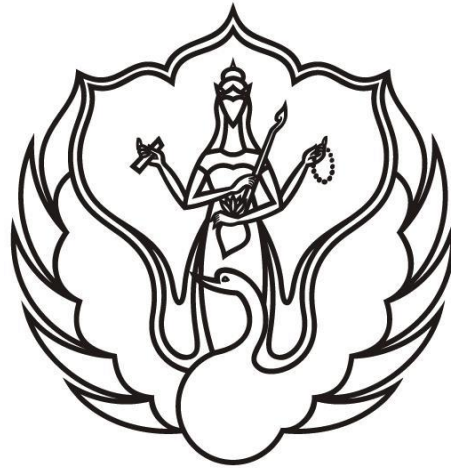


NASKAH PUBLIKASI

KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR EXECUTIVE LOUNGE
DAN INTERNATIONAL LOUNGE BANDARA
INTERNASIONAL JENDRAL AHMAD YANI
SEMARANG**



GUNAWAN ANUGRAH WINDARTONO

NIM 1512018023

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

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR EXECUTIVE LOUNGE DAN
INTERNATIONAL LOUNGE BANDARA INTERNASIONAL JENDRAL
AHMAD YANI SEMARANG**

Gunawan Anugrah Windartono

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

Yogyakarta

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

HP : +62 821 3483 6421 Email : gunawanugrah48@gmail.com

ABSTRACT

Jendral Ahmad Yani International Airport is an airport under the supervision of PT. Angkasa Pura I (Persero). The Concept that uses in this airport is Floating Eco-Airport, which is will be the first floating airport in Indonesia. The airport area is surrounded by swamps and ponds which are maintained properly, so that it can be supporting the concept of the airport itself. Unfortunately, this airport only focuses on the modern architecture features, and overlook the other benefits of Eco-Design Methods. In Designing Jendral Ahmad Yani International Airport, the design method used by the author was Paul Laseau's method. In applying this method, the author collected data and facts by directly surveying the field while also gathered information from clients and visitors. Thus a problem arose where it is combined as to become the main concept in designing this airport, it's Eco-Millennial. This concept is about author's Perspective as a designer, to better preserve and utilize the environment through human consciousness itself. Therefore, the author wants to make interactions that can inspire the public about the importance of utilizing natural resources optimally and maximize the use of available natural resources, so that it can be a good lesson for the future.

Keywords: *Eco-airport, Airport, Interior, Interaction.*

ABSTRAK

Bandara Internasional Jendral Ahmad Yani merupakan bandara di bawah pengawasan PT. Angkasa Pura I (Persero). Bandara ini mengusung konsep *Floating Eco-Airport*, yang menjadi bandara terapung pertama di Indonesia. Area bandara dikelilingi oleh rawa dan tambak yang dipertahankan sebagaimana mestinya, sehingga dapat mendukung konsep dari bandara ini sendiri. Namun Bandara ini hanya memfokuskan keistimewaan dari arsitektural yang modern dan

mengesampingkan keuntungan *Eco-Design* lainnya. Dalam Mendesain Bandara Internasional Jendral Ahmad Yani, Metode desain yang digunakan penulis adalah metode milik Paul Laseau. Dalam penerapan metode ini, penulis mengumpulkan data dan fakta-fakta dari lapangan dengan langsung turun ke lapangan, merasakan langsung suasana lapangan, Mengumpulkan informasi dari klien maupun pengunjung, sehingga muncullah permasalahan yang lalu dikemas menjadi konsep utama dalam perancangan bandara ini, Yakni *Eco-Millennial*. Konsep ini merupakan sudut pandang penulis sebagai desainer untuk lebih melestarikan dan memanfaatkan lingkungan melalui kesadaran manusia itu sendiri. Oleh karena itu, penulis ingin membuat interaksi yang dapat menginspirasi masyarakat tentang pentingnya memanfaatkan sumber daya alam secara optimal dan memaksimalkan penggunaan sumber daya alam yang tersedia, sehingga dapat menjadi pembelajaran untuk hari mendatang.

Kata Kunci: *Eco-airport*, Bandara, Interior, Interaksi.

I. Pendahuluan

Sampah plastik sudah menjadi konsumsi sehari-hari bangsa yang kita cintai ini. Masih banyak masyarakat yang acuh tak acuh dalam mengonsumsi sampah plastik setiap harinya.

