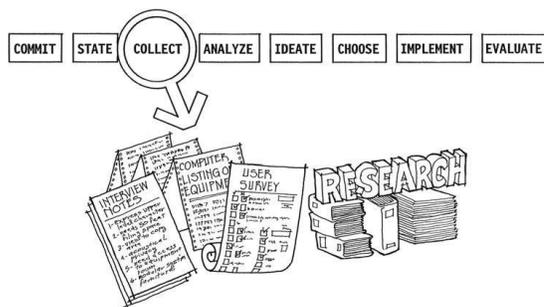
Gambar 1. 3 *Techniques for committing*.
(Sumber : Kilmer, 2014)

State (Define the Problem), Pada tahap ini desainer mengidentifikasi masalah yang diterima dan mengelompokkannya menjadi bagian-bagian yang lebih bisa dipahami. Menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Tahap menetapkan permasalahan biasanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada. Beberapa pertanyaan untuk permasalahan:



Gambar 1. 4 *Techniques for the problem statement.*
(Sumber : Kilmer, 2014)

Collect (Gather the Facts), Setelah memiliki pemahaman yang jelas mengenai masalah yang sudah diidentifikasi, desainer harus mengumpulkan fakta yang ada di lapangan. Fakta yang harus dikumpulkan adalah data fisik dan data non fisik. Desainer juga membutuhkan data literatur yang sesuai dengan masalah yang ditangani. Langkah - langkah yang dilakukan untuk mendapatkan informasi: *Interviews*, *Survey*, dan Mencari referensi dari proyek yang serupa tentang pelabuhan.

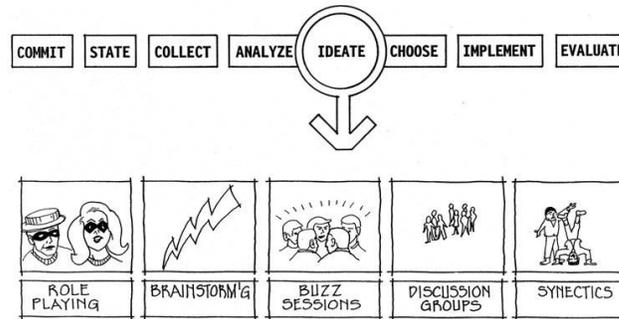


Gambar 1. 5 *Techniques for collecting information.*
(Sumber : Kilmer, 2014)

Analyze, disaat semua sudah terkumpul, desainer harus mampu mengolah data yang ada menjadi suatu pegangan dalam memberikan solusi dan meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Solusi seorang desainer merupakan suatu produk yang memiliki unsur estetis, ergonomi, dan fungsional. Unsur tersebut harus disaring sesuai dengan solusi dari hasil analisa. Pemilihan bentuk, warna, material, dan beberapa aspek interior juga harus sesuai dengan pegangan tersebut.

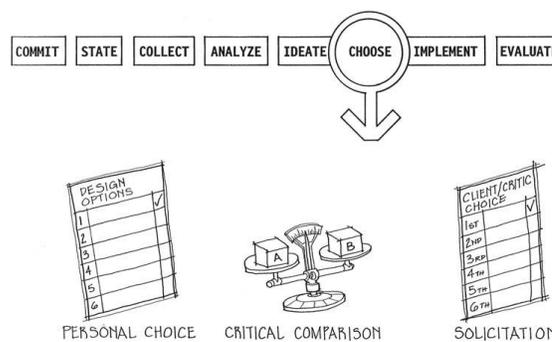
b. Metode *Synthesis* (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

Ideate, tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Karakteristik desainer dapat terlihat dalam tahap ini. Dalam memberikan solusi, desainer memiliki wewenang penuh untuk menentukan bentuk estetis, ergonomi, dan fungsi. Ide-ide yang tercipta harus menjadikan solusi terbaik bagi pengguna ruang.



