

**PERANCANGAN INTERIOR *CLASSIC* VOLKSWAGEN  
GARAGE DENGAN KONSEP RETRO  
DI SURAKARTA**

**KARYA TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Desain Interior  
Jurusan Desain



Oleh:  
**SAMUEL WILIAM**  
**NIM.09150121**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2019**

**PERANCANGAN INTERIOR *CLASSIC* VOLKSWAGEN  
GARAGE DENGAN KONSEP RETRO  
DI SURAKARTA**

**KARYA TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Desain Interior  
Jurusan Desain



Oleh:  
**SAMUEL WILIAM**  
**NIM.09150121**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA**

**2019**

# **PENGESAHAN**

## **TUGAS AKHIR KARYA PERANCANGAN INTERIOR *CLASSIC* VOLKSWAGEN GARAGE DENGAN KONSEP RETRO DI SURAKARTA**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**SAMUEL WILIAM  
NIM.09150121**

Telah disajikan dan dipertanggungjawabkan  
di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir Kekaryaannya Fakultas Seni Rupa dan  
Desain Institut Seni Indonesia Surakarta pada tanggal 10 Desember 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

Ketua Penguji : Raden Ersnathan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn :



Penguji Bidang : Indarto, S.Sn., M.Sn :



Penguji Pembimbing : Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn. :



Surakarta, 18 Juni 2020

Institut Seni Indonesia Surakarta  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

**Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A**

NIP. 197207082003121001

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Samuel Wiliam

NIM : 09150121

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir karya yang berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR *CLASSIC* VOLKSWAGEN  
GARAGE DENGAN KONSEP RETRO DI  
SURAKARTA**

Adalah karya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti hasil jiplakan atau plagiasi, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu saya menyetujui laporan tugas akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta 18 Juni 2020

Yang menyatakan,

Samuel Wiliam

## **MOTTO**

“ Jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda.“

**Albert Einstein**



## ABSTRAK

Perkembangan dunia otomotif di kota-kota besar Indonesia memiliki kemajuan yang pesat, termasuk di kota Surakarta. Pecinta otomotif yang kerap dijuluki sebagai “*otomania*” di Surakarta cukup besar. Hal tersebut terlihat dari banyaknya klub-klub otomotif yang berdiri dan pameran mobil yang diselenggarakan setidaknya 3-4 kali dalam setahun oleh *event organizer* di kota Surakarta. Salah satu komunitas otomotif tertua di Surakarta adalah Solo Volkswagen Club (SVC) yang berdiri sejak 22 November 1987. Anggota dari SVC saat ini berjumlah lebih dari seratus anggota yang merupakan pecinta dan pemilik koleksi-koleksi mobil Volkswagen Klasik, seperti VW Combi, VW Safari, VW Kodok / Beetle, dll. Perancangan *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta ini adalah fasilitas jual-beli, modifikasi, restorasi, perawatan, dan sarana ruang pamer bagi pecinta Volkswagen Klasik di Surakarta dan sekitarnya. Tema yang diangkat pada Perancangan *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta ini adalah tema retro dengan tema *psychedelic art* sebagai ikon yang terkenal pada Volkswagen era 1960-an. Perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* dengan fasilitas pendukung yang interaktif dan informatif dimaksudkan untuk memberikan jawaban dari masalah yang ada pada masyarakat khususnya di daerah Surakarta khususnya mengenai kurangnya fasilitas jual-beli, showroom, bengkel restorasi dan modifikasi, dan sarana penjualan suku cadang Volkswagen klasik.

**Kata kunci :** Perancangan Interior, *Classic Volkswagen Garage*, retro, Surakarta.

## KATA PENGANTAR

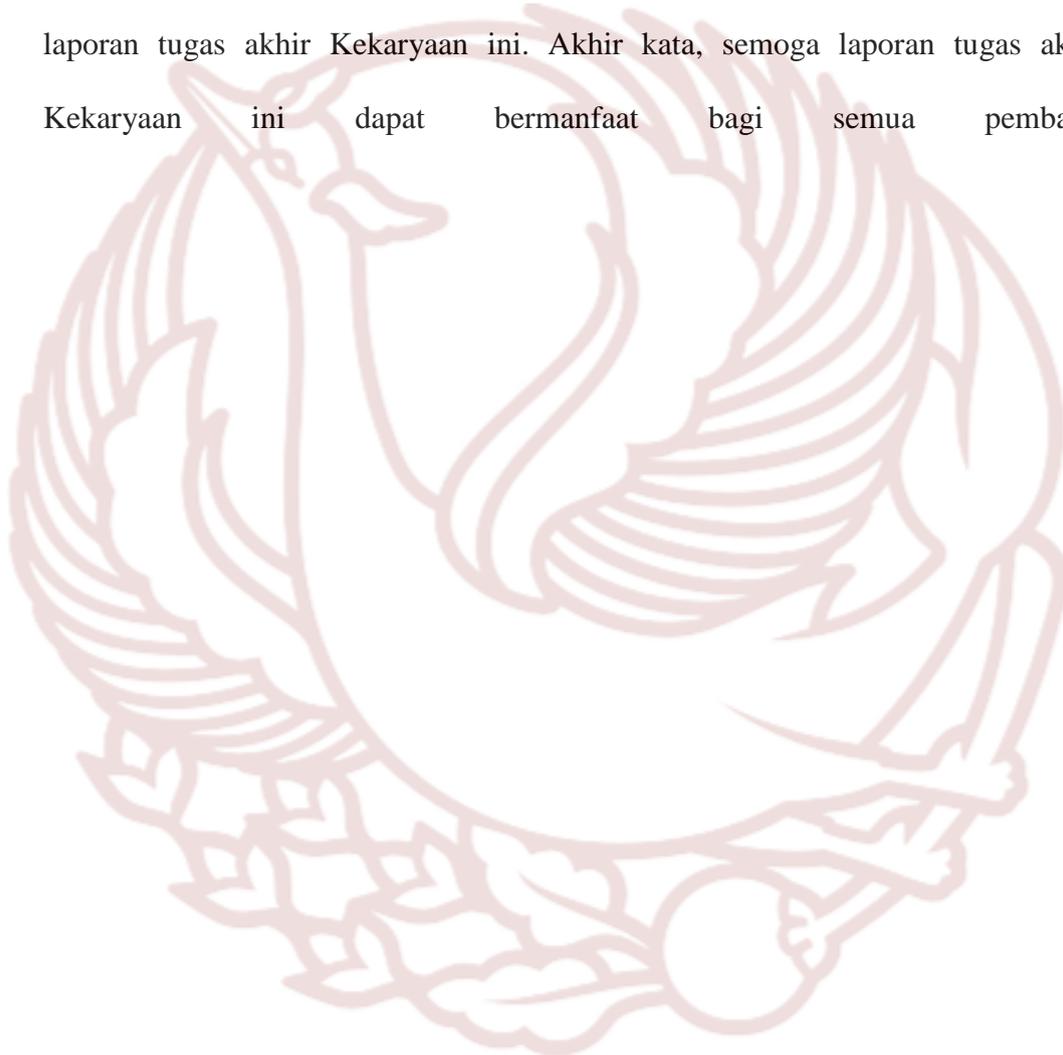
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya dengan judul “Perancangan Interior *Classic Volkswagen Garage* dengan Konsep Retro di Surakarta” dapat diselesaikan dengan lancar. Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini dibuat sebagai syarat dalam menyelesaikan studi di Program Studi S-1 Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta.

Proses penyelesaian Tugas Akhir Kekaryaannya ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, maupun motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu ucapan terimakasih diberikan kepada :

1. Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing tugas akhir sekaligus Ketua Prodi Desain Interior yang selalu memberikan saran, motivasi, dan bimbingan dari awal proses sampai dengan tugas akhir ini selesai.
2. Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan motivasi dari awal perkuliahan hingga selesai.
3. Seluruh dosen pengajar Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
4. Papa dan Mama tercinta yang selalu memberikan do’a serta dukungan berupa moral dan material dari awal perkuliahan hingga selesai.
5. Rahel Yuliana Aulele yang senantiasa mendukung dengan tulus dan sabar demi terselesaikannya tugas akhir ini.

