

ARTIKEL ILMIAH

DESAIN INTERIOR

DEALER VESPA

JLN. RAYA MAMBAL, ABIANSEMAL, BADUNG



OLEH :

Nama : Ida Bagus Nila Putra
Nim : 2006.05.010
Jurusan : Interior
Program Studi : Desain
Email : gus_jack10@yahoo.com
Alamat : Br. Sintrig Sibangkaja, Abiansemal

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

2012

ARTIKEL ILMIAH

DESAIN INTERIOR

DEALER VESPA

JLN. RAYA MAMBAL, ABIANSEMAL, BADUNG



OLEH :

Nama : Ida Bagus Nila Putra
Nim : 2006.05.010
Jurusan : Interior
Program Studi : Desain
Email : gus_jack10@yahoo.com
Alamat : Br. Sintrig Sibangkaja, Abiansemal

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

2012

ABSTRAK

Dealer Vespa merupakan sebuah tempat untuk kita membeli kendaraan khususnya vespa, sama seperti dealer pada umumnya cuman yang membedakannya hanya jenis kendaraan yang di jual dan suasana yang yang ditampilkan. pada dealer vespa ini terdapat bengkel untuk memperbaiki vespa yang rusak, dari service biasa sampai service besar, juga dilengkapi dengan showroom bagi yang mau membeli vespa. Apakah itu vespa yang baru maupun yang lama semuanya tersedia, karena pada dealer ini terdapat dua showroom, yaitu pada lantai 1 untuk jenis vespa yang keluaran terbaru dan pada lantai 2 untuk vespa dengan tahun pembuatan lama. Terdapat juga distro yang menjual aksesories vespa. Metode yang digunakan untuk menganalisa data kasus yaitu; metode diskriptif kualitatif, yakni mencari pemecahan masalah melalui analisis data yang bersifat nonfisik dan meneliti faktor – faktor tertentu yang berhubungan dengan situasi dan fenomena yang diselidiki dan membandingkan satu faktor dengan yang lain; metode komparatif, yakni metoda analisis dengan cara melakukan perbandingan – perbandingan antara kasus yang diambil dengan data – data yang sudah ada di lapangan. Sedangkan konsep yang diangkat pada desain Interior *Dealer Vespa* adalah *Sambra Una Vespa* dengan mengaplikasikan unsur – unsur modern dan menadaptasi bentuk sarang tawon yang segi enam. Serta menggunakan warna aplikasi warna monokromatik.

Kata kunci : *Sambra Una Vespa* , (Terlihat Seperti Tawon)

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan alat transportasi memang sangat dibutuhkan, karena dapat memudahkan dalam berpergian. Apalagi pada zaman seperti sekarang ini yang bermunculan berbagai merk kendaraan bermotor yang dikarenakan kebutuhan masyarakat akan kendaraan terus meningkat. Begitu halnya dengan vespa, vespa merupakan sebutan bagi skuter buatan Italia, yang bernaung dibawah perusahaan piaggio. Dari tahun-ketahun pengguna vespa di Indonesia terus meningkat, dulu vespa identik dengan orang tua, tetapi sekarang pengguna vespa sudah merambah ke kalangan anak muda, bahkan mereka begitu panatik akan vespa. Para penggemar vespa di Indonesia berkeliaran dimana-mana karena kecintaannya akan vespa mereka mempunyai komunitas dan aliran tersendiri, salah satu contohnya adalah komunitas vespa gembel, yang dimaksud dengan vespa gembel disini adalah vespa yang kumuh, dekil dan tidak terawat. Lepas dari semua itu tersimpan sebuah makna yaitu mereka ingin melestarikan vespa atas dasar kecintaan mereka.

Para penggemar vespa biasa melakukan touring ke berbagai daerah, hal itu dilakukan bukan sebatas hobi jalan-jalan tetapi karena ingin menjalin persaudaraan antar pencinta vespa di berbagai daerah, karena dengan vespa mereka dapat menjalin persaudaraan dengan erat.

Vespa memang motor klasik, motor tua vespa adalah skuter yang tidak akan pernah tergerus zaman, buktinya di era modern seperti sekarang ini pengguna vespa semakin bertambah, dapat dilihat dari bertambahnya club-club vespa. Bahkan vespa dipakai acuan untuk pembuatan skuter matic di zaman sekarang ini.