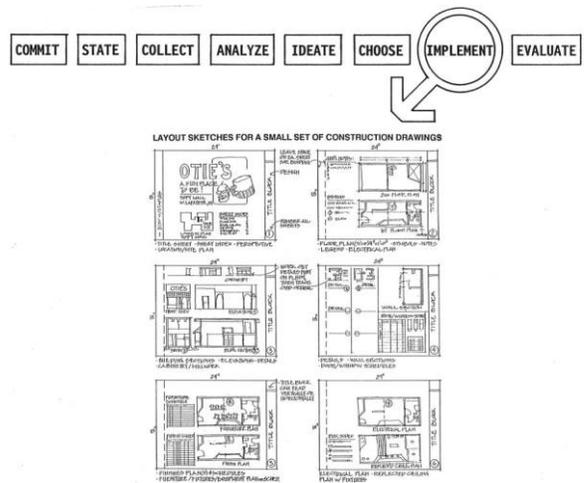
Gambar 1. 6 *Techniques for ideating.*
(Sumber : Kilmer, 2014)

Choose (Select the Best Option), tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan anggaran, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien.



Gambar 1. 7 *Techniques for selecting the best solution.*
(Sumber : Kilmer, 2014)

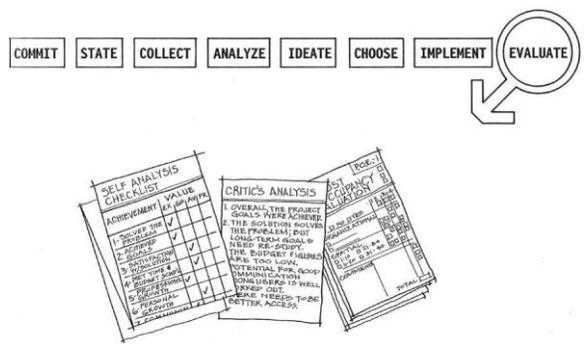
Implement (Take Action), tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, rendering, dan presentasi. Presentasi yang baik harus disertakan ilustrasi desain yang baik agar keinginan desainer dalam idenya dapat tersampaikan ke klien. Tahap ini merupakan cara bagaimana agar klien memberi desainer persetujuan untuk melanjutkan proyek tersebut. Pada presentasi tersebut, desainer harus bisa menjelaskan anggaran, waktu, dan material.



Gambar 1. 8 *Techniques for implementation.*
(Sumber : Kilmer, 2014)

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluate, proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Setelah evaluasi, desainer menjadi tahu apa yang sudah dilakukan, benar atau salah langkah dan keputusan yang diambil.



Gambar 1. 9 *Techniques for evaluating a design solution.*
(Sumber : Kilmer, 2014)

Feedback, Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.

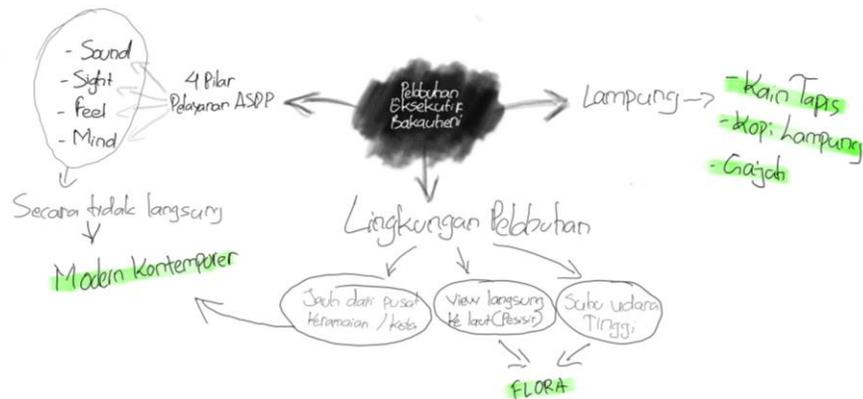
III. Pembahasan

A. Permasalahan Desain

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan, mulai dari latar belakang, data fisik, data non fisik, dan data literatur maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang interior pelabuhan yang dapat memperbaiki citra pelabuhan dengan desain yang bersih, modern dan nyaman.
2. Bagaimana merancang interior pelabuhan yang mengangkat citra daerah lokal Lampung agar dikenal oleh masyarakat luas, serta menjadikan promosi wisata.