6. Teman-teman Jurusan Desain Interior angkatan 2009 yang selalu memberikan dukungan dan semangat dari awal perkuliahan hingga selesai.

Laporan tugas akhir Kekaryaannya yang telah disusun ini jauh dari sempurna. Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir Kekaryaannya ini. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir Kekaryaannya ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.



## DAFTAR ISI

PERANCANGAN INTERIOR <i>CLASSIC</i> VOLKSWAGEN .....	i
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN .....	i
PERANCANGAN INTERIOR <i>CLASSIC</i> VOLKSWAGEN .....	ii
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Ide / Gagasan Perancangan .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	5
D. Manfaat perancangan .....	5

E. Tinjauan Sumber Perancangan .....	6
F. Landasan Perancangan.....	9
G. Metode Perancangan .....	35
H. Sistematika Penulisan.....	39
BAB II.....	40
DASAR PEMIKIRAN DESAIN .....	40
A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan.....	40
B. Tinjauan Khusus (Data Lapangan) Showroom Garasi Auto Gallery .....	48
BAB III .....	55
TRANSFORMASI DESAIN .....	55
A. Pengertian Objek Garap .....	55
B. Batasan Ruang Lingkup Garap.....	55
C. Site Plan.....	55
D. Waktu Operasional.....	62
E. Struktur Organisasi .....	63
F. Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang .....	65
G. Program Ruang.....	68
1. Analisa Hubungan Antar Ruang .....	71
2. Analisa Zoning, Grouping.....	72
3. Sirkulasi .....	74

H. Analisa Persyaratan Ruang(Pembentuk Ruang) .....	76
a. Analisa Lantai .....	76
b. Analisa Dinding .....	78
c. Analisa <i>Ceiling</i> .....	79
I. Analisa Pengisi Ruang .....	81
J. Analisa Tata Kondisional .....	83
a. Analisa Pencahayaan .....	83
b. Analisis Penghawaan .....	90
c. Analisa Sistem Keamanan .....	90
BAB IV .....	94
HASIL DESAIN .....	94
A. Desain Lay Out .....	94
B. Desain Lantai .....	95
C. Desain Ceiling .....	96
D. Elevasi / Potongan .....	97
E. Perspektif .....	98
BAB V .....	104
PENUTUP .....	104
A. Kesimpulan .....	104
B. Saran .....	105

DAFTAR PUSTAKA .....	106
LAMPIRAN.....	108

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Standard ukuran resepsionis.....	18
Gambar 2 Standar ukuran kursi tunggu .....	19
Gambar 3 Standar ukuran meja makan 6 tempat duduk .....	20
Gambar 4 Standar ukuran meja makan 4 tempat duduk .....	21
Gambar 5 Standar ukuran meja makan bulat 4 tempat duduk .....	22
Gambar 6 Standar area sirkulasi <i>buffet</i> .....	22
Gambar 7: Standar ukuran area bar.....	23
Gambar 8 : Standar sirkulasi area cafe.....	23
Gambar 9 : Standar ukuran counter sparepart.....	24
Gambar 10: Standar ukuran meja kerja.....	24
Gambar 11 Standar lebar sirkulasi horizontal utama dan sekunder .....	26
Gambar 12 Standar lebar sirkulasi horizontal dua arah dengan kursi roda.....	27
Gambar 13 Standar kemiringan <i>access ramp</i> .....	28
Gambar 14 Standar ukuran sirkulasi vertikal (tangga) .....	29

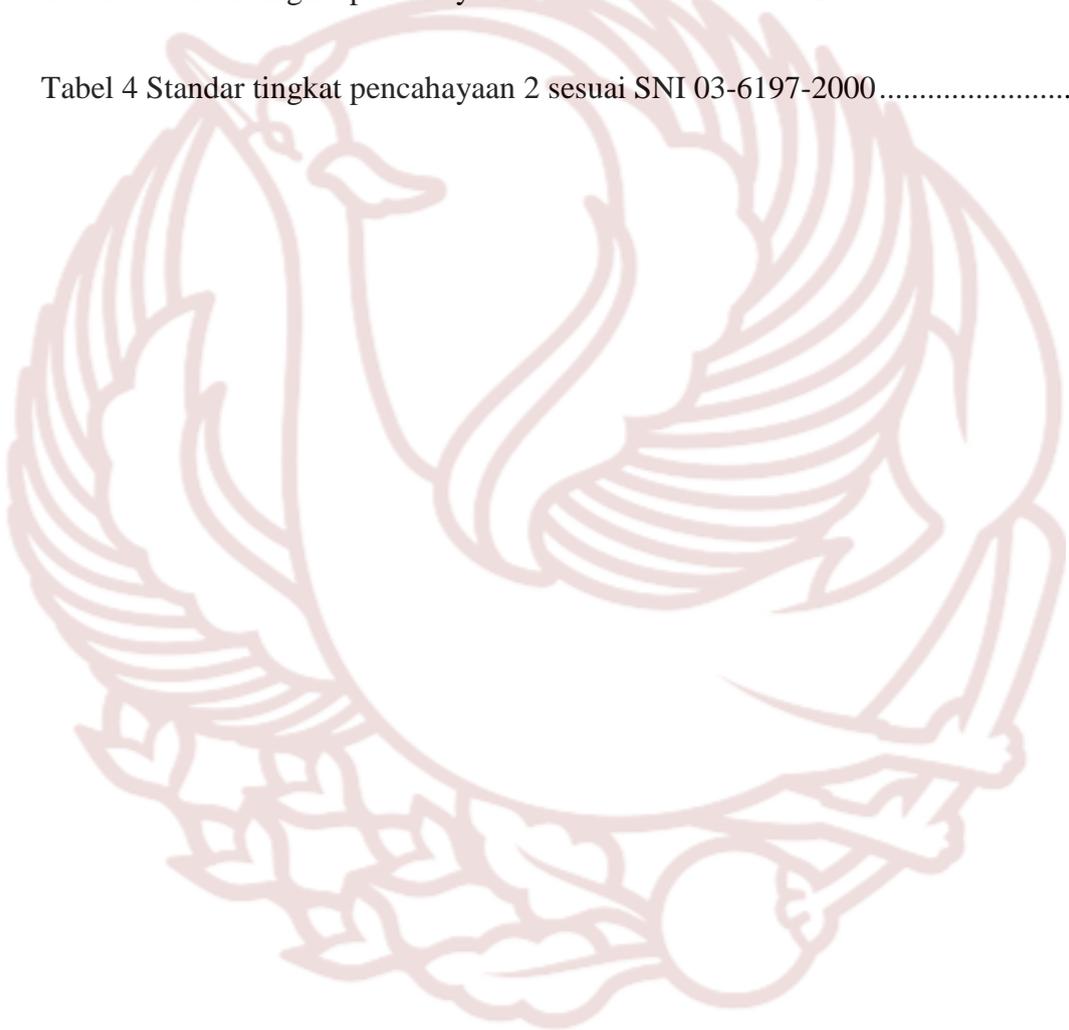
Gambar 15 Standar ukuran <i>washtafel</i> .....	30
Gambar 16 Standar ukuran <i>shower box</i> .....	30
Gambar 17 Standar ukuran <i>water closet</i> .....	31
Gambar 18 Logo Garasi Auto Gallery .....	50
Gambar 19 Lokasi GAG 1 .....	50
Gambar 20 GAG Showroom 1 .....	51
Gambar 21 GAG Showroom 2 .....	52
Gambar 22 GAG Showroom 3 .....	52
Gambar 23 GAG showroom 3b .....	53
Gambar 24 Struktur Organisasi GAG .....	54
Gambar 25. <i>Site Plan</i> .....	56
Gambar 26. Peta Struktur Ruang Kota Surakarta 2031 .....	59
Gambar 27. Peta Rencana Pola Ruang Kota Surakarta 2031 .....	60
Gambar 28. Peta Rencana Kawasan Strategis Kota Surakarta .....	61
Gambar 29 Struktur Organisasi <i>Classic Volkswagen Garage</i> .....	65
Gambar 30 Penerapan material lantai retro .....	78
Gambar 31 Penerapan tema pada dinding .....	79