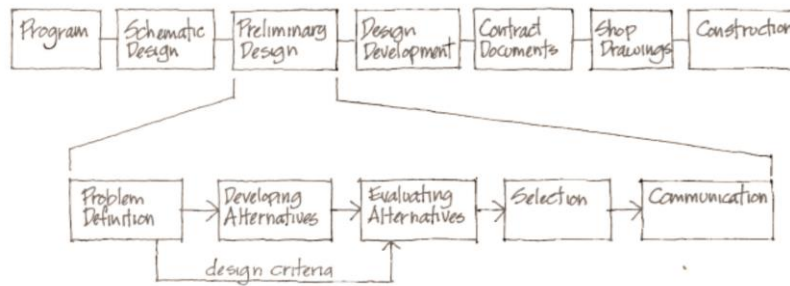
Pada tahun 2018 lalu, banyak warga Indonesia yang mulai mendukung upaya pengurangan sampah plastik. Walau tidak banyak yang mulai sadar akan masalah ini, setidaknya mereka mulai menginspirasi satu sama lain. Mulainya diberi tambahan tarif dalam setiap penggunaan plastik, mulai maraknya penjualan Sedotan berbahan *Stainless Steel* Hingga banyaknya upaya bangunan komersial bertema *Eco-Friendly*, *Green design*, dan *Sustainable*. Salah satunya adalah apa yang di terapkan oleh bandara Internasional Jendral Ahmad Yani ini.

Pada Bulan Januari 2019 Lalu, Menteri Badan Usaha Milik Negara (BUMN) Rini Soemarno meminta para generasi milenial untuk terus meningkatkan kepeduliannya terhadap lingkungan lewat upaya-upaya inovatif. Bukan hanya sekedar wacana, generasi milenial merupakan Peserta terbanyak dalam upaya peduli akan lingkungan, khususnya pada pengurangan sampah plastik. Dapat kita bayangkan, apa yang akan terjadi sepuluh tahun kedepan jika peduli akan lingkungan menjadi gaya hidup *Up to Date* masa kini.

Dalam perancangan desain bandara Jendral Ahmad Yani sendiri, penulis terinspirasi dengan maraknya gerakan peduli lingkungan. Ide dan pemikiran ini sendiri melahirkan konsep tentang kehidupan yang berkelanjutan. Sehingga terlahirlah konsep *Eco-Millennial (Eco-Design X Millennial)*. Dalam konsep ini sendiri penulis sendiri berharap agar bangsa Indonesia lebih sadar dan lebih dewasa dalam mengenali alam sekitar, agar sadar bahwa alam adalah sahabat terdekat sejak kita lahir, maupun saat kita dewasa.

II. Metode Perancangan

Tujuan dari desain itu sendiri adalah menerjemahkan keinginan klien kedalam suatu bangunan yang spesifik atau memenuhi segala kebutuhannya. Maka dari itu, penulis memerlukan proses pemecahan masalah yang efektif. Salah satunya proses pemecahan masalah yang dipaparkan oleh Paul Laseau, (1986).



Gambar 1. Proses Desain

(Sumber: Laseau, 1980)

Berikut penerapan langkah – langkah yang akan digunakan dalam meredesain Interior Bandara Internasional Jendral Ahmad Yani Semarang, yaitu:

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Problem Definition – Pada tahap pertama ini yang harus dilakukan adalah pengumpulan data, baik data fisik maupun non-fisik, mencari referensi dan juga studi kasus dengan membandingkan dengan obyek serupa. Selain itu juga, melakukan survey lokasi dan wawancara dengan Narasumber dan pengguna, Mengamati aktifitas yang terjadi di lapangan serta melakukan analisis ruang dan memperbanyak riset, sehingga dapat dirumuskan ke dalam proses pengembangan desain.

b. Metode Penentuan Alternatif

Developing Alternatives – Pada Tahap kedua, dimulailah pencarian ide dan pengembangan desain. Pengembangan ini diawali dengan mencari ide atau gagasan awal yang berdasarkan dari analisa yang dilakukan sebelumnya. Dalam proses ini harus mempertimbangkan aspek kenyamanan, ergonomi, estetika, dan suasana ruang yang akan tercipta, dipadukan dengan keinginan atau brief dari klien, sehingga akan tercipta goal desain yang diinginkan. Lalu dari pengembangan tersebut, setelah itu dilakukan pencarian referensi, sehingga mengembangkan ide awal menuju tahap selanjutnya. Proses ini bertahap mulai dari *brainstorming*, mencari masukan, mencari referensi, yang nantinya akan dikemas dalam bentuk *moodboard*. Pengolahan dan pengembangan ide akan dipilih sesuai dengan permasalahan dari analisa yang sudah dilakukan, pengembangannya akan dilakukan metode *prototype* atau *experimental* menggunakan aplikasi 3D komputer, tentu saja mencakup *3D modeling*, *lighting*, hingga material yang akan digunakan. *Output* dari proses ini adalah beberapa alternatif, baik alternatif layout atau *blok plan*, hingga alternatif modeling 3D yang sudah didapatkan.

