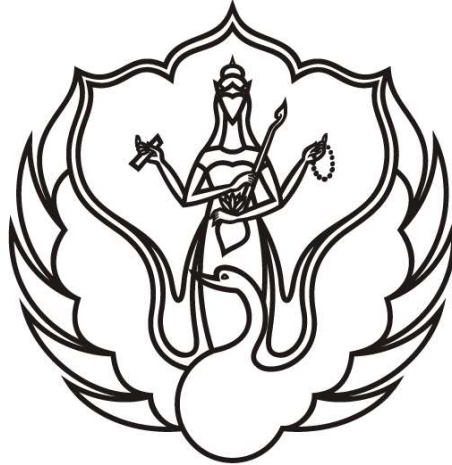


**STRATEGI PERANCANGAN KMP PORTLINK
DENGAN PENYELARASAN IDEALISME METODE
ATUMICS DAN PERATURAN YANG BERLAKU**



KARYA ILMIAH

oleh:

Dimas Anugeraha Bayhaqqi

NIM 1610170123

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

2020

LEMBAR PENGESAHAN

Karya ilmiah/jurnal *on-line* berjudul :

**STRATEGI PERANCANGAN KMP PORTLINK DENGAN
PENYELARASAN IDEALISME METODE ATUMICS DAN PERATURAN
YANG BERLAKU** ditulis 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 pada
tanggal 12 Agustus 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

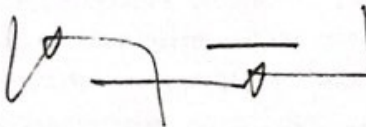
Pembimbing I



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

STRATEGI PERANCANGAN KMP PORTLINK DENGAN PENYELARASAN IDEALISME METODE ATUMICS DAN PERATURAN YANG BERLAKU

Dimas Anugeraha Bayhaqqi

1610170123

Afiliasi Mahasiswa Program Studi Desain Interior FSR ISI YK

Abstract

This article will discuss about strategies in designing the interior of a Portlink Passenger Motor Boat that can reflect the charm of tourism in Banten and Lampung. The strategy to be used in the design is the alignment between the ATUMICS method and the regulations that apply in ship design. Where the results of a combination of design idealism from the ATUMICS method and alignment with regulations can produce design results that function, aesthetically, and technically be balanced and complement each other.

Keywords: *Method, strategy, idealism*

Intisari

Artikel ini akan membahas tentang strategi dalam perancangan interior Kapal Motor Penumpang Portlink yang dapat mencerminkan pesona pariwisata di Banten dan Lampung. Strategi yang akan digunakan dalam perancangan yaitu penyelarasan antara metode ATUMICS dan peraturan-peraturan yang berlaku dalam perancangan kapal. Dimana hasil perpaduan antara idealisme perancangan dari metode ATUMICS dan penyelarasan dengan peraturan-peraturan dapat menghasilkan hasil desain yang secara fungsi, estetika, dan teknis menjadi seimbang serta melengkapi satu sama lain.

Kata Kunci : Metode, strategi, idealisme

A. PENDAHULUAN

Perancangan interior benda bergerak merupakan level tertinggi pada sertifikasi desainer interior. Banyak hal aspek yang harus diperhatikan bagi desainer dalam merancang interior benda bergerak seperti keselamatan, fungsional, dan perawatan. Hal tersebut mengingat bahwa benda bergerak atau dalam hal ini alat transportasi digunakan secara terus menerus dan memuat banyak orang dalam sekali angkut. Terlebih lagi masih jarang desainer yang bergelut di bidang ini dan pengembangan transportasi masal yang terus dilakukan membuat bidang perancangan tersebut memiliki prospek yang sangat bagus kedepannya.