Gambar 32 Penerapan ceiling .....	80
Gambar 33 Furniture Showroom .....	81
Gambar 34 Furniture Café .....	82
Gambar 35 Furniture Sparepart Shop .....	82
Gambar 36 Downlight (Ex Philips, Lux space, 36watt) .....	87
Gambar 37. Spot Light 15W (Ex.Ikea) .....	87
Gambar 38. <i>FlouresentI/TL</i> (Ex Phillips, 2x @ 45 Watt).....	87
Gambar 39. <i>Hanging lamp/pendant lamp</i> (Custom Ex.AA Gallery Boyolali) .....	89
Gambar 40. lampu Bohlam 24 W (Ex. IKEA).....	89
Gambar 41. <i>Smoke Detector</i> Terpilih.....	91
Gambar 42. <i>FireAlarmSystem</i> Terpilih.....	91
Gambar 43. <i>FireEtinguisher</i> Terpilih.....	92
Gambar 44. <i>Sprinkler</i> Terpilih .....	92
Gambar 45. <i>FireSmokeDamper</i> Terpilih .....	93
Gambar 46. <i>Smoke&amp;Heat ventilating</i> Terpilih .....	93
Gambar 47. <i>Vent&amp;Exhaust</i> Terpilih.....	94
Gambar 48. <i>CCTV</i> Terpilih.....	94

Gambar 49 Lay Out.....	95
Gambar 50 Floor Plan .....	96
Gambar 51 Ceiling .....	97
Gambar 52 Potongan.....	98
Gambar 53 Perspektif Lay Out .....	99
Gambar 54 Perspektif Showroom 1 .....	100
Gambar 55 Perspektif Showroom 2 .....	101
Gambar 56 Perspektif Café .....	102
Gambar 57 Perspektif Sparepart Shop.....	103

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pengguna, Aktivitas, Kebutuhan ruang dan Kebutuhan Isian ruang .....	65
Tabel 2 Material Lantai .....	78
Tabel 3 Standar tingkat pencahayaan 1 sesuai SNI 03-6197-2000 .....	85
Tabel 4 Standar tingkat pencahayaan 2 sesuai SNI 03-6197-2000 .....	86



## DAFTAR LAMPIRAN



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan dunia otomotif di kota-kota besar Indonesia memiliki kemajuan yang pesat, termasuk di kota Surakarta. Pecinta otomotif yang kerap dijuluki sebagai “*otomania*” di Surakarta cukup besar. Hal tersebut terlihat dari banyaknya klub-klub otomotif yang berdiri dan pameran mobil yang diselenggarakan setidaknya 3-4 kali dalam setahun oleh *event organizer* di kota Surakarta. Salah satu komunitas otomotif tertua di Surakarta adalah Solo Volkswagen Club (SVC) yang berdiri sejak 22 November 1987. Anggota dari SVC saat ini berjumlah lebih dari seratus anggota yang merupakan pecinta dan pemilik koleksi-koleksi mobil Volkswagen Klasik, seperti VW Combi, VW Safari, VW Kodok / Beetle, dll. Event-event rutin yang digelar rutin oleh komunitas yang bersekertariat di Grogolan, Ketelan, Banjarsari ini antara lain adalah kumpul-kumpul rutin malam minggu di depan Loji Gandrung, bakti sosial, sahur on the road, dan rutin mengikuti agenda kegiatan Volkswagen Indonesia berupa Jambore Nasional, Touring Nasional, Pameran Otomotif, dll.

Volkswagen adalah sebuah pabrikan otomotif berbasis di Wolfsburg, Lower Saxony, Jerman. Volkswagen didirikan oleh Serikat Buruh Jerman (*Deutsche Arbeitsfront*) pada tahun 1937. Volkswagen merupakan merk asli

dari Grup Volkswagen, yang juga membawahi beberapa merk mobil lain seperti Audi, Bentley Motors, Bugatti Automobiles, Automobili Lamborghini, SEAT, Škoda Auto dan sebuah pabrikan kendaraan komersial Scania. Tahun 2009, *Supervisory Board* dari Volkswagen AG mengesahkan pendirian sebuah grup otomotif yang terintegrasi dengan Porsche di bawah naungan Volkswagen. Dalam bahasa Jerman, "Volkswagen" berarti "mobil rakyat". Tagline Volkswagen saat ini adalah *Das Auto* (dalam bahasa Inggris *The Car*). Moto sebelumnya adalah *Aus Liebe zum Automobil* (artinya : Kecintaan kepada Mobil). Volkswagen mempunyai 3 mobil yang masuk di daftar 10 mobil paling laris sepanjang sejarah menurut situs web *24/7 Wall St*: Volkswagen Golf, Volkswagen Beetle, dan Volkswagen Passat. Dengan 3 mobil ini, Volkswagen mempunyai jumlah mobil terbanyak dalam daftar itu yang sampai saat ini masih diproduksi.<sup>1</sup>

Banyaknya penggemar mobil Volkswagen klasik di Surakarta dan sekitarnya saat ini belum diimbangi dengan adanya fasilitas showroom khusus, fasilitas modifikasi dan perawatan, serta toko sparepart khusus Volkswagen Klasik. Kurangnya fasilitas ini menyulitkan pecinta mobil-mobil Volkswagen klasik karena rata-rata mobil Volkswagen klasik sudah berusia lebih dari tiga puluh tahun dan sudah tidak diproduksi lagi. Kurangnya fasilitas inilah yang menjadi inspirasi perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta sebagai fasilitas jual-beli, modifikasi, restorasi, perawatan, dan sarana ruang pameran bagi pecinta Volkswagen Klasik di Surakarta dan sekitarnya

---

<sup>1</sup> Top 10 Best Selling Cars of All Time"

<sup>2</sup> <http://www.anneahira.com/retro.htm>

Tema yang akan diangkat pada Perancangan *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta ini adalah tema retro. Pengertian retro adalah kependekan dari kata “retrospektif” yang berarti kembali pada masa lalu. Pemilihan tema retro bertujuan untuk mengingat kembali dan bernostalgia dengan sejarah salah satu varian Volkswagen klasik yaitu Volkswagen Combi yang sering dijuluki *Hippie van*. Sebagai simbol kebebasan kaum *Hippie* yang tinggal berpindah-pindah atau tinggal di dalam mobil, Combi biasanya di cat dengan motif warna-warni yang biasa dijuluki motif *Psychedelic art*. Munculnya Kaum *Hippie* sendiri sebenarnya adalah gerakan kaum muda di Amerika Serikat pada pertengahan 1960-an sebagai bentuk protes terhadap perang yang sering terjadi pada saat itu. Salah satu kendaraan yang paling sesuai dengan gaya hidup kaum *hippie* pada saat itu yang tinggal nomaden di dalam van adalah Volkswagen Combi, karena itulah varian mobil Volkswagen ini terkenal dengan sebutan *Hippie van*.

Pada perancangan ini *Psychedelic art* sebagai ikon yang terkenal pada Volkswagen era 1960-an akan digunakan sebagai ide perancangan dengan kombinasi keunikan bentuk-bentuk lekuk body mobil Volkswagen klasik untuk memberikan kesan retrospektif tahun 1960-an. Perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* dengan fasilitas pendukung yang interaktif dan informatif dimaksudkan untuk memberikan jawaban dari masalah yang ada pada masyarakat khususnya di daerah Surakarta khususnya mengenai kurangnya fasilitas jual-beli, showroom, bengkel restorasi dan modifikasi, dan sarana penjualan suku cadang Volkswagen klasik.

