

Jurnal Ilmiah
Strata 1 (S1)

**DESAIN INTEERIOR KEDUX GARAGE MOTORBIKE &
COSTUM**

Jln. By Pass Ngurah Rai, Sanur



Oleh :

Fajar Pipit Wahyu Marga

2013 05 060

Desain Interior

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

2015

DESAIN INTERIOR *KEDUX GARAGE MOTORBIKE & CUSTOM*
JL. By Pass Ngurah Rai, Sanur

Fajar Pipit Wahyu Marga

NIM: 2013 05 060

ABSTRAK

Perkembangan zaman membawa berbagai budaya masuk dan berkembang di Indonesia khususnya Bali. Perkembangan budaya custom di Bali sangat pesat di awal tahun 2014, dimana pencinta motor dapat memodifikasi kendaraan roda dua sesuai dengan keinginan masing-masing. Bengkel-bengkel penyedia layanan custom mulai bermunculan salah satunya *KEDUX GARAGE MOTORBIKE & CUSTOM*. Bengkel yang merupakan tempat melakukan pekerjaan custom membutuhkan beberapa fasilitas penunjang tambahan serta akomodasi yang nyaman untuk pengunjungnya. Berbagai fungsi tambahan juga diperlukan guna menunjang aktifitas pekerja bengkel. Bengkel yang identik dengan kotor dibuat semenarik mungkin dan tidak lagi identik dengan kotor. Zona-zona kerja di pisahkan dengan zona-zona lainnya seperti tempat konsumen menunggu. Selain itu pengembangan bengkel yang tidak hanya menjadi tempat kerja dan perakitan tetapi ditunjang dengan cafe, serta perpustakaan bagi pengunjungnya. Rata-rata pengunjung merupakan usia 25 keatas yang juga merupakan usia produktif dengan sifat dinamis. Gaya interior yang digunakan adalah industrial dengan konsep custom culture. Konsep dan gaya dipilih karena kebutuhan serta sebagai penunjang branding dari bengkel custom tersebut. Untuk itu dalam metode pengumpulan data dilakukan proses kepustakaan, wawancara dan observasi untuk pengumpulan data secara teori dan lapangan. Metode analisa data dilakukan setelah terkumpulnya data teoritis dan lapangan. Metode desain yang digunakan adalah metode glass-box dari data yang terkumpul akan menjadi acuan dalam menentukan gagasan ide. Gagasan ide yang berasal dari kebutuhan para konsumen merupakan masalah yang dipecahkan melalui konsep desain.

Kata kunci : custom culture, kendaraan roda dua, industrial

PENDAHULUAN

Jasa servis dan modifikasi untuk sepeda motor sangat bergantung pada kreatifitas pelaku usaha. Bali sebagai salah satu kota kreatif di Indonesia mengalami perkembangan pesat dalam bidang modifikasi sepeda motor. Sepeda motor modifikasi menjadi trend baru dikalangan anak muda di Bali dan menjurus ke gaya *Custom Culture*. *Custom Culture* merupakan neologisme (kata bentukan baru), digunakan untuk menggambarkan karya seni, kendaraan, gaya rambut, dan mode dari mereka yang mengendarai dan membangun Sepeda Motor juga Mobil di Amerika Serikat dari tahun 1950. Maraknya trend *Custom Culture* di Bali melahirkan komunitas-komunitas pecinta motor dengan gaya *Custom Culture*.

Custom Culture itu sendiri adalah neologisme (bentukan kata baru) menggambarkan dari karya seni, musik, dan juga kendaraan. perkembangan awal *Custom Culture* adalah ketika pada masa kembalinya para veteran perang dunia ke 2 ke amerika. dimana para veteran tersebut mencari kesibukan baru sebagai alternatif pekerjaan & hiburan ,karena nasib mereka tidak terakomodir oleh sistem pemerintahan yang saat itu masih kacau . Faktor keadaan yang merupakan pemicu ide-ide kreatif muncul dan menciptakan gaya *custom culture* yang hingga saat ini masih di gandrungi banyak pihak.