c. Metode Evaluasi Desain

Evaluation – Pada awalnya evaluasi dilakukan dengan melihat dahulu keinginan dan kebutuhan klien dan pengguna ruang. Setelah itu, segala alternatif diseleksi kemudian hasilnya dinilai menggunakan kriteria desain.

d. Metode Pengembangan Desain

Selection – Selanjutnya, pada proses ini akan menghasilkan satu alternatif yang paling dapat menyelesaikan masalah dan tujuan awal, namun bila kurang unggul, tidak ada salahnya menggabungkan berbagai alternatif menjadi satu tujuan yang solid.

e. Metode Komunikasi

Communication – Pada tahap akhir kita akan menemukan solusi, solusi tersebut harus dideskripsikan sedemikian rupa dan apa adanya. Solusi terpilih inilah yang nantinya akan dikembangkan dan disempurnakan lagi hingga mencapai tahapan final desain dan akan dilanjutkan untuk pembuatan gambar kerja dan juga dipresentasikan.

III. Pembahasan

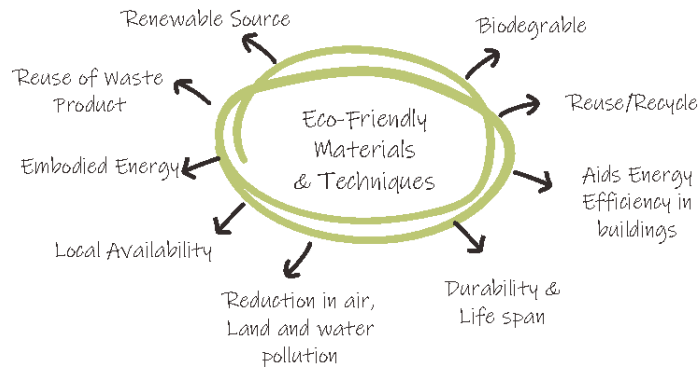
A. Permasalahan Desain

Berdasarkan pengaplikasian teori yang telah dilakukan dan data yang diperoleh, baik dari data lapangan, data literature dan data informasi yang didapatkan dari klien dan pengguna ruang dapat disimpulkan permasalahan yang timbul adalah:

1. Bagaimana merancang interior bandara internasional Jendral Ahmad Yani yang dapat berinteraksi dengan pengunjung, yang didukung dengan Stilasi bentuk kebudayaan semarang yang terpendam ?
2. Bagaimana merancang interior bandara dengan standar bandara internasional yang menerapkan konsep *Eco-Design* ?

B. Teori Khusus

Menurut Van der Ryn (1996), *Eco-Design* adalah pendekatan desain dengan mempertimbangkan pengaruh terhadap lingkungan selama seluruh proses dekomposit atau lingkaran kehidupan. Jadi, *Eco-Design* tidak hanya sebatas untuk menghematenergi atau *trend* yang sifatnya sesaat, tapi juga merupakan kesadaran akan lingkungan sekitar penghijauan. Tiga hal penting dalam *Eco-Design* antara lain *reduce* (mengurangi), *reuse* (pemakaian kembali) dan *recycle* (daur ulang).



Gambar 2. *Eco-Friendly Material and Techniques*

(Sumber: *Van Der Ryn*, 1996)

Manusia-ruang-lingkungan adalah elemen dari faktor ekologi dalam bahasan desain. Sehingga dengan terpikirkannya ketiga aspek tersebut, maka lingkungan dan bangunan interior menjadi lebih seimbang dan harmonis. Maka dari itu, desainer harus mencoba semaksimal mungkin meminimalkan sumber daya yang terbuang sia-sia menjadi lebih efektif, dengan menerapkan aspek eco-friendly pada setiap desain bangunan, agar wujud nyata itu dapat menyelamatkan bumi ini dari kerusakan yang sudah semakin nyata terlihat. Parameter *Green Building* dapat dilihat dalam table berikut.

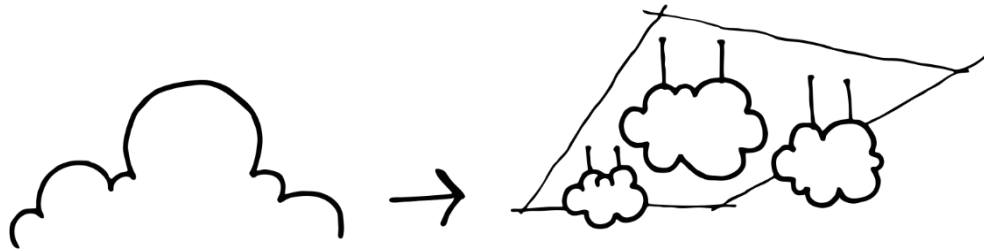
Tabel 1. *Eco-Friendly Material and Techniques*

(Sumber: Frick, 1998)