## B. Ide / Gagasan Perancangan

Perancangan Interior Volkswagen Combi *Garage* tentunya memerlukan batasan rumusan masalah, sehingga perancangan ini dapat berjalan sebagaimana mestinya. Rumusan masalah yang sesuai dengan latar belakang perancangan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta yang aman, nyaman, dan mampu memfasilitasi kebutuhan pecinta mobil Volkswagen klasik di Surakarta dan sekitarnya?
2. Bagaimana menerapkan tema retro dengan menampilkan ciri khas Volkswagen klasik era tahun 1960 pada interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta?

Kebutuhan ruang pada perancangan interior interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta adalah area parkir, lobby, resepsionis, kasir, showroom, sparepart shop, bengkel perbaikan, bengkel restorasi, carwash, ruang tunggu dan café, office, musholla, lavatory, meeting room, storage, kitchen, ruang karyawan, dll. Luasnya fasilitas yang ada membutuhkan batasan ruang lingkup garap pada perancangan ini, adapun lingkup garap perencanaan interior akan dikhususkan pada ruang-ruang sebagai berikut:

1. Lobby
2. Showroom
3. Sparepart Shop
4. Front Office
5. Ruang tunggu dan café

### **C. Tujuan Perancangan**

Sesuai dengan rumusan permasalahan desain yang telah diuraikan sebelumnya maka tujuan dari perancangan interior showroom VW Kombi di Surakarta ini adalah :

1. Merancang interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta yang aman, nyaman, dan mampu memfasilitasi kebutuhan pecinta mobil Volkswagen klasik di Surakarta dan sekitarnya?
2. Menerapkan tema retro dengan menampilkan ciri khas Volkswagen klasik era tahun 1960 pada interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta?

### **D. Manfaat perancangan**

1. Untuk Masyarakat Kota Surakarta

Diharapkan mampu menambah wawasan desain inteior, khususnya mengenai perancangan *Classic Volkswagen Garage* betema retro.

## 2. Untuk Mahasiswa

Perancangan interior ini Diharapkan mampu memperkaya khasanah keilmuan desain inteior terutama untuk ilmu Desain Interior yang berkaitan langsung ranah perancangan *Classic Volkswagen Garage*. Alternatif wacana desain yang ditujukan untuk para mahasiswa desain interior yang mana masih memungkinkan adanya sebuah pengembangan desain yang lebih sempurna.

## 3. Penulis / desainer interior

Menambah wawasan dan kreatifitas diri sendiri dalam perancangan inteior *Classic Volkswagen Garage*

## 4. Untuk Institut Seni Indonesia Surakarta

Sebagai wacana (referensi) dan sebagai pengembangan ilmu khususnya untuk perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* dengan gaya retro.

## **E. Tinjauan Sumber Perancangan**

Tinjauan pada perancangan karya sebelumnya sangat diperlukan sebagai sarana pembanding latar belakang maupun tujuan Perancangan Interior *Classic*

Volkswagen *Garage*. Studi literatur yang telah dilakukan, ada beberapa perancangan interior yang berkaitan dengan latar belakang pemenuhan fasilitas bagi komunitas-komunitas otomotif yang telah dilakukan sebelumnya. Sumber perancangan yang menjadi tinjauan pada perancangan ini diambil karena mempunyai kedekatan latar belakang mengenai perusahaan automobile Volkswagen di Indonesia, dan kebutuhan fasilitas komunitas otomotif di Surakarta. Adapun perancangan interior tersebut adalah sebagai berikut;

1. ***Volkswagen Automobile Center***, 2014, karya Anindya Duhita Apsari, Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain, Institut Teknologi Bandung. Latar belakang perancangan adalah citra buruk mobil Volkswagen di Indonesia karena mesin yang sering terbakar dan kurangnya akses untuk memperbaiki kendaraan Volkswagen. Lingkup garap perancangan adalah semua produk otomotif keluaran dari Volkswagen. Tema yang diusung adalah modern futuristik yang terinspirasi dari hasil desain mobil Volkswagen yang unik dan berbeda dari mobil-mobil pada umumnya. Volkswagen Automobile Center ini mengusung one stop shopping dengan fasilitas menyeluruh pada perawatan mobil volkswagen yang bertempat di Cawang, Jakarta Selatan. Memiliki persamaan objek garap sebagai *Garage*, perancangan Interior *Classic* Volkswagen Center di Surakarta juga menerapkan fasilitas-fasilitas yang kurang lebih serupa dengan Volkswagen Automobile Center akan tetapi lebih mengkhususkan diri pada mobil-mobil Volkswagen yang tergolong klasik dan sudah tidak

diproduksi lagi. Latar belakang dan tujuan perancangan interior Volkswagen Automobile Center di Jakarta Selatan ini berbeda dengan Perancangan Interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta yang dilatarbelakangi oleh kebutuhan fasilitas penjualan, restorasi, modifikasi, dan perawatan mobil Volkswagen klasik di Surakarta.

2. ***Perancangan Interior 'House of VW' di Surabaya***, 2014, karya Sheilly

Jennie Laurianto, Tugas Akhir Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra. Latar belakang pada perancangan interior ini adalah banyaknya kegiatan komunitas VW di Surabaya, dan perlunya fasilitas pendukung yang memadai. Tema yang digunakan adalah Living History of Volkswagen, dengan tujuan pengunjung mendapatkan informasi mengenai sejarah perkembangan mobil Volkswagen dari masa ke masa. Objek garap perancangan interior adalah fasilitas berupa ruang cafe, mini store, Lobby, galery pameran, historical galery, dan ruang audio visual. Berawal dari latar belakang yang sama, yaitu kebutuhan fasilitas komunitas pecinta Volkswagen, Perancangan Interior *Classic Volkswagen Garage* menyesuaikan diri dengan kebutuhan pecinta Volkswagen klasik di Surakarta dan sekitarnya dan lebih fokus pada sarana jual-beli, restorasi, modifikasi, dan perawatan mobil Volkswagen klasik.

3. ***Perencanaan Interior Showroom Motor Harley Davidson di Surakarta***,

2015, karya Arum Setyowati, Tugas Akhir Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni

Indonesia Surakarta. Dilatarbelakangi kurangnya fasilitas pendukung komunitas dan pecinta motor Harley Davidson di Surakarta, maka munculah ide perancangan interior showroom Harley Davidson di Surakarta dengan ruang lingkup garap sarana berupa ruang showroom, cafe, merchandise & Accessories shop, ruang servis, kantor, gudang, dan ruang servis (Musholla, lavatory, pantry, dll.). perancangan showroom Harley Davidson ini bertema Corporate Identity (Harley Davidson) dengan gaya modern. Perancangan Showroom Harley Davidson mempunyai kesamaan lokasi dan latarbelakang alur pikir sebagai fasilitas komunitas pecinta otomotif dengan Perancangan *Classic Volkswagen Garage*, akan tetapi memiliki pangsa pasar yang berbeda karena objek garap masing-masing.

Dari tinjauan sumber perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan Perancangan Interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta ini belum pernah dibuat sebelumnya.

