

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terbesar di dunia dengan 2/3 luas wilayahnya merupakan perairan dan Indonesia memiliki keberagaman alam dan kebudayaan yang indah. Banyak akademisi baik dari dalam maupun dari luar negeri Indonesia dari zaman penjajahan hingga zaman sekarang telah berkunjung dan mendokumentasikan keberagaman yang tidak ada habisnya. Karena keberagaman tersebut, Indonesia telah menarik banyak minat individu yang untuk berkunjung mengelilingi gugusan negara kepulauan Indonesia terbesar di dunia, baik dengan minat secara akademisi yang ingin mempelajari lebih dalam keberagaman Indonesia maupun hanya sekedar mencari kesenangan di kala lelahnya hidup yang monoton.

Eksotisme ragam budaya antropologi dan keragaman hayati terbungkus rapi dalam satu kesatuan negara kepulauan tropis yang menjadi surga bagi wisatawan mancanegara. Pariwisata bahari akan kekayaan bawah laut dan keindahan pemandangan yang dimiliki Indonesia merupakan potensi terbesar yang digunakan untuk kebutuhan perkembangan Indonesia. Menurut Didien Junaedy yang dikutip dari koran kompas dengan mengatakan wisata bahari merupakan wisata utama Indonesia di masa depan. Dalam buku laporan kinerja tahun kedua Menteri Kebudayaan dan Pariwisata disebutkan negara memperoleh devisa dari pariwisata bahari sebesar US\$ 4,8 miliar pada tahun 2004 dari 5,32 juta wisatawan, dan sebesar US\$ 4,5 miliar pada tahun 2004 dari 5,002 juta wisatawan.

Indonesia menjadi salah satu negara dengan potensi wisata kapal pesiar tertinggi di Asia. Pada 2014, Indonesia masuk dalam 10 negara tujuan paling banyak dikunjungi kapal pesiar di Asia. Dua potensi wisata kapal pesiar terbesar yang dimiliki Indonesia adalah Indonesia sebagai konsumen dan sebagai destinasi wisata.

Sebagai konsumen, ada banyak masyarakat Indonesia yang berpotensi menjadi penumpang kapal pesiar. Berdasarkan data dari *Cruise Lines International*

Association, pada 2015 ada lebih dari 40 ribu penumpang kapal pesiar dari Indonesia. Jumlah ini naik 37 persen dari 2012. Rata-rata orang Indonesia yang memilih berwisata dengan kapal pesiar berusia 44 tahun dan memilih wisata yang berdurasi 6 malam. Sedangkan, potensi Indonesia sebagai destinasi, artinya kepulauan Indonesia menjadi salah satu tujuan yang dilewati kapal pesiar. Selama 2015, berdasarkan catatan Pelindo III Indonesia disinggahi sekitar 130 kapal pesiar, ada kenaikan 4 kapal pesiar dari tahun sebelumnya. Durasi perjalanan kapal pesiar di Indonesia pun beragam. Ada yang 2-3 malam, ada yang 4-6 malam, ada juga yang 14-20 malam. Pada tahun yang sama, sebagian besar wisatawan kapal pesiar memilih durasi 7-13 malam di Indonesia. Semakin lama maka jumlah destinasi yang disinggahi makin banyak, dan berpotensi mendorong ekonomi lokal.

Kapal pesiar (Bahasa Inggris: *Cruise Ship* atau *Cruise Liner*) adalah kapal dengan penumpang yang dipakai untuk pelayaran pesiar. Kapal pesiar merupakan salah satu alat transportasi laut, penumpang dengan menaiki kapal pesiar untuk menikmati waktu liburan yang dihabiskan di atas kapal yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas penginapan dan perlengkapan bagaikan hotel yang berbintang, kapasitas angkut kapal pesiar beragam dan bergantung pada besarnya. Pada dasarnya kapal pesiar memiliki fasilitas yang sama dengan fasilitas hotel dengan sedikit perbedaan yaitu dimana kapal pesiar berada di atas laut dan dapat berpindah-pindah lokasi destinasi namun hotel hanya berada di atas tanah dan tidak bisa berpindah pada tempatnya. Perjalanan kapal pesiar dapat berlangsung secara beragam.

Menurut *Cruise Lines International Association (CLIA)*, pada tahun 2016 tercatat 1,7 juta penduduk UK berlibur di kapal pesiar. Alasan yang muncul adalah karena dunia hiburan telah menjadi populer pada zaman sekarang ini. Kebanyakan keluarga dan anak muda lebih senang menghabiskan waktu bersama orang terdekatnya di kapal pesiar karena suasana yang *private* (tidak ramai dari penduduk dan jauh dari keramaian lalu lintas).

Wisata atau perjalanan dengan menggunakan kapal pesiar adalah salah satu kegiatan dalam industri pariwisata bahari. Wisata bahari adalah segala kegiatan wisata yang bersumber dan berhubungan dengan kelautan baik dalam konteks

sebagai sumber daya alam, kekayaan alam maupun yang berhubungan dengan pemanfaatan lingkungan kelautan. Sedangkan arti dari wisata kapal pesiar adalah segala kegiatan kepariwisataan yang menggunakan kapal laut atau perahu untuk pesiar atau mengunjungi tempat-tempat obyek wisata.

