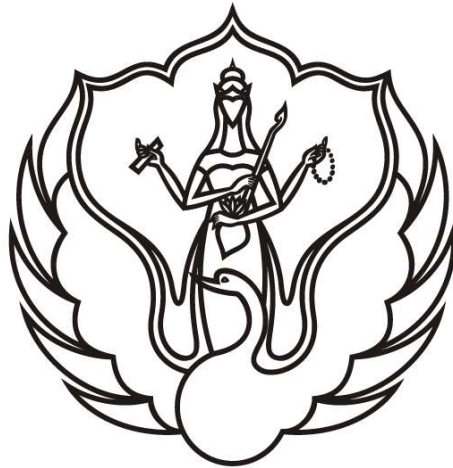


**PERANCANGAN INTERIOR KAPAL MOTOR
PENUMPANG (KMP) *PORT LINK***



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

Dimas Anugeraha Bayhaqqi

NIM 1610170123

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

2020

ABSTRAK

Moda transportasi merupakan salah satu faktor penunjang dalam sektor pariwisata. Oleh karena itu, moda transportasi yang menarik juga akan berpengaruh terhadap minat wisatawan. Lebih khususnya transportasi laut, karena Indonesia merupakan negara maritim. Sehingga apabila transportasi lautnya menarik, maka akan meningkatkan minat wisatawan untuk berwisata maritime. Salah satunya KMP Portlink, merupakan kapal feri yang menghubungkan antara Banten dan Lampung. Dalam perancangan kali ini, penulis akan merancang interior KMP Portlink dengan balutan unsur budaya Lampung dan Banten serta akan menghadirkan nuansa eksklusif mengingat KMP Portlink adalah kapal feri dengan kelas eksekutif. Dengan begitu, kapal feri yang selama ini terkesan biasa akan menjadi lebih menarik dan bahkan terkesan instagramable. Hal tersebut juga menjawab permasalahan yang muncul yang sebelumnya kapal dengan kelas eksekutif hampir tidak terasa perbedaannya dengan kapal kelas ekonomi biasa.

Kata Kunci : kapal feri, sektor pariwisata, portlink, interior

ABSTRACT

The mode of transportation is one of the supporting factors in the tourism sector. Therefore, an attractive mode of transportation will also affect the interests of tourists. More specifically sea transportation, because Indonesia is a maritime country. So that if the sea transportation is interesting, it will increase the interest of tourists for maritime tours. One of them is KMP Portlink, a ferry that connects Banten and Lampung. In this design, the writer will design the interior of KMP Portlink with cultural and cultural elements from Lampung and Banten and will present an exclusive feel considering KMP Portlink is a ferry with an executive class. That way, the ferry that has always seemed ordinary will become more interesting and even seem instagramable. It also answers the problems that arose before the ship with the executive class is almost not felt the difference with ordinary economy class ships.

Keywords: *ferry, tourism sector, portlink, interior*

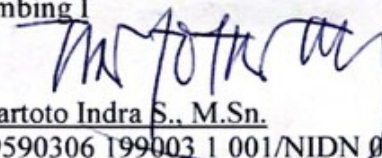
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR KAPAL MOTOR PENUMPANG PORTLINK

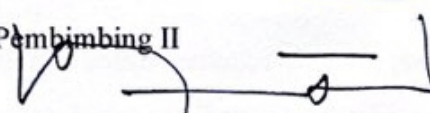
diajukan oleh Dimas Anugeraha Bayhaqqi, NIM 1610170123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.

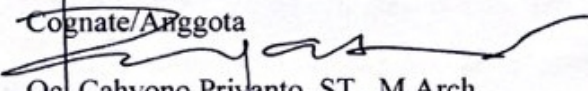
NIP 19590306 199003 1 001/NIDN 0006035908

Pembimbing II


Drs. Ismael Setiawan, MM.

NIP 1960528 199403 1 002/NIDN 0028056202

Cognate/Anggota


Oc Cahyono Privanto, ST., M.Arch.