B. Ide Solusi Desain



Gambar 3. 1 Mind Mapping.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)

Pada proses desain pelabuhan eksekutif Bakauheni tertuju pada 4 aspek, yaitu aspek pelayanan ASDP, Lokasi objek desain, dan Lingkungan objek.

a) 4 Pilar pelayanan ASDP

Sound : Suasana yang diperhalus dengan music yang menyentuh indera pendengaran, Musik yang menenangkan & mengurangi kebisingan.

Sight : Indera penglihatan konsumen harus disuguhi pemandangan yang indah, teduh, yang menjamin bahwa tamu hanya melihat segala hal yang bagus dan bersih.

Feel : Konsumen harus mendapatkan *feel* yang nyaman. Terpenuhi semua keinginannya & tercukupi kebutuhannya dalam ruang public terminal pelabuhan.

Mind : konsumen harus mendapatkan standard layanan yang fixed, clear & terstruktur hingga menambah keyakinan pada eksklusivitas terminal ini untuk menghindari '*distract*' pikiran konsumen.

b) Lampung

Letak Provinsi Lampung khususnya Bakauheni yang menjadi pintu masuk pertama dari pulau Jawa menuju pulau Sumatra khususnya untuk transportasi laut, yang mana pada kesempatan ini bisa digunakan untuk memperkenalkan apa yang dimiliki daerah Lampung. Ada beberapa kekayaan daerah Lampung yang bisa kita terapkan pada desain ruang pelabuhan ini, agar penerapan desain tentang kekayaan Lampung tidak terlalu luas saya hanya mengambil 1 hal yang terkenal dari 3 aspek, yaitu budaya flora dan fauna.

- 1) Dari unsur budaya Lampung sangat terkenal dengan adatnya yang masih dijaga kental oleh masyarakat setempat, dari berbagai macam tradisi ada 1 hal yang selalu ada pada acara tersebut yaitu kain tapis. Kain tapis inilah yang akan saya ambil dari unsur budaya, untuk lebih spesifiknya motif yang saya ambil adalah motif kain tapis bintang perak. Selain itu saya sedikit menyelipkan penggunaan material yang diadopsi dari rumah asli Lampung yang menggunakan batu dan kayu. Untuk penggunaan warna yang terlihat sangat etnik dapat diambil dari pola warna kain tapis jungsrat yang terdiri dari warna hitam, merah dan emas.

Pengertian Tapis

Merupakan kain etnik suku Lampung yang terbuat dari tenunan benang kapas yang dihias dengan sulaman benang perak atau benang emas. Di daerah asalnya kain tenun tapis ini konon banyak dibuat oleh wanita ketika waktu senggang untuk memenuhi tuntutan adat istiadat yang dianggap sacral.

Makna Kain Tapis

Bagi masyarakat adat Lampung kain tapis dianggap sebagai kain yang memiliki makna simbolis sangat tinggi salah satunya sebagai lambang kesucian yang dapat melindungi pemakainya dari segala kotoran dari luar.

- Makna simbolis kain tapis terdapat pada kesatuan utuh bentuk motif yang diterapkan.
- Warna dasar kain tapis juga bisa dipakai sebagai wujud kepercayaan yang melambangkan kebesaran Pencipta Alam.
- Kain tapis memiliki fungsi yang sakral dalam berbagai upacara adat dan keagamaan.
- Kain tapis merupakan perangkat adat yang serupa pusaka keluarga.

2) Dari unsur flora saya mengambil kopi, yang mana kopi Lampung cukup sangat terkenal di Indonesia.