Keberagaman terjadi pada target market dari kapal pesiar sendiri dengan adanya khusus-khusus yang untuk keluarga dan anak-anak, orang-orang untuk hiburan dan juga ada yang khusus untuk orang-orang yang sudah pensiun. Sebagian kapal pesiar memiliki rute pelayaran yang selalu kembali ke pelabuhan asal keberangkatan. Lama pelayaran bisa berbeda-beda, mulai dari beberapa hari sampai sekitar tiga bulan tidak kembali ke pelabuhan asal keberangkatan sebagaimana kita ketahui juga kapal adalah sarana transportasi tertua di dunia, untuk mencapai tujuannya kapal memerlukan waktu yang cukup lama, seiring dengan perkembangan zaman fungsi kapal bertambah selain digunakan sebagai alat transportasi juga menjadikan sarana rekreasi dan tempat hiburan yang bisa digunakan sebagai kapal pesiar. (Marcelina Florensia Dewi, Yusita Kusumasari, 2014:1).

Target market yang ingin dicapai adalah para wisatawan mancanegara dan wisatawan domestik dalam berbagai macam usia. Wisatawan sendiri diartikan sebagai seseorang yang ingin berpergian dari tempat tinggalnya selama lebih dari satu hari bahkan lebih dari satu tahun. Ada dua macam wisatawan yang berbeda yaitu wisatawan mancanegara dan wisatawan domestik. Wisatawan mancanegara adalah wisatawan yang berasal dari luar negeri atau orang yang berekreasi ke kota atau negara lain, sedangkan wisatawan domestik adalah dimana wisatawan yang berpergian ke wilayah lain namun masih tetap berada di dalam negaranya sendiri. Deputi Bidang Pengembangan Pemasaran Pariwisata Nusantara kementerian Pariwisata Republik Indonesia menyatakan bahwa pada tahun 2017 angka wisatawan mancanegara ke Indonesia sudah bertingkat 20%. Mayoritas wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia kebanyakan berasal dari China, India, Singapore, Malaysia, Australia, dan Jepang. Meskipun demikian Menteri Pariwisata Republik Indonesia mengatakan bahwa untuk wisatawan domestik belum terdapat kenaikan yang signifikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, penulis dapat menarik beberapa pokok persoalan, yaitu sebagai berikut:

1. pemilihan material pada interior dan furniture yang dibuat untuk memerlukan keseimbangan untuk dapat tidak bergoyang saat kapal pesiar di terpa oleh ombak.
2. Perjalanan dalam waktu cukup yang panjang dengan membutuhkan pengalaman yang berbeda melalui fasilitas entertainment di dalam *small cruise ship yacht*.

1.3 Ide atau Gagasan Perancangan

Dengan munculnya masalah-masalah yang telah dijabarkan pada bagian 1.2 Identifikasi Masalah, maka munculnya solusi untuk para calon wisatawan Bahari yang bisa mengelilingi laut Indonesia dengan cara mengenalkan dan mengedukasi mengenai pesona bahari Indonesia adalah dengan menghadirkan kapal pesiar yang dapat bersentuhan langsung dengan perairan Indonesia. Membuat para calon wisatawan Bahari atau wisatawan mancanegara bisa menikmati ketenangan laut dan menjauh dari kehidupan diperkotaan yang biasa dijalanin oleh wisatawan, dengan menggunakan perancangan interior pada *small cruise ship* calon wisatawan dan wisatawan mancanegara bahari bisa merasakan kekayaan perairan lautan dan keindahan pemandangan yang dimiliki di Indonesia. Merancang furniture interior dan fasilitas *entertainment* di dalam *small cruise ship* yang sesuai dengan budaya Indonesia untuk mengedukasi dan memberikan pengalaman yang berbeda bagi wisatawan bahari.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok-pokok persoalan yang telah ditemukan sebelumnya, penulis telah meringkasnya dengan dalam beberapa pertanyaan. Berikut ini akan

dibatasi dan dirumuskan permasalahan yang akan dianalisis, diuji, dan dijawab dalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana merancang *interior small cruise ship* untuk memberikan pengalaman yang berbeda di dalam bidang entertainment bagi pariwisata bahari?
2. Bagaimana menerapkan konsep dari bentuk, suasana visual dan warna pada *interior small cruise ship yacht*?

