

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR WILD HORSE GARAGE
TUBAN, JAWA TIMUR**



Oni Krisnayaksa
NIM 121 1878 023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

ABSTRACT

As a growing trend of many western cultures coming to Indonesia, many young Indonesians were influenced by western cultural habits through hobbies in changing or modifying their vehicles. Wild Horse Garage is one of the motorcycle modification workshops located on Jalan Basuki Rachmad, Tuban-East Java. Wild Horse Garage is a custom workshop that is very different from the custom workshop in general, through this workshop visitors are possible to look around the motorbike process directly because the interior design of the Wild Horse Garage workshop using attractive concept of the workshop for visitors. In this concept, prioritizing space configuration based on the custom process of the motor bike. The design of the wild Horse Garage workshop fulfill the process of a motorized groove distribution system that is not sequentially perfect in advance in order to slow down the work flow, attractive workshop design is conceptualized in order to make clients or visitors provide a look around the process of workflow of how the motorbike is customized and possible to directly control the modified motorbike according to the steps.

Keywords: Custom workshop, automotive, community, lifestyle

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman banyak budaya barat masuk ke Indonesia, membuat banyak anak muda Indonesia dipengaruhi kebiasaan budaya barat yang melalui hobi merubah atau memodifikasi kendaraan mereka. *Wild Horse Garage* merupakan salah satu bengkel modifikasi motor yang terletak di Jalan Basuki Rachmad, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban – Jawa Timur. *Wild Horse Garage* merupakan bengkel kustom yang sangat berbeda dengan bengkel kustom pada umumnya, Di bengkel ini pengunjung dapat melihat proses pengerjaan motor secara langsung karena perancangan interior pada bengkel *Wild horse Garage* mengangkat konsep bengkel yang atraktif bagi pengunjung. Dalam perancangan bengkel ini mengutamakan konfigurasi ruang berdasarkan proses pengerjaan kustom motor. Desain bengkel *wild Horse Garage* menyelesaikan permasalahan sistem alur pengerjaan motor yang tidak berurutan dengan baik sehingga memperlambat pengerjaan motor, desain *workshop* yang atraktif bertujuan agar klien atau pengunjung dapat melihat proses pengerjaan motor dan dapat mengontrol secara langsung motor yang sedang di modif sesuai tahapan.

Kata kunci: Bengkel kustom, Otomotif, komunitas, Gaya hidup

I. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman dan mulainya masuk budaya-budaya barat ke Indonesia, membuat anak muda Indonesia dipengaruhi kebiasaan-kebiasaan budaya barat yang melalui hobi merubah atau memodifikasi kendaraan mereka, mulai dari kondisi kendaraan yang semula dalam keadaan standar sampai pembentukan kendaraan dari nol, contohnya membuat rangka, membuat *body-kit*, dan memodifikasi mesin.

Wild Horse Garage merupakan salah satu bengkel modifikasi motor yang terletak di Jalan Basuki Rachmad, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban – Jawa Timur. Bengkel ini didirikan oleh Esa Kriswardana sejak tahun 2005. *Wild Horse Garage* mendalami konsep *custom* di aliran gaya *classic motorcycle* seperti *caferacer*, *bobber*, *chooper*, dan *scrambler*. Hal menarik dari bengkel custom ini adalah eksplorasi material pada *customized motorcycle* yang tidak terpaku pada material besi dan fiber, namun menggunakan material lain seperti kayu, akrilik, dan aluminium. *Wild Horse Garage* mengerjakan berbagai pelayanan mulai dari pembongkaran motor, *body repair*, *body painting* dan *finishing*.

Pada perancangan Bengkel *Wild Horse Garage*, tema perancangan yang diambil adalah *custom culture*. *Custom culture* adalah neologisme yang awalnya berkembang di Amerika Serikat untuk menggambarkan karya seni, kendaraan, gaya rambut, dan busana orang-orang yang mengendarai dan membangun mobil dan sepeda motor agar mempunyai ciri khas tersendiri. Gaya yang digunakan dalam redesain interior *Wild Horse Garage* adalah gaya industrial. Penerapan gaya industrial bertujuan agar tercipta sebuah kesan bangunan yang maskulin dan menciptakan kesan sebuah pabrik otomotif. dalam perancangan *Wild Horse Garage*

