

4. KONSEP PERANCANGAN

4.1. Ide Dasar

Perancangan interior terminal singgah kapal pesiar ini mengambil ide dasar dari fungsi dan pelaku dalam terminal singgah itu sendiri, dimana fungsi dari terminal singgah adalah sebagai wadah perpindahan penumpang dari kapal pesiar ke terminal singgah dan dari terminal singgah kembali ke kapal, dan pelaku dalam terminal adalah penumpang kapal pesiar yang selalu bergerak baik secara langsung (kapal-terminal-objek wisata), maupun secara tidak langsung (kondisi dalam kapal, baik penumpang aktif bergerak ataupun tidak, kapal tetap bergerak). Kedua hal diatas menggambarkan sebuah pergerakan (*movement*) yang aktif dan dinamis.

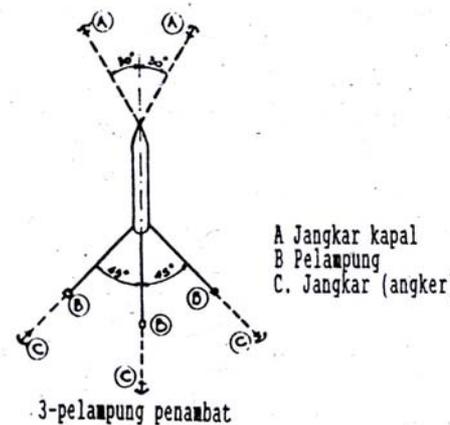
Terminal singgah sebagai wadah perpindahan penumpang dari kapal pesiar ke terminal dengan tujuan untuk melakukan kunjungan singkat ke objek-objek wisata Jatim terutama objek-objek wisata budaya (*cultural tourist*). Dalam buku berjudul *International Cultural Tourism: management, implications and cases*, Fridged berkata *frequently an area's culture is displayed through satge presentations often for pay because tourist generally stay in an area for short time, what the tourist actually sees is just a faint reflection of the true culture* (1991, p221). Apa yang dilihat oleh wisatawan (penumpang kapal pesiar) hanyalah cerminan bukanlah hal yang sesungguhnya, pernyataan diatas digambarkan sebagai sebuah ketransparanan, sesuatu yang seakan terbuka meskipun sebenarnya memiliki batas-batas.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka tema yang diangkat adalah sebuah ruang transparan yang aktif dan dinamis. aktif dan dinamis berdasarkan fungsi dan pelaku dari terminal singgah kapal pesiar dan transparan berdasarkan pernyataan Fridged tentang *cultural tourist* yang menjadi tujuan wisatawan kapal pesiar untuk singgah.

4.2. Karakter dan Suasana Ruang

Karakter ruang yang ingin ditampilkan adalah ruang transparan yang aktif dan dinamis. Karakter transparan diwujudkan dengan ruang-ruang dimana memiliki derajat ketertutupan rendah. Dinding-dinding partisi dengan komposisi permainan ketinggian yang beragam mengesankan sebuah pergerakan yang aktif dan dinamis. Lubang-lubang bukaan pada dinding, dinding-dinding tidak penuh, dan ketinggian dinding yang digunakan sebagai pembatas ruang membagi sekaligus menyatukan ruang satu dengan ruang lain disebelahnya (Francis D.K. Ching, 1996: 181). Hal tersebut tercermin dalam area *touris centre* yang seolah menyatu dengan area cafe meskipun terdapat railing kaca kristal sebagai pembatas yang transparan. Karakter transparan juga tercermin pada ruang-ruang lain seperti area *gift shop* dan area *duty free* dimana bagian depan daripada area tersebut tidak terdapat dinding pembatas, batasan ruang dicerminkan dengan permainan tinggi-rendah pada lantai dan plafon. Area *VIP lounge* merupakan area tertutup karena batasan daripada fungsi *lounge* yang merupakan ruang khusus bagi pemegang kartu VIP. Kesan keterbukaan ruang masih didapat dengan pemberian dinding kaca dengan skala yang cukup besar sehingga ada hubungan antara ruang *VIP Lounge* dengan ruang di sebelahnya.

Karakter dinamis dan aktif tercipta dari penerapan komposisi bentukan, komposisi peletakan, ukuran, warna, serta material yang beragam. Bentuk yang aktif, dinamis dan menunjukkan adanya gerak digambarkan dengan pemakaian garis diagonal dan garis lengkung (Francis D.K. Ching, 1996: 95). Garis diagonal yang digunakan memakai sudut kemiringan 30° , 45° , 60° , dan 90° , dimana pemakaian sudut kemiringan tersebut didapat dari sudut yang terbentuk dari kombinasi cara penambatan kapal antara jangkar dan pelampung.