Perancangan interior alat transportasi dalam hal ini kapal ferry membuat penulis tertarik karena melihat realita desain interior kapal ferry di Indonesia yang masih terkesan kurang diperhatikan. Padahal Indonesia merupakan negara maritim yang memiliki banyak obyek wisata yang berhubungan dengan laut dan kapal ferry merupakan salah satu aspek penunjangnya. Sehingga apabila aspek penunjang pada sektor pariwisata sudah menarik dan lengkap maka akan semakin banyak menarik minat wisatawan nantinya.

Berdasarkan data yang didapat dari www.katadata.co.id, PT. ASDP Indonesia Ferry telah melayani 7,1 juta penumpang sepanjang tahun 2018. Hal tersebut mengalami tumbuh 4,2% dibanding tahun 2017 yang hanya melayani 6,83 juta penumpang. Hal tersebut membuktikan bahwa pengguna kapal penyeberangan akan terus semakin diminati kedepannya. Terlebih lagi harga tiket transportasi pesawat yang mengalami kenaikan dan pada sepanjang tahun 2019 tercatat pengguna angkutan udara atau pesawat terbang mengalami penurunan yang cukup signifikan yaitu 18,54% dibanding pada tahun 2018.

Artikel ini akan membahas strategi perancangan kapal motor penumpang Portlink yang dapat menarik wisatawan untuk berwisata dengan mencerminkan pariwisata di Banten dan juga Lampung. Dengan teori *ATUMICS* (*Artefact* (A), *Technique* (T), *Utility* (U), *Material* (M), *Icon* (I), *Concept* (C), dan *Shape* (S)) yang dikembangkan oleh Adhi Nugraha pada disertasinya di *Aalto University, Finland*. Selain menggunakan metode tersebut, akan dibahas juga terkait batasan-batasan dalam merancang sebuah interior kapal.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menghasilkan sebuah hasil rancangan Kapal Motor Penumpang (KMP) Portlink yang tidak hanya sekedar menjadi kapal ferry, namun juga dapat mencerminkan keindahan pariwisata di Lampung dan Banten maka metode *ATUMICS* menjadi solusi guna memunculkan unsur lokal tersebut. Selain itu, adanya aturan-aturan terkait perancangan kapal yang berkaitan dengan keselamatan juga harus menjadi pertimbangan bagi seorang desainer. Untuk lebih jelasnya lagi hal-hal tersebut dapat kita bahas sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *ATUMICS* sebagai dasar perancangan

Metode *ATUMICS* adalah metode yang dikembangkan atas dasar teori *Transforming Tradition* yang dikembangkan oleh Adhi Nugaha pada sebuah disertasi program doktoralnya di *Aalto University, Finland*. Adhi Nugraha mengembangkan teori tersebut bertujuan untuk memelihara dan menjaga tradisi yang diaplikasikan pada sebuah desain. *ATUMICS* sendiri adalah sebuah singkatan dari 7 prinsip yaitu *Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, dan Shape*. Untuk penjelasan dari prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

a) *Artefact (A)*

Yang dimaksud *artefact* adalah suatu objek yang menjadi sebuah fokus atau menjadi elemen utama dari sebuah desain atau penelitian.

b) *Technique (T)*

Teknik yang dimaksud adalah penjelasan tentang pengetahuan teknis yang berkaitan. Dalam hal ini teknik menjelaskan tentang proses, sejarah, ataupun hal lain yang mempengaruhi artefak diatas.

c) *Utility (U)*

Utilitas merupakan nilai fungsional dari suatu benda. Nilai fungsional juga dapat diartikan dalam 2 hal yaitu pada konteks produk atau bendanya dan juga konteks kegunaannya.

d) *Material (M)*

Material yaitu bahan yang diolah sehingga menjadi suatu produk hasil desain.

e) *Icon (I)*

Dalam hal ini, *Icon* yaitu sebuah tampilan yang merepresentasikan suatu hal baik dari ornamen, warna, elemen alam, mitos, budaya, dan lain sebagainya.

f) *Concept (C)*



Konsep merupakan ide ataupun gagasan yang menjadi landasan dalam sebuah desain ataupun penelitian. Selain itu, konsep juga dapat diukur secara kualitatif.





g) *Shape (S)*







Bentuk adalah perwujudan fisik atau *visual* dari sebuah objek. Prinsip ergonomi juga termasuk didalamnya.