Masalah utama yang dihadapi oleh para pencinta vespa adalah, kurangnya tempat berkumpul atau bengkel yang menjual sparepart vespa secara lengkap walaupun ada itu hanya sedikit dan tidak begitu lengkap, sehingga perlu adanya tempat yang dapat memenuhi segala kebutuhan dari penggemar vespa tersebut, baik untuk sekedar bertemu sekaligus sebagai tempat untuk memperbaiki dan mempercantik vespa mereka. Dasar pertimbangan tersebut melatar belakangi pemilihan interior *Dealer Vespa* sebagai kasus dalam Tugas Akhir ini yang mengusung motto *Vespa in Heart*

1.2 Landasan Teori

Dealer merupakan sebuah tempat penjualan sepeda motor, sparepart dan bengkel sepeda motor. Dimana para konsumen skuter khususnya vespa dapat memperbaiki vespa dan sekaligus sebagai tempat membeli vespa baru, dan mempercantik skuter mereka agar terlihat lebih menawan tanpa mengurangi kesan klasik dari vespa tersebut. Walaupun keberadaan dealer sering dianggap sebagai tempat yang kurang bermasyarakat karena harga dari spare part sedikit lebih mahal, hal ini dikarenakan oleh sparepart yang di jual pada dealer adalah sparepart asli dari skuter dan bukan sparepart imitasi yang sering dijual pada bengkel-bengkel skuter biasa.

. Berikut dijelaskan secara lebih spesifik tentang fungsi dari dealer, yaitu :

- a. Sebagai tempat membeli kendaraan yang didalamnya terdapat berbagai jenis kendaraan yang akan dijual dan di pajang sedemikian rupa agar menarik peminat dari konsumen.
- b. Sebagai tempat service kendaraan, dalam dealer terdapat bengkel yang dipergunakan untuk memperbaiki kendaraan yang mengalami kerusakan baik berat maupun ringan, dengan tenaga montir yang sudah berpengalaman di bidangnya masing-masing.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat disimpulkan, yaitu :

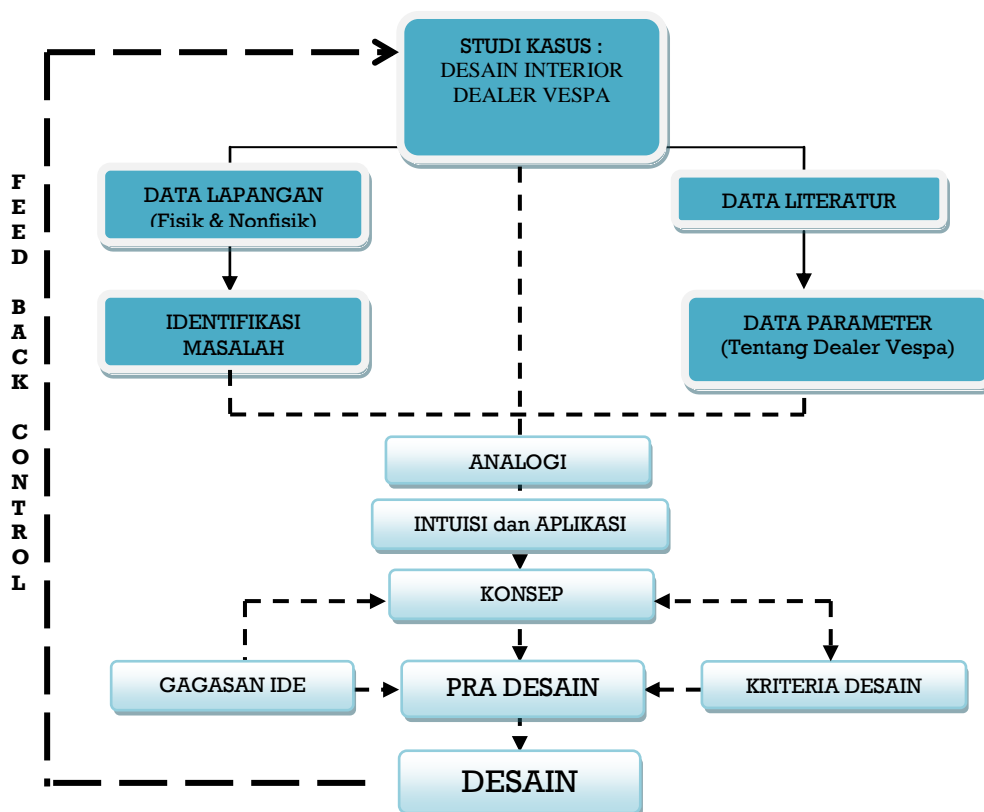
- a. Bagaimana desain Interior *Dealer Vespa* mampu menghadirkan sebuah sarana yang dapat memenuhi aktifitas para penggemar vespa.
- b. Bagaimana desain interior *Dealer Vespa* yang sesuai dengan konsep *Sambra Una Vespa*.

