

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bandara Adi Sumarmo terletak di kabupaten Boyolali Surakarta Jawa Tengah, bandara kelas internasional dengan menerapkan pengggayaan arsitektur tradisional Jawa sebagai *Brand Identity*. Bandara Adi Sumarmo selain sebagai pendukung fasilitas transportasi udara, memiliki peran sebagai pintu gerbang masuk wisata dikota Surakarta dan sekitarnya. Sebagai konsekuensinya, PT. Angkasa Pura I mengharuskan Bandara Adi Sumarmo memiliki identitas daerah dengan memasukan unsur-unsur lokalitas yang dapat menciptakan suasana (*ambiance*) yang mencerminkan atau me-ceritakan *genius locci* Jawa Tengah. *Ambience* dirasa perlu selain sebagai identitas, diharapkan dengan identitas tersebut dapat menjadi salah satu penunjang *Passenger Satisfaftion* (peningkatan jumlah penumpang) dengan cara menampilkan elemen elemen kearifan lokal surakarta sebagai daya tarik seperti motif ukiran dan batik khas surakarta, arsitektur bangunan tradisional dan keraton kasunanan, kehidupan social hingga adat istiadatnya, tujuannya adalah agar penumpang dapat merasakan *Wonderful experiecene* sebagai kenangan atau kesan mendalam ketika datang dan berada di Bandara Adi Sumarmo yang setiap area dan ruang ruangnya, bercerita dan memiliki makna sehingga memberikan suasana/kondisi ruang dimana penumpang tidak akan mendapatkan kesan/pengalaman tersebut selain dibandara Adi soemarmo.

Rancangan interior yang diharapkan adalah menampilkan *ambiance* Surakarta yang di ambil dari kearifan lokal dan budaya seperti nilai-nilai arsitektur rumah tradisionalnya, karakteristik masyarakat dan produk kebudayaan yang di aplikasikan pada desain pada elemen interior tanpa meninggalkan makna yang terkandung di dalamnya agar pencapaian suasana dapat di rasakan oleh penumpang.

Selain dari *ambiance* yang di tampilkan, perancangan interior bandara Adi soemarmo harus memenuhi standar *Planning and design guidelines for airport terminal and facilities* (FAA), SKEP/77/thn2005 mengenai teknis bandar udara, SKEP-374-XII-99 mengenai bangunan bandara dan standar yang meliputi difabilitas, fasilitas, ergonomic sesuai standar Human dimension, ADA (standar mengenaik difabilitas).

Berdasarkan survey dan observasi yang di lakukan langsung di bandara Adi soemarmo terlihat bahwa usaha untuk menampilkan *ambience* Surakarta dengan memasukan ukiran, bentuk wayang, peletakkan kereta kencana hanya sebagai aksesoris tanpa memperhatikan dari makna benda tersebut dan peruntukannya. Sesuai standar pemerintah SKEP-374-XII-99 mengenai bangunan bandara pada salah satu poin nya di sebutkan bahwa “Makna simbolik dalam tiap unsur arsitektur/karya seni daerah memiliki tujuan dan makna atau arti sehingga dalam penempatannya harus sesuai dengan jenis ruang”, hal ini yang menjadikan pengunjung tidak merasakan *wonderful experience* saat berada di terminal bandara Adi soemarmo.

Standar *Planning and design guidelines for airport terminal and facilities* (FAA) menyatakan bahwa “Kursi tunggu di ruang check in dan baggage claim untuk tempat menunggu bagi orang lanjut usia dan ibu yang sedang hamil tua, System informasi terminal bandara yang memepertimbangkan kebutuhan penyandang disabilitas, serta Menyediakan Counter tiket yang di rancang sesuai dengan kebutuhan penyandang disabilitas”. Hasil survey dan observasi yang di lakukan langsung pada bandara belum di temukan kursi prioritas, sign system dengan kebutuhan penyandang disabilitas dan counter tiket dengan kebutuhan ergonomic disabilitas. Fasilitas difabel di butuhkan karena menurut data 68.000 penduduk surakarta merupakan penyandang disabilitas, dengan asumsi 25% nya menggunakan transportasi pesawat terbang, akibatnya terlihat pada ruang tunggu, penumpang tidak memiliki kesadaran mengenai mendahulukan penumpang difabel pada fasilitas kursi tunggu