Berikut adalah penerapan prinsip-prinsip *ATUMICS* yang diterapkan dalam perancangan Kapal Motor Penumpang Portlink:

Tabel 1. Penerapan prinsip *ATUMICS* pada KMP Portlink

Variabel	Unsur Lokal	Detail Penerapan	Hasil Penerapan
Artefact Obyek bangunan	 <p>sumber: www.jadwalpelni.com</p>	<p>Dari segi obyek bangunan, penulis menggunakan kapal KM Kelimutu. Kapal tersebut pada awalnya hanya difokuskan untuk menjadi kapal ferry biasa. Namun, seiring berjalannya waktu dan peningkatan sektor pariwisata maka kapal ini digunakan juga sebagai kapal wisata. Oleh sebab itu KMP Portlink juga dapat menerapkan apa yang sudah dilakukan KM Kelimutu.</p>	 <p>sumber: www.jadwalpelni.com</p>

<p><i>Technique</i> Unsur teknis</p>	 <p>sumber: www.mahamerulambar.com</p>	<p>Dari segi teknis, prinsip bahwa ketika merevitalisasi rumah adat tidak boleh mengubah beberapa bagian digunakan pada perancangan ini. Karena terkait dengan kekuatan dan struktur kapal.</p>	 <p>sumber: dokumen pribadi</p>
<p><i>Utility</i> Nilai fungsional</p>	 <p>sumber: www.pantainesia.com</p>	<p>Fungsi gradasi warna dari mulai pesisir pantai hingga laut paling jauh menunjukkan tingkat kedalaman laut, semakin gelap maka akan semakin jauh atau semakin dalam. Dalam perancangan ini fungsi tersebut dihadirkan sebagai penunjuk keberadaan kita pada KMP Portlink (bagian depan sama dengan warna pesisir pantai lalu dilanjut gradasi warna biru yang semakin kebelakang akan semakin gelap).</p>	 <p>sumber: render hasil desain</p>

<p><i>Material bahan</i></p>	 <p>sumber: www.aminama.com</p>	<p>Material yang dipilih menggunakan bahan dengan tekstur atau visualisasi natural karena pada perancangan kapal terdapat aturan-aturan yang terkait keselamatan maka dari itu tidak dapat menggunakan material yang 100% dari natural.</p>	 <p>sumber: render hasil desain</p>
<p><i>Icon Presentasi visual</i></p>	 <p>sumber: www.Cindriyanto.com</p>  <p>sumber: www.sultantv.co</p>	<p>Beberapa motif dari Banten dan Lampung juga diterapkan pada perancangan KMP Portlink. Motif tersebut diaplikasikan pada bagian dinding dan juga distilasi menjadi sebuah pembatas ruang. Selain itu juga terdapat 2 <i>graphic visual</i> yang menggambarkan tarian serta festival lokal dari Banten dan Lampung.</p>	 <p>sumber: render hasil desain</p>  <p>sumber: render hasil desain</p>

<p>Concept Ide / gagasan</p>	 <p>sumber: www.wikipedia.org</p>	<p>Konsep Sang Bumi Ruwai Jurai memiliki makna satu bumi dua aliran adat budaya atau biasa dimaknai bahwa Lampung adalah wadah persatuan dari keanekaragaman. Oleh karena itu di Lampung ada daerah-daerah yang didominasi suatu suku tertentu. Pada perancangan ini hal tersebut diterapkan dengan persepsi bahwa KMP Portlink adalah wadahnya dan suku adalah aktifitas. Maka dari itu zoning dikelompokkan berdasar aktifitasnya. Jadi ada beberapa zona yang didominasi oleh suatu aktifitas yang sama.</p>	 <p>sumber: layout hasil desain</p>
<p>Shape Wujud fisik</p>	 <p>sumber: www.pelitabanten.com</p>	<p>Dari segi bentuk, karakter lengkungan yang terkesan fleksibel menggambarkan karakter air. Selain itu juga terdapat unsur garis yang tegas, hal tersebut didapat dari motif-motif yang dimiliki oleh provinsi</p>	 <p>sumber: render hasil desain</p>  <p>sumber: render hasil desain</p>