METODE

2.1 Metode Desain

Metode desain menggunakan kombinasi metode glass box dengan black box, metode *glass box* digunakan mengumpulkan data, analisis dan sintesa, metode *black box* digunakan sebagai pengambilan keputusan desain.

Bagan Pola Berpikir :



2.2 Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Yaitu melakukan pengamatan untuk memperoleh sumber data baik berupa laporan tertulis maupun mengingat.

b. Metode kepustakaan

Yaitu mencari literatur sebagai dasar teori dan perbandingan untuk menunjang semua data yang diperoleh di lapangan dan media masa.

c. Metode dokumentasi

Metode ini dilaksanakan untuk memperoleh sumber data yang berupa laporan tertulis atau berupa foto, mengingat keterbatasan pengamatan yang dilakukan dengan mata,

pikiran dan catatan-catatan yang terbatas dapat menimbulkan kesalahan dan kekurangan-kekurangan sehingga dengan metode ini dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi.

2.3 Analisis dan Evaluasi Desain

a. Analisis

Proses desain dapat dilakukan secara rasional dan sistematis, kemudian mengkaji secara terencana, analitis, sintesis dan evaluatif sehingga kita akan mendapatkan optimasi pemecahan yang mungkin dilakukan. Mengadakan analisis sebelum melakukan pemecahan masalah, dan mencoba mensintesis hal-hal yang di dapat secara sistematis; Mengevaluasi secara logis (kebalikan dari eksperimental). (Sachari ;1999;20-30).

b. Evaluasi

Proses analisis, sintesis, evaluasi penting dilakukan dalam proses desain. Namun, lebih menekankan aspek umpan balik (feed back) dalam setiap langkah berpikir. Secara lebih terinci bahwa proses nalar induktif secara lebih luas harus diterapkan pada tahap awal proses mendesain. Sementara itu, nalar deduktif untuk ditekankan pada tahap analisis-sintesis desain. (Sachari ;1999; 30).

2.4 Pengambilan Keputusan Desain

Metode *Black Box* sebagai perancangan menggunakan aturan-aturan yang sudah ada di pasaran dan menggunakannya di dalam desain interior Dealer Vespa Di Badung.

Ciri Utama Metode *Black box* Antara Lain:

1. Sasaran desain tidak ditentukan secara pasti dan bisa berubah sesuai perkembangan pikiran desainer maupun tambahan masukan data.
2. Keputusan desainer dikendalikan oleh masukan data terakhir tentang masalah yang dihadapi, juga masukan dari kasus-kasus lain yang hampir sama atau setara (analogi), ditambah dengan masukan dari pengalaman diri desainer sendiri.
3. Keputusan desainer dapat diambil lebih cepat tetapi bersifat acak (*random*) dengan mengabaikan sementara kelaziman yang berlaku di kalangan masyarakat atau sebaliknya untuk mengakomodasi dan mengikuti kehendak masyarakat.
4. Dalam benaknya desainer mencerna dan memanipulasi citra yang merepresentasikan struktur persoalan secara menyeluruh, kemudian dengan cara yang sering tidak dapat diduga mentransformasikan masalah yang rumit menjadi sederhana.

