

**REDESAIN INTERIOR
BENGKEL KUSTOM SEPEDA MOTOR
RETRO CLASSIC CYCLES**



**WASONO HADI
NIM 121 1877 023**

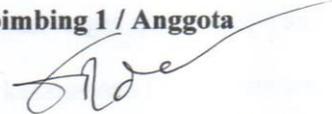
**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2018

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

REDESAIN INTERIOR BENGKEL KUSTOM SEPEDA MOTOR RETRO CLASSIC CYCLES diajukan oleh Wasono Hadi, NIM 121 1877 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 30 Desember 2017.

Pembimbing 1 / Anggota



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197301292 000501 1 001

Pembimbing 2 / Anggota



Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

Cognate / Anggota



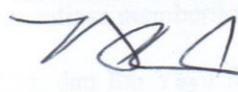
Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulyta Kodra Prasetyaningsih, ST., M.Sn.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Suastiwi, M. Des
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW, sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua Orang tua, Ibu. Tukini dan Bp. Suwardi serta seluruh keluarga tersayang yang telah memberikan restu, do'a serta dukungan.
4. Maxy Maxella selaku pendamping yang senantiasa memberikan dukungan.
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn.,M.Sn. dan Ibu Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Dosen Wali atas segala masukan dan do'anya.
7. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Pimpinan serta para staf PSDI ISI Yogyakarta atas izin survey dan data-data yang diberikan.
11. Pimpinan Bengkel Retro Classic Cycles Bapak Lulut Wahyudi serta para staff Retro Classic Cycles atas izin survey dan data- data yang diberikan.
12. Teman, kakak dan keluarga Komunitas Gayam 16, Kustomfest, Kost Boli & Jati, OMNI dan Suena Ex House, Terimakasih atas segala pembelajaran dan dukungannya.
13. Defri Yusro, Mulya Rosyid 'Toho' , Singgih 'Si Cung', dan Juwita 'juju' Khoirunissa selaku teman yang bersedia meluangkan banyak waktunya dalam pengerjaan Tugas Akhir karya Desain ini.
14. Teman-teman seperjuangan INDIS (PSDI 2012).

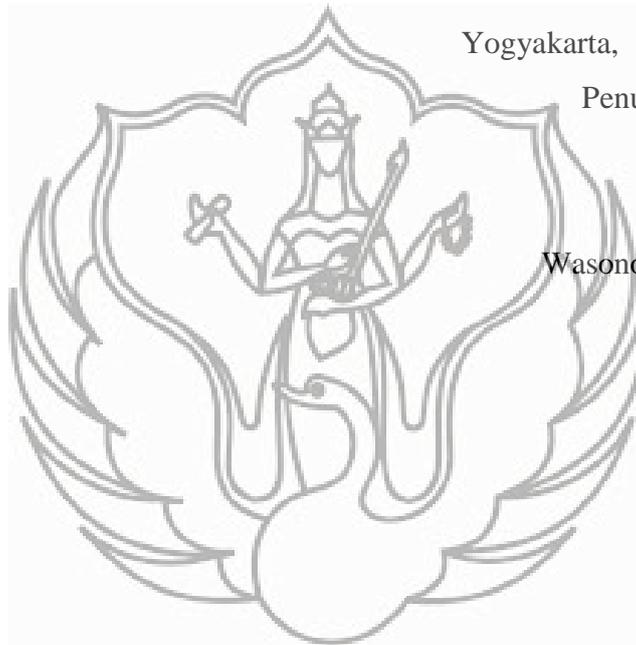
15. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Februari 2018

