

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada tahun 1990, Royal Caribbean mulai meluaskan sayapnya dan berpindah pasar keluar Pulau Karibia, dan pada tahun 1999, setelah berinovasi dengan beberapa kapal pesiar, Royal Caribbean membuat kapal baru bernama Voyager of The Seas, yang pada eranya merupakan kapal terinovatif. Royal Caribbean menawarkan wisata kapal pesiar yang tidak hanya sebagai transportasi, namun lebih dari itu, merupakan suatu resort dengan segala fasilitas yang lengkap seperti papan panjat tebing, lapangan *ice skating*, berbagai macam retail. Ide dasarnya adalah untuk menarik perhatian orang yang tidak menganggap diri mereka “orang kapal pesiar”. Kapal ini menawarkan penumpangnya dapat melakukan apa saja dan dimana saja kapanpun tanpa adanya batasan. Desainnya sendiri dituntut untuk maju dari zamannya, agar masih dapat diminati oleh penumpang 25 tahun ke depan. Dalam perkembangannya, penggunaan kapal laut semakin diminati, terutama kapal pariwisata. Kapal pariwisata yang juga dikenal dengan nama kapal pesiar, semakin lama semakin banyak dipilih sebagai pilihan masyarakat untuk menghabiskan liburannya.

Seiring berjalannya kemajuan teknologi dan desain kapal, Royal Caribbean menghasilkan kapal-kapal baru setelah seri Voyagers. Voyager of the Seas sendiri masih diminati dan masih dapat bersaing dengan kapal-kapal yang lebih modern. Keunikan itu sendiri yang menarik minat penumpang seperti desain sederhana dan kemudahan penumpang untuk dapat merasa nyaman beristirahat di dalam kapal pesiar. Namun, desain voyager yang sederhana ini menyebabkan kurangnya identitas kapal dalam ruang terdesain, dan perubahan pola penumpang juga berakibat penumpang kurang merasa bisa beristirahat dengan nyaman dalam ruang. Rancangan desain ini bertujuan untuk mempermudah penumpang dalam bermobilisasi dalam ruang dan memberikan identitas Royal Caribbean pada Kapal Voyagers of the Seas.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain kapal pesiar yang dapat memberikan kemudahan mobilisasi di dalam kapal bagi penumpang.
2. Bagaimana memperbaharui desain interior ruang yang merepresentasikan identitas Kapal Pesiar Royal Caribbean.

1.3. Tujuan Perancangan

1. Untuk mempermudah pengunjung dalam bermobilitas dan menikmati fasilitas yang tersedia.
2. Memberikan pengalaman bagi pengunjung melalui suasana dari fasilitas yang disediakan.
3. Memberikan ruang yang aman dan nyaman bagi penumpang dengan pertimbangan standarisasi kapal pesiar.

1.4. Kontribusi Perancangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan observasi lapangan pihak terkait, antara lain:

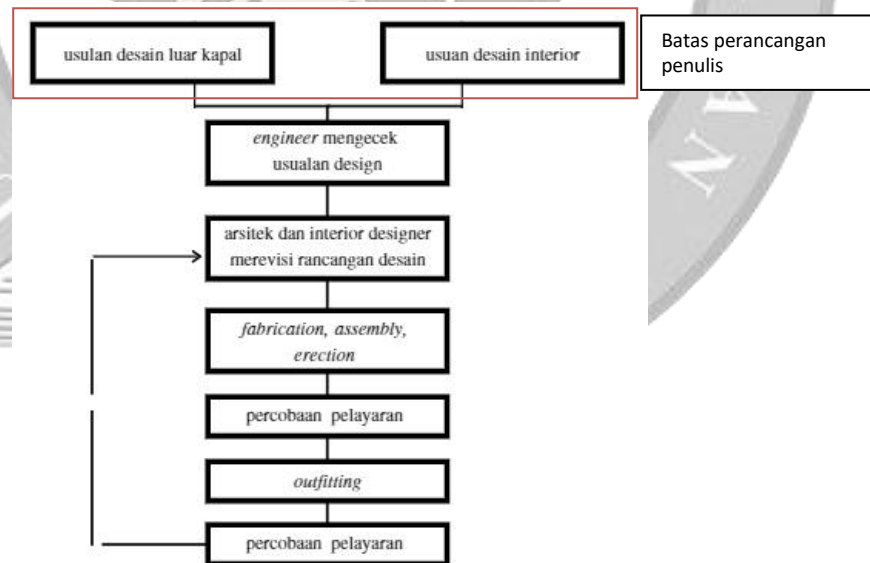
1. Bagi Mahasiswa:
 - A. Mengenal lebih dalam ilmu yang telah didapat di bangku kuliah melalui perancangan desain interior kapal pesiar.
 - B. Menguji kemampuan mahasiswa dalam berkarya dan menyelesaikan masalah interior yang terdapat pada kapal pesiar
2. Bagi Universitas Pelita Harapan:
 - A. Meningkatkan kerja sama antara Universitas Pelita harapan dengan instansi yang terkait.