#### **F. Landasan Perancangan**

Perancangan Interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta didasari oleh gagasan adanya fasilitas publik yang berupa *Garage* khusus bagi pecinta Volkswagen klasik. Sebagai Showroom, sudah selayaknya perancangan ini mencakup fasilitas-fasilitas ruang sebagai sarana jual-beli mobil-mobil

Volkswagen klasik, ruang pameran / showroom yang dapat juga dipakai sebagai sarana pagelaran lomba mobil Volkswagen klasik, sarana perawatan, restorasi maupun modifikasi berupa bengkel / workshop, sarana ruang tunggu dan tempat berkumpul yang diakomodasi sebagai cafe, sehingga pengunjung dapat menikmati makanan dan minuman sembari menunggu, sarana pembelian sparepart dan aksesoris mobil Volkswagen klasik berupa sparepart & accessories shop, sarana mencari informasi, penerimaan tamu, dan pembayaran berupa ruang lobby, dan sarana pendukung lain secara umum (kantor, meeting room musholla, lavatory, gudang, dapur,dll)

Pelaksanaan perancangan didasari dengan beberapa pendekatan untuk dapat merancang dengan tepat guna sesuai dengan kebutuhan ruang dalam perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta. Pendekatan terbagi dalam beberapa disiplin ilmu antara lain: pendekatan teknis untuk menganalisis fungsi praktis pada setiap ruang, pendekatan ergonomi dan antropometri untuk mengetahui ukuran dan tingkat kenyamanan ruang, pendekatan tema/gaya untuk mengetahui nilai pesan atau citra sesuai dengan tujuan perancangan

#### 1. Pendekatan fungsi

*Garage* berasal dari kata dalam bahasa Inggris yang berarti garasi yang berfungsi sebagai ruang menyimpan mobil. Secara etimologis kata *garage* diartikan sebagai tempat menyimpan mobil, tempat memperbaiki mobil, tempat penjualan bahan bakar untuk mobil dan kendaraan lain, dan tempat dimana mobil terjual.<sup>2</sup> Dari arti kata, *Garage* dapat diartikan sebagai sebuah usaha yang merupakan pusat dari segala sesuatu yang berkenaan dengan kendaraan bermotor. Dalam konteks perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta, maka dapat diartikan sebagai pusat dari pelayanan segala sesuatu mengenai mobil Volkswagen klasik, mencakup kegiatan jual-beli unit mobil dan suku cadang, perawatan, perbaikan, modifikasi, dll. Dalam pelaksanaannya interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta memiliki beberapa fasilitas utama dengan kebutuhan masing-masing fungsi ruang sebagai berikut.

a. Lobby

Lobby adalah ruang teras di dekat pintu masuk hotel, bioskop, kantor, dll. Lobby biasanya dilengkapi dengan berbagai meja dan kursi yang berfungsi sebagai ruang duduk atau ruang tunggu. Kata lobby digunakan pada tahun 1640 yang berarti ruangan masuk yang besar dalam gedung umum. Adapun pengertian lobby yang lain adalah sebagai berikut:

---

<sup>2</sup> Cambridge Dictionary, on-line, <https://dictionary.cambridge.org/amp/english/garage>

Lobby adalah ruang tunggu umum (Encyclopedia American: vol.17,1975,hal.633).

Lobby adalah ruang depan untuk berjalan dan untuk menunggu (Wojowasito,Kamus Umum, CV, Pengarang).

Lobby adalah tempat luas yang menetap/permanen dan memusat pada penerimaan tamu dan fasilitas umum (Lawson, 1997;62).

Lobby adalah salah satu departemen di hotel yang secara operasional berhubungan langsung dengan tamu (Agustinus D,1992:9).

Dalam perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta ini, lobby adalah tempat atau sarana yang mewadahi kebutuhan pengunjung akan informasi mengenai pelayanan yang tersedia.

#### b. Front Office

Front office atau resepsionis atau staff kantor depan adalah area dimana pengunjung pertama kali bertemu dengan seorang staff di suatu instansi atau perusahaan. Staf kantor depan akan menangani apapun yang ditanyakan pengunjung , dan orang yang relevan di perusahaan tersebut. Istilah front office berbeda dengan back office yang biasanya mengacu pada operasi perusahaan, personalia, akuntansi, dan lain-lain yang tidak berhubungan langsung dengan konsumen.

Front office atau resepsionis menerima informasi tentang pelanggan dan kemudian akan meneruskan ke departemen terkait di perusahaan. Front office juga dapat menghubungi bagian pemasaran atau penjualan jika pelanggan memiliki pertanyaan

seputar penjualan atau pemasaran. Pekerjaan yang paling umum bagi staf front office adalah melayani customer dan membantu secara internal di kantor. Peran penting front office adalah menjadi ikon perusahaan karena tugasnya memastikan pengunjung menerima sambutan yang hangat, hal ini juga termasuk mengkoordinasikan semua kegiatan di meja depan, termasuk panggilan, pemesanan dan layanan tamu, serta menangani keluhan dari pelanggan. perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta membutuhkan front office dalam kaitannya dengan pelayanan pelanggan dalam memberikan informasi dan menghubungi bagian pelayanan-pelayanan tertentu yang terkait.

### c. Showroom

Showroom atau dalam bahasa Indonesia disebut ruang pameran biasa didefinisikan sebagai tempat untuk memamerkan produk tertentu, seperti otomotif, furniture, dll yang berfungsi untuk meningkatkan pemasaran. Dari jangka waktu penggunaan, showroom memiliki dua macam jenis yaitu showroom permanen dan showroom sementara. Showroom permanen adalah showroom yang dipakai dalam jangka panjang dan bersifat menetap, sedangkan showroom sementara adalah showroom yang dipakai untuk jangka waktu tertentu seperti pameran.

Berdasarkan fungsinya, terdapat beberapa jenis showroom antara lain, showroom sports car, showroom mobil klasik, dan showroom berdasarkan merek dagang tertentu. Dalam perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta kategori showroom adalah showroom yang memamerkan mobil volkswagen klasik hasil dari restorasi maupun modifikasi untuk mendukung pemasaran *Garage* pada umumnya.

d. Bengkel

Bengkel adalah bangunan yang menyediakan ruang dan peralatan, serta jasa untuk melakukan konstruksi atau manufaktur, dan atau memperbaiki benda. Dalam perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta bengkel yang dimaksud adalah melayani baik itu perbaikan, modifikasi, dan restorasi mobil-mobil volkswagen klasik dengan cakupan keseluruhan pelayanan seperti mesin dan kelistrikan, perbaikan bodi dan pengecatan, perbaikan interior, pemasangan aksesoris, dll.

e. Sparepart & aksesoris Shop

Spare part merupakan suku cadang atau komponen pengganti, sedangkan aksesoris adalah komponen yang berujuan untuk memperindah atau mempercantik. Dalam perancangan interior

*Classic Volkswagen Garage* di Surakarta ini, sparepart dan aksesoris shop berguna untuk memperjual-belian suku cadang dan aksesoris mobil, khususnya volkswagen klasik.

f. Café

Cafe merupakan suatu tipe restoran kecil yang tidak menyajikan makanan berat namun lebih berfokus pada menu makanan ringan seperti kue, roti, dan sup. Untuk minuman biasanya disajikan teh, kopi, dan minuman ringan lainnya . Cafe ini berfungsi sebagai tempat untuk membeli makanan dan minuman, serta sebagai tempat berkumpul para komunitas pecinta mobil volkswagen klasik dengan segmentasi baik laki-laki ataupun perempuan dengan segala usia. Dalam area Cafe ini memiliki beberapa area di dalamnya yaitu:

1. Kasir sebagai tempat pemesanan dan pembayaran pada area Cafe ini.
2. Ruang makan sebagai tempat untuk makan dan minum.
3. Ruang dapur sebagai tempat meracik makanan dan minuman sesuai dengan pesanan.