Penulis

Wasono Hadi



ABSTRAK

Perkembangan modifikasi otomotif di Indonesia khususnya sepeda motor semakin berkembang dengan pesat, semakin beragam jenis dan peminatnya. Hal ini tak lepas dari pengaruh *kustom kulture*, sebuah neologisme yang awalnya berkembang di Amerika Serikat pada awal tahun 1950an untuk menggambarkan karya seni, kendaraan, gaya rambut, dan cara berpakaian orang-orang yang mengendarai dan membangun mobil dan sepeda motor. Retro Classic Cycles sebagai salah satu pionir bengkel *kustom* sepeda motor di Indonesia diharapkan dapat menjadi acuan bagi bengkel-bengkel *kustom* lainnya dari segi branding dan fasilitas. Oleh karena itu tema perancangan ini mengangkat tema *kustom kulture* sebagai branding sebuah bengkel *kustom* sepeda motor yang akan diaplikasikan pada elemen pembentuk ruang dan furnitur yang akan mengambil skema warna, ciri khas dan unsur-unsur *kustom kulture*. Gaya perancangan yang akan digunakan adalah industrial, gaya perancangan ini digunakan agar selaras dengan kesan bengkel yang maskulin. Diharapkan dengan perancangan ini dapat memperkuat branding Retro Classic Cycles sebagai salah satu pionir bengkel *kustom* sepeda motor di Indonesia dan merancang ruang-ruang bengkel menurut aturan-aturan standar ruang bengkel serta aspek keselamatannya.

Kata Kunci: Modifikasi, *Kustom Kulture*, Retro Classic Cycles, Gaya Industrial.

ABSTRACT

The development of otomotif modification in Indonesia, specifically motorcycles is growing really fast. Its because of the influence of kustom kulture, a neologism which was grow in United States in the early of 1950 to describe artworks, vehicles, hairstyles, and fashion style of the person who was driving and building cars and bikes. Hopefully, Retro Classic Cycles as the one of the pioneer of motorcycle custom workshop, can be a reference for another custom workshops in the terms of branding and facilities. Therefore, the designing theme take up the kustom kulture as the branding of a motorcycles custom workshop with the application on the elements, which is the former of space and furniture that take the color scheme, characteristics and elements of custom culture. Whereas, the design style used is industrial. This style is used in purpose to be in tune with the impression of a masculine workshop. Hopefully, with this designing them, it can form the branding Retro Classic Cycles as the one of the pioneer of motorcycle custom workshop in Indonesia, equip the facilities which is not yet available, and designing spaces according to the standard rules of workshop space and safety aspects.

Keyword: Modifitacion, Kustom Kulture, Retro Classic Cycles, Industrial Style.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	5
BAB II	9
PRA DESAIN	9
A. Tinjauan Pustaka Umum	9
1. Tinjauan Umum Bengkel	9
2. Tinjauan Umum Modifikasi Sepeda Motor	13
B. Tinjauan Pustaka Teori Khusus.....	16

1. Tata Peralatan Ruang Bengkel	16
2. Bahan – Bahan Kimia Di Bengkel	17
3. Asap Berbahaya di Bengkel Motor	18
4. Kebisingan Di Bengkel Motor	19
5. Suhu Udara Di Bengkel Motor	21
6. Pengolahan Limbah Industri Bengkel Kendaraan Bermotor	22
7. Standar dan Ketentuan Ruang dan Ergonomi	30
C. Program Desain	38
1. Tujuan Desain	38
2. Fokus Desain	38
D. Data	39
1. Deskripsi Umum	39
2. Data Non Fisik	41
3. Data Fisik	46
BAB III.....	63
PERMASALAHAN DESAIN	63
A. Pernyataan Masalah.....	63
B. Ide Solusi	64
1. Konsep Perancangan	65
2. Solusi Permasalahan Ruangan.	69