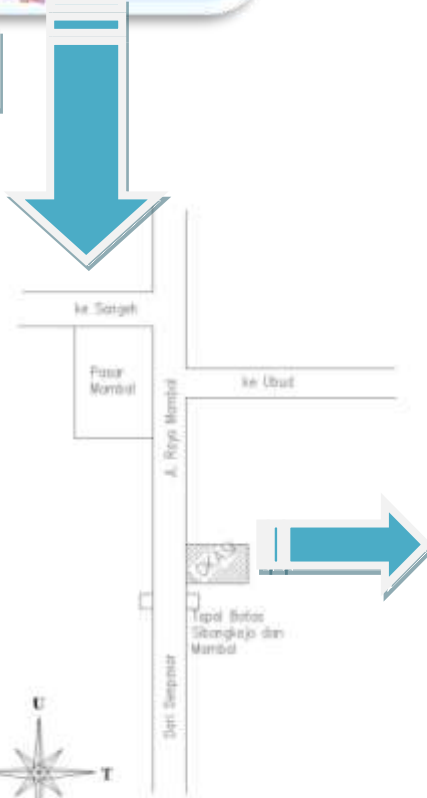
HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Data Lapangan

Peta Lokasi



PETA PULAU BALI



DENAH LOKASI



DEALER

Terletak di Jalan Raya mambal abiansemal badung

Secara fisik bangunan *Dealer Vespa* mempunyai batas sebagai berikut :

Sebelah Utara : Rumah penduduk

Sebelah Timur : Rumah Penduduk

Sebelah Selatan : Rumah Penduduk

Sebelah Barat : Jl.Raya Mambal

3.2 Visual Desain



Gambar 3.2.1 : Layout Dealer Vespa

3.3 Potensi Site

1 Sinar matahari

Bangunan dari *Dealer Vespa* menghadap ke barat, sehingga cahaya matahari pagi tidak langsung masuk kedalam deale.

2 Curah hujan

Curah hujan di lokasi ini sedang karena berada pada daerah tropis, siklus pergantian musim enam bulan sekali sehingga tidak terlalu berpengaruh pada kondisi fisik bangunan.

3 Suara

Letak dari dealer vespa agak bising karena berada di pinggir jalan raya dan suara motor yang sedang di serve juga sangat jelas kedengaran pada dealer ini

4 Angin

Bangunan ini terletak di dataran rendah jadi angin berhembus tidak begitu kencang

3.4 Data Nonfisik

Nama kasus	: Dealer Vespa
Pemilik	: -
Pengelola Lokal	: -
Lokasi	: Jl. Raya Mambal Abiansemal, Badung
Luas Bangunan	: 1500 m ²
Jam Operasional	: 09.00-15.00
Segmen Pasar	: Para pencinta Vespa

3.5 Data Ruang Yang Ada Di Dealer Vespa

No	Area	Keterangan
1	Pintu masuk	Pintu masuk merupakan central dari bangunan ini, terletak dibagian depan bangunan, yang berfungsi sebagai jalur sirkulasi utama dan merupakan jalur utama untuk menuju ruang – ruang yang lain.
2	showroom	showroom merupakan area publik yang pertama dimasuki sebelum ke lantai 2, pada area Showroom terdapat area resepsionis.
3	Resepsionis	Terletak di Shoroom bagian dibawah tangga, , merupakan pusat informasi, sekaligus mengayomi ruang – ruang yang lainnya.
4	Area service	Area service berada di sebelah selatan sworoom pada lantai 1 antara showroom dan area service dibatasi oleh dinding yang masip agar tidak mengganggu kenyamanan pengunjung.
5	Area tunggu	Area tunggu berada di dalam area service,karena jika