2. Pendekatan ergonomi dan anthropometri

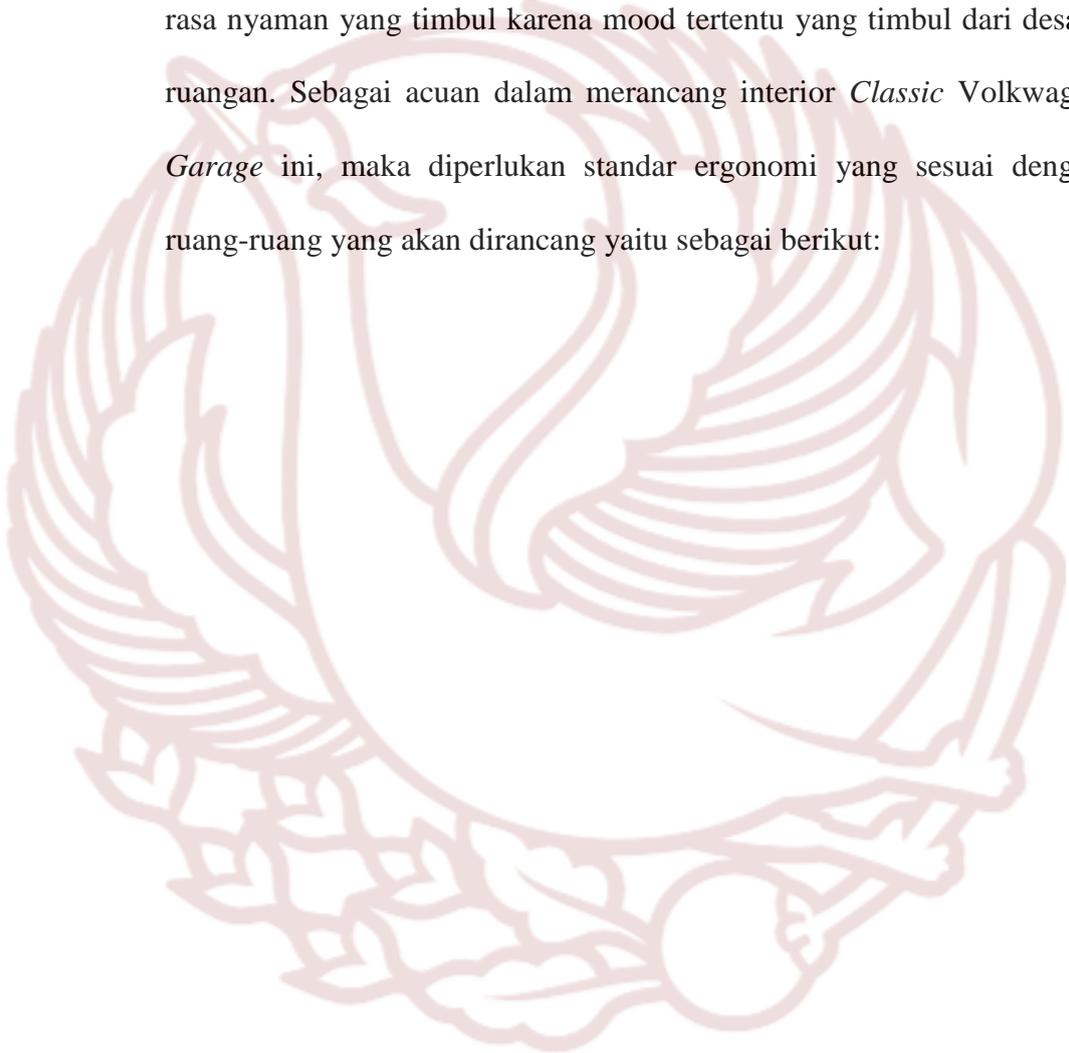
Untuk memenuhi kebutuhan desain yang mendukung kenyamanan psikis dan fisik perlu adanya pendekatan ergonomi.

Ergonomi berasal dari bahasa Yunani Ergos (bekerja) dan Nomos (hukum alam), yang bermakna sebagai ilmu yang meneliti tentang hubungan antara manusia dengan lingkungan kerjanya (the scientific of relationship between man and his working environment). Tujuannya agar pengguna interior dapat mencapai prestasi kerja yang tinggi (efektif) tetapi dalam suasana yang tenang aman dan nyaman.

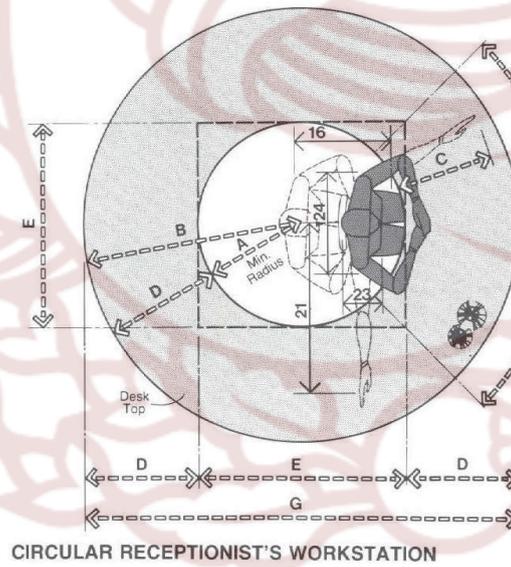
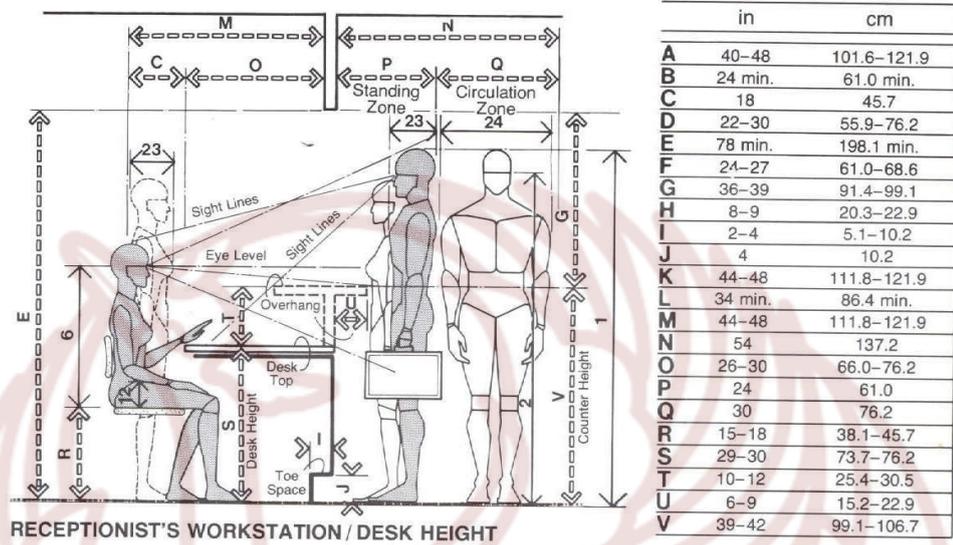
Gempur Santoso dalam bukunya yang berjudul ergonomi terapan mengatakan ergonomi merupakan satu upaya dalam bentuk ilmu, teknologi, dan seni untuk menyetarakan peralatan, mesin pekerjaan, sistem, organisasi dan lingkungan dengan kemampuan, kebolehan dan batasan manusia sehingga tercapainya suatu kondisi dan lingkungan yang sehat, aman, nyaman, efisien dan produktif, melalui pemanfaatan tubuh manusia secara maksimal dan optimal.

Menurut Julius Panero dan Martin Zelnik yang secara mendasar menyatakan ergonomi merupakan studi mengenai masalah-masalah manusia dalam mengatur lingkungannya. Bisa dikatakan bahwa maksud dari Julius Panero adalah bagaimana membuat lingkungan nyaman sehingga aktivitas lancar sehingga manusia terhindar dari masalah-masalah yang ada. Sedangkan deskripsi lain mengatakan ergonomi adalah satu ilmu terapan yang berusaha untuk mencari pemecahan untuk menyetarakan pekerjaan dan lingkungan yang menekankan peran manusia atau sebaliknya untuk mencapai produktivitas dan efisiensi yang setinggi-tingginya.