Karena banyaknya pecinta *Custom Culture* di Bali, maka belakangan ini banyak bermunculan tempat untuk mewadahi kegiatan tersebut. Namun dari sekian banyak tempat yang memfasilitasi akan kebutuhan masyarakat itu, saat ini terasa kurang lengkap karena belum tempat modifikasi sepeda motor untuk mewadahi budaya dan aspek sosial yang berkaitan seperti musik, fashion dan juga seni.

Mewujudkan perancangan interior Kedux Garage Custombike & yang sesuai dengan kriteria desain memerlukan tahapan-tahapan yang mengarahkan pada penyelesaian masalah yang dihadapi dan tahapan desain untuk menuju penyelesaian masalah harus ditinjau dari aktivitas, data lapangan serta kebutuhan.

METODE

Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Kepustakaan
Yaitu mencari literatur sebagai dasar teori dan perbandingan untuk menunjang semua data yang diperoleh di Antida Musik Studio dan media masa (Ary, 2005:165).
- b. Metode Observasi
Pengumpulan data dengan melihat, mengamati langsung ke Antida Musik Studio untuk mendapatkan data yang erat kaitannya dengan laporan kerja (Syaodin, 2006:220).
- c. Metode Wawancara
Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan bapak Anom Darsana sebagai pemilik yang berkompeten dengan

masalah yang dihadapi, untuk dapat menjadi pedoman dan pertimbangan dalam pembahasan (Esterberg, 2002).

d. 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 (Satori, 2009:148).

Metode Desain

- a. Metode *Glass-Box* dengan mencari data-data yang telah diidentifikasi sesuai klasifikasi obyek yang terkait dengan data-data literatur maupun fakta, manajemen, serta parameter yang secara keseluruhannya dianalisis secara sistematis menjadi dasar proses desain secara emosional maupun rasional, sebagai langkah-langkah menentukan ide gagasan, maupun tolak ukur yang akhirnya dapat menjadi dasar dan bahan analisis untuk menentukan solusi sehingga terwujud gagasan pengembangan desain melalui perancangan desain dan gambar proyek.
- b. Metode *Black-Box* adalah metode berfikir intuitif dan disebut pula sebagai *imagining*. Untuk melaksanakan pendekatan metode kotak hitam, seorang desainer dituntut untuk memiliki pengalaman serta referensi yang banyak dan daya piker yang tajam, meliputi kecepatan berpikir, fleksibilitas berpikir dan originalitas berpikir. Langkah-langkah pemikiran desainer dalam metode kotak hitam antara lain berupa analogi, aplikasi, spekulasi dan intuisi (Sarwo dan Lubis, 2007:10-11).

Metode Penyajian Data

Deskriptif

Penyelidikan deskriptif yaitu berusaha mencari pemecahan melalui analisis tentang hubungan sebab-akibat, yakni yang meneliti faktor-faktor tertentu yang berhubungan dengan situasi atau fenomena yang diselidiki dan membandingkan satu faktor dengan yang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Custom culture merupakan sebuah gerakan yang mana mendukung ide-ide yang tidak dapat diwujudkan oleh sistem pembuatan massal pabrik. Gerakan *Do it your self* mengajak orang mewujudkan apa yang mereka inginkan dengan beraneka ragam media salah satunya adalah kendaraan bermotor roda dua. Custom culture juga merupakan ajang kolaborasi beberapa bidang ilmu seperti seni rupa, teknik, desain, dan juga fashion. Konsep yang di gunakan pada kasus *Kedux Garage - Custom bike, Bali* adalah menunjang perkembangan budaya custom di Bali. Konsep kusus yang di gunakan adalah *The Art of Custom Culture*. Konsep tersebut dipilih karena custom culture tidak hanya mengedepankan teknik dan desain tetapi juga estetika. Gaya yang digunakan

adalah urban yaitu gaya masyarakat perkotaan yang lebih mengedepankan fungsi. Sistem ruangan yang menyerupai garasi motor karena custom culture identik dengan bengkel rumahan yang terletak di garasi. Meskipun menggunakan gaya urban dalam



penerapan interior tetap mengedepankan sisi stylist karena custom culture erat hubungannya dengan fashion dilihat dari produk pakaian yang dikeluarkan dengan branding tertentu.