NIP 19701017 200501 1 001/NIDN 0017107004

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir 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 dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Ibu dan Ayah yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil, Mutiara H. dan Tubagus Ach. Serta adik satu-satunya yaitu Ayunda Nabila.
3. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra S., M.Sn. dan Bapak Drs. Ismael Setiawan, MM. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Drs. Ismael Setiawan, MM. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan do'anya.
5. Yth. Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

8. Pimpinan serta staf PT. ASDP Indonesia Ferry yang telah memberi kesempatan untuk menggunakan KMP Portlink sebagai obyek perancangan karya tugas akhir.
9. Kerabat dan sahabat seperti Mazda, Roy Prasajo, Ahkam, Ion, Diva dan beswan Djarum 34 terutama Wisnu, Nyundia, Ifa, Azwar, Ozy beserta lainnya yang telah mendukung serta bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Teman-teman Guratan (Desain Interior ISI YK 2016)
11. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

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

Yogyakarta, 3 Juni 2020

Penulis,

Dimas Anugeraha Bayhaqqi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
BAB II. PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek Desain.....	5
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus.....	7
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	15
1. Tujuan Desain	15
2. Sasaran Desain	15
3. Data	16
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	23
BAB III. PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	27
A. Pernyataan Masalah	27
B. Ide Solusi Desain	27
BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN	27
A. Alternatif Desain	29
1. Alternatif Zoning.....	279
2. Suasana Ruang	30
3. Alternatif Desain Furniture dan Aksesoris.....	32
B. Hasil Desain	36
1. Presentasi Desain	43

2. Layout	53
BAB V. PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	57
A. Hasil Survey	57
B. Detail Satuan Pekerjaan / <i>Bill of Quantity & RAB</i>	64
C. Render Hasil Desain.....	76
D. Peraturan PT. ASDP Indonesia Ferry	83
E. Booklet	93
F. Poster.....	94
G. <i>Material Scheme</i>	97
H. <i>Video Link</i>	98

DAFTAR GAMBAR

Gb.1. Logo PT. ASDP Indonesia Ferry	17
Gb.2. Struktur Organisasi PT. ASDP Indonesia Ferry	17
Gb.3. Orientasi Bangunan KMP Port Link	18
Gb.4. Struktur Organisasi KMP Port Link.....	19
Gb.5. Grafis Hubungan Antar Ruang KMP Port Link.....	25
Gb.6. Alternatif Zoning 1	29
Gb.7. Alternatif Zoning 2.....	29
Gb.8. Alternatif Zoning 3.....	29
Gb.9. Alternatif Suasana 1	30
Gb.10. Alternatif Suasana 2	31
Gb.11. Alternatif Furniture 1	32
Gb.12. Alternatif Furniture 2	32
Gb.13. Alternatif Aksesoris 1.....	33
Gb.14. Alternatif Aksesoris 2.....	33
Gb.15. Alternatif Wall Art Tari Coket 1	34
Gb.16. Alternatif Wall Art Tari Coket 2	34
Gb.17. Alternatif Wall Art Festival Krakatau 1	35
Gb.18. Alternatif Wall Art Festival Krakatau 2.....	35
Gb.19. Pantai Tanjung Lesung.....	36
Gb.20. Skema Warna	36
Gb.21. Sketsa Stilasi	37
Gb.22. Visualisasi Restoran	44
Gb.23. Visualisasi Restoran	45
Gb.24. Visualisasi <i>Lounge</i>	46
Gb.25. Visualisasi <i>Lounge</i>	46
Gb.26. Visualisasi <i>Lounge</i>	47
Gb.27. Visualisasi <i>Guest Service</i>	48
Gb.28. Visualisasi Portlink <i>Shop lounge</i>	49
Gb.29. Visualisasi Area bermain Anak.....	49
Gb.30. Visualisasi Nursery & Medical Room	50

Gb.31. Visualisasi <i>Gaming & Portlink Shop</i>	51
Gb.32. Visualisasi <i>Video Lounge</i>	52
Gb.33. Visualisasi <i>Layout</i>	53
Gb.34. <i>Lounge Existing KMP Port Link</i>	57
Gb.35. Area Tangga <i>Existing KMP Port Link</i>	57
Gb.36. <i>Lounge Existing KMP Port Link</i>	58
Gb.37. <i>Lounge & Store Existing KMP Port Link</i>	58
Gb.38. <i>Lounge Existing KMP Port Link</i>	59
Gb.39. Restoran <i>Existing KMP Port Link</i>	59
Gb.40. Area Bermain Anak <i>KMP Port Link</i>	60
Gb.41. Restoran <i>Existing KMP Port Link</i>	60
Gb.42. <i>Lounge Existing KMP Port Link</i>	61
Gb.43. <i>Video Lounge Existing KMP Port Link</i>	61
Gb.44. Analisa Grafis.....	62
Gb.45. Sketsa Visual	62
Gb.46. Gambar Kerja <i>Existing KMP Port Link</i>	63
Gb.47. Gambar Kerja <i>Existing KMP Port Link</i>	63
Gb.48. Visualisasi <i>Gaming & Portlink Shop</i>	76
Gb.49. Visualisasi <i>Gaming & Portlink Shop</i>	76
Gb.50. Visualisasi Restoran	77
Gb.51. Visualisasi Lounge	77
Gb.52. Visualisasi Ruang Prioritas	78
Gb.53. Visualisasi <i>Gaming & Portlink Shop</i>	78
Gb.54. Visualisasi <i>Kitchen Set</i>	79
Gb.55. Detail <i>Kitchen Set</i>	79
Gb.56. Visualisasi <i>Kitchen Set</i>	80
Gb.57. Visualisasi <i>Nursery Cabinet</i>	80
Gb.58. Visualisasi <i>Lounge Cabinet</i>	81
Gb.59. Visualisasi <i>Receptionist Desk</i>	81
Gb.60. Visualisasi <i>Wall Partition</i>	82
Gb. 61. Visualisasi <i>Wall Partition</i>	82