Lampung sudah menjadi penghasil kopi terbesar sejak tahun 1840-an atau tepatnya sejak sistem tanam paksa (*cultuurstelsel*) di era Johannes Van Den Bosch (1780-1844) mulai diberlakukan, rakyat diwajibkan untuk menanam komoditi ekspor milik pemerintah, termasuk kopi pada seperlima luas tanah yang digarap, atau bekerja selama 66 hari di perkebunan-perkebunan milik pemerintah. Akibatnya, terjadi kelaparan di tanah Jawa dan Sumatera pada tahun 1840-an. Namun, berkat *cultuurstelsel* itu, Jawa dan Lampung menjadi pemasok biji kopi terbesar di Eropa.

Lampung pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19, semua orang memiliki kesamaan pendapat bahwa Lampung adalah salah satu penyuplai kopi terbesar Indonesia, bahkan hingga sekarang. Maka, tak berlebihan, jika kopi menjadi salah satu bagian dari identitas yang patut dibanggakan.

3) Dari segi Fauna, Lampung memiliki taman nasional yaitu Way Kambas yang mana taman nasional ini terkenal akan Gajahnya.

Taman Nasional Way Kambas adalah taman nasional perlindungan gajah yang terletak di daerah Lampung tepatnya di Kecamatan Labuhan Ratu, Lampung Timur, Indonesia. Gajah Sumatra (*Elephas maximus sumatranus*) yang hidup di kawasan ini semakin berkurang jumlahnya. Taman Nasional Way Kambas berdiri pada tahun 1985 merupakan sekolah gajah pertama di Indonesia. Dengan nama awal Pusat Latihan Gajah (PLG) namun semenjak beberapa tahun terakhir ini namanya berubah menjadi Pusat Konservasi Gajah (PKG) yang diharapkan mampu menjadi pusat konservasi gajah dalam penjinakan, pelatihan, perkembangbiakan dan konservasi. Hingga sekarang PKG ini telah melatih sekitar 300 ekor gajah yang sudah disebar ke seluruh penjuru Tanah Air.

c) Lingkungan

Jauh dari pusat kota dan keramaian, bagaimana tidak, dari Bakauheni untuk menuju Kota Bandar Lampung saja harus menempuh jarak 91km. Hal ini menyebabkan bakauheni jauh dari kata modernisasi, bangunan yang bersifat modern, eksklusif dan elegan tidak ada pada tempat ini, bahkan di Bakauheni hanya ada 1 penginapan yakni 'homestay kedas'. Secara tidak langsung dengan adanya bangunan pelabuhan eksekutif ini, yang dapat menjadi lahan untuk mengubah pola pikir masyarakat bakauheni tentang desain modern dan dapat dirasakan dengan mudah. Selain itu hal ini juga meningkatkan kemajuan wilayah dari segi ekonomi, lapangan pekerjaan, dan taraf hidup masyarakat sekitar.

View dari dalam ruang tunggu yang dapat kita lihat keluar jendela hanyalah tepian dermaga, garbarata dan laut. Hal itu dapat menyebabkan pandangan yang membosankan ketika kita berlama-lama pada lokasi tersebut. Salah satu cara yang bisa dihadirkan yaitu dengan menambah vegetasi buatan pada ruang-ruang dipelabuhan. Vegetasi ini bisa juga menjadi pengganti gordyn yang dapat menahan cahaya matahari yang masuk, karena seluruh tepi bangunan menggunakan kaca.

Suhu udara tinggi, lokasi dipinggir laut memang panas dan itu adalah fakta untuk negara kita yang beriklim tropis. Untuk menyegarkan kembali pikiran pengunjung yang baru saja datang dari luar gedung kita bisa menghadirkan vegetasi yang ditata rapi yang juga bisa di letakan pada beberapa furniture agar terkesan unik serta kekinian.

C. Suasana Ruang dan Komposisi Warna

1) Information Center

Suasana ruang yang di inginkan ialah mengacu kepada kearifan lokal yang ada di Lampung baik dari segi budaya, flora serta fauna yang identik dengan Lampung, sehingga dapat menghasilkan suasana ruang yang mampu mendukung budaya yang ada dari lokasi tersebut serta memberikan karakter yang kuat dan berbeda pada Pelabuhan Eksekutif Bakauheni.