B. Memperoleh masukan berupa studi kasus yang dapat digunakan sebagai contoh dalam proses pembelajaran ke depannya.

1.5. Batasan Perancangan Interior

Batasan perancangan interior dibagi menjadi lima ruang khusus terdiri dari restoran, ruang tunggu, dan kabin. Restoran yang dipilih merupakan restoran fine dining (Izumi Japanese Restaurant), ruang tunggu (Diamond Lounge), dan kabin Junior Ocean View, Deluxe Balcony, dan Royal Suite.

Perancangan Interior Berfokus pada 5 ruang khusus dan perancangan *layout* keseluruhan kapal pesiar dari dek 2 - dek 14 dengan mengubah layout keseluruhan dengan pertimbangan-pertimbangan urusan perancangan. Penulis memberi usulan desain sebelum di koordinasikan dengan *engineer* lebih lanjut. Sesuai dengan alur perancangan dari kapal pesiar, yang telah ditetapkan oleh IMO (International Maritime Organization), Penulis memberikan usulan desain awal sebelum perhitungan lebih lanjut mengenai struktur dan beban kapal, sehingga penulis mengutamakan desain interior kapal dan standarisasi umum dari kapal pesiar.



Gambar 1. 1 Alur Perancangan Desain Kapal Pesiar
Brigitta Vania,2019

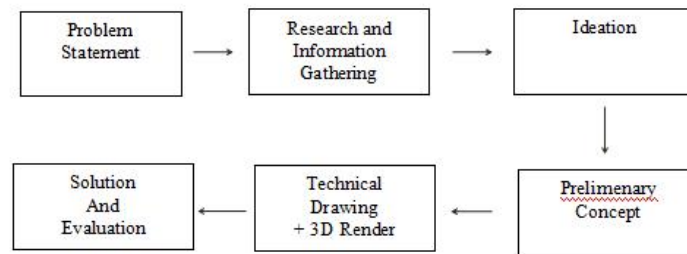
1.6. Metode Perancangan

Teori perancangan menggunakan teori Charles Wallschlaeger dan Cynthia Busic Snyder. Dalam Teori desain ini, penyelesaian masalah dimulai dengan bentuk dan elemen desain dan setelah itu mengubahnya menjadi konsep. Konsep yang telah dipilih, dibandingkan lagi dengan faktor manusia sebagai pengguna desain dan dimensi manusia sehingga menghasilkan desain yang mencukupi dalam segi komunikasi manusia dan desain visual.

Teknik pengumpulan data dengan wawancara klien dengan mengklasifikasikannya kedalam beberapa kelompok pribadi (dewasa), pribadi (lanjut usia), pribadi (remaja), bersama keluarga (anak-anak), bersama keluarga (remaja), bersama keluarga (dewasa), bersama keluarga (lanjut usia), acara kantor (dewasa), staff secara umum, kapten dan kru dengan pertanyaan seputar pengalaman dan kesulitan yang dirasakan, serta hal positif yang didapat dari kapal pesiar. Makro mikro dari Kapal Voyager, SWOT (*strength, weakness, opportunity, threat*) melalui analisa dan observasi kunjungan ke Kapal Voyager of the Seas.

Literatur yang dipakai dikelompokkan menjadi standarisasi kapal dan prosedur kapal, desain material dan keamanan kapal pesiar, standarisasi kapal pesiar bagian mesin, desain interior kapal pesiar, dan sirkulasi tempat publik.

Programming dibagi menjadi pengidentifikasian masalah, kebutuhan user, *space requirement, bubble diagram, matrix, zoning* dan *grouping*. Setelah *programming*, pembuatan konsep yang sesuai dengan problem, dan evaluasi rancangan desain interior Kapal Voyager.



Gambar 1. 2 Metode Perancangan *Basic Visual Concept* Charles Wallschlaeger dan Cynthia Basic Snyder

1.7. Alur Pencangan Desain

Teknik pengumpulan data dengan wawancara klien dengan mengklasifikasikannya kedalam beberapa kelompok. Makro mikro dari Kapal Voyager, SWOT (*strength, weakness, opportunity, threat*) melalui analisa dan observasi kunjungan ke Kapal Voyager of the Seas. Literatur yang dipakai dikelompokkan menjadi standarisasi kapal dan prosedur kapal, desain material dan keamanan kapal pesiar, standarisasi kapal pesiar bagian mesin, desain interior kapal pesiar, dan sirkulasi tempat publik. *Programming* dibagi menjadi pengidentifikasian masalah, kebutuhan user, *space requirement, bubble diagram, matrix, zoning* dan *grouping*. Setelah *programming*, pembuatan konsep yang sesuai dengan problem, dan evaluasi rancangan desain interior Kapal Voyager.

