

PERANCANGAN INTERIOR
RETAIL, RESTAURANT, GALERY, DAN OFFICE
DEUS EX MACHINA – THE TEMPLE OF ENTHUSIASM
BALI



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2018

PERANCANGAN INTERIOR
RETAIL, RESTAURANT, GALERY, DAN OFFICE
DEUS EX MACHINA THE TEMPLE OF ENTHUSIASM
BALI

Yuanita Pratiwi

yuanitapratiwif@gmail.com

Abstrak

Deus Ex Machina Bali merupakan sebuah merek pembuat ulang motor kustom dan papan surfing yang didirikan di Canggu, Bali pada tahun 2010. Seiring perkembangan zaman Deus Bali mampu memenuhi kebutuhan *fashion*, kuliner, seni, dan bisnis bagi para Deus antusias. Deus Bali diharapkan dapat selalu mengikuti perkembangan dunia namun tidak meninggalkan kultur Deus sebagai bengkel motor. Oleh sebab itu, perancangan ini menggunakan gaya industrial kontemporer agar dapat mencapai citra natural Deus sebagai bengkel namun tetap dapat mengikuti tren masa kini. Hal tersebut akan diterapkan melalui warna, bentuk, dan material yang akan digunakan sebagai elemen pembentuk ruang. Tema yang akan ditampilkan adalah *Temple of Enthusiasm*, menjadikan Deus Bali sebagai suatu tempat yang dapat memenuhi kebutuhan gaya hidup para Deus antusias.

Kata Kunci : Deus Ex Machina Bali, Industrial Kontemporer, Perancangan

Abstract

Deus Ex Machina Bali is a brand, of which it remakes customized motorcycles and surfboards that is established in Canggu Bali in 2010. Along with the era of development, Deus Bali is able to fulfill the needs for fashion, culinary, art, and other businesses for its enthusiasts. Deus Bali is expected to be able to keep up with the globalization era without forgetting its culture as a workshop. Therefore, this design uses a contemporary industrialized style so that it resembles its nature as a workshop, but is still modernized. It will be applied through the use of color, form,

and materials used for the element of form. The theme which will be presented is the Temple of Enthusiasm, which makes Deus Bali a place to fulfil its enthusiasts' needs.

Keywords : Deus Ex Machina Bali, Contemporary Industrial, Design

I. Pendahuluan

Sebagai salah satu destinasi wisata, Bali memiliki potensi pariwisata yang sangat kaya. Industri pariwisata menjadi objek pendapatan terbesar bagi provinsi Bali yang merupakan tujuan wisata dunia. Bali dinilai dapat mewadahi berbagai jenis kegiatan yang digemari anak muda pada masa sekarang ini. Kuliner, *fashion*, olahraga, dan sebagainya sangat mudah berkembang di pulau ini akibat arus mobilitas wisatawan dari berbagai Negara yang datang. Salah satunya adalah kawasan Canggu.

Canggu, berlokasi sekitar 30 menit dari Kuta ini memiliki keunikan tersendiri dibanding daerah- daerah terkenal di Bali lainnya. Disini terdapat beberapa pantai berombak besar yang banyak diminati para penyuka olahraga *surfing*. Seiring berkembangnya popularitas Canggu, kawasan ini memiliki banyak penginapan unik, toko *fashion*, bar, *café*, dan sebagainya sebagai penunjang aktivitas liburan wisatawan. Canggu masih memiliki banyak area persawahan meskipun terletak di area kota dan pinggir pantai. Menurut beberapa orang, Canggu dianggap kawasan yang lebih bisa digunakan untuk bernafas dibanding Kuta.

Beragam wisatawan yang datang menjadikan Bali sebagai salah satu peluang usaha berbagai *brand* atau merek terkenal dunia. Deus Ex Machina adalah salah satu merek internasional yang didirikan di Bali pada tahun 2010 dengan nama The Temple of Enthusiasm. Berlokasi di Jalan Batu Mejan Nomor 8 Canggu,

Deus adalah perusahaan yang didirikan pada tahun 2006 di Australia yang bergerak dalam bidang modifikasi motor dengan gaya ala Deus sendiri namun juga tidak tertutup terhadap keinginan klien. Dari

esensinya Deus berkiblat pada gaya *oldskool* tahun 1980 yang menjadi gaya pada penerapan modifikasi motor dan *fashionnya*.