Ergonomi berhubungan dengan kenyamanan secara fisik, maupun psikis. Kenyamanan fisik meliputi kenyamanan menyangkut indra yang dimiliki oleh manusia yakni, penglihatan, penciuman, pendengaran, dan perabaan. Sedangkan kenyamanan psikis merupakan rasa nyaman yang timbul karena mood tertentu yang timbul dari desain ruangan. Sebagai acuan dalam merancang interior *Classic Volkswagen Garage* ini, maka diperlukan standar ergonomi yang sesuai dengan ruang-ruang yang akan dirancang yaitu sebagai berikut:



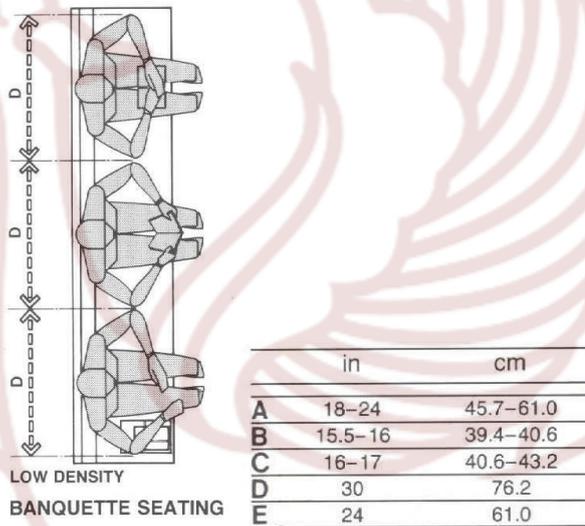
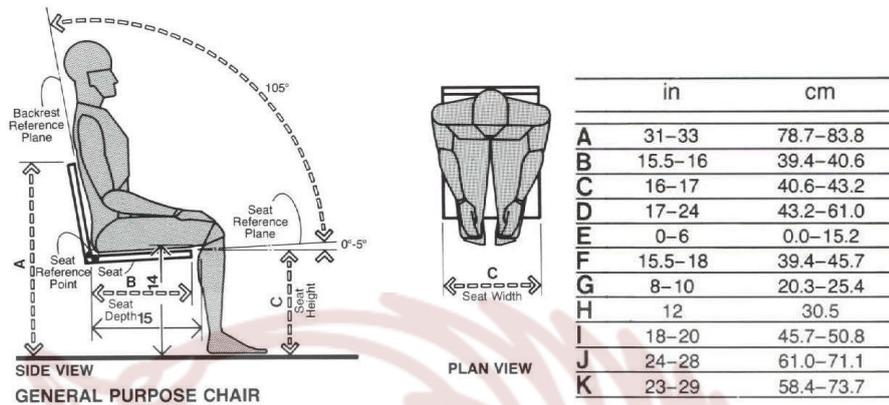
a. Lobby



Gambar 1 Standard ukuran resepsionis

(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York:

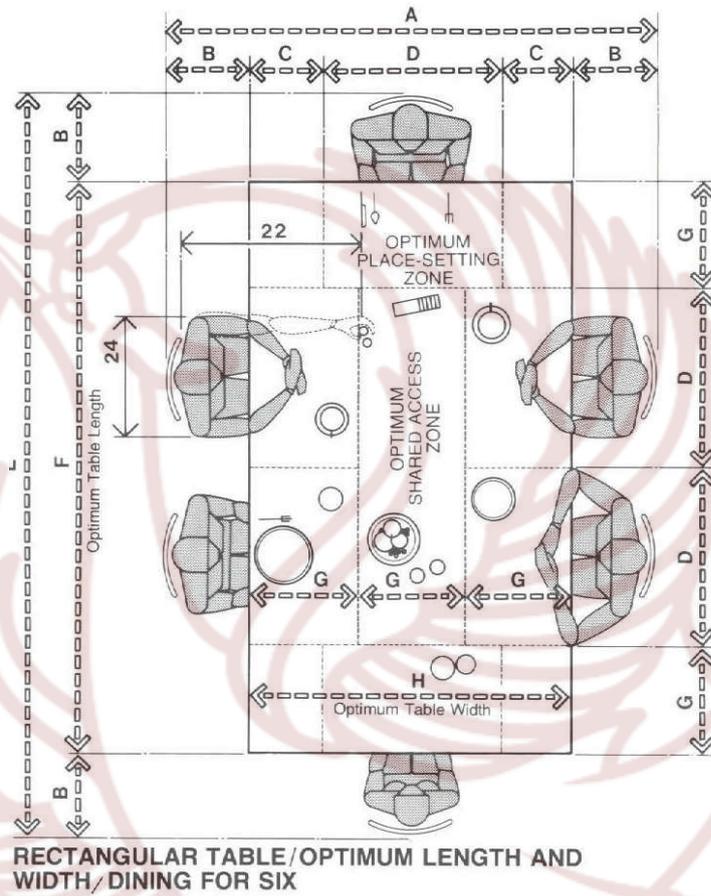
Watson-Guption Publications. Hal. 189)



Gambar 2 Standar ukuran kursi tunggu

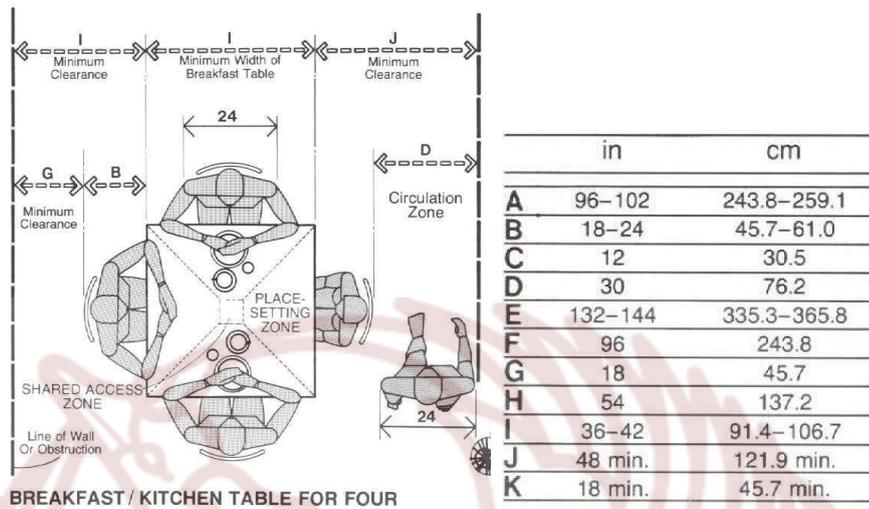
(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 128)

b. Cafe



Gambar 3 Standar ukuran meja makan 6 tempat duduk

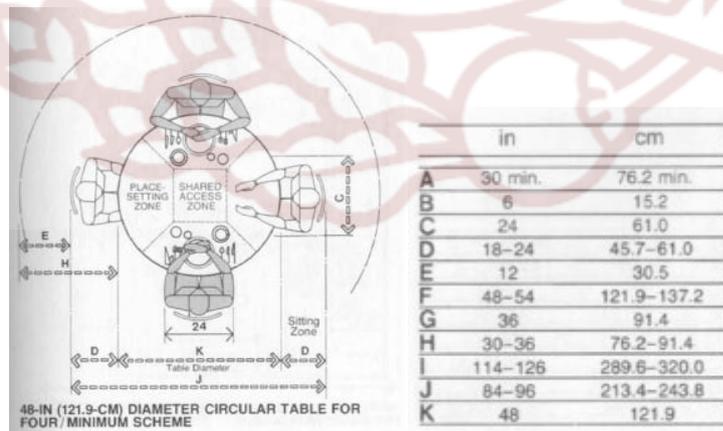
(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 142)