Gambar 4.1. Sudut yang Terbentuk dari Cara Penambatan Kapal

Sumber: Triatmodjo, Bambang. *Pelabuhan*. Bahan Kuliah Fakultas Teknik Universitas Gajah Mada, 1992, p.117.

Suasana ruang yang ingin diciptakan adalah suasana ruang yang rekreatif dan *prestisius*. kesan ruang rekreatif didasarkan pada sifat kegiatan kapal pesiar dimana sebagai fasilitas untuk berlibur dan diwujudkan dengan pengolahan bentuk, ketinggian, penataan ruang dan perabot, dan warna. *Prestisius* digambarkan dengan pemakaian bahan material diantaranya granito, *laminated floor*, kaca, akreliek, dan *stainless steel*.

4.3. Pola Penataan Ruang

Penataan ruang dalam terminal singgah tersebut dirancang sedemikian rupa dengan mempertimbangkan tingkat prioritas kebutuhan dan fungsi daripada terminal singgah kapal pesiar itu sendiri.

Pola penataan ruang menggunakan organisasi radial dimana area hall sebagai pusatnya berada di tengah, dari hall tersebut wisatawan dapat mengakses seluruh fasilitas ruang yang tersedia. Penataan ruang juga menggunakan bentukan ruang yang didasarkan pada sudut kemiringan 30^0 , 45^0 , 60^0 , dan 90^0

4.4. Pola Penataan Unsur-unsur Desain dari Elemen Pembentuk Ruang

4.4.1. Lantai

Pergerakan yang aktif dan dinamis tercermin dalam pola lantai yang terbentuk dari garis-garis lengkung dan diagonal. Antar satu area dengan area

yang lain terdapat perbedaan maju mundur yang didapat dari sebuah titik pusat garis lengkung dimana seolah pusat dari lingkaran berada di area *information counter* (*information counter* sebagai pusat informasi seluruh ruangan). Permainan garis lengkung juga dikombinasikan dengan garis diagonal untuk membentuk area tertentu. Pergerakan aktif dan dinamis juga tercermin dari permainan tinggi rendah lantai sebagai pembagi ruang yang transparan.

Pada perancangan ruang ini lantai untuk sirkulasi utama menggunakan bahan *granite tile* dengan diberi border lantai sebagai penegas bahwa alur tersebut adalah alur sirkulasi utama dari kapal menuju lantai satu dan dari lantai satu menuju kembali ke kapal. *Granite tile* juga digunakan pada area hall dimana diberikan permainan garis-garis diagonal dengan perbedaan material warna granit yang berbeda dengan tujuan untuk memberikan arti bahwa melalui hall, pengunjung dapat mengakses seluruh fasilitas yang ada dalam terminal. Granite tile digunakan pada area bersirkulasi tinggi dengan pertimbangan kemudahan perawatan. Pada area-area tertentu seperti area duduk diberikan material lantai yang berbeda sebagai pembentuk ruang maya. Area cafe dan *lounge* menggunakan bahan *laminated floor* untuk memberikan kesan hangat dan nyaman. Pada area sewa (*gift shop* dan *duty free*) diberikan bahan granite tile berwarna putih sehingga netral dan penyewa diberi hak untuk memberikan tambahan material untuk membangun suasana area yang disewanya. *Movement* (pergerakan) juga diaplikasikan pada pemakaian warna material lantai dimana warna yang digunakan adalah pergerakan dari warna hitam ke putih.

4.4.2. Dinding

Dinding-dinding pembentuk ruangan terutama yang berbatasan langsung dengan *landscape* bermaterial batu bata, sedangkan dinding *gypsumboard* digunakan sebagai pembagi ruangan. Material *gypsumboard* dipergunakan dengan pertimbangan kemampuan penyerapan bunyi serta faktor keamanan terhadap kebakaran. Penggunaan dinding-dinding partisi dalam pembentukan ruang juga dimaksudkan untuk mempermudah perubahan desain yang dilakukan secara berkala.

Dinding-dinding di area sirkulasi utama digunakan sebagai media informasi dan promosi objek-objek wisata Jatim melalui poster-poster maupun lukisan pada dinding. Dinding pada area *tourist centre* menggunakan kombinasi kaca pada dinding luar dengan pertimbangan view dan pencahayaan alami, sedangkan dinding-dinding penuh ataupun dinding-dinding partisi digunakan sebagai *wall display*.

Pergerakan yang aktif dan dinamis tampak pada permainan tinggi rendah dinding yang menggambarkan suatu pergerakan. Kesan transparan didapat dari minimnya ruang-ruang yang tertutup secara keseluruhan serta pemakaian material kaca sebagai pembatas sehingga selalu ada korelasi antar area yang satu dengan area yang lain.