Karena arus tren di Bali yang sangat beragam, Deus melebarkan peluang bisnisnya tidak hanya pada modifikasi motor tetapi merambah ke dunia kuliner, *fashion*, *surfing*, *art*, *skateboard*, dan lain- lain. Anak muda menjadi sasaran utama dari Deus Ex Machina, karena dinilai memiliki selera yang baik dan ketertarikan akan hal- hal baru dan unik.

Deus Ex Machina ini dipenuhi dengan bangunan- bangunan dengan menonjolkan kayu ekspos pada setiap sisi, cenderung tradisional. Memiliki area seperti kompleks yang dapat terlihat dari bangunan yang terpisah- pisah sesuai dengan kebutuhannya. Deus Canggu dilengkapi dengan restoran, retail, bengkel, galeri, *barbershop*, mini *skatepark* dan panggung pertunjukan.

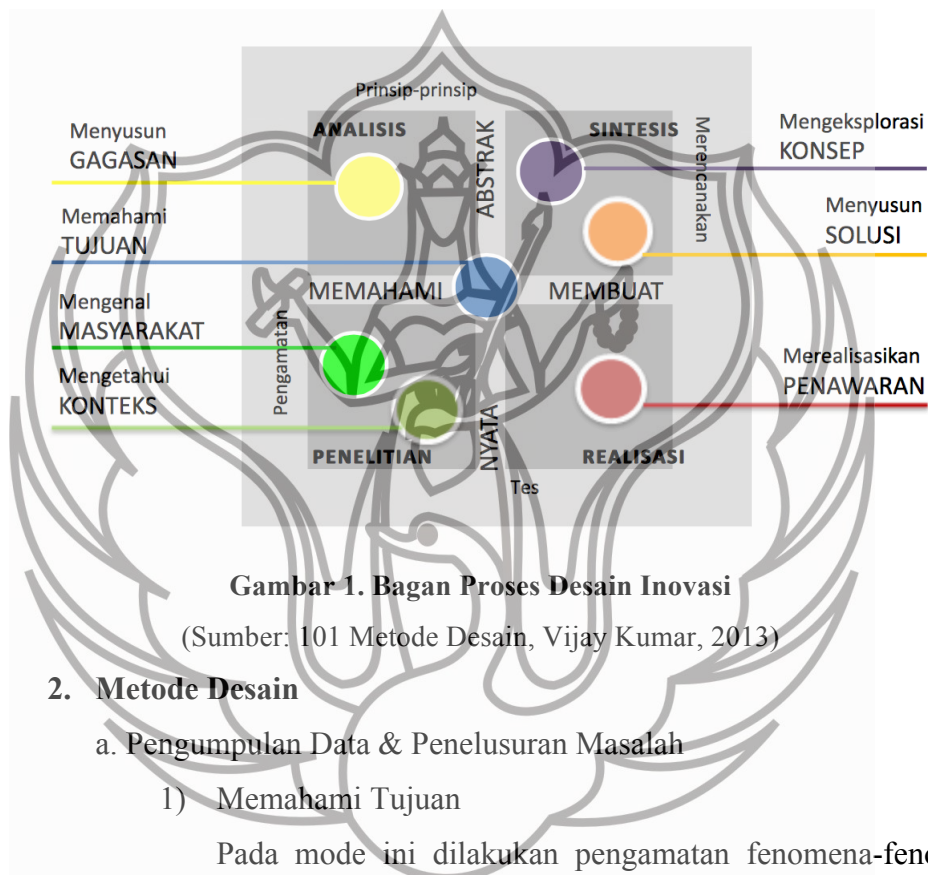
Pengunjung yang datang juga dari berbagai kalangan, tua, muda, penggemar motor sampai *surfing* hadir mengunjungi tempat ini. Setiap malamnya selalu ada pertunjukan musik dari berbagai *genre* juga. Suasana pesta yang sangat kental bisa dirasakan disini pada malam hari. Pengunjung dari mancanegara masih mendominasi hadir di tempat ini.