ASPEK	SITUASI IDEAL
- Sisi Penentu	Sesuai dengan orientasi arah edar matahari-angin
<u>Pemilihan Material</u>	Minimalisasi penggunaan umum, dan alternatif material lokal
- Lantai	Mengurangi keramik, menggunakan kayu dan batu alam secara efisien
- Dinding	Menggunakan concrete block, papan panel
- Langit-langit	Material konstruksi yang sekaligus finishing
- Perabot	Material konstruksi yang sekaligus finishing
<u>Sistem Pencahayaan</u>	Terapan cahaya alami (siang), dan efisien cahaya buatan (malam)
- Siang	Memaksimalkan penggunaan cahaya alami
- Malam	Menggunakan lampu hemat energi sepanjang malam
<u>Sistem Penghawaan</u>	Terapan bukaan, ventilasi yang mengoptimalkan sirkulasi udara, meminimalkan penggunaan AC
- Siang	Memaksimalkan sirkulasi udara pagi-siang. Siang-sore menggunakan AC (bila perlu)
- Malam	Memaksimalkan sirkulasi udara malam-pagi
Sanitasai Air	Minimalisasi buangan dengan efisiensi penggunaan
Polusi dalam Ruang	Menggunakan bahan pembersih alami finishing yang ramah lingkungan serta memanfaatkan taman untuk mengurangi polusi udara
Emisi Elektromagnetik	Menggunakan listrik dengan bijak, efisiensi dan meminimalisasi material sintetis
ASPEK	SITUASI IDEAL
<u>Organisasi Ruang</u>	Penyesuaian kelompok ruang dengan orientasi arah edar matahari-angin
- Arah Bangunan	Sesuai bukaan dan arah matahari-angin
- Spasial	Ruang dan ukuran sesuai dengan tiap kebutuhan

Selanjutnya untuk membantu memecahkan permasalahan desain pada perancangan ruang tunggu bandara internasional Jendral Ahmad Yani, penulis menggunakan 6 prinsip *Sustainable Design* dari Louise Jones (2008) sebagai berikut.

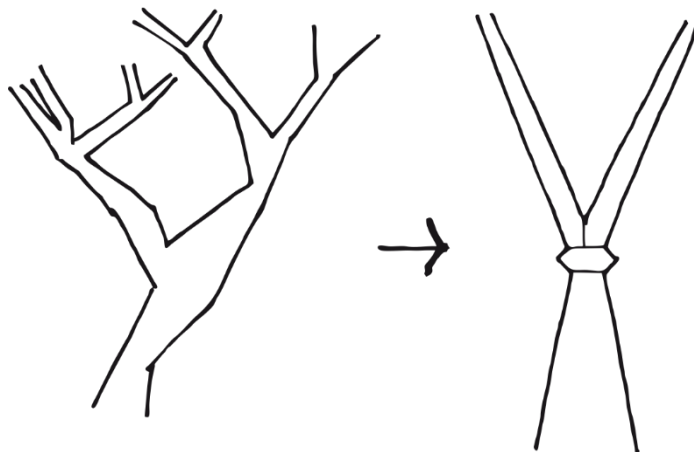
a. Prinsip 1. Respek pada kearifan sistem alam semesta



Gambar 3. Sketsa *Ideation* Prinsip 1 (1)

(Sumber : Hasil Analisis, 2019)

Pada prinsip ini penulis meniru bentuk awan dan konstruksi bangunan yang menyerupai pohon sebagai penerapan *Biomimicry*. Pada pemilihan bentuk awan, penulis bertujuan untuk meminimalisir penggunaan bentuk yang terlalu kompleks. Sedangkan pada konstruksi bangunan, pemilihan bentuk pohon merupakan bentuk kokoh yang dapat menyokong bangunan dengan plafon berkategori tinggi.



Gambar 4. Sketsa *Ideation* Prinsip 1 (2)

(Sumber : Hasil Analisis, 2019)

b. Prinsip 2. Respek pada manusia

Pada prinsip ini, penulis ingin menciptakan sifat bagi pengunjung agar lebih peduli lingkungan sekitar, tidak hanya tanaman dan hewan, tapi juga ke budaya sekitar dan khususnya bagi sesama manusia.

c. Prinsip 3. Respek pada lingkungan

Respek pada lingkungan, pada penerapannya penulis memanfaatkan Tambak dan tanaman alami sebagai peredam suara alami yang dihasilkan oleh mesin pesawat.