Gambar Penjabaran Konsep

4.1.3 Aplikasi Konsep

a. Konsep Bentuk

Pola bentuk yang diambil merupakan pola geometris sederhana, simetris dan dinamis. Karena custom culture tidak berhenti berkembang dengan inovasi dan ide-idenya

b. Konsep Ruang

1. Organisasi Ruang

Organisasi Ruang yang sesuai dengan kasus Otaku Centre adalah organisasi ruang *cluster*. Denah *cluster* terbentuk oleh susunan ruang berulung dengan fungsi, bentuk, ukuran yang sama atau tidak. Organisasi ruang *cluster* menggunakan pertimbangan penempatan peletakan sebagai dasar untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya. Menerima ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk, dan fungsinya tetapi berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatan dan ukuran visual seperti sumbu atau aksis. Komposisi cluster ini tidak mengacu pada bentuk geometris tertentu jadi fleksibel, luwes dan mungkin berkembang dengan mempertahankan prinsip bentuknya yang unik. (Wardono, Prabu. Dasar Interior III. 2005; 40). Cara menyatukan ruang yang berulung fungsi, bentuk dan

ukuran yaitu dengan disusun menurut sumbu simetris dan aksial dan menggunakan pola yang terpusat.

2. **Blocking**

Blocking adalah perencanaan ruang yang terorganisir dimana ruang-ruang yang sejenis, sefungsi, sesifat dikelompokkan dengan cara menggambarkan batas-batas secara skematik.

1. Kesamaan fungsi ruang
Pembagian kelompok ruang pada *Otaku Centre* atas kesamaan fungsi ruang yaitu ruang publik, semi publik dan ruang privat. Ruang terbagi atas penggunaannya misalnya ruang privat digunakan oleh pengelola dan tidak dapat dijangkau oleh pengunjung.
2. Kesamaan sifat ruang, aktivitas kegiatan yang dilakukan didalamnya. Ruang dikelompokkan berdasarkan aktivitas kegiatan *Otaku*. Pada lantai 1 terdapat area *movie box*, *cosplay store* dan *actionfigure store*, lantai 2 terdapat area *Japanese Bistro* dan perpustakaan. Ruang-ruang dikelompokkan sesuai dengan fungsi masing-masing areanya dan tetap bersifat dinamis atau *sustainable*. (Wardono, Prabu. Prinsip Dasar Interior. 2005; 25)

c. **Konsep Warna dan Material**

Penerapan warna dan material pada desain berkaitan dengan penciptaan suasana ruang. Konsep warna dan material yang digunakan mengacu pada konsep *Custom* dan urban desain.

1. Konsep warna
Warna yang ditonjolkan adalah warna-warna yang tercipta dari proses pengolahan material seperti semen, batu bata dan putih.
2. Konsep Material
Material yang digunakan adalah material pabrikasi serta custom material kayu dan besi.

d. **Konsep Pencahayaan dan Penghawaan**

Pencahayaan yang digunakan pada *Kedux Garage - Custom bike, Bali* adalah pencahayaan buatan dengan menggunakan lampu *hallogen* yang dapat memunculkan warna asli dari objek yang disorot. Menggunakan *general lighting* dan *Special lighting* yang ada pada fasilitas perawatan kecantikan. Menggunakan penghawaan buatan berupa *Air Conditioner* yaitu *Central AC*.

e. **Konsep Furniture**

1. *Costumed Furniture*

Costumed furniture adalah mebel yang dirancang khusus untuk tujuan tertentu yang ditempatkan pada area publik, dengan dimensi khusus, dibuat dengan jumlah relatif sedikit. *Costumed furniture* pada *Otaku Centre* diantaranya untuk menunjang aktivitas pada area *Receptionist* dan *Cashier*.

2. *Built in Furniture*

Built in Furniture adalah mebel yang dirancang terikat secara fisik dan khusus sesuai dengan kondisi dan situasi lokasi dimana mebel tersebut akan ditempatkan, Jadi seluruh ukuran disesuaikan dengan ruang yang tersedia. *Built in furniture* diantaranya yaitu mebel yang dibuat mengikuti pola dinding yang melengkung.