Gambar 3. 2 Suasana *Information Center*.
(Sumber : Pinterest, 2019)

Penerapan pada ruang *Information* lebih kental menggunakan material kayu dan semen, yang mana pada penerapan ini diambil dari material utama rumah adat Lampung yang menggunakan bahan kayu dan batu sebagai pijakan kaki rumah adat (umpak). Material batu yang sangat mirip dengan semen di terapkan pada dinding plester asli dari bangunan. Material kayu sendiri diterapkan pada lantai, meja *information*, serta *hanging lamp*.

2) *Ticketing*



Gambar 3. 3 Suasana *ticketing*.
(Sumber : Pinterest, 2019)

Pada ruang *ticketing* lebih dominan menggunakan warna putih dan hitam, warna putih yang menghadirkan kesan bersih dan modern

yang digabungkan dengan warna hitam yang menjadi pusat perhatian serta dapat membawa ketenangan.

3) *Waiting*



Gambar 3. 4 Suasana *waiting*.
(Sumber : Pinterest, 2019)

Pada area *waiting* warna abu-abu lebih mendominasi karena warna tersebut memperlihatkan masa depan (warna millennium), serta membawakan kesederhanaan dan warna abu secara psikologis adalah warna yang paling gampang/mudah dilihat oleh mata. Warna abu disini memberikan rasa nyaman dan tenang.

4) *Lounge*



Gambar 3. 5 Suasana *lounge*.
(Sumber : Pinterest, 2019)

Pada area *lounge* penggunaan warna coklat muda dan putih lebih dominan serta di dukung warna emas yang berasal dari kain tapis. Penggunaan warna tersebut bertujuan untuk memberikan kesan luas pada area *lounge* yang terbatas, warna putih yang minimalis dengan warna emas dari kain tapis merupakan perpaduan warna yang indah dan terkesan mahal.

D. Skematik Desain



Gambar 4. 1 Konsep Desain.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)

Dari hasil penjabaran *Ideation* pada bab sebelumnya disini penulis memperoleh hasil kesimpulan dari 3 unsur utama pendukung konsep desain dalam perancangan Pelabuhan Eksekutif Bakauheni yaitu Eksplorasi Neo-Vernakular. Vernakular memiliki beberapa ciri khas, diantaranya adalah :

- 1) Menggunakan bahan lokal
- 2) Menggunakan pengetahuan lokal
- 3) Menggunakan teknik yang sederhana
- 4) Merupakan produk masyarakat lokal
- 5) Berkaitan dengan budaya

Penjelasan Gaya dan Tema

Gaya yang digunakan adalah *Modern Kontemporer*. Gaya Modern adalah gaya desain yang simple, bersih, fungsional, *stylish* dan selalu mengikuti perkembangan jaman yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang pesat. Gaya hidup modern ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang.

Sedangkan Gaya Kontemporer yang merujuk pada gaya dan tren masa kini, dalam beberapa hal dapat mengakomodasi ciri khas yang

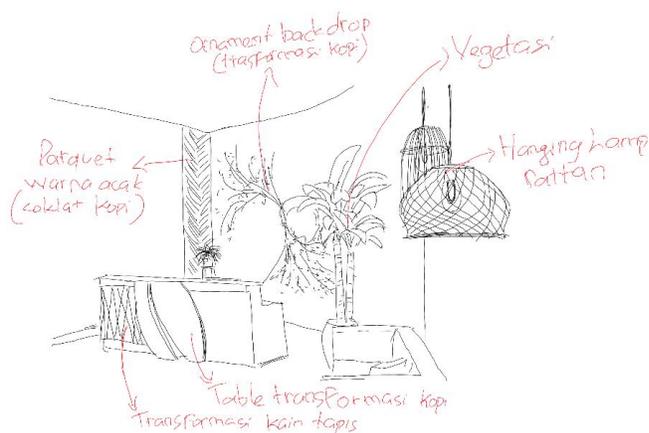
dibawa pada desain interior modern. Ciri khas furnitur dengan garis yang rapi dan bersih pada desain interior modern, bisa jadi merupakan unsur dan elemen penting pada desain kontemporer.