1.5 Tujuan Perancangan

Berikut ini adalah beberapa fokus tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari setiap pokok permasalahan yang ada:

1. Merancang *interior small cruise ship* untuk memberikan pengalaman *Relaxing Sea* di dalam fasilitas entertainment bagi pariwisata bahari.
2. Menerapkan konsep *relaxing sea* pada *interior small cruise ship* dengan cara menciptakan interior yang tenang dan nyaman.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat menguntungkan berbagai pihak, di bawah ini tercatat beberapa manfaat yang akan didapatkan:

1. Menambah wawasan mengenai salah satu jenis kapal yaitu *small cruise ship Yacht*.
2. Menciptakan suasana liburan yang berada di perairan laut bagi para wisatawan mancanegara maupun wisatawan domestik.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan *small cruise ship* memiliki target pengunjung pada wisatawan mancanegara dan wisatawan domestik, berikut ini penjabaran mengenai beberapa tempat yang akan didesain untuk menciptakan suasana kapal pesiar baru, yaitu sebagai berikut:

1. *Kabin*

Ruang terpenting yang perlu di kapal pesiar adalah kamar. Kabin merupakan sebutan lain dari kamar tidur yang digunakan di kapal pesiar. kabin akan dibuat menjadi beberapa tipe yang berbeda pada masing-masing deck plan dengan kebutuhannya.

2. *Restaurant*

Restaurant merupakan tempat makan dan minum yang ada di dalam kapal pesiar. Kapal pesiar berada di atas laut dan untuk mencapai tujuannya kapal pesiar memerlukan waktu yang cukup lama.

3. *Café*

Café merupakan tempat bersantai yang terdapat di dalam kapal pesiar. Café ini dibuat untuk memfasilitaskan para wisatawan yang ingin bersantai dan tidak bosan di dalam kapal pesiar.

4. *Fun Center*

Fun Center merupakan salah satu fasilitas yang terdapat di dalam kapal pesiar. Fasilitas ini dibuat untuk memfasilitasikan para orang tua yang berlibur bersama anak-anaknya sehingga tetap dapat menghabiskan waktu bersama anak-anak mereka dengan menitipkan anak mereka ketika mereka melakukan aktivitas lainnya.

5. *Library*

Library merupakan area membaca untuk orang-orang yang suka membaca buku-buku yang dapat diakses oleh semua orang yang ada di dalam kapal pesiar.

6. *Gift Shop*

Gift Shop merupakan area retail dimana wisatawan yang ada di dalam kapal pesiar dapat membeli beberapa barang sebagai kenang-kenangan.

1.8 Sistematika Penulisan

berikut ini akan dijabarkan gambaran singkat mengenai isi pembahasan pada masing-masing bab yang akan terdapat di dalam laporan ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang pemilihan proyek, identifikasi masalah yang didapat, ide dan gagasan, rumusan masalah yang muncul, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan. Latar belakang yang menjelaskan mengenai definisi kapal pesiar, fungsi kapal pesiar pada zaman sekarang ini. Definisi wisatawan dan identifikasi masalah yang menjelaskan tentang masalah-masalah yang didapat berdasarkan opini wisatawan yang berlibur di kapal pesiar. Ide dan gagasan berisikan ide perancangan yang akan menjawab permasalahan-permasalahan di identifikasi masalah. Ruang lingkup perancangan menjabarkan sedikit dari desain per-ruangan yang akan dibuat oleh penulis.

BAB II STUDI LITERATUR HOTEL DAN KAPAL PESIAR

Bab ini menjelaskan literatur tinjauan umum dan tinjauan khusus mengenai teori yang akan digunakan dan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Menjelaskan tentang hotel secara umum yang mulai dari definisi, fasilitas, struktur organisai yang disediakan, dan standar untuk hotel yang berbintang 5 (*****) serta menjelaskan tentang definisi kapal pesiar, definisi, fasilitas yang disediakan, dan standar yang dimiliki oleh kapal pesiar yang akan dijelaskan pada bab ini. Tinjauan khusus akan berkaitan dengan aktivitas wisatawan di kapal pesiar, kebutuhan ruang, fasilitas, dan sebagainya. Selain itu, dalam bab ini akan menjelaskan mengenai

beberapa studi banding guna yang menjadikan referensi yang dilakukan ke sebuah hotel dan kapal pesiar.

BAB III DESKRIPSI PROYEK DAN PROGRAM PERANCANGAN KAPAL PESIAR YANG MENGELILING INDONESIA

Bab ini mendeskripsikan proyek kapal pesiar dan program perancangan kapal pesiar yang akan mengeliling di Indonesia. Penjelasan tapak akan dicantumkan secara terperinci mulai dari informasi awal, analisa perairan, dan analisa rute yang akan mengeliling Indonesia dengan menggunakan kapal persiar. Selain itu, pada bab ini, program ruangan serta pengguna kapal pesiar sudah dicantumkan termasuk tema dan konsep yang akan diterapkan pada perancangan kapal pesiar yang mengeliling indonesia.

BAB IV PERANCANGAN INTERIOR SMALL CRUISE SHIP YACHT DENGAN KONSEP “RELAXING SEA”

Bab ini mendeskripsikan ide implementasi konsep dan tema pada *Small Cruise Ship Yacht* dengan penjelasan bentuk, warna, pencahayaan, dan keamanan konsep. Menjelaskan penerapan fasilitas pada perancangan, fasilitas yang terdapat di dalam *small cruise ship yacht* dan desain secara umum dengan konsep yang di angkat.

BAB V KESEIMPULAN DAN SARAN