1. Data Primer

Data yang dikumpulkan merupakan data yang dikumpulkan secara langsung, berupa:

A. Observasi

Teknik pengumpulan data berupa observasi langsung dan partisipan melalui kunjungan langsung ke dalam Kapal Pesiar Royal Caribbean, Ms. Voyager of The Seas pada tanggal 6-9 September 2018. Observasi bertujuan untuk mengamati apa yang terjadi dilapangan selama 4 hari, mulai dari kebiasaan pengunjung, masalah yang timbul, kebiasaan, dan hal-hal lain yang dapat berguna bagi proses mendesain. Partisipan berupa secara langsung merasakan menjadi salah satu penumpang kapal pesiar tersebut. desainer merasakan

bagaimana pengalaman, halangan, kesulitan, dan fasilitas-fasilitas yang disediakan. Dengan berada di posisi pengunjung, diharapkan ke depannya desainer dapat mendesain sesuai dengan kebutuhan penumpang sehingga dapat meningkatkan antusiasme dan pengalaman berlayar.

B. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara non formal dan formal. wawancara non formal diajukan kepada narasumber tanpa penyebutan identitas dari narasumber, dan mengklasifikasikannya kedalam beberapa kelompok pribadi (dewasa), pribadi (lanjut usia), pribadi (remaja), bersama keluarga (anak-anak), bersama keluarga (remaja), bersama keluarga (dewasa), bersama keluarga (lanjut usia), acara kantor (dewasa), staff secara umum, kapten dan kru dengan pertanyaan seputar pengalaman dan kesulitan yang dirasakan, serta hal positif yang didapat dari kapal pesiar. Wawancara formal diajukan kepada narasumber dengan menjelaskan maksud dan tujuan dari wawancara serta persetujuan dari narasumber dalam penyebutan identitas. Pertanyaan yang lebih mendetail dengan fokus utama menanyakan hal-hal seputar interior kapal pesiar yang tadinya kurang dalam pada pertanyaan kepada narasumber nonformal.

2. Data Sekunder

A. Dokumentasi

1. Sejarah singkat kapal pesiar royal caribbean
2. Jenis dan spesifikasi kapal
3. Visi dan Misi royal caribbean

B. Data Statistik Pengguna dan User

1. Gambar dek plan dan dek kabin
2. Foto interior dan eksterior kabin dan ruangan

C. Objek observasi

1. Aktivitas dan kebutuhan pengguna/*user* di Kapal Pesiar Royal Caribbean
2. Kondisi eksisting interior dan eksterior Voyager of the Seas, Royal Caribbean.

1.8. Sistematika Penulisan

1. BAB 1: PENDAHULUAN

Berupa latar belakang, rumusan perancangan interior, tujuan perancangan interior, kontribusi perancangan interior, batas perancangan interior, teknik pengumpulan data, pendekatan dalam perancangan interior.

2. BAB 2: TINJAUAN

Meliputi tinjauan literatur. Tinjauan literatur berisikan teori yang mendukung selama proses perancangan interior kapal pesiar, seperti regulasi, kebutuhan pada kapal pesiar, ketetapan yang harus diperhatikan dalam mendesain interior kapal pesiar, kajian ergonomi, dan teori-teori lain yang berkaitan dengan perancangan interior kapal pesiar.

3. BAB 3 : DATA KLIEN DAN DESAIN

Membuat transkrip wawancara dengan narasumber, dan laporan hasil observasi. Serta studi eksisting yang berisi foto dan hasil observasi yang dapat memberikan inspirasi bagi desain kapal pesiar serta implementasi dalam usulan rancangan desain.

4. BAB 4: ANALISA DESAIN

Membahas seputar analisa data sebelum desain dan analisa ruang setelah didesain. Dalam menganalisa, penulis membandingkan dengan tinjauan teori pada bab 2 dan masukan dari pengunjung, staff, dan desainer profesional.

5. BAB 5: KRITIK DAN SARAN

Berisikan kesimpulan dan saran terkait perancangan interior yang telah dirumuskan. Dalam bab ini, dibahas juga apakah perancangan interior sudah berhasil menyelesaikan rumusan masalah.