Warna dinding didominasi dengan kombinasi pergerakan warna hitam ke abu-abu muda yang menggambarkan keprofesionalan dan pengetahuan dan dikombinasikan dengan pergerakan warna hangat yaitu merah, orange, dan kuning yang menggambarkan keaktifan dan kedinamisan, serta sebagai aksentuasi ruang.

4.4.3. Plafon

Ketinggian plafon secara umum adalah 4,4 meter dimana ruang kosong di atasnya digunakan sebagai penempatan dari kolom balok konstruksi dan sistem mekanikal-electrical. Plafon ditutup dengan material *gypsumboard* dengan rangka profil dari bahan galvalum. Kedinamisan dan keaktifan tampak dari permainan ketinggian plafon yang beragam. Permainan ketinggian tersebut juga dimaksudkan untuk memberikan penegasan antar satu area dengan area yang lain (membentuk ruang yang transparan). Pemberian permainan plafon yang melekat pada dinding ataupun plafon gantung dimaksudkan untuk memberikan penegasan ruang dibawahnya. Pada area hall diberikan permainan kain-kain batik yang digantung dengan komposisi tinggi rendah sebagai aspek dekoratif pengisi kekosongan ruang.

Warna plafon secara umum adalah putih dimana warna tersebut akan dikombinasikan dengan warna abu-abu, merah, orange, dan kuning untuk menciptakan keaktifan dan kedinamisan pada ruang.

4.5. Perabot

Perabot yang ada disesuaikan dengan fungsi ruang masing-masing, dimana pada:

a. Area sirkulasi

Pada area sirkulasi hanya terdapat perabot berupa tempat duduk untuk menunggu, atau melepas lelah sejenak.

b. Area *tourist centre*

Pada area ini, perabot yang ada secara garis besar adalah perabot yang diperuntukan untuk display gambar-gambar berbagai objek kekayaan wisata Jawa Timur. Kaca temper dan akrelik banyak digunakan dalam perabot display yang digunakan (kesan transparan). Penataan display ditata membentuk sudut- sudut kemiringan 30^0 , 45^0 , 60^0 , dan 90^0 , keaktifan dan kedinamisan juga tampak pada komposisi penempatan display yang ditata secara maju mundur dan naik turun. Display gantung juga berfungsi sebagai pembatas ruang semu.

c. Area *cafe*

Keaktifan dan kedinamisan digambarkan dengan pola penataan perabot yang membentuk garis diagonal. Adapun penataan lurus di sisi tembok kaca dimaksudkan untuk memaksimalkan orientasi *view* yang ada. Aktif dan dinamis juga digambarkan dengan kombinasi material yang digunakan yaitu antara material kayu, kaca dan stainless steel. Meja dengan kapasitas duduk empat orang mendominasi *cafe* karena wisatawan yang berkunjung biasanya terdiri dari satu keluarga.

d. Area *VIP Lounge*

Pada area *lounge* perabot didominasi oleh fasilitas duduk bersofa dengan faktor kenyamanan yang menjadi prioritas utama.

Secara garis besar bentukan perabot yang ada menggunakan bentukan dari garis diagonal dan garis lengkung. Kesan transparan tercermin dari material kaca dan akrelik yang digunakan sedangkan keaktifan dan kedinamisan diwujudkan dengan penataan maju mundur, tinggi rendah serta kombinasi warna dan material yang digunakan.

4.6. Elemen Dekoratif

Elemen dekoratif digunakan sebagai penarik perhatian dan sistem informasi. Sistem informasi berupa tulisan-tulisan petunjuk arah dan keterangan ruang.. Tulisan East Java dari kaca tumpuk difungsikan sebagai daya tarik pemancing rasa keingintahuan wisatawan untuk mengunjungi area *tourist centre*. Pemberian elemen dekoratif kain batik yang digantung dengan mengkomposisikan besar kecil serta tinggi rendah pada area hall dimaksudkan sebagai pengisi ruang kosong agar tidak terkesan terlalu luas sekaligus untuk memperkenalkan kain tradisional Indonesia yaitu batik.

4.7. Sistem Interior

4.7.1. Tata Udara

Oleh karena bangunan awal merupakan bangunan gedung bertingkat dengan sistem pengkondisi udara yang mayoritas menggunakan sistem penghawaan buatan maka mengaplikasikan sistem pendingin udara secara sentral atau terpusat. Distribusi pendingin udara pada seluruh ruangan menggunakan perangkat diffuser dengan saluran *outlet* yang terletak pada bagian langit-langit ruangan. Penggunaan sistem penyejuk udara ditujukan agar wisatawan dan pengguna ruang lainnya merasa nyaman saat berada didalam ruangan serta menjaga kelembaban udara yang ada pada ruang agar amplitudo suhu pada siang dan malam hari tidak terlalu jauh.