Tema perancangan adalah “*Presenting the local wisdom, trough technological advancement*” , tema ini diterapkan untuk tujuan mengangkat citra daerah Lampung dengan memperkenalkan kekayaan budaya Lampung melalui teknologi LCD interaktif dan elemen interior yang telah ditransformasi dengan perkembangan jaman.

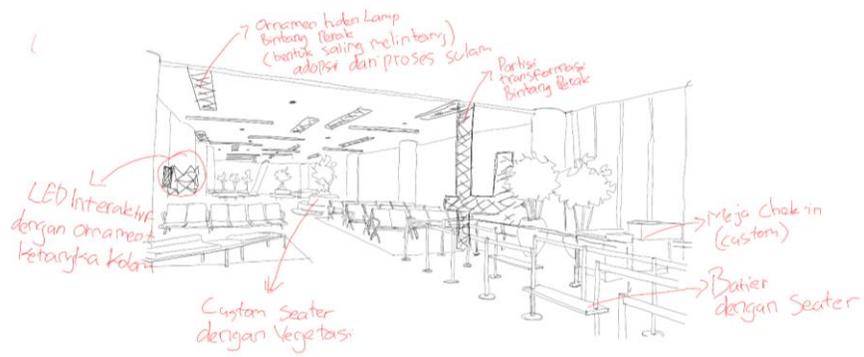
Sketsa Aplikasi Ide



Gambar 4. 2 Sketsa Ide 1.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)

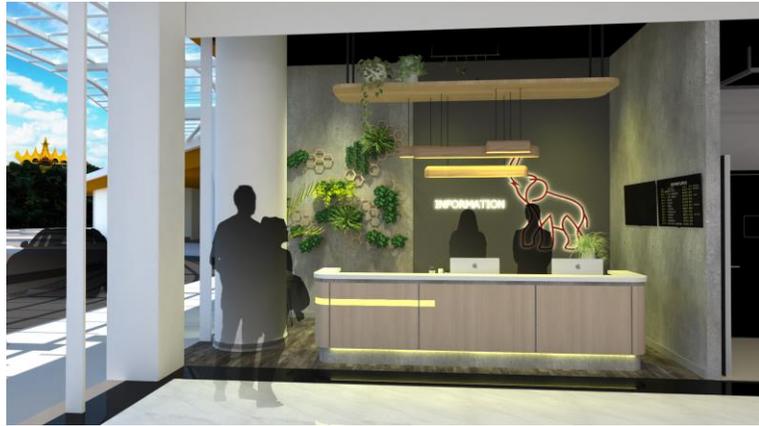


Gambar 4. 3 Sketsa Ide 2.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)

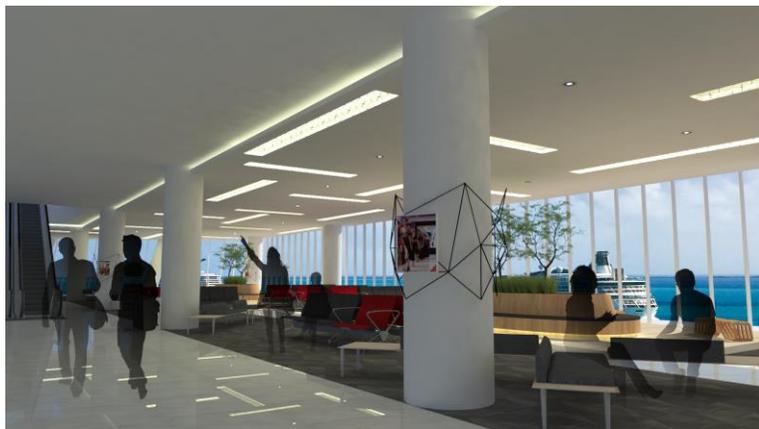


Gambar 4. 4 Sketsa ide 3.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)