Dengan memiliki banyak fungsi dan kebutuhan akan ruang yang berbeda- beda, Deus Ex Machina Bali ini menjadi tempat yang menarik untuk didesain dan dikembangkan karena memiliki cakupan objek yang cukup luas dan dinilai bisa terus berkembang sesuai dengan arus tren yang terjadi pada era ini terutama bagi anak muda. Sehingga diperlukan penyelesaian desain yang dapat memenuhi kebutuhan dan fungsi pada setiap ruang yang ada. Menciptakan suatu desain interior yang memenuhi kualifikasi standar dan aspek kebutuhan yang ada pada setiap ruang yang menjadikan suatu keseimbangan antara ruang dan pengguna.

II. Metode Perancangan

1. Proses Desain

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain Inovasi menurut Vijay Kumar terdapat tujuh mode aktifitas yang berbeda untuk desain inovasi, yaitu Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gambar 1. Bagan Proses Desain Inovasi

(Sumber: 101 Metode Desain, Vijay Kumar, 2013)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) Memahami Tujuan

Pada mode ini dilakukan pengamatan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar untuk dijadikan topik dan latar belakang perancangan. Langkah yang dapat dilakukan adalah :

a) Fakta- Fakta Kunci

Mengumpulkan informasi dari sumber- sumber seperti pengelola, pengunjung, dan orang- orang yang mengetahui perkembangan brand Deus ini.

b) Bibliometrik Kata Kunci

Menggunakan kata kunci untuk meneliti ide- ide dengan cara menganalisis keterangan dari keinginan klien.

c) Wawancara dengan Ahli Tren

Melakukan wawancara dengan desainer Deus langsung dan mempelajari tren yang sedang berlangsung.

2) Mengetahui Konteks

Setelah melakukan pengamatan fenomena yang terjadi, dilakukan pendalaman untuk memperoleh informasi terkait mengenai topik perancangan. Tahapan yang dilaksanakan adalah :

a) Studi Literatur

Mencari referensi atau literatur yang memberikan keterangan maupun informasi tentang konteks. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, standard ergonomi, baik dari buku maupun internet.

b) Wawancara Pakar Subyek

Dalam tahapan ini penulis melakukan wawancara dengan beberapa pengelola objek, baik manager maupun karyawan sehingga dapat mempercepat pemahaman umum mengenai bidang tersebut, memberikan informasi tentang perkembangan terbaru, dan panduan untuk mendapatkan informasi tambahan.

3) Mengenal Masyarakat (Pengunjung/ Kustomer)

Dilakukan *survey* dan pengamatan kebutuhan masyarakat yang terkait dengan topik perancangan sebagai bentuk dari pengumpulan data.

a) Kunjungan Lapangan

Datang langsung ke lapangan untuk melakukan pengamatan keadaan lapangan. Sehingga mendapatkan gambaran situasi yang jelas dan nyata dari objek.

b) Aktivitas Lapangan

Merupakan metode yang digunakan untuk membantu penulis memahami bagaimana orang-orang berperilaku atau berinteraksi dalam suatu situasi. Wawancara lanjutan dilakukan dengan pengguna ruang untuk mengumpulkan pernyataan tentang pengalaman pengguna. Pernyataan-pernyataan ini diulas untuk menilai asumsi tentang perilaku pengguna, mengenali kebutuhan-kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan melakukan penelitian tambahan.

4) Menyusun Gagasan

Setelah dilakukan pengumpulan data, kemudian data tersebut dianalisa dan dilakukan pembentukan *programming* untuk dapat menyusun konsep perancangan.

a) Pengamatan Gagasan

Mempelajari apa yang telah diamati dalam penelitian dengan mengungkapkan arti-arti tersembunyi yang tidak terlihat jelas. Dalam metode ini penulis secara sistematis memikirkan observasi ini dan menyaring gagasan-gagasan yang berharga dari data yang telah didapatkan.

b) Jaringan Aktivitas

Membuat daftar aktivitas yang dikumpulkan selama penelitian dan melihat bagaimana aktivitas tersebut dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan mereka. Hal ini efektif untuk menyusun gambaran besar dari aktivitas manusia dan kebutuhan mereka yang dapat membantu menemukan masalah pada objek serta peluang-peluang inovasi.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1) Mengeksplorasi Konsep