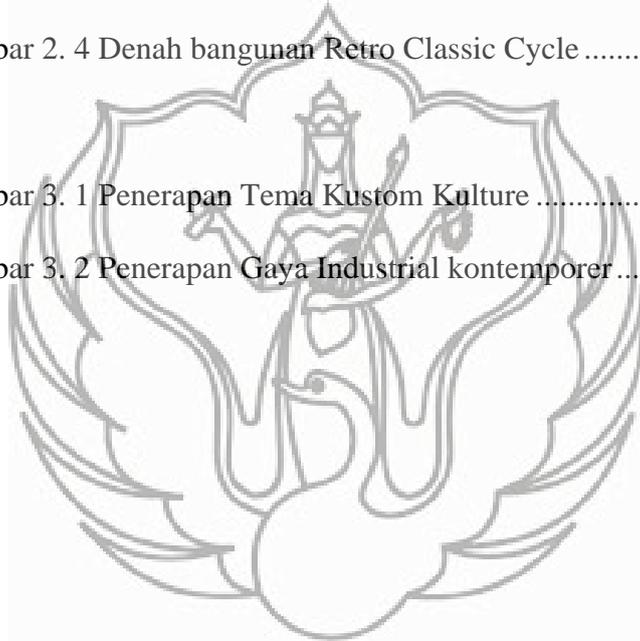
BAB IV	82
PENGEMBANGAN DESAIN.....	82
A. Alternatif Desain	82
1. Alternatif Estetika Ruang.....	82
a. Penjelasan Gaya dan Tema	82
2. Alternatif Penataan Ruang	89
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	95
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	101
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	107
1. Suasana Ruang	107
2. Zoning dan Sirkulasi.....	108
3. Layout	109
4. Rencana Lantai.....	110
5. Rencana Dinding.....	111
6. Rencana Plafon.....	112
C. Hasil Desain	113
1. Render Perspektif.....	113
2. Detail Khusus	117
3. BoQ (Bill of Quantity)	119
BAB V.....	124

PENUTUP	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	128

- 
1. Proses Pengembangan Desain
 - a. Sketsa Ide Desain
 - b. Sketsa Perspektif Manual
 - c. Sketsa Furniture Custom
 2. Presentasi Desain
 - a. Rendering Perspektif
 - b. Animasi (CD)
 - c. Skema Bahan dan Warna
 - d. Poster dan Leaflet Pameran
 3. Gambar Kerja
 - a. Layout & Rencana Lantai
 - b. Rencana Plafon, Pencahayaan & ME
 - c. Tampak Potongan
 - d. Furniture Custom
 - e. Elemen Khusus

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan	4
Gambar 2. 1 Logo Bengkel Retro Classic Cycles.....	40
Gambar 2. 2 Peta lokasi Bengkel Retro Classic Cycle	46
Gambar 2. 3 Tampak depan Bengkel Retro Classic Cycle	46
Gambar 2. 4 Denah bangunan Retro Classic Cycle	47
Gambar 3. 1 Penerapan Tema Kustom Kulture	65
Gambar 3. 2 Penerapan Gaya Industrial kontemporer	66



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Fungsi Ruang	42
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	61
Tabel 3.1 Daftar Ruang <i>Cafeteria</i> dan <i>Kustom Culture Corner</i>	69
Tabel 3.2 Daftar Ruang Garasi.....	70
Tabel 3.3 Daftar Ruang <i>Workshop</i>	71
Tabel 3.4 Daftar Ruang Gudang Limbah.....	72
Tabel 3.5 Daftar Kamar Tidur.....	73
Tabel 3.6 Daftar Dapur.....	74
Tabel 3.7 Daftar Kamar Mandi dan WC.....	75
Tabel 3.8 Daftar Gudang <i>Kustomfest</i>	76
Tabel 3.9 Daftar Gudang <i>Sparepart</i>	77
Tabel 3.10 Daftar <i>Pinstriping</i> dan Perakitan Jok.....	78
Tabel 3.11 Daftar Pengecaran.....	79
Tabel 3.12 Daftar Kantor.....	80
Tabel 3.13 Daftar Karyawan.....	81
Tabel 4.1 Daftar <i>Bill of Quantity</i>	119
Tabel 4.2 Daftar Rencana Anggaran Biaya Interior.....	120
Tabel 4.3 Daftar Analisis Harga Satuan.....	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan modifikasi otomotif di Indonesia akhir-akhir ini telah berkembang sangat pesat dan semakin beragam, khususnya pada sepeda motor. Hal ini terbukti dengan semakin banyaknya penyelenggaraan ajang kontes *kustom* otomotif yang selalu ramai didatangi para penggemarnya, baik sebagai kontestan ataupun pengunjung. Kata *kustom* adalah kata yang disadur dari kata *custom* yang memiliki arti menyesuaikan keinginan, karakter ataupun fungsi tertentu. *Kustom* sendiri bertujuan untuk mendapatkan tampilan sepeda motor yang sesuai dengan keinginan agar tampilan sepeda motor tidak sama dengan tampilan sepeda motor keluaran pabrikan pada umumnya, gubahan yang dilakukan adalah dengan cara merubah tampilan, spesifikasi komponen ataupun memberi komponen tambahan pada sepeda motor. Dengan semakin banyaknya peminat sepeda motor *kustom* di Indonesia maka semakin banyak pula berdiri bengkel-bengkel sepeda motor *kustom* untuk memenuhi keinginan para penggemar *kustom kulture* tersebut, salah satu bengkel kustom tersebut adalah Retro Classic Cycles.