Jenis tanaman yang ditanam di sekitar *runway* antara lain Pohon Akasia, Asem, Ketapang, Sawo, Kecik, Kelapa Gading, Glodongan, Angsana, Mahoni, dan Bambu Jepang. Selain itu, terdapat juga terdapat tanaman jenis semak/perdu ditanam untuk memperindah lokasi bandar udara dan sebagai pendukung jenis pohon seperti Tanaman Teh-tehan, Nusa indah, puring, Bougenvil, Soka, Kembang sepatu.

d. Prinsip 4. Respek pada daur hidup

Pada respek ini, di realisasikan melalui pengolahan air jenis *Reverse-osmosis* Selain mengurangi limbah cair dan meminimalisir penggunaan air, pengolahan air ini juga dapat dimanfaatkan menjadi kolam yang terdapat pada area *Outdoor*.

Selain pengolahan air, penulis juga banyak menggunakan material *green building* yang merupakan material alami dengan waktu pertumbuhan/reproduksi cepat seperti: Kayu, *Hempcrete* yang merupakan beton yang berbahan dasar dari tanaman rami, dan besi *Ferrock* yang terbuat dari abu sisa pengerjaan bahan material baja.

e. Prinsip 5. Respek pada energy dan sumber daya alam

Pada upaya ini penulis memanfaatkan sebisa mungkin bukaan-bukaan sirkulasi dan memperbanyak arah masuk cahaya pada area - *Outdoor*, sehingga dapat meminimalisir penggunaan penghawaan dan pencahayaan buatan.

f. Prinsip 6. Respek pada Proses

Sustainable design tidak hanya sebatas pemanfaatan lingkungan dari bangunan yang dirancang. Pada penerapan prinsip juga harus memberikan manfaat bagi sekitarnya. Pada kasus ini, penulis membantu membiasakan manusia untuk hidup berdampingan dan menghargai lingkungan melalui desain bandara ini.



Gambar 5. Ilustrasi prinsip 6

(Sumber : Hasil Analisis, 2019)

Selain dengan *Sustainability Design*, penulis juga melakukan upaya pengembangan wawasan pengunjung terhadap seni kebudayaan kota Semarang. Hal ini bertujuan untuk dapat menciptakan komunikasi yang baik, baik antar pengunjung dan bandara maupun antar pengunjung itu sendiri.

C. Konsep Desain

Selain kaya akan bangunan cagar budaya, Semarang juga kaya akan seni kebudayaan seperti Tari Semarangan, Gambang Semarang dan tradisi perayaan Dugderan.

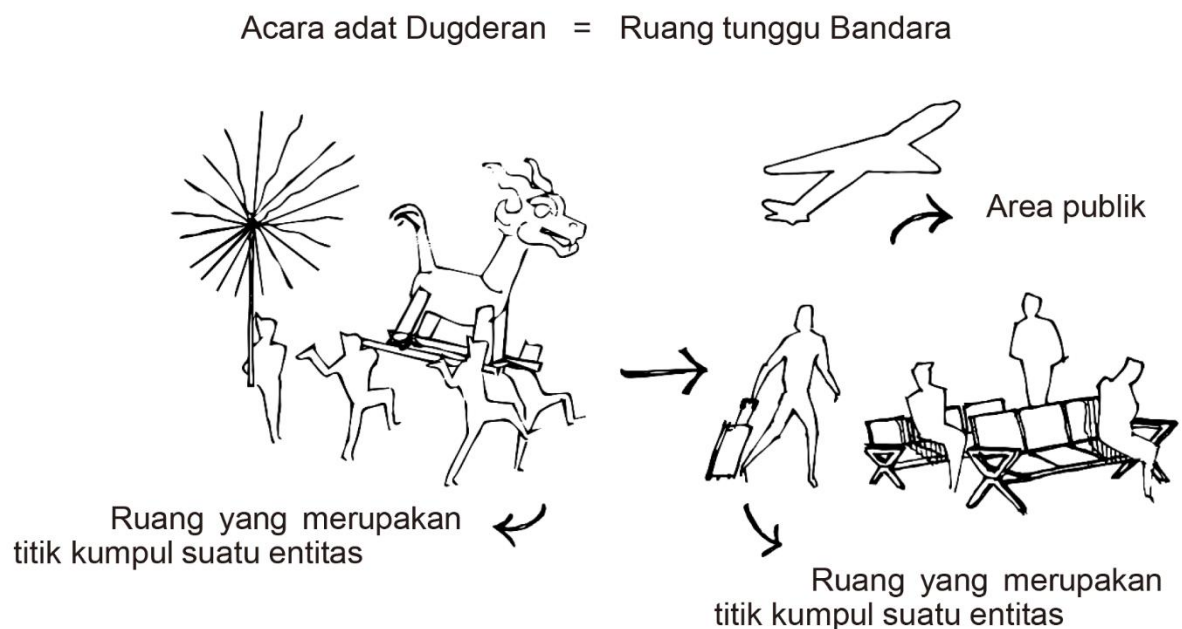


Gambar 6. Acara Adat Dugderan

(Sumber: Pemerintah kota Semarang, 2019)

Pada perayaan tradisi Dugderan, kita bisa melihat beberapa percampuran budaya yang ada di Semarang. Perpaduan budaya ini bisa disaksikan pada Warak Ngendhog, yaitu sebuah boneka binatang raksasa mitologis yang digambarkan sebagai simbol atau perwakilan akulturasi budaya dari keragaman etnis yang ada di Semarang. Bagian-bagian tubuhnya terdiri dari kepala naga (Cina), badan buraq (Arab) dan kaki kambing (Jawa).