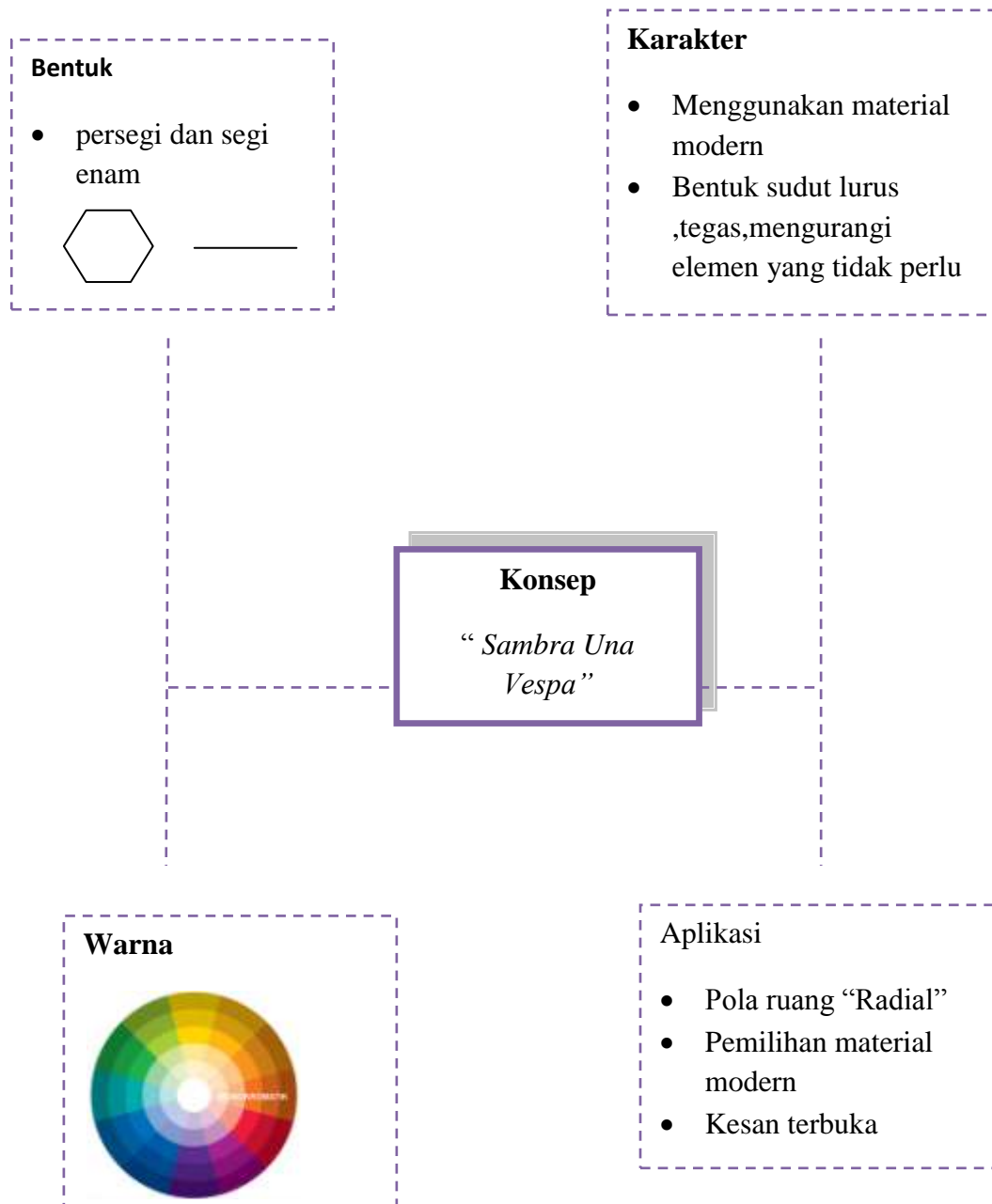
		ada konsumen yang akan menservice vespa dapat langsung melihat mekanik bekerja.
6	Area distro	Area distro terletak paling selatan dari bangunan dealer tersebut dan mempunyai akses tersendiri pada distro di jual berbagai keperluan para pencinta vespa.

TABEL 4.2 PROGRAM RUANG LANTAI 2

No	Area	Keterangan
1	Showroom lantai 2	Baru naik kelantai 2 kita akan disambut oleh deretan skuter tua yang dibuat dari sekitaran tahun 60-an sampai 80-an.
2	Area sekretaris	Area sekretaris menjadi satu dengan area showroom lantai 2 di depan ruang kepala kantor
3	Ruang kepala dealer	Area ini terletak di selatan dari showroom lantai 2 di mana didalamnya terdapat ruang tamu yang bias juga di manfaatkan sebagai tempat untuk rapat kecil.
4	Ruang stock barang	Ruang ini terletak di utara showroom lantai 2 dimana tempat ini dipergunakan sebagai tempat untuk menyimpan stock barang baik untuk sparepart vespa maupun untuk barang-barang di distro.

