

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelabuhan adalah tempat yang terdiri dari daratan dan perairan di sekitarnya dengan batas-batas tertentu sebagai tempat kegiatan pemerintahan dan kegiatan ekonomi yang digunakan sebagai tempat bersandar, berlabuh, naik turun penumpang dan bongkar muat barang yang dilengkapi dengan fasilitas keselamatan pelayaran dan kegiatan penunjang pelabuhan serta sebagai tempat perpindahan mitra dan antar moda transportasi. Ditinjau dari segi usahanya pelabuhan dibagi menjadi 6, yaitu pelabuhan ikan, pelabuhan minyak, pelabuhan barang, pelabuhan penumpang, pelabuhan campuran dan pelabuhan militer. Setiap pelabuhan memiliki perbedaan fungsi dan fasilitas, terutama pelabuhan penumpang.

Pelabuhan penumpang adalah prasarana transportasi laut untuk keperluan menaikkan dan menurunkan penumpang serta pengaturan kedatangan dan pemberangkatan. Jasa pelayaran yang disediakan pelabuhan meliputi pelayaran domestik antar pulau hingga pelayaran ke mancanegara atau untuk tujuan pariwisata. Untuk memenuhi kebutuhan penumpang, pihak pengelola terminal penumpang Tanjung Emas memiliki lima gate keberangkatan domestik dan satu gate untuk keberangkatan internasional yang terbagi dalam dua lantai. Adapun fasilitas-fasilitas tambahan di dalam terminal penumpang seperti toko, area bermain anak, ruang khusus lansia, mushola dan lainnya.

Terminal penumpang pelabuhan Tanjung Emas Semarang di operasikan oleh PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero) yang dibangun pada tahun 1992. Pelabuhan ini merupakan satu-satunya pelabuhan internasional yang berada di provinsi Jawa Tengah, tepatnya di kota Semarang. Pelabuhan Tanjung Emas memiliki luas lahan 400 ha, sedangkan luas bangunan untuk terminal penumpang adalah 3500 m².

Dalam menunjang usaha memberikan pelayanan transportasi laut yang optimal dapat dipenuhi dengan berbagai cara, salah satunya melalui redesain

pada terminal penumpang Tanjung Emas Semarang. Aspek desain interior pada terminal penumpang mempunyai peranan penting dalam menentukan pembagian area, tatanan perabot dan mengatur sirkulasi pada terminal, sehingga penumpang dapat mengakses segala kebutuhannya dengan mudah selama berada di terminal penumpang Tanjung Emas Semarang.

Perancangan interior terminal penumpang Tanjung Emas ini akan menerapkan konsep ruang yang memfasilitasi segala jenis kebutuhan penumpang selama berada di dalam terminal pelabuhan dengan mengangkat cerita *Venetie Van Java* sebagai julukan kota Semarang dan diharapkan dapat menarik citra transportasi menggunakan kapal laut.

Pemilihan perancangan interior terminal penumpang Tanjung Emas karena Semarang ditetapkan menjadi salah satu destinasi wisata paling bersih di Asia Tenggara atau *Clean Tourist City Award 2020* yang digelar di Brunei Darussalam. Sehingga dirasa perlu untuk menyampaikan citra baru di interior pelabuhan terminal penumpang Tanjung Emas Semarang kepada pengunjung. Citra yang baru ini mengangkat tema yang menjadi bangunan khas Semarang yaitu Lawang Sewu serta perpaduan *Venetie Van Java* sebagai julukan kota Semarang dan diharapkan dapat menarik citra transportasi menggunakan kapal laut.