3. *Mass Furniture*

Mass Furniture yaitu mebel yang dibuat dengan standar untuk kebutuhan tertentu, dengan jumlah yang banyak. *Mass Furniture* pada *Kedux Garage Motorbike & Custom* diantaranya adalah kursi makan Japanese Resto dan kursi baca pada area perpustakaan.

c. **Kriteria Desain**

1. Aman

Setiap desain atau perwujudan tidak mengganggu aktivitas satu dengan yang lainnya dan setiap perwujudan mampu memberikan keamanan pada pemakai. Sehingga orang yang melakukan aktivitas merasa aman.

2. Lancar

Mudah dalam pencapaian sirkulasi serta dapat memenuhi keleluasaan gerak dan tidak mengganggu aktivitas pada areal atau ruangan lain.

3. Komunikatif

Hubungan antar ruang saling berkaitan, mudah dikenali dan mudah dalam pencapaian sehingga terwujud suatu hubungan yang lancar dan cepat antara civitas dan aktivitas.

4. Efisien

Pemanfaatan ruang secara maksimal dengan tetap mempertimbangkan ruang spasial dan setiap perwujudan tetap memperhatikan biaya.

5. Ergonomis

Perwujudan ruang, utilitas, dekorasi, dan lain–lain dapat memberikan rasa aman dan nyaman, sesuai dengan antropometri manusia sehingga pengunjung dan karyawan merasa nyaman berada dalam ruang.

6. Estetis

Semua perwujudan interior, eksterior dan arsitektur mengandung unsur keindahan di dalam menunjang suasana/ nuansa ruang yang ingin dicapai, sehingga dapat memberikan kesan tersendiri dan dapat menarik banyak pengunjung.

Berdasarkan konsep dan tinjauan kriteria desain yang dihasilkan adalah penjabaran analisis ruang yang menjadi pedoman dalam merancang ruang pada otaku centre serta kebutuhan didalamnya.

Sonasi dan sirkulasi di atas didapat setelah melakukan analisa hubungan antar ruang. Serta pengelompokan ruang berdasarkan sifatnya. Berikut merupakan hasil

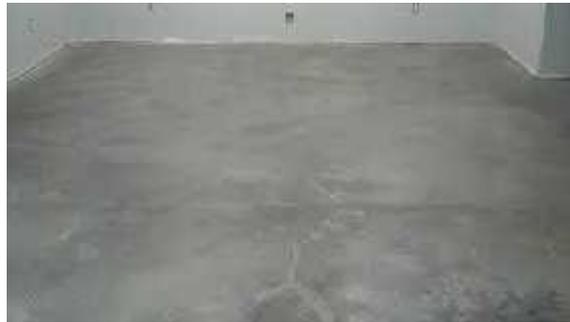
visualisasi denah yang dibuat berdasarkan pengelompokan ruang, sonasi serta jenis ruang.

4. Analisis Elemen Pembentuk Ruang

Desain interior *Kedux Garage Motorbike & Custom* menggunakan konsep Custom Urban yang mengkombinasikan material-material yang mendukung terbentuknya suasana sesuai konsep.

A. Lantai

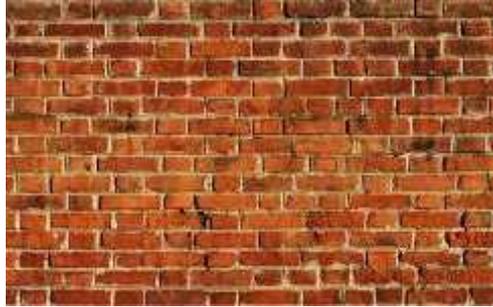
Pola lantai sesuai dengan bentuk ruangan yang secara keseluruhan material lantai yang digunakan adalah concrete floor dan keramik. Keramik digunakan untuk area-area lembab seperti toilet, gudang dan bengkel.



Gambar *Concrete floor*

B. Dinding

Dinding pada sebagian ruangan menggunakan bata expose, Concrete dan keramik.



Gambar 4.8 Batu bata expose

- Bahan concrete dan bata expose dominan diterapkan pada area cafe dan merchandise store, dikarenakan pada area ini selain untuk segi artistik tidak ada kegiatan yang dapat mengotori dinding seperti di area bengkel.

C. Plafon

Dalam perancangan interior Kedux Garage Custom Bike menggunakan sistem expose. Memperlihatkan rangka sebagai elemen dekorasi dan daya tarik.



Gambar Plafon expose

- Plafon expose terdapat hampir di setiap ruang Kedux Garage Motorbike & Custom. Area yang tidak menggunakan plafon expose adalah toilet dan pantry.