3.6 Perancangan pada Konsep “*Sambra Una Vespa*”

Berdasarkan penjabaran dari masing-masing hal diatas disimpulkan konsep “*Sambra Una Vespa*” sebagai berikut :



3.7 Kriteria Desain

a. Pelayanan

Harus mampu memberikan service kepada Pengunjung dengan baik sehingga Pengunjung merasa puas secara fisik dan psikologi.

c. Suasana ruang

Menciptakan Dealer Vespa yang nyaman dan tenang, dengan pengaturan utilitas dan penghawaan sesuai dengan konsep.

d. Nuansa ruang

Menciptakan nuansa Dealer Vespa yang sesuai dengan konsep dan kriteria perancangan Planetarium.

Sambra Una Vespa

Material kaca ditonjolkan pada pasade yang sesuai dengan penggunaan ruang yaitu showroom, agar para konsumen dapat melihat langsung barang yang

Warna : warna yang sesuai dengan warna modern (monokromatik)

Material : penggunaan material modern yaitu besi crome, stainless, kaca, marmer langit.

Penerapan lantai polos sebagai penambah kesan luas dalam ruangan

Display vespa akan diadaptasi dari display disamping agar vespa lebih menonjol dengan level 20 cm



Gambar 3.7.1 : Penjabaran Konsep

3.8 Wujud Desain Interior Planetarium Denpasar



Gambar 3.8.1 : Fasade



Gambar 3.8.2 : Showroom



Gambar 3.8.3 : showroom



Gambar 3.8.4 : Showroom Lt
2

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari uraian diatas , maka dapat disimpulkan bahwa :

1. *Dealer Vespa* merupakan suatu tempat yang di bangun untuk memenuhi kebutuhan para pencinta vespa baik sebagai tempat berkumpul,memperbaiki vespa dan membeli aksesories tentang vespa. Bangunan terdiri dari 2 (dua) lantai; lantai 1 terdiri dari Showroom, Area tunggu,area *service,reseptionis* dan area distro. Dan lantai 2 terdiri dari area *showroom* vespa tahun lama,area sekretaris,ruang stock barang dan ruang kepala kantor.
2. Konsep yang diaplikasikan pada desain *Dealer Vespa* adalah *Sambra Una Vespa*. Konsep ini diambil karena ingin menerapkan asal mula nama vespa diangkat sebagai nama kendaraan skuter ini dengan konsep bentuk adaptasi dari sarang tawon yaitu segi enam dan gaya lebih modern,memakai bahan industry dengan sedikit sentuhan alam sebagai perpaduan.warna juga mengambil dari warna-warna modern yaitu warna-warna monokromatik.

4.2 Saran

1. Dalam mendesain sebuah Interior seperti halnya *Dealer Vespa* harus sesuai dengan konsep yang telah dipilih, sesuai dengan kriteria desain, memperhatikan fungsi dari bangunan dan memiliki ciri khas tersendiri, sehingga apa yang menjadi tujuan awal pembangunan dapat terwujud..
2. Dalam mendesain sebuah bangunan lokasi harus mendukung, dengan akses mudah, dan cepat untuk menjangkaunya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Sachari Agus. 1986. Paradigma Desain Indonesia, Jakarta: CV Rajawali.
- Sachari Agus dan Sunarya Yan Yan. 1999. Modernisme, Sebuah Tinjauan Historis, Desain Modern, Jakarta; Balai Pustaka.
- Adam, Laurie Schneider, 1996. The Methodologies of Art. USA: Westview Press.

Referensi Internet :

- Anonim. 2011. "Observatorium Bosscha". (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh 16-8-2011).
- Anonim. 2011. "Dealer di Indonesia" (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh 27-12-2011)
- Anonim. 1993. "American Encyclopedia" (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh thn. 1993)
- Admiranto, A. Gunawan. (tanpa tahun publikasi), "Desain". (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh thn. 2000)
- Compton. 2001. "Encyclopedia" (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh thn. 2001, 141)
- Luck, Steve, 1998. "Science and Technology Encyclopedia", (online), (<http://en.wikipedia.org>. diunduh thn. 1998)

ARTIKEL ILMIAH

DESAIN INTERIOR

DEALER VESPA

JLN. RAYA MAMBAL, ABIANSEMAL, BADUNG



OLEH :

Nama : Ida Bagus Nila Putra
Nim : 2006.05.010
Jurusan : Interior
Program Studi : Desain
Email : gus_jack10@yahoo.com
Alamat : Br. Sintrig Sibangkaja, Abiansemal

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

2012