Perancangan interior terminal penumpang Tanjung Emas dengan konsep interior bangunan Lawang Sewu dan *Venetie Van Java* ini sangat berguna untuk menampilkan citra dan menunjukkan budaya agar semakin menarik minat domestik ataupun mancanegara, hal ini bertujuan untuk mempromosikan kota Semarang ke kalangan luas bahwa Indonesia kaya akan budaya yang akan ditampilkan lewat perancangan interiornya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang interior terminal penumpang yang dapat memberikan citra identitas kota Semarang dengan kekayaan warisan bangunan peninggalan sejarahnya di masa lampau, serta dapat menjadi aspek pendukung kemajuan pariwisata daerah ?
2. Bagaimana menciptakan suasana ruang tunggu terminal pelabuhan untuk penumpang yang membawa barang, menyimpan barang dan penumpang

berkebutuhan khusus secara kompleks yang dapat mewakili aktifitas pengguna ruang sehingga dapat memenuhi kebutuhan calon penumpang selama berada di terminal penumpang Tanjung Emas Semarang ?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu membatasinya. Desain interior pada ruang keberangkatan domestik Pelabuhan Tanjung Emas Semarang ini dengan konsep *Venetie Van Java* yang diambil dari hasil identifikasi terhadap bangunan dan tujuan awal.

D. Tujuan dan manfaat Perencanaan

1. Tujuan :

- a. Merancang interior terminal penumpang Pelabuhan Tanjung Emas pada bagian area keberangkatan domestik yang dapat mewakili aktifitas pengguna ruang sehingga dapat memenuhi kebutuhan penumpang selama berada di dalam area terminal dengan memaksimalkan luasan ruang yang mempunyai nilai kompleksitas serta memberikan suasana Lawang Sewu dan Kota Lama Semarang.
- b. Menganalisis kondisi ruangan pada terminal penumpang Pelabuhan Tanjung Emas dan apa yang harus dirubah dan ditambahkan untuk mendapatkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

2. Manfaat:

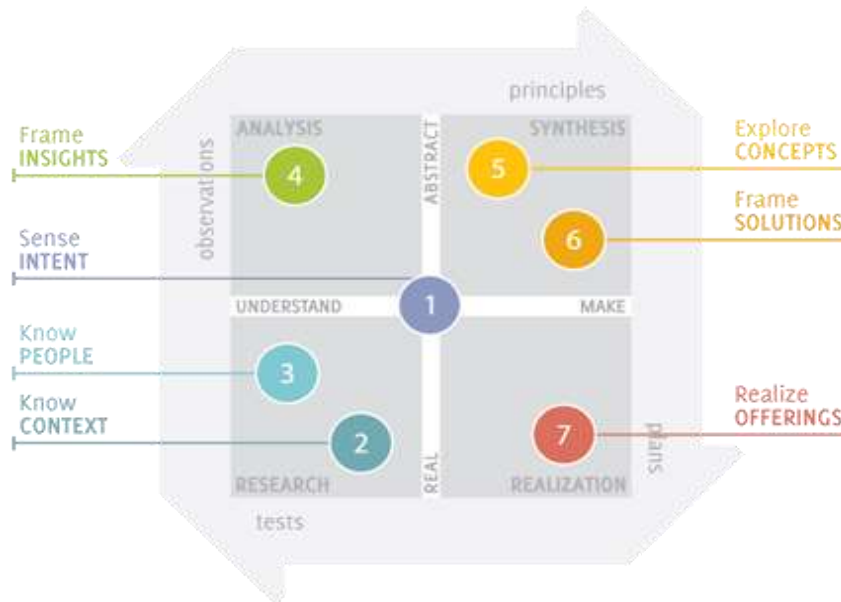
- a. Pemilihan perancangan interior terminal penumpang Tanjung Emas karena Semarang di tetapkan menjadi salah satu destinasi wisata paling bersih di Asia Tenggara atau *Clean Tourist City Award 2020* yang digelar di Brunei Darussalam. Sehingga dirasa perlu untuk menyampaikan citra baru di interior pelabuhan terminal penumpang Tanjung Emas Semarang kepada pengunjung.
- b. Manfaat bagi penulis, mengasah intuisi untuk berfikir kreatif dan melatih kepekaan pada suatu masalah.
- c. Manfaat bagi pembaca, menjadi referensi desain untuk merancang sebuah bangunan *public space* pelabuhan agar mengetahui apa saja kebutuhan, masalah, dan solusi desainnya.