Kata Warak sendiri berasal dari bahasa arab Wara'I yang berarti suci. Dan Endog (telur) disimbolkan sebagai hasil pahala yang diperoleh seseorang setelah sebelumnya menjalani proses suci. Secara harfiah, Warak Ngendog bisa diartikan sebagai siapa saja yang menjaga kesucian di bulan ramadhan, kelak di akhir bulan akan mendapatkan pahala di hari lebaran.



Gambar 7. Skematik Konsep

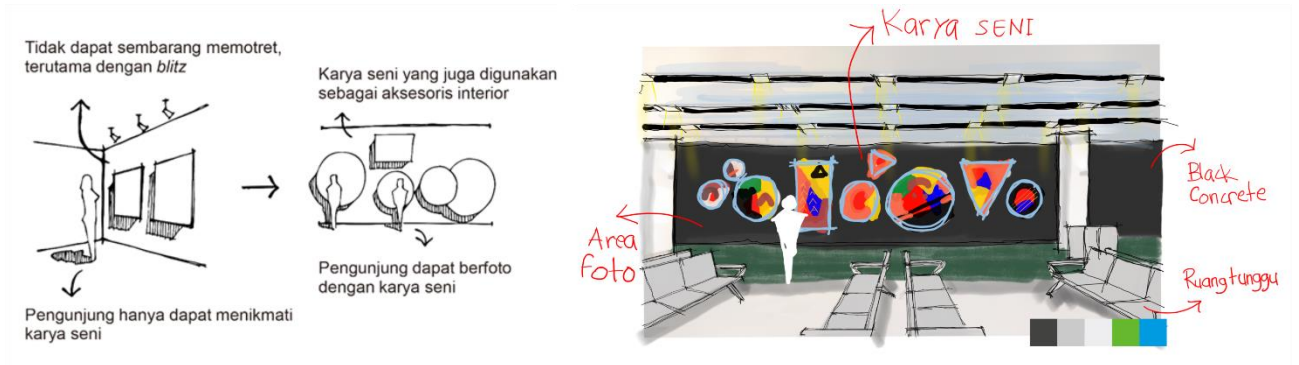
(Sumber : Hasil Analisis, 2019)

Pada dasarnya, acara adat Dugderan dan Ruang tunggu bandara memiliki kesamaan, yakni sama-sama merupakan ruang public dan merupakan titik kumpul dari sekelompok manusia. Pada acara Dugderan sendiri dibagi menjadi 3 (tiga) tahapan acara yang akan penulis terapkan menjadi elemen desain sebagai berikut.

1) Galeri Seni Budaya

Selayaknya galeri seni budaya pada umumnya, penulis menciptakan area yang dapat memperkenalkan kebudayaan kota Semarang

dengan menggunakan pendekatan melalui area swafoto. Hal ini terinspirasi dari gaya foto kaum *Millennial* yang akhir-akhir ini memanfaatkan karya seni sebagai *Background* foto mereka. Hal ini juga membuka kesempatan untuk memperkenalkan karya seni yang menjadi *background* foto ke ranah yang lebih luas.



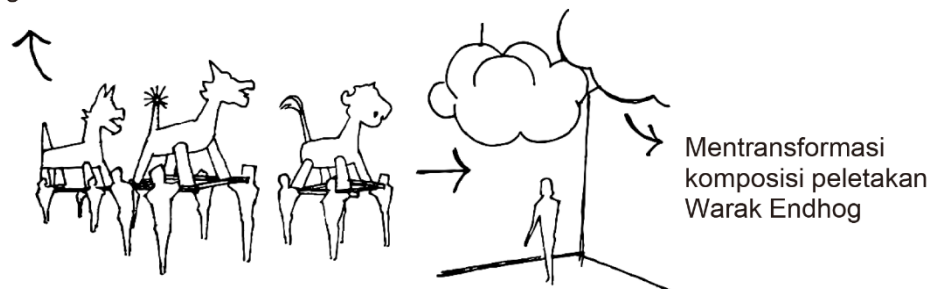
Gambar 8. Skematik galeri seni budaya

(Sumber : Hasil Analisis, 2019)

2) Kirab Dugderan

Pada prosesi kirab dugderan, setiap peserta kirab membawa Warak Endhog yang berbeda-beda, baik bentuk, warna, jenis dan ukuran. Para peserta sendiri berlomba-lomba untuk memeriahkan acara kirab, ada yang berlomba-lomba ukuran dari warak endhog, ada juga yang menyelipkan atraksi-atraksi kecil. Sehingga dari keramaian acara kirab tersebut memiliki komposisi bentuk dan ukuran yang berbeda. Hal ini yang menginspirasi penulis untuk membuat bentuk dengan komposisi berbeda yang menjadi poin utama estetika ruang tunggu internasional.