Pada mode ini dilakukan *brainstorming* terstruktur untuk mengemukakan ide perancangan yang akan disintesis

menjadi konsep perancangan, selain itu dilakukan juga visualisasi konsep.

a) Sesi Pembentukan Ide

Tahap dimana inspirasi dan ide dapat dituangkan dalam bentuk apapun. Ide tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetis. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara *role-playing*, *brainstorming*, *buzz session*, atau *discussion groups*.

b) Sketsa Konsep

Sketsa konsep mengubah ide-ide menjadi bentuk-bentuk konkret yang lebih mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan dibandingkan ide-ide abstrak yang dijelaskan dengan kata-kata. Mencakup gambar diagram, *plan*, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa *Bubble Diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

2) Menyusun Solusi

Dalam mode ini, penulis membangun rangkaian besar konsep-konsep yang telah dikembangkan sebelumnya dengan menggabungkan menjadi sebuah solusi yang memenuhi kriteria.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yang akan digunakan adalah dengan mengevaluasi alternative desain bersama klien untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan kebutuhan klien.

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

1. Konsep Desain

Konsep desain yang akan diterapkan dalam perancangan Deus Ex Machina Bali ini adalah membuat desain interior yang dapat memenuhi kebutuhan fleksibilitas ruang yang optimal. Layout dan furniture yang diterapkan diharapkan mampu beradaptasi pada setiap event yang berlangsung, mengingat Deus sering mengadakan berbagai event tahunan yang diselenggarakan disekitar lokasi Deus Bali ini. Ruang tiap event memang sudah disediakan, namun tidak menurutp kemungkinan penggunaan ruang lain. Furnitur yang digunakan dapat mudah dipindahkan secara dinamis (movable).

Untuk mencapai desain yang sesuai dengan permasalahan maka digunakan gaya industrial kontemporer. Namun industrial yang diterapkan tidak melulu pada kesan kasar namun lebih kepada kesan alami asli yang lebih jujur dan tetap kekinian. Hal ini diterapkan karena agar tidak terlalu menampilkan kesan Deus Ex Machina yang terlalu bengkel motor, tetapi sebagai kebutuhan fashion dan bisnis yang kekinian

Karakteristik gaya industrial kontemporer bisa dilihat dari beberapa aksesoris warna yang kontras dari warna dominan industrial yang netral. Warna kekinian yang digunakan seperti kuning, hijau, merah, dan biru. Gaya ini memberikan kesan industrial yang tidak terlalu kaku.

Tema yang akan diterapkan adalah “*The Temple of Enthusiasm*”. *Temple* yang berarti candi atau tempat ibadah yang agung memiliki arti Deus Bali sebagai tempat yang paling agung diantara Deus di negara lain. Menjadikan Deus Bali sebagai tempat yang paling spesial bagi para Deus Enthusiast di seluruh dunia. Oleh karena itu, dari segi konsep bangunan dan penerapan elemen-elemen estetis, Deus Bali sangat berbeda. Warna menjadi sebuah hal yang penting dalam perancangan ini.



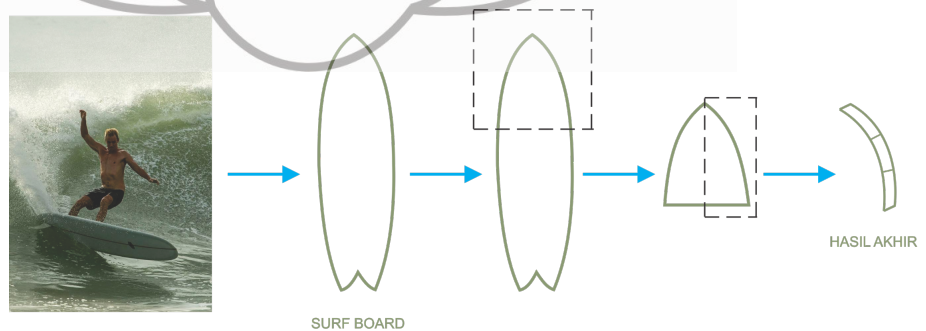
Gambar 1. Moodboard Perancangan

Warna berperan cukup penting pada perancangan ini karena warna- warna baru ini membuat Deus yang terkesan maskulin menjadi lebih menjadi lebih universal dan kekinian.