Retro Classic Cycles adalah salah satu bengkel *kustom* sepeda motor yang sangat berpengaruh dalam skena *kustom kulture* di Indonesia, didirikan oleh Lulut Wahyudi, pemilik sekaligus pendiri Kustomfest (event otomotif) yang

beralamatkan di Jl. Melati Wetan No. 4, Baciro Yogyakarta. Bengkel ini dimulai pada tahun 2002 diawali dengan merubah sebuah garasi menjadi ruang *workshop* bengkel yang kemudian seiring perkembangan dan kebutuhan melakukan penambahan ruang dengan merubah fungsi kamar-kamar kost menjadi bagian dari bengkel. Penambahan ruang tersebut antara lain, Ruang gudang, Ruang Tidur, Ruang Dapur, Ruang *pinstripe*, Ruang pengecatan dan Ruang kantor. Retro Classic Cycles yang sejak awal konsisten menekuni dunia *kustom* sepeda motor yang di khususkan pada sepeda motor jenis *American v twin* dan *british bike* tentunya memiliki *treatment* yang berbeda dari bengkel-bengkel sepeda motor pada umumnya. *Treatment* tersebut antara lain dalam ketersediaan perlengkapan bengkel dan tata kondisi ruang yang baik agar tercapai kondisi yang kondusif, nyaman dan aman untuk melakukan aktifitas perbengkelan.

Sampai saat ini Bengkel Retro Classic Cycles memerlukan banyak perbaikan dari segi fasilitas yang dapat menunjang aktifitas perbengkelan didalamnya khususnya bagi para karyawan bengkel agar proses pembuatan dan perakitan sepeda motor dapat terlaksana dan memiliki sarana pra sarana yang baik, karena kondisi akan sebuah ruang memiliki peran penting untuk dapat memunculkan produktifitas bagi penggunanya. Selain pentingnya fasilitas tentunya keamanan juga merupakan faktor penting yang harus diperhatikan dalam sebuah perancangan sebuah bangunan, dalam sebuah bengkel keamanan merupakan faktor penting agar pengguna terhindar dari berbagai bahaya seperti gangguan mata, polusi udara, cedera otot maupun tulang dan lain-lain. Beberapa

hal tersebutlah yang menarik penulis mengangkat proyek ini. Diharapkan proyek ini dapat memperbaiki fasilitas baik bagi Bengkel Retro Classic Cycles dengan mempertimbangkan fungsi kebutuhan, kenyamanan dan keamanan sekaligus dapat mengedukasi bengkel lainnya serta masyarakat umum untuk dapat menerapkan standart fasilitas dan keamanan dan penerapan tema dan gaya yang tepat pada sebuah bengkel sepeda motor.