	 <p>sumber: www.indonesiaupdates.com</p>	Lampung dan Banten.	
--	---	---------------------	--

2. Aturan-aturan yang berkaitan dengan perancangan kapal

Dalam merancang moda transportasi dalam hal ini kapal, banyak hal yang harus diperhatikan oleh seorang desainer karena semua hal yang dirancang harus berpedoman kepada aturan yang berlaku guna melindungi keselamatan penumpang dari ancaman bahaya selama kapal berlayar. Banyak aturan yang telah diberlakukan baik dari aturan dalam negeri, aturan internasional, bahkan secara spesifik tiap perusahaan operator kapal juga mengeluarkan aturan sendiri. Berikut adalah beberapa aturan yang berkaitan dengan perancangan interior kapal:

1) SOLAS 1974

Safety Of Life At Sea (SOLAS) adalah peraturan utama yang mengatur tentang keselamatan maritim. Modernisasi peraturan *SOLAS* sejak tahun 1960, mengganti Konvensi 1918 dengan *SOLAS* 1960 dimana sejak saat itu peraturan mengenai desain untuk meningkatkan faktor keselamatan kapal mulai dimasukkan seperti permesinan dan instalasi listrik, pencegahan kebakaran, alat navigasi dan komunikasi kapal, alat keselamatan dan konstruksi kapal.

2) ILO (*International Labour Organization*)

ILO merupakan organisasi perburuhan internasional yang didirikan pada tahun 1919 berdasarkan perjanjian *Versailles* bersama dengan Liga Bangsa-Bangsa. Kemudian pada tahun 1946 Liga Bangsa-Bangsa dibubarkan dan *ILO* menjadi badan khusus di PBB. Beberapa aturannya sebagai berikut :

a) Artikel 6

5. Kamar tidur, mess room, ruang santai dan gang way di ruang akomodasi kru harus diisolasi secara memadai untuk mencegah kondensasi atau kepanasan.

9. Permukaan dinding dan dinding atas di kamar tidur dan mess room harus mudah dibersihkan.

10. Permukaan dinding harus diperbaharui atau diperbaiki seperlunya.

b) Pasal 9

1. Dengan tunduk pada pengaturan khusus seperti yang diizinkan di kapal penumpang, kamar tidur dan ruang mess harus diterangi dengan benar oleh cahaya alami dan harus dilengkapi dengan cahaya buatan yang memadai.
3. Di semua kapal, lampu listrik harus disediakan di tempat kru. Jika tidak ada dua sumber listrik yang independen untuk penerangan, penerangan tambahan harus disediakan oleh lampu atau peralatan lampu yang dirancang dengan baik untuk penggunaan darurat.

3) Peraturan PT. ASDP Indonesia Ferry

a) Pasal 2 (Ruang Lingkup)

1. SPFK meliputi aspek-aspek keselamatan, kesehatan, lingkungan, keamanan, kehandalan, kenyamanan, kebersihan, kemudahan, dan kesetaraan.
2. Keselamatan, kesehatan, dan lingkungan di dalam kapal sebagaimana dimaksud dalam ayat 1 diatas tersedia informasi serta fasilitas keselamatan, fasilitas pelayanan lingkungan, informasi dan fasilitas kesehatan.
5. Kenyamanan yang dimaksud pada ayat 1 diatas yaitu tersedianya ruang akomodasi pengguna jasa, sarana tempat ibadah, sarana sistem pencahayaan, ventilasi, tangga, dan smooking area.