Sebagai upaya perbaikan atas kondisi tersebut diperlukan perancangan ulang bandara Adi soemarmo sesuai permintaan PT. Angkasa Pura I serta memperbaiki fasilitas baik dari estetika tampilan, fungsi, identitas bandara, peningkatan layanan sesuai penambahan jumlah penumpang dan pengunjung maupun sesuai standar dan aturan yang berulaku tentang perancangan bandara dengan prioritas aspek *ambience* dan saran prasanana pendukung interior bandara sesuai standar *Planning and design guidelines for airport terminal and facilities* (FAA), SNI, human dimension agar penumpang dan pengunjung dapat merasakan *wonderful experience*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

- 1) Perlu di adanya *brand identity* yang mengangkat nilai nilai kearifan lokal Surakarta, ciri khas bandara Adi Soemarmo sebagai pintu gerbang pariwisata Jawa Tengah dan sekitarnya.
- 2) Menghadirkan *Ambience* surakarta pada interior terminal sebagai salah satu indentitas bandara untuk menjadi pemicu *Passenger satisfaction*.
- 3) Perlunya penambahan fasilitas difabel di bandara sesuai standar ADA (aturan standar disabilitas), ergonomis sesuai standar Human dimension , *Planning and design guidelines for airport terminal and facilities* (FAA).

## 1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang di dapat terkait dengan identifikasi masalah di atas ialah :

1. Bagaimana menciptakan *brand identity* yang sesuai dengan bandara Adi soemarmo dengan menerapkan pengayaan arsitektur tradisional Jawa sesuai existing yang ada?
2. Bagaimana menciptakan *ambiance* kearifan lokal/geunius locci Surakarta di dalam terminal bandara dengan mengolah elemen motif ukiran dan batik khas surakarta, arsitektur bangunan tradisional dan keraton kasunanan, tarian khas keraton, kehidupan social hingga adat istiadatnya menjadi satu kesatuan dalam desain interior sehingga pengunjung dapat merasakan *wonderful experience*?
3. Mendesain fasilitas counter khusus difabel sesuai dengan standar ergonomis, menyediakan system informasi yang dapat membantu penyandang disabilitas salah satunya dengan cara penerapan pengkombinasian warna dan pencahayaan dan ukuran furniture (counter) sesuai penyandang disabilitas sesuai standar ADA?

## 1.4 Tujuan dan Saran Perancangan

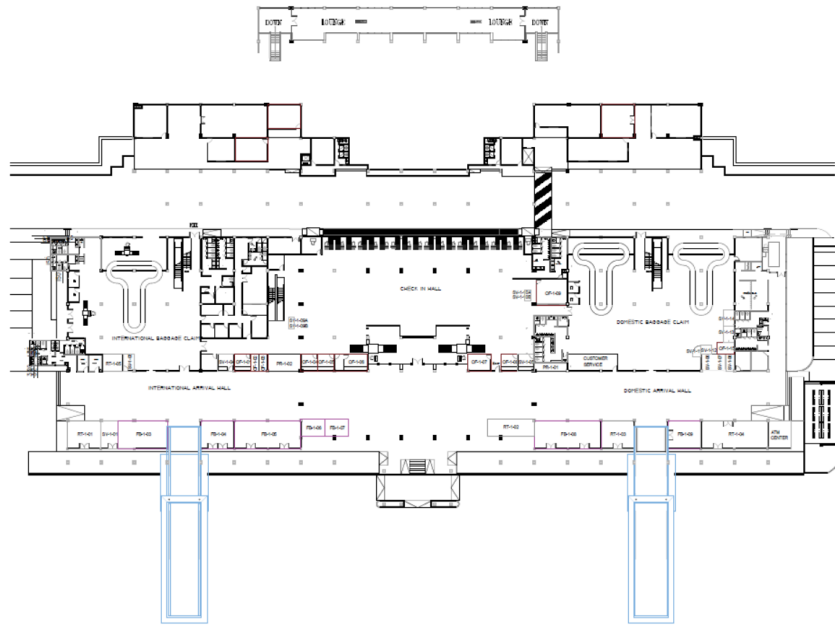
Tujuan dari redesign interior bandara Adi seomarmo ini adalah mendesain ruang bandara yang di harapkan dapat menciptakan suasana khas surakarta dengan di imbangi oleh tujuan dari aspek pariwisata, dengan sasaran sebagai berikut :

1. Memasukan unsur lokal yang menjadi ciri khas surakarta, sebagai penguat identitas bandara dengan diaplikasikan pada elemen interior (ceiling, flooring, walltreatment, furniture) serta pada alur sirkulasi, sign system, warna dan berbagai aspek penting lainnya sebagai bagian dari *brand identity* bandara Adi soemamro
2. Menciptakan suasana (*Ambience*) surakarta pada interior bandara sehingga pengunjung akan dapat merasakan *wonderful experience* yang akan berpengaruh terhadap *Passenger satisfaction*.
3. Menyediakan fasilitas difabel sesuai standar dengan menambahkan fasilitas furniture serta sirkulasi untuk kebutuhan difabel sesuai standar yang sudah ditetapkan, beberapa poin tambahan tersebut yakni Counter tiket dengan tinggi sesuai pengguna kursi roda, telepon umum khusus, kursi prioritas, dan ramp.