Gb.62. Peraturan PT. ASDP Indonesia Ferry	83
Gb.63. Peraturan PT. ASDP Indonesia Ferry	84
Gb.64. Peraturan PT. ASDP Indonesia Ferry	85
Gb.65. Peraturan PT. ASDP Indonesia Ferry	86
Gb.66. Peraturan PT. ASDP Indonesia Ferry	87
Gb.67. Peraturan PT. ASDP Indonesia Ferry	88
Gb.68. Peraturan PT. ASDP Indonesia Ferry	89
Gb.69. Peraturan PT. ASDP Indonesia Ferry	90
Gb.70. Peraturan PT. ASDP Indonesia Ferry	91
Gb.71. Peraturan PT. ASDP Indonesia Ferry	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data non fisik, data fisik, dan data literatur	20
Tabel 2. Daftar Kebutuhan Perabot.....	25
Tabel 3. <i>Bill of Quantity</i> Ruang Terpilih	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transportasi laut merupakan jenis transportasi yang sangat diperlukan. Mengingat Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan, maka dengan transportasi laut akan menghemat biaya perdagangan karena dari segi perhitungan ekonomi pengiriman yang melalui jalur darat dan laut akan lebih ekonomis dibanding jalur udara dan apalagi jika barang yang dikirim menggunakan *container*. Selain itu, masyarakat Indonesia juga lebih memilih menggunakan jalur laut, terlebih lagi ketika mereka hanya butuh untuk menyebrang dari satu pulau ke pulau lainnya. Contohnya yaitu perjalanan dari Banyuwangi ke pulau Bali, dari Banten menuju Lampung, dari Surabaya menuju ke pulau Madura, dan Lain sebagainya. Untuk penyebrangan jenis transportasi laut yang digunakan yaitu kapal motor penumpang feri. Jenis dari kapal motor penumpang pun ada yang kelas ekonomi dan juga kelas eksekutif.

Salah satu kapal motor penumpang yang paling besar yaitu KMP *Port Link*. Kapal ini dimiliki oleh PT. ASDP Indonesia Ferry yang sebelumnya di beli dan datangkan langsung dari perusahaan Stena Line, Inggris. Kapal ini dibangun pada tahun 1986 di galangan utama milik *Harland and Wolff Ltd Belfast* yang bermarkas di kota Liverpool. Perusahaan pembuat kapal ini merupakan perusahaan pembuat dari kapal RMS Titanic yang legendaris dan karam karena menghantam bongkahan es di Samudera Atlantik Utara.

KMP *Port Link* yang sebelumnya bernama Stena Caledonia ini memiliki panjang 150.88 meter, lebar 25,01 meter, dan berat tonase kotor atau *Gross Tonnage (GT)* yaitu perhitungan volume seluruh ruang yang terletak di bawah geladak kapal ditambah dengan volume ruang tertutup yang berada diatas geladak, ditambah lagi dengan isi ruangan yang totalnya mencapai 15,351 ton. Untuk kapasitasnya kapal ini dapat mengangkut hingga 1500 orang, 40 kendaraan besar seperti *bus* ataupun truk, dan 100 kendaraan pribadi. Untuk

alat keselamatan pada kapal ini tersedia 1800 set alat keselamatan dan juga 6 buah sekoci yang dapat digunakan dalam keadaan darurat.

Dalam merancang sebuah interior alat transportasi baik transportasi laut, darat, maupun udara memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan. Untuk batasan yang harus diperhatikan dalam mendesain atau merancang interior kapal, yaitu; memperhatikan maupun memperhatikan segala kebutuhan dan standar keselamatan kapal, peletakan dari utilitas perkabelan yang harus disiasati sehingga dari segi interior tetap estetis dan nyaman, pemilihan material dan juga *layouting*, dan yang paling penting yaitu pemilihan *furniture* yang harus tepat mengingat luasan dari ruangan didalam kapal yang terbatas.