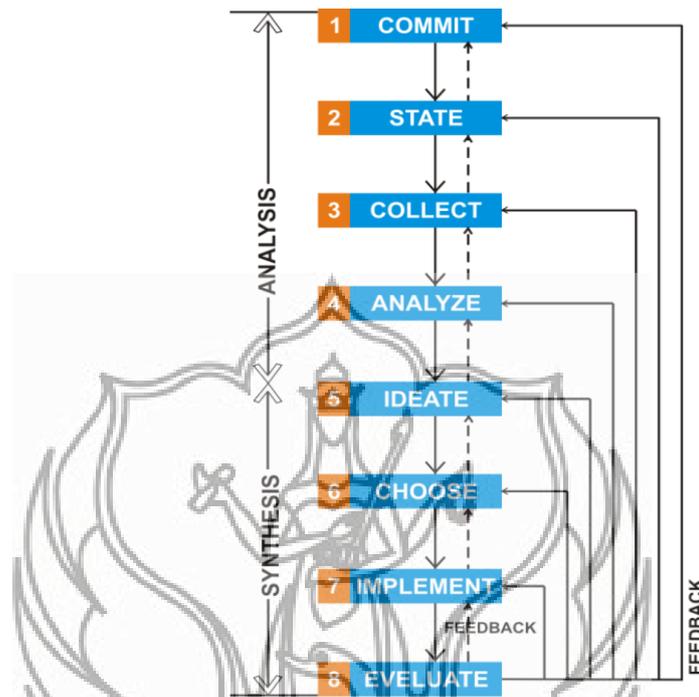
B. Metode Desain

1. Proses Desain

Pada perancangan Interior Bengkel Kustom Retro Classic Cycle proses desain yang digunakan adalah proses desain menurut Rosemary Kilmer (1992). Menurut Rosemary Kilmer proses desain dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah *analisis*, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *sintesis*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. (Kilmer, 1992)

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesa dimana muncul beberapa alternative solusi dari permasalahan

yang telah diuraikan dalam proses programming. Beberapa alternative solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.



Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan (Kilmer & Kilmer, 1992)

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat pada Gambar 1.1):

- Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- State* adalah mendefinisikan masalah.
- Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.

- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

2. Metode Desain

Metode desain yang dipakai dalam perencanaan dan perancangan adalah sebagai berikut :

a. Analisis

Mengumpulkan informasi dan data yang ada di Retro Classic Cycles baik survey secara langsung dan mengumpulkan data dari berbagai sumber dengan tujuan untuk memahami permasalahannya agar kemudian dapat menyimpulkan solusi atas permasalahan tersebut.

b. Sintesis

Mengumpulkan pengertian dan kesimpulan tentang bengkel dari berbagai sumber untuk membuat solusi desain.

c. Evaluasi

Mencari solusi yang paling tepat dari berbagai alternatif desain yang telah dibuat yang kemudian menjadi desain akhir dan diaplikasikan pada bengkel Retro Classic cycles.

1) Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

a) Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan bertatap muka dan mengajukan poin-poin pertanyaan kepada pemilik dan pengguna ruangan, selain secara langsung wawancara juga dilakukan dengan media komunikasi (telepon, *whatsapp messenger*)

b) Observasi

Observasi dilakukan dengan datang langsung mengamati objek, mengamati aktivitas yang terjadi, memfoto semua ruangan dan poin-poinnya serta mengukur bangunan secara langsung untuk mendapatkan ukuran secara detail.

c) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengajukan blueprint bentuk bangunan kepada pemilik dan mengumpulkan berbagai informasi tentang objek dari berbagai sumber di internet.

2) Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah metode *brainstorming*, Tujuan dari *brainstorming* untuk mengeluarkan semua ide yang berkaitan dengan objek, yang mengarah ke satu atau beberapa penanganan selanjutnya. Hal ini tentu saja bukan untuk menahan ide yang tampaknya beresiko, tidak realistis, atau bahkan bodoh. Semua ide dicatat, salah satunya mungkin menghasilkan karya terbaik. Ide-ide ini bisa berupa :

- Keseluruhan konsep

- Ide
- Layout
- Skema warna
- Material
- Tujuan proyek

Ide-ide yang berkaitan dengan mood atau nuansa emosi dari pekerjaan Brainstorming dilakukan dengan orang yang berhubungan secara langsung maupun tidak dengan objek, dengan orang yang mau mendengarkan dan memberi masukan, antara lain:

Desainer lain dan para kreatif profesional :

- Klien
- Pengguna ruang
- Teman-teman

Setelah *brainstorming*, metode pengembangan desain yang digunakan adalah *concept prototype*, yaitu ide terpilih kemudian dibuat menjadi 3D modeling untuk melihat visual bangunan tersebut, 3D modeling dibuat untuk memudahkan menganalisa apabila diperlukan perbaikan dan memudahkan dalam proses evaluasi.

3) Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi yang dilakukan adalah *quick and dirty*, yaitu berupa umpan balik keinginan dan hal-hal yang disukai dan tidak disukai dari pemilik dan pengguna ruang. Penekanan pada masukan