Visualisasi Desain



Gambar Desain Area Tunggu 1



Gambar Desain Area Tunggu 2



Gambar Desain Area Perpustakaan 1



Gambar Desain Area Perpustakaan 2



Gambar Desain Area Bengkel Custom



Gambar Desain Area Cafe



Gambar Fasade

KESIMPULAN

- a. Dalam proses perancangan *Kedux Garage Motorbike & Custom* faktor-faktor yang perlu di pertimbangkan adalah :
 - Faktor Histori
Fungsi sebuah ruang akan optimal jika aktivitas civitas terpenuhi dengan baik. Untuk optimalisasi fungsi ruang akan terjawab jika faktor histori atau sejarah ruang dijadikan tolok ukur perancangan. Seperti halnya dalam proses perancangan *Kedux Garage Motorbike & Custom* yang mengacu pada histori atau sejarah awal gerakan do it your self serta fungsi ruang akan teroptimalkan jika aktivitas civitas berkembang, yaitu tidak hanya sebagai bengkel saja, tetapi bengkel yang diminati oleh sebuah komunitas pencinta custom culture. Berorientasi dengan hal tersebut maka fungsi-fungsi ruang yang ada menjadi bertambah : caffe, mechandise store, dan perpustakaan.
 - Faktor – Faktor Desain Interior
Letak geografis, civitas, komoditi yang ditawarkan, pola aktifitas, kebutuhan , masalah dan elemen-elemen yang menyangkut akan desain interior (estetika, fungsi, ergonomi, elemen-elemen desain interior).
- b. Berorientasi pada fenomena dan kecenderungan perubahan fungsi ruang, ditemukan juga pada proses perancangan interior restoran dengan latar belakang budaya. Pengembangan terjadi dengan melihat fenomena sosial dalam konteks tempat makan publik (restoran) Jepang menjadi tempat makan publik yang berorientasi komunitas budaya pop Jepang, seperti komunitas manga dan anime di *Kedux Garage Motorbike & Custom*. Berdasarkan aktivitas civitas *Kedux Garage Motorbike & Custom* didapat kebutuhan ruang optimal. Dengan

demikian ruang-ruang tersebut akan menjawab segala aktivitas yang terjadi berdasarkan permasalahan dan data lapangan yang ada. Selanjutnya penyusunan program ruang ditujukan untuk mengetahui pembagian sifat ruang, yaitu : publik area, semi-publik area dan private area. Terbaginya ruang berdasarkan sifat ruang merupakan batasan zona aktivitas pengunjung dan pemilik *Kedux Garage Motorbike & Custom* . Sehingga selanjutnya perancangan ruang dengan pembagian ruang berdasarkan : sifat dan fungsi ruang menjadikan ruang-ruang tersebut memiliki karakteristik.

Benang merah perancangan *Kedux Garage Motorbike & Custom* terakomodir dari keseluruhan aspek pembentuk atmosfir ruang. Kesatuan (unity) dan Keharmonisan terimplementasi dalam konsep-konsep khusus perancangan desain interior sehingga pada akhirnya keunikan dan kekhasan dapat diwujudkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Francis, DK. Ching. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga, 1996
- . *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan (Edisi Kedua)* .Jakarta: Erlangga, 2000
- Kellerman, Jonathan. *Interior Design Now*. New York: Omneelpress, 1978
- Mangunwijaya, Y. B. *Pasal – Pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta: PT. Gramedia, 1981
- Moleong, Lexy. *Metode Penelitian Kualitatif* . Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995
- Neufert, Ernest. *Arsitek Data 1*. Jakarta: Erlangga, 1992
- Panero, Julius. *Dimensi MA=anusia Dan Ruang Interior*. Erlangga: Jakarta. 2003
- Sri Purwaningsih. *Tata Ruang Dalam*. UNS: Solo, 1985
- Suptandar, Pamudji. *Perancangan Tata Ruang Dalam*. Usakti: Jakarta, 1985
- Wardono, Prabu. *Catatan Kulian Desain Interior III*. ITB: Bandung, 2005
- Sinaga, Antonius. *Kaca dan Aplikasinya*. Prima Media: Jakarta, 2008.