BREAKFAST / KITCHEN TABLE FOR FOUR

Gambar 4 Standar ukuran meja makan 4 tempat duduk

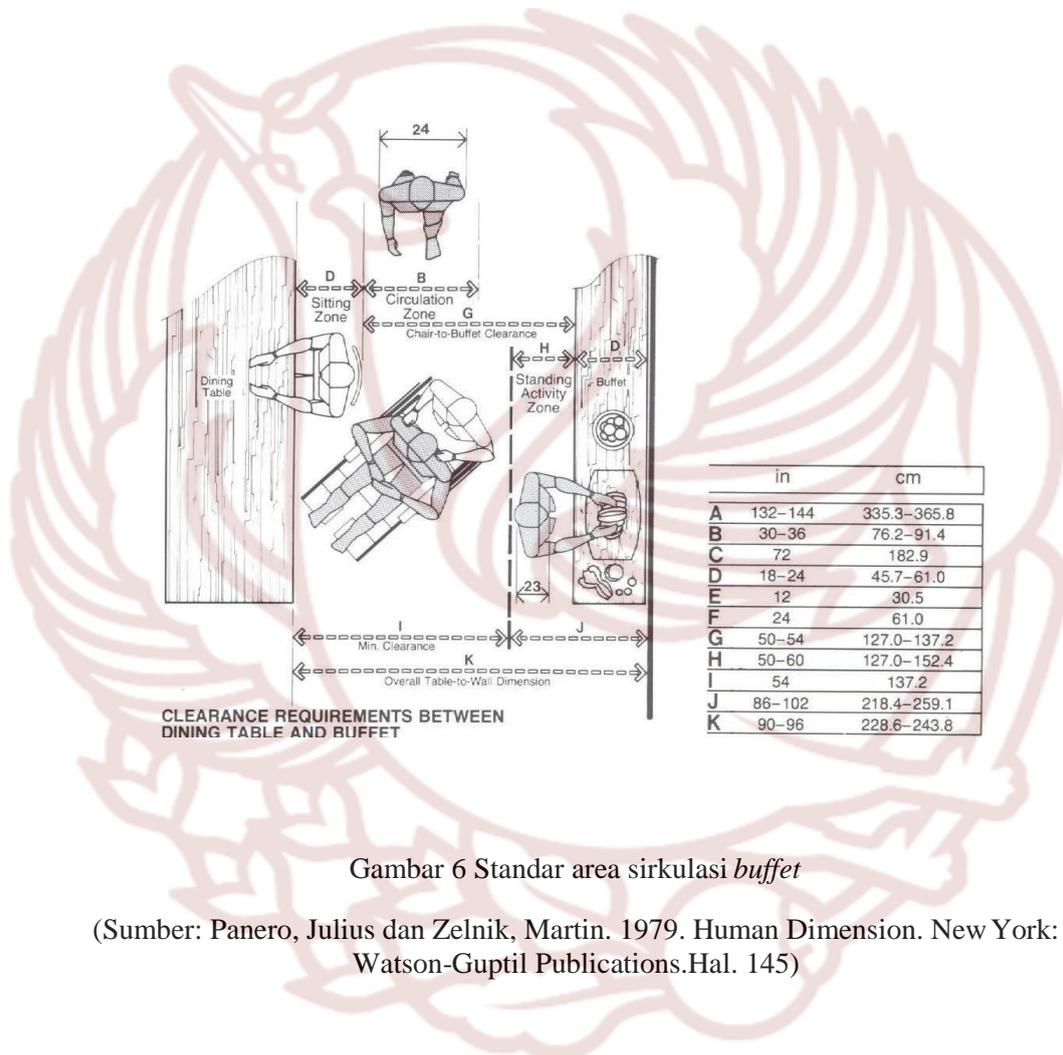
(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 142)



48-IN (121.9-CM) DIAMETER CIRCULAR TABLE FOR FOUR / MINIMUM SCHEME

Gambar 5 Standar ukuran meja makan bulat 4 tempat duduk

(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 142)

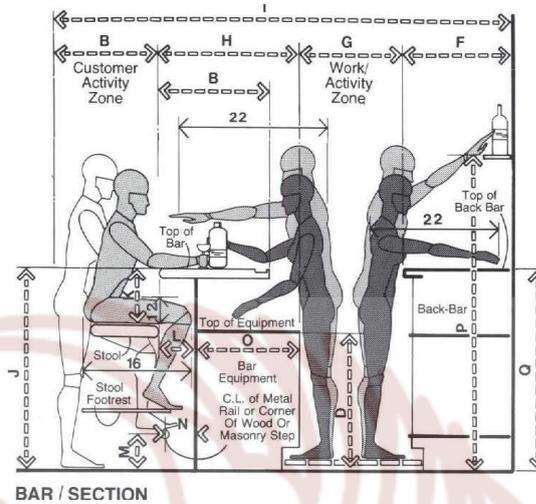


Gambar 6 Standar area sirkulasi buffet

(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 145)

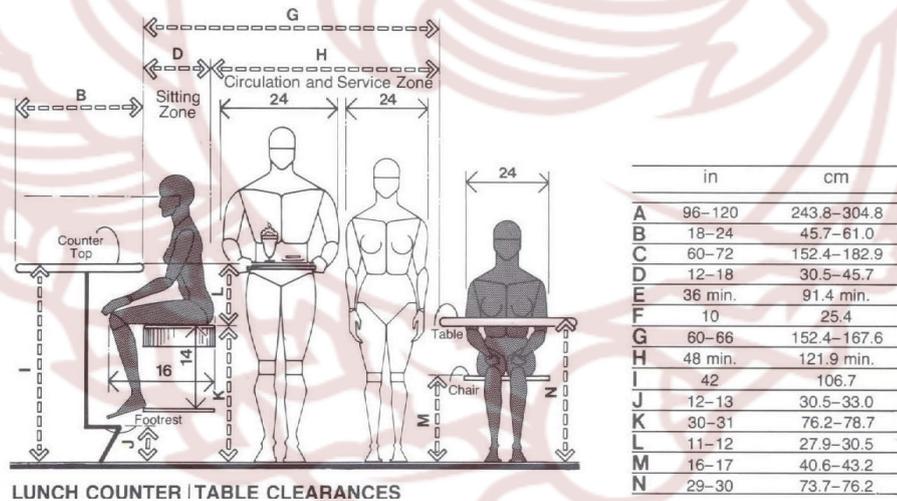
viability.

	in	cm
A	54	137.2
B	18-24	45.7-61.0
C	24	61.0
D	30	76.2
E	16-18	40.6-45.7
F	24-30	61.0-76.2
G	30-36	76.2-91.4
H	28-38	71.1-96.5
I	100-128	254.0-325.1
J	42-45	106.7-114.3
K	11-12	27.9-30.5
L	6-7	15.2-17.8
M	7-9	17.8-22.9
N	6-9	15.2-22.9
O	22-26	55.9-66.0
P	60-69	152.4-175.3
Q	36-42	91.4-106.7



Gambar 7: Standar ukuran area bar

(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 216)

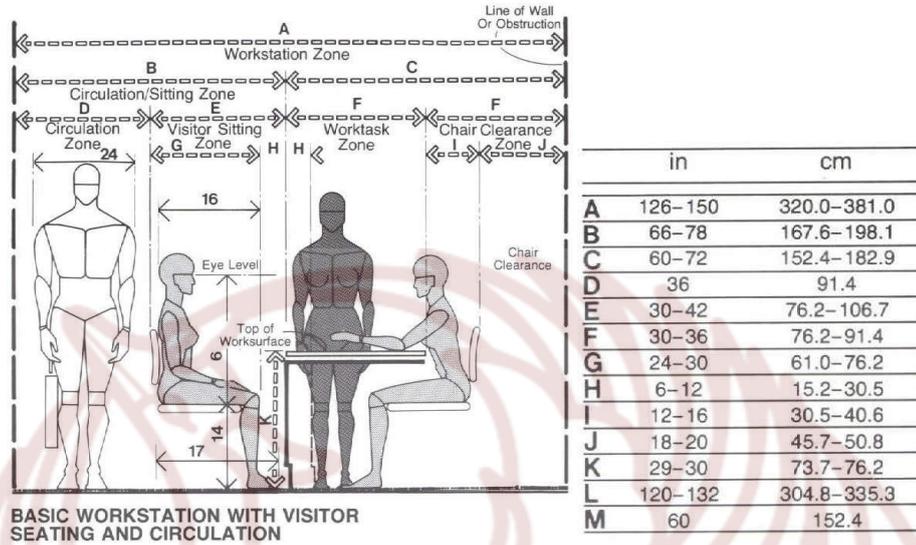


	in	cm
A	96-120	243.8-304.8
B	18-24	45.7-61.0
C	60-72	152.4-182.9
D	12-18	30.5-45.7
E	36 min.	91.4 min.
F	10	25.4
G	60-66	152.4-167.6
H	48 min.	121.9 min.
I	42	106.7
J	12-13	30.5-33.0
K	30-31	76.2-78.7
L	11-12	27.9-30.5
M	16-17	40.6-43.2
N	29-30	73.7-76.2

Gambar 8 : Standar sirkulasi area cafe