Komposisi dan bentuk Warak Endhog berbeda-beda



Gambar 9. Skematik Kirab Dugderan

(Sumber : Hasil Analisis, 2019)

3) Panggung Seni Budaya

Panggung seni budaya disini penulis terjemahkan menjadi ruang tunggu eksekutif, karena keduanya sama-sama memiliki hal yang dijual dan membutuhkan *effort* khusus. Pada Panggung seni budaya kita menemukan panggung dan bintang tamu yang mengisi acara, sedangkan di ruang tunggu eksekutif kita membutuhkan area yang memberi fasilitas yang lebih kompleks dari ruang tunggu biasanya.



Gambar 10. Skematik Panggung Seni Budaya

(Sumber : Hasil Analisis, 2019)

D. Hasil Desain

Elemen dekoratif yang digunakan adalah Elemen yang berkesan eklektik dan digital, seperti penggunaan elemen dekoratif berbahan aluminium, dan penggunaan warna-warna metalik. Selain itu karya perupa Eko Nugroho juga digunakan sebagai elemen dekoratif kontras.

Pada bagian *International Lounge*, Lebih menonjolkan sisi modernitas, yang diwakilkan dengan warna silver dan putih, Selain itu juga mengandung warna yang dapat menghasilkan efek harmoni yang dapat mewakili alam, yakni kuning, hijau, dan coklat. Warna yang digunakan pada desain ini tidak terlalu beragam, karena mengusahan agar tidak beradu dengan bagian krusial yang lebih ditonjolkan



Gambar 11. *Rendering Main Waiting Area*

(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

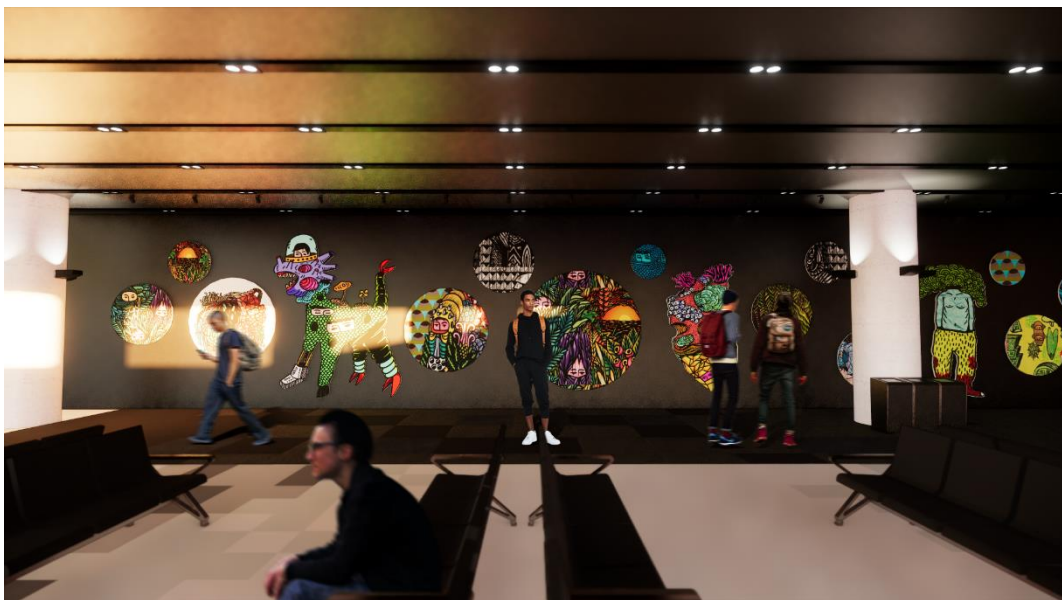
Pada area *Executive Lounge*, Penulis menggunakan tiga elemen yang terdapat dalam warak Endhog, yakni pergabungan antara budaya tionghoa, islam dan jawa. Masing-masing elemen diwakilkan oleh warna yang berbeda, merah sebagai warna yang mewakilkan budaya tionghoa, coklat yang mewakilkan budaya jawa, serta hijau yang mewakilkan islam. Selain tiga warna tersebut, digunakan juga berbagai kombinasi warna yang memberikan kesan hangat dan elegan, Seperti perwakilan warna silver dan putih, Penggunaan warna emas dan sentuhan hitam juga ditujukan untuk memberi kesan elegan. Selain itu juga, penambahan warna tembaga juga bertujuan agar suasana disekitar *Executive Lounge* lebih terasa hangat.