Dalam kesempatan ini obyek yang akan dirancang yaitu pada dek 7. Hal tersebut karena pada dek tersebut 90% ruangan digunakan oleh pelanggan KMP Portlink sehingga dari keseluruhan kapal, dek ini memiliki fasilitas hiburan yang lengkap dibanding dengan dek yang lainnya.

Oleh karena itu, untuk terciptanya kualitas, keamanan, dan kenyamanan transportasi laut dalam hal ini maka menurut penulis sangat penting keterlibatan seorang perancang ataupun desainer interior untuk dapat meningkatkan itu semua. Sehingga apabila desain dari suatu kapal tersebut memiliki kualitas baik dari estetika, kenyamanan, maupun kewanaman kapal maka dapat meningkatkan daya tarik agar masyarakat Indonesia lebih tertarik menggunakan kapal dan bahkan wisatawan mancanegara juga nantinya memiliki rasa tertarik untuk menggunakan kapal yang sekaligus menikmati keindahan alam di nusantara ini. Hal tersebut nantinya akan berdampak pada peningkatan dari sektor ekonomi, perdagangan, dan juga pariwisata. Dengan karya Tugas Akhir ini penulis berharap nantinya dapat menginspirasi para desainer interior muda tertarik pada perancangan kapal mengingat banyak sekali jenis kapal karena negara ini adalah negara kepulauan untuk mewujudkan Indonesia yang digdaya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain merupakan tata urutan ataupun tahapan dalam merancang. Pada perancangan interior kapal motor penumpang *Port Link* kali ini, penulis mengadopsi proses desain yang dicetuskan oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris dalam bukunya yang berjudul *Design Th!nking* pada tahun 2010. Hal tersebut merupakan teori yang relevan karena terhitung masih belum terlalu lama dicetuskan.

Proses desain melibatkan kreativitas tinggi yang dikendalikan dan diarahkan oleh proses itu sendiri sehingga menghasilkan solusi yang tepat dan sesuai untuk memecahkan permasalahan desain tersebut. (Ambrose, 2010)

2. Metode Desain

Seperti yang sudah disinggung bahwa Gavin Ambrose dan Paul Harris menggunakan beberapa tahapan sehingga dapat menghasilkan sebuah desain yang tepat dan baik. Berikut penjabaran dari metode desain yang digunakan oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris;

- a. *Define* pada tahap pertama desainer harus memulai tahapan dengan mengumpulkan *brief*. Disini klien harus menjelaskan apa keinginan dan batasan-batasan yang dapat dilakukan oleh desainer.
- b. Penelitian merupakan tahapan selanjutnya, disini desainer harus melakukan penelitian terhadap obyek desainnya. Obyek penelitiannya boleh didapatkan dari data primer maupun sekunder. Dalam tahapan ini desainer juga harus mendapatkan data lapangannya untuk nantinya diolah dan termasuk rumusan masalahnya. Selain itu dalam tahap ini desainer juga membuat daftar kebutuhan dan juga referensi desain yang diminati klien.
- c. Ideasi, pada tahap ini desainer akan memulai dengan menentukan konsep dan tema desain, dan selanjutnya merancang berdasarkan *brief* dan hasil *research*. Dalam ideasi desainer dapat melakukan *brainstorming*, membuat sketsa ide, maupun mengadaptasi desain.

- d. *Prototype* merupakan tahapan lanjutan dari ideasi, dimana setelah beberapa sketsa ide didapat kemudian dibuatkan *prototype* yang dapat berupa sketsa hasil, *3d rendering*, maket, dan lain sebagainya untuk kemudian dikonsultasikan pada klien.
- e. Memilih adalah tahapan yang dilakukan untuk menentukan desain mana yang paling sesuai dengan permasalahan maupun kesukaan klien setelah desainer mengonsultasikan hasil *prototype* kepada klien.
- f. Implementasi yaitu penerapan desain yang telah dipilih oleh pihak desainer dan klien. Setelah desain dipilih maka tugas desainer yaitu menyelesaikan gambar kerjanya dan kemudian diaplikasikan oleh kontraktor pada obyek desainnya.
- g. *Learn* adalah tahapan terakhir dimana desainer diharapkan mendapat pelajaran dari apa yang telah terjadi dalam proses desain. Selain itu pada tahap ini juga merupakan saat untuk mendapatkan feedback. Dari sini harapannya desainer akan belajar setelah melalui 7 proses dan kemudian mengevaluasi agar lebih baik pada saat mendesain selanjutnya.