- d. Manfaat bagi mahasiswa, dapat menjadi salah satu acuan atau referensi untuk mahasiswa yang sedang melangsungkan pembuatan laporan tugas akhir.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Dalam perancangan terminal penumpang pelabuhan Tanjung Emas ini penulis menerapkan pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar (2013), terdapat tujuh mode aktivitas yang berbeda untuk desain inovasi: Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Vijay Kumar, 2013)

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dibagi dalam beberapa cara dari Vijay Kumar, yaitu proses memahami tujuan (1) *Fakta-Fakta Kunci*, adalah potongan informasi singkat yang didapat dari pihak PT. Pelabuhan Indonesia III. Mengetahui konteks yaitu, (2) *Wawancara Pakar Subjek*, adalah wawancara kepada pengelola terminal penumpang pelabuhan, calon penumpang kapal laut, dan dosen yang

memahami tentang perancangan ruang komersial terminal penumpang pelabuhan.

Metode penelusuran masalah juga dibagi ke dalam beberapa cara yang menggunakan metode Vijay Kumar, yaitu proses mengenal masyarakat (1) *Kunjungan Lapangan*, adalah melakukan survei pada terminal penumpang pelabuhan Tanjung Emas, guna mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Proses menyusun gagasan (2) *Jaringan Aktifitas*, yaitu mengumpulkan daftar aktifitas yang terjadi pada terminal penumpang Tanjung Emas, sehingga dapat menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah proses mengeksplorasi konsep dengan metode sesi pembentukan ide, yaitu menetapkan ide-ide yang akan digunakan sebagai solusi bagi pihak pengelola terminal pelabuhan Tanjung Emas.

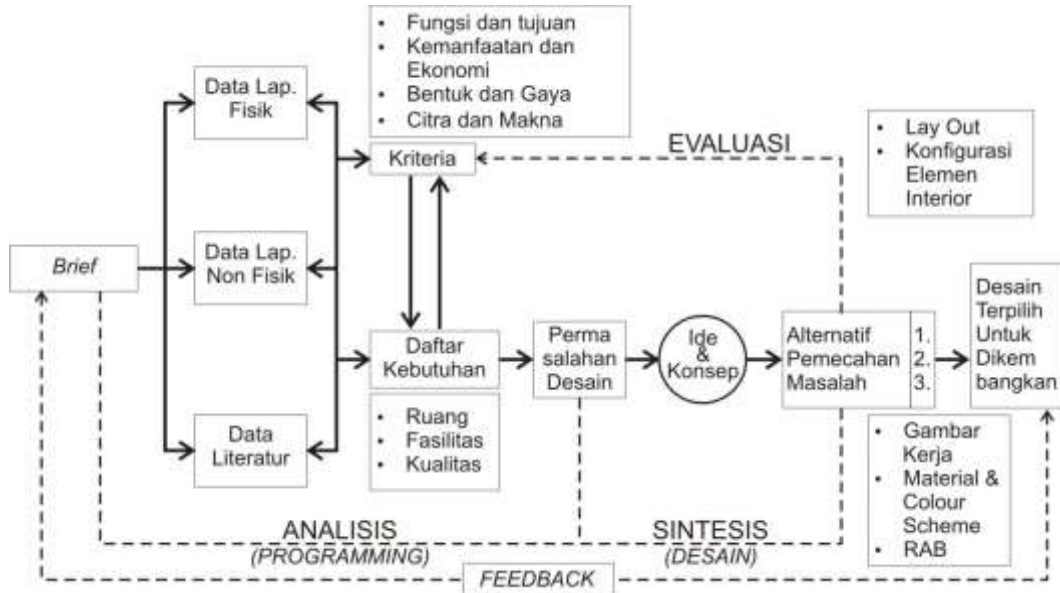
Metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah proses menyusun solusi dengan *storyboard* solusi, yaitu rangkaian sketsa baik dalam gambar atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan, sehingga dapat menjelaskan semua bagian dari sistem konsep yang dibuat.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yang digunakan adalah proses Mewujudkan penawaran dengan Rencana Platform yaitu, seperti pemilihan alternatif desain, alternatif layout, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif furniture, supaya mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan PT. Pelabuhan Indonesia III dan pengguna terminal pelabuhan Tanjung Emas Semarang.

F. Kerangka pikir

1. Pola Pikir Perancangan



Gambar 2. Pola pikir Perancangan

Sumber: Ilustrasi penulis berdasarkan Francis D. K. Ching, 1996; 48