Gambar 2. Skema Warna

Pada perancangan ini mengambil bentuk dari papan surfing yang akan ditransformasikan sebagai pola dalam layouting ruang. Selain itu, hal ini juga akan diterapkan kedalam beberapa furniture ruang.



Gambar 3. Transformasi Bentuk

2. Desain Akhir

- *Retail*



Gambar 4. Area Retail



Gambar 5. Area Retail

Retail area adalah tempat utama ketika memasuki kompleks Deus Ex Machina Bali. Retail berisi beberapa barang yang dijual, mulai dari apparel, papan surf, sepeda, dan motor. Pada ruang ini diterapkan layouting yang lebih lega agar sirkulasi pengunjung lebih luas dan meminimalisir kerusakan barang-barang yang didisplay

- *Restaurant*



Gambar 6. Area *Semi Outdoor Restaurant*



Gambar 7. Area *Outdoor Restaurant*

Ruangan semi outdoor ini menjadi salah satu main point karena banyak terjadi aktivitas seperti pertunjukan atau sekedar makan dan minum, maka area dirancang agar lebih luas dan menggunakan furniture yang ringan agar mudah dipindah dan berubah aktivitas.

- *Galery*



Gambar 8. Area Galery

Pameran karya seni diadakan setiap bulan nya dari artis luar negeri maupun dalam negeri. Tidak ada kriteria khusus untuk dapat pameran disini. Sebuah reka gangguan diciptakan agar ruang pameran tidak hanya menjadi ruang antara atau sekedar ruang lewat.

- *Office*



Gambar 9. Area Office



Gambar 10. Area Office

Memberikan tambahan bukaan jendela agar pengguna ruang lebih sehat dalam bekerja. Ruang kerja menjadi area penentralisir, karena cenderung terkesan bersih dan polos, mengingat area Deus Bali sudah sangat terkesan ramai. Sehingga pekerja dapat focus mengerjakan pekerjaan desain dan produksi.

IV. Kesimpulan

Sebuah *brand* asing yaitu Deus Ex Machina yang bergerak dalam bidang kustom motor berdiri di Bali, berfokus pada kustom motor dan surfboard. Selain sebagai bengkel atau workshop, Deus Bali ini juga menyediakan berbagai fasilitas penunjang kebutuhan masa kini, seperti retail, restaurant, galeri, barbershop, bar, skatepark, dan panggung. Mengingat berbagai acara tahunan yang diselenggarakan di Deus, membuat *brand* ini berkembang dalam segi fasilitas. Turis yang datang bukan hanya lokal, tapi lebih didominasi mancanegara. Beberapa artis dan band luar negeri maupun lokal diizinkan untuk tampil sebagai pengisi acara ataupun memamerkan karya seni mereka di gallery Deus.

Deus Ex Machina Bali memiliki fasad bangunan yang tradisional, namun tidak menutup modernisasi dalam segala fasilitasnya. Bertujuan menjadi sesuatu yang berbeda diantara merek- merek sejenis, Deus terus berbenah. Untuk mendukung hal tersebut maka dipilihlah tema The Temple of Enthusiasm, mewakili citra Deus yang ingin ditunjukkan

yaitu menjadi tempat yang spesial bagi pada Deus enthusias dari seluruh dunia. Industrial kontemporer dipilih menjadi gaya yang akan diterapkan pada perancangan karena ingin menunjukkan sisi kekinian Deus yang telah dibalut kuat dengan fasad tradisional.

V. Daftar Pustaka

Buku

Kumar, Vijay. 2016. *101 Metode Desain*. Diterjemahkan oleh: Irene Christin. Jakarta: Penerbit PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia.

Lawson, Fred. 1979. *Restaurant Planning and Design*. London: Van Nostrand Reinhold Company.

Website

<http://deuscustoms.com/flagships/temple-of-enthusiasm/> (diakses penulis pada tanggal 1 September 2017)

https://issuu.com/deus/docs/nh_sp_su18-web-final (diakses penulis pada tanggal 6 Februari 2018)