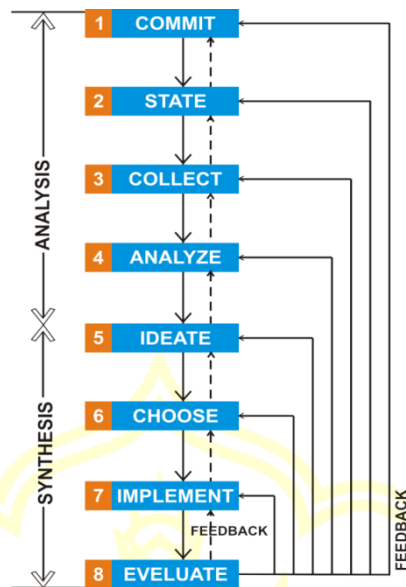
Permasalahan desain yang dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang, kondisi lapangan, data literatur, dan keinginan klien dalam perancangan interior bengkel *Wild Horse Garage* adalah sebagai berikut :

“Bagaimana merancang interior bengkel *Wild Horse Garage* sebagai bengkel motor kustom yang dapat memberikan pengalaman keterlibatan kepada pengunjung dalam proses pembuatan motor kustom ?

II. METODE PERANCANGAN

Pada perancangan Interior Bengkel Custom Wild Horse 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 *synthesis*, 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. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat pada Gambar 1) :

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *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.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Lapangan



Gambar 2. Data Lapangan
(Sumber: Oni Krishna 2018)

2. Konsep Desain

Secara garis besar konsep yang dipilih untuk menjawab permasalahan desain Wild Horse Garage adalah menerapkan sistem alur tahapan memodifikasi motor dengan memisah ruangan workshop sesuai fungsi dan step by step pengerjaan modifikasi motor. Pada perancangan Wild Horse Garage pendekatan ergonomi digunakan untuk acuan ukuran pada perabot yang nantinya akan digunakan pada setiap workshop. Ilmu ergonomi yang menentukan standar ukuran tubuh orang Indonesia dewasa, menentukan tinggi pandangan mata pada benda, tinggi dan panjang meja yang digunakan, lebar dudukan, standart ukuran perabot yang akan digunakan oleh pengguna dan tidak membahayakan bagi pengguna. Pada area workshop

Life style custom culture sebagai acuan dalam menciptakan citra ruang yang nyaman dan fungsional. Dengan konsep dan prinsip itu sangat cocok bila dipadukan dengan gaya industrial sebagai pelengkap visual dan tak melupakan fungsinya.

Material yang digunakan pada perancangan ini merupakan material yang nyaman dan aman digunakan serta mudah dalam perawatan seperti kayu jati dengan finishing melamin, stainless steel, flooring, lantai concrete dan kaca. Selain itu juga terdapat material yang digunakan sebagai peredam bunyi seperti karpet, masking dan akustik panel.

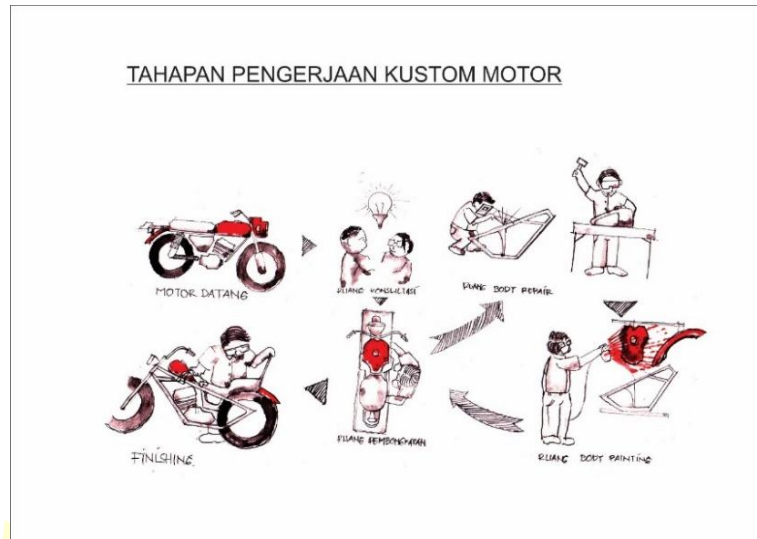
3. Penerapan

Untuk mencapai segala tujuan yang diinginkan oleh Wild Horse Garage, pada perancangan interior ini dipilih gaya industrial yang tidak lepas mengutamakan fungsi dan struktural bangunan yang bertujuan agar dapat memaksimalkan kinerja karyawan maupun fasilitas yang ada di dalamnya agar dapat selalu nyaman dikunjungi.