Dari peraturan diatas juga memiliki kesamaan prinsip keselamatan diantaranya adalah:

- a) Dinding pada kapal menggunakan dinding yang bersifat kedap air atau *water tight bulk head*. Dimana maksudnya bahwa dinding yang digunakan kedap terhadap air pada keadaan tekanan tetentu. Gunanya yaitu:
 - Membatasi kebocoran dalam suatu ruangan agar tidak mengalir keruangan lainnya.
 - Membatasi bahaya kebakaran
 - Memberikan kekuatan melintang pada kapal.
- b) Lantai yang digunakan harus memiliki karakter *low maintenance* dan memiliki ketahanan terhadap air, getaran, bahan kimia, dan api.
- c) Atap harus mudah dibersihkan, tidak menyimpan debu, tahan terhadap api, air, dan getaran. Atap juga harus dapat menghambat panas sehingga ruangan tidak lembab karena suhu ruang yang panas dan juga dapat meredam suara.

3. KESIMPULAN

Pada dasarnya metode *ATUMICS* dapat menjawab tantangan perancang agar menghasilkan unsur lokal Banten dan Lampung pada Kapal Motor Penumpang Portlink. Dengan prinsip *Artefact (A)*, *Technique (T)*, *Utility (U)*, *Material (M)*, *Icon (I)*, *Concept (C)*, dan *Shape (S)* membuat perancang menjadi lebih mudah untuk mengaplikasikan unsur lokal untuk sebuah hasil rancangan. Namun idealisme tersebut tidak dapat langsung serta-merta diterapkan, melainkan juga harus diselaraskan dengan peraturan-peraturan yang ada terkait dengan dasar perancangan yang berkaitan dengan keselamatan kapal. Oleh karena itu, perpaduan antara idealisme hasil perancangan dari metode *ATUMICS* dan penyelarasan dengan peraturan-peraturan dapat menghasilkan hasil desain yang secara fungsi, estetika, dan teknis menjadi seimbang serta melengkapi satu sama lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Nugraha, (2010). *Transforming Tradition for Sustainability Through 'TCUSM' Tools*. Aalto University publication series, Journal, Helsinki.
- Adhi Nugraha, (2012). *Transforming Tradition: A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context*. Aalto University publication series, doctoral dissertations, Helsinki.
- Fahma, Moch. Ilham, & Kristianto, Thomas Ari, (2019). Desain Interior KM Kelimutu Sebagai Kapal Wisata Dengan Nuansa Budaya Indonesia Timur yang Modern. *Jurnal Sains dan Seni ITS* vol. 8, no. 1, Surabaya.
- Mayasari, Selvi, & Winarto, Yudho (2020). ASDP Indonesia Ferry catatkan pendapatan Rp 3,2 triliun sepanjang 2019. www.industri.kontan.co.id/news/asdp-indonesia-ferry-catatkan-pendapatan-rp-32-triliun-sepanjang-2019 (diakses tanggal 2 Mei 2020)
- Mulyono, Hakim SB, (2019). Lampung: Miniatur Indonesia. www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12774/Lampung-Miniatur-Indonesia (diakses tanggal 4 Mei 2020)
- Rahman, M. Faris Aulia, (2019). Desain Interior Ruang Penumpang Kapal Perintis 2000 GT Untuk meningkatkan Kualitas Keamanan Dengan Tema Motif Khas Budaya Sulawesi Tenggara. Tugas Akhir D4 Teknik Perancangan dan Konstruksi Kapal Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya, Surabaya.
- Suriasti, Mira Zulia, Wahjudi, Deddy, & Handoko, Bagus, (2014). Kajian Penerapan Konsep Kearifan Lokal Pada Perancangan Arsitektur Balai kota Bandung. *Jurnal Itenas Rekarupa*, Bandung.