4.7.2. Tata Suara

Sistem tata suara yang digunakan adalah *background noise*. Sistem ini berupa alunan musik lembut bernuansa tradisional Jawa Timur misalnya berupa alunan musik gamelan, keroncong dan lain-lain yang disalurkan melalui speaker pada plafon yang dipasang di seluruh area terminal singgah dimana sistim pengaturannya terletak pada ruang informasi. Speaker ini juga digunakan untuk memberikan pengumuman kepada pengguna terminal. Area *lounge* menggunakan back ground noise sendiri dimana pengaturannya terletak pada meja penerimaan awal. tujuan dari pemberian musik ini untuk memberikan nuansa tersendiri bagi

wisatawan yang berbeda dengan nuansa di terminal singgah lainnya dan untuk mengurangi tingkat kebisingan serta kebosanan selama proses menunggu.

4.7.3. Tata Cahaya

Pencahayaan pada terminal singgah ini didapat dari pencahayaan alami dari penggunaan material kaca pada dinding-dinding terminal dan pencahayaan buatan untuk mendukung pencahayaan yang diperlukan.

Ada dua metoda pencahayaan buatan yang digunakan pada perancangan ini yaitu umum dan cahaya aksen. Pencahayaan umum bersifat menerangi ruang secara merata dan umumnya terasa baur. Pencahayaan umum digunakan untuk mengurangi kesan bayangan, menghaluskan dan memperluas sudut-sudut ruang, pencahayaan ini digunakan di seluruh ruangan dengan intensitas dan warna cahaya yang berbeda sesuai dengan suasana yang ingin diciptakan dan diperlukan oleh masing-masing ruang. Pencahayaan umum ini menggunakan lampu downlight. Penerangan lampu aksen adalah bentuk dari pencahayaan lokal yang menciptakan titik fokus atau pola ritme dari cahaya dan kegelapan dalam ruang, pencahayaan ini dapat mengurangi kesan monoton dari penerangan umum, menonjolkan keistimewaan suatu ruang, atau menerangi obyek seni atau benda koleksi berharga. Lampu spot light pada ruang sirkulasi ditempatkan di dekat dinding untuk memberikan efek pendaran lampu pada dinding sekaligus sebagai unsur dekoratif yang mengurangi kemonotonan dinding. Beragam lampu spot light halogen digunakan pada area *tourist centre* untuk mendukung pencahayaan yang dibutuhkan bagi display yang dipamerkan. Penggunaan lampu spot light dengan rel gantung dimaksudkan untuk kemudahan mengatur sorot lampu yang diinginkan terutama jika ada perubahan tata letak display, lampu spot light tunggal digunakan jika display tidak terlalu banyak dan besar bidangnya. Lampu spot light juga digunakan di lantai untuk memberikan kesan monumental display yang ada.

Lampu-lampu gantung dekoratif juga digunakan di penerimaan *tourist centre* dan area *cafe* sebagai pencahayaan setempat bagi setiap meja yang ada. Pada area tertutup seperti kantor dan pos jaga digunakan fluorescent lamp jenis TL lamp.

4.7.4. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi yang digunakan adalah sistem PABX yang menghubungkan keluar dan antara ruang-ruang di lantai satu dan ruang-ruang di lantai 2 sehingga komunikasi antar pihak-pihak yang terkait dapat lancar. Selain sistem PABX terminal ini juga menggunakan sistem *loudspeaker calling* dimana *table microphone*nya diletakan di meja ruang informasi sehingga pihak informasi dapat memberikan informasi yang diperlukan oleh wisatawan. Selain kedua fasilitas diatas, terminal juga dilengkapi fasilitas *Wi-Fi* di area *cafe* dan *VIP Lounge* sehingga pengunjung dapat mengakses internet melalui *notebook* mereka.

4.7.5. Sistem Proteksi Kebakaran

Bangunan terminal singgah kapal pesiar merupakan bangunan kelas A yang mana tahan terhadap api sedikitnya tiga jam, ini berarti penggunaan material-material pembentuk ruang juga harus mampu bertahan selama tiga jam jika terjadi kebakaran. Menggunakan empat jenis alat bantu evakuasi kebakaran, yaitu *sprinkel*, *smoke detector*, pintu dan tangga darurat, dan alarm kebakaran. *Sprinkel* terpasang tiap 12 m² (merupakan ruangan dengan tingkat bahaya kebakaran sedang.). Detektor asap terpasang tiap 92 m², pada jarak 12 m untuk ruang efektif dan 18 m untuk area sirkulasi .

4.7.6 Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada terminal kapal pesiar ini menggunakan CCTV yang dipasang di sudut-sudut ruang dimana pengontrolannya dilakukan di pos keamanan. terdapat pula alat pemeriksaan keamanan pada pintu keluar berupa *metal detector* dan mesin X- ray barang.