### 1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan interior Bandara Adi soemarmo perlu di perhatikan beberapa hal yang perlu di batasi, diantaranya ialah :

1. Lokasi Bandara berada di Jalan Padang Golf, Ngesrep, Ngemplak, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah.
2. Total luasan Bandara Adi soemarmo 13.000 m<sup>2</sup>.
3. Redesign interior Bandara berfokus pada bagaimana menciptakan *ambiance* (suasana) surakarta dengan menerapkan nilai-nilai lokalitas sehingga pengunjung dan penumpang dapat merasakan *wonderful experience*.
4. Perancangan di lakukan di area umum seperti lobby kedatangan dan keberangkatan, *baggage claim area*, *check in hall*, dan ruang Tunggu pengunjung.
5. Menambahkan fasilitas kursi prioritas, counter tiket sesuai kebutuhan penumpang difabel.



Gambar 1.1 : Layout lantai 1 bandara adi soemarmo

## 1.6 Metode Perancangan

Berikut adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk merancang Tugas Akhir:

### A. Data Primer

Riset Lapangan Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data – data yang diperlukan untuk keperluan yang berhubungan langsung dengan proyek Perancangan, berikut data – data yang diperlukan untuk keperluan proyek:

- a. Observasi (Pengamatan secara Langsung) Pada penelitian observasi ini didapatkan dengan menggunakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan ataupun peninjauan secara langsung untuk mengetahui kondisi yang sedang berlangsung pada Bandara. Yakni pada bandara:
  - Bandara Kualanamu, Sumatra utara Medan
  - Bandara Halim perdanakusuma, Jakarta
  - Bandara Adisoemarmo, Solo. sebagai objek utama perancangan

- b. Wawancara Pada Tahap wawancara ini dilakukan dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung maupun maupun tidak langsung dengan metode kuisisioner. Narasumber ialah:
  - Staff yang memang beroperasi di bandara Adiseomarmo
  - Staff dari Angkasa Pura I
  - Para penumpang dan pengujung/pengantar penumpang
  - Masyarakat surakarta
- c. Dokumentasi Pengambilan foto dan video pada setiap interior yang akan di desain kembali.
- d. Pengisian kuisisioner

## **B. Data Sekunder**

Studi Literatur Pada tahap ini melakukan pengumpulan data – data dengan melakukan studi literature melalui buku, majalah, jurnal,web resmi dan lain – lain yang berhubungan dengan proyek Perancangan untuk Bandara yang bertujuan untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan untuk proyek Perancangan.

- Planning and design guildness for airport terminal and facilities No.150/5360-13 (FAA)
- SKEP-347-XII-99 mengenai standar bangunan bandara
- Data arsitek jilid 2
- Human dimansion
- SKEP/77/thn2005 mengenai teknis bandar udara
- Web resmi kota Surakarta
- Buku “Etnologi Jawa” di tulis oleh Prof. Dr. Suwardi Endraswara, H

## **C. Analisa data**

Analisis data dalam tahap ini dilakukan dengan menganalisa dari hasil perolehan data yang didapat agar ditinjau kembali dalam menentukan sebuah analisa tema dan konsep perancangan. Yaitu termasuk:

- a. Analisa dari bentuk bangunan/ruang
- b. Analisa bentuk dari furniture dan materialnya
- c. Analisa sirkulasi yang berhubungan langsung dengan user/manusia

- d. Analisa utility, dan di tinjau ulang sesuai dengan *Planning and design guildness for airport terminal and facilities* FAA dan Perda mengenai kebandarudaraan yang ideal untuk suatu daerah

#### **D. Sintesa Data**

Dengan banyaknya data yang telah di dapat, maka tahap selanjutnya adalah membuat tabel kebutuhan, bubble diagram, zoning blocking sampai ke konsep perancangan.

#### **E. Pengembangan Desain**

Desain masuk ketahap pengerjaan lembar kerja sampai menuju hasil akhir, dengan penambahan berupa protfolio dan laporan.