Arsitektur Modern memiliki prinsip yaitu fungsional dan efisiensi. Arsitektur Modern itu timbul karena adanya kemajuan dalam bidang teknologi yang membuat

manusia cenderung memilih sesuatu yang ekonomis, mudah dan bagus. Beberapa pendapat tentang Arsitektur Modern (<http://itscomma9.com/>): - Form follows function, yang dicetuskan oleh pemahat Horatio Greenough (Louis Sullivan);- Less is more, yang diumumkan oleh Arsitek Mies van der Rohe; - Less is more only when more is too much, yang dikatakan oleh Frank Lloyd Wright

Menata alur tahapan pengerjaan motor dari workshop bongkar, workshop manufaktur, workshop paint, workshop perakitan dan finishing dengan mengadopsi dari langkah proses pengerjaan modifikasi motor. Penerapan seperti itu akan membuat pengerjaan motor akan lebih maksimal dan tingkat produktifitas lebih tinggi, efisiensi waktu dalam mengerjakan modifikasi motor



Gambar 3. Proses Pengerjaan
(Sumber: Oni Krisna 2018)

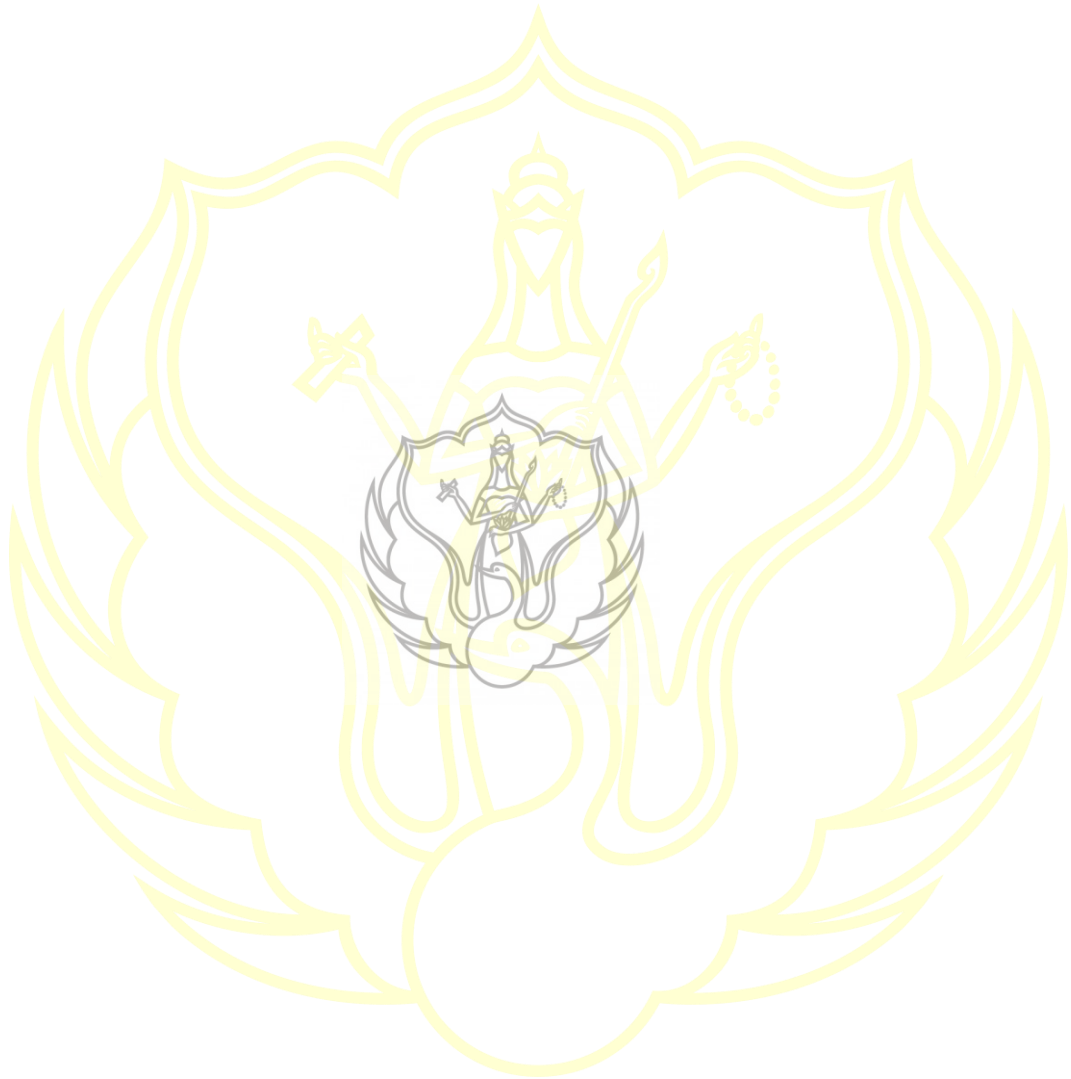
Pada area workshop dirancang terbuka dan atraktif bertujuan klien atau pengunjung Wild Horse Garage dapat melihat mengontrol aktifitas pengerjaan motor. Perancangan bengkel yang atraktif dengan menggunakan dinding bermaterial kaca .