Gambar 12. *Rendering Executive Lounge Area*

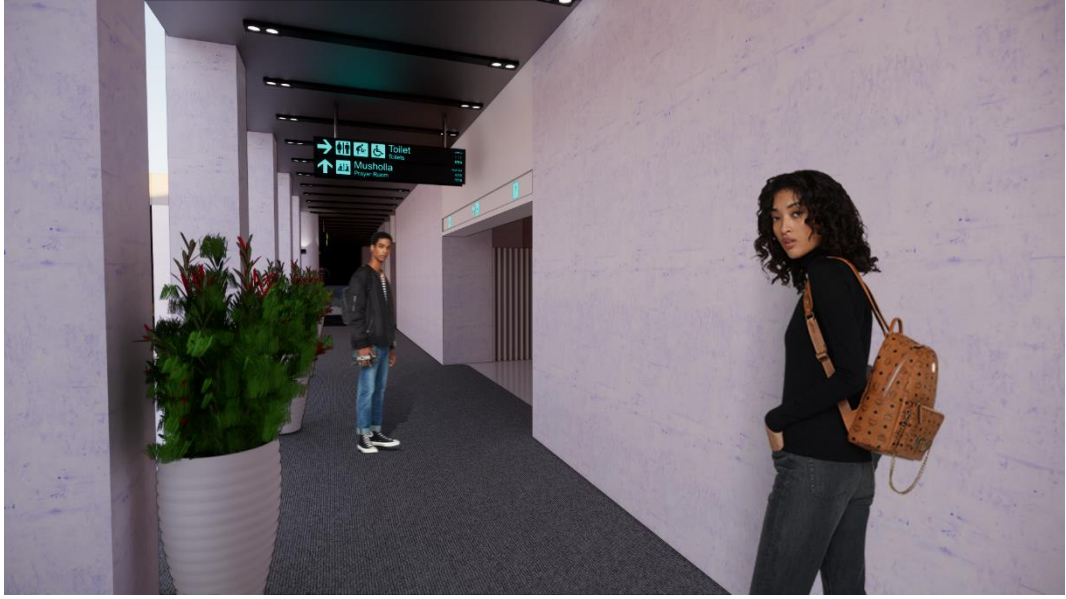
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

Pada perancangan ruang tunggu Bandar udara Jendral Ahmad Yani, penulis menyediakan area foto yang terinspirasi dari gaya foto kaum *Hypebeast* dan *Millennial*, yakni baik area foto yang berkesan simetris maupun yang berlatar belakang karya seni. Berikut angle foto rekomendasi terbaik yang diberi istilah "*Hype spot*".



Gambar 13. *Hype spot area 1*

(Sumber: Hasil Analisis, 2019)



Gambar 14. Hype spot area 2

(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

E. Kesimpulan

Pada perancangan interior ruang tunggu Bandar udara jendral Ahmad Yani Semarang menerapkan tema *Eco-Millennial*. Yang terinspirasi dari gerakan peduli lingkungan yang didominasi oleh partisipan yang tergolong kaum *Millennial*. Selain itu diangkatnya tema ini dalam perancangan Interior bandara Internasional Ahmad Yani diharapkan dapat membantu masyarakat untuk lebih sadar akan eksistensi lingkungan hidup. Gaya yang diterapkan dalam perancangan ini adalah gaya modern-kontemporer, dengan sentuhan elemen elemen budaya kota Semarang.

Penerapan konten lokal pada interior bandara ini mengadopsi urutan acara pada festival adat Dugderan yang merupakan acara tahunan masyarakat Semarang. Yang jika dibagi menjadi garis besar yaitu: Galeri seni budaya yang penulis terjemahkan menjadi *Hypespot* (spot foto), Kirab Dugderan yang komposisi siluetnya penulis transformasikan menjadi penataan bentuk *Point of Interests* pada ruang tunggu internasional, dan Pentas seni budaya yang diterjemahkan menjadi ruang tunggu eksekutif.

F. Daftar Pustaka

- Frick, Heiz. 1998. *Dasar-Dasar Eko arsitektur*. Terjemahan: Bambang Sukiyatno. Yogyakarta: Kanisius.
- Jones, Louise, ed. 2008. *Environmentally Responsible Design*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Laseau, Paul. 1980. *Graphic thinking for Architect and Designers*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Van Der Ryn. 1996. *Ecological Design*. Washington D.C : Island Press.