E. Hasil Desain



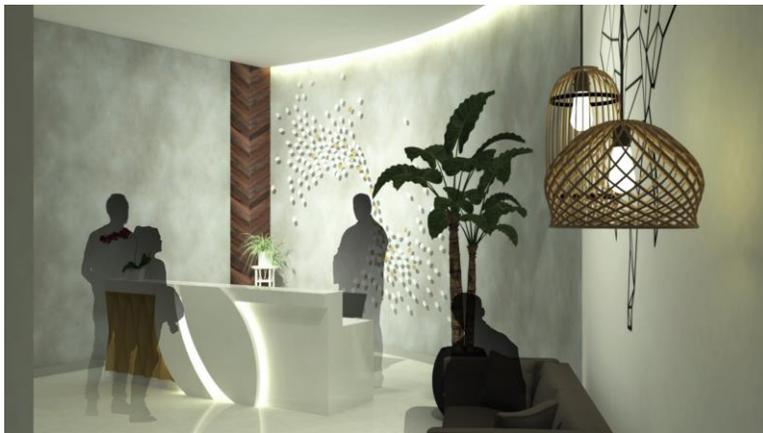
Gambar 4. 5 Sketsa ide 3.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)



Gambar 4. 6 Perspektif 2 waiting.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)



Gambar 4. 7 Perspektif 4 *waiting*.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)



Gambar 4. 8 Perspektif 1 Lounge.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)



Gambar 4. 9 Perspektif 3 Lounge.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)



Gambar 4. 10 Perspektif 4 Lounge.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)



Gambar 4. 11 Perspektif 6 Lounge.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)



Gambar 4. 12 Perspektif 1 Ticketing.
(Sumber : Dokumen pribadi, 2019)

F. Kesimpulan

Untuk menciptakan desain interior ruang public terutama pelabuhan eksekutif yang tidak hanya mementingkan fungsi tetapi juga estetika ruang serta pemanfaat fungsi lain seperti memperkenalkan budaya atau identitas daerah setempat. Selain dapat meningkatkan dari segi fungsi dan kenyamanan pelabuhan, hal tersebut secara tidak langsung dapat meningkatkan jumlah konsumen dalam menggunakan transportasi kapal laut.

G. Daftar Pustaka

- Anonim. (2019, Mei 4). Arsitektur Vernakular. *Retrive Juni 10, 2019, From Wikipedia* :https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur_vernakular.
- Anonim. (2016, Januari). Peran dan Fungsi Pelabuhan. *Retive Desember 23, 2018, From* <http://danyonasrofi.blogspot.com/2016/01/pengertian-peran-dan-fungsi-pelabuhan.html>
- Kilmer, Rosemary. (1992). *Designing interior*. california: *Wadsworth Publishing Company*.
- Wijoyo, P.H. (2012). Tinjauan umum pelabuhan sebagai prasarana transportasi. Diakses dari <http://e-journal.uajy.ac.id/159/3/2TA12921>
<http://danyonasrofi.blogspot.com/2016/01/pengertian-peran-dan-fungsi-pelabuhan.html> (diakses penulis pada tanggal 27 Desember 2018, pukul 21.30 WIB)
- <https://ekonomi.kompas.com/read/2017/05/27/124412026/dermaga.eksekutif.rp.450.miliar.hadir.di.pelabuhan.merak.dan.bakauheni>. (diakses penulis pada tanggal 5 Januari 2019, pukul 07.30 WIB)
- https://id.wikipedia.org/wiki/Pelabuhan_Bakauheni (diakses penulis pada tanggal 5 Januari 2019, pukul 12.00 WIB)
- <https://fitinline.com/article/read/makna-tersembunyi-dari-kain-tapis-lampung-lengkap-dengan-proses-pembuatan-dan-perawatannya/> (diakses penulis pada tanggal 20 Januari 2019, pukul 07.00 WIB)