Gambar 4. Dinding
(Sumber: Oni Krisna 2018)

Membentuk sebuah citra dan bisa menjadi identitas. Penggunaan tema custom culture akan diaplikasikan dalam berbagai furnitur custom serta elemen-

elemen pembentuk ruang untuk mendapatkan suasana custom culture serta penggunaan warna-warna khas dari budaya custom culture akan melengkapi nuansa custom culture yang ingin dicapai. Custom culture juga sangat dekat dengan dunia para lelaki, dan tema custom culture juga sangat pas dipadukan dengan interior gaya industrial untuk memunculkan kesan maskulin.



4. Hasil Desain



Gambar 5. Hasil Desain Café Outdoor
(Sumber: Oni Krisna 2018)



Gambar 6. Hasil Desain Display Motor
(Sumber: Oni Krisna 2018)



Gambar 7. Hasil Desain Café
(Sumber: Oni Krisna 2018)



Gambar 8. Hasil Desain Apparel WHG
(Sumber: Oni Krisna 2018)



Gambar 7 Hasil Desain Area *Workshop*
(Sumber: Oni krisna 2018)

IV. KESIMPULAN

Bengkel otomotif hahikatnya adalah tempat dimana kendaraan diperbaiki oleh teknisi atau tenaga mekanik. Pada kenyataannya banyak lingkungan kerja bengkel yang belum sesuai dengan standart fasilitas, keamanan dan keselamatan. Bengkel yang tidak memiliki standart keselamatan yang baik dapat menimbulkan efek gangguan penglihatan, pendengaran, tulang punggung hingga gangguan saluran pernafasan bagi karyawan bengkel, tidak hanya pada karyawan, efek negatif juga berdampak pada hasil perkerjaan yang kurang maksimal. Secara estekita pun bangunan bengkel perlu dipikirkan mengingat bengkel *Wild Horse Garage* merupakan salah satu pionir bengkel motor kustom di kota Tuban, dimana estekita perlu diperhatikan untuk membentuk karakter dan citra. Pada Bengkel *Wild Horse Garage* pekerjaan yang dilalukan sangatlah berbeda dengan bengkel sepeda motor pada umumnya. Aktivitas bengkel *Wild Horse Garage* tidak hanya memperbaiki kerusakan pada sepeda motor namun pekerjaan bengkel ini sebenarnya adalah membuat sepeda motor hingga layak

jalan mulai dari pembuatan rangka *body*, jok, tangki, spakbor, menghidupkan mesin mati hingga finishing pengecatan sepeda motor dimana hasil jadi sepeda motor tersebut bisa dibilang sebuah karya seni.

Untuk Desain secara estetika dan fasilitas *Wild Horse Garage* perlu meningkatkan kualitasnya dari segi estetika, fasilitas dan keamanan. Salah satu cara untuk meningkatkan estetika yang baik adalah dengan penerapan tema *custom culture*. *Custom culture* adalah sebuah neologisme yang awalnya berkembang di Amerika Serikat pada tahun 1950an yang untuk menggambarkan karya seni, kendaraan, gaya rambut, dan fashion. Kata "berbeda" menjadi kunci di sini. Kustom, yang disadur dari bahasa Inggris "*custom*" secara harfiah berarti menurut pesanan. Dari pengertian *custom culture* tersebut maka tema ini dirasa cocok diaplikasikan dalam perancangan bengkel *Wild Horse Garage* sebagai

DAFTAR PUSTAKA

Kilmer, Rosemary. 1992. *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.

Joseph de Chiara, Julius Panero, Martin Zelnik (1992). *Time Saver*

Standards for Interior Design and Space Planning. New York: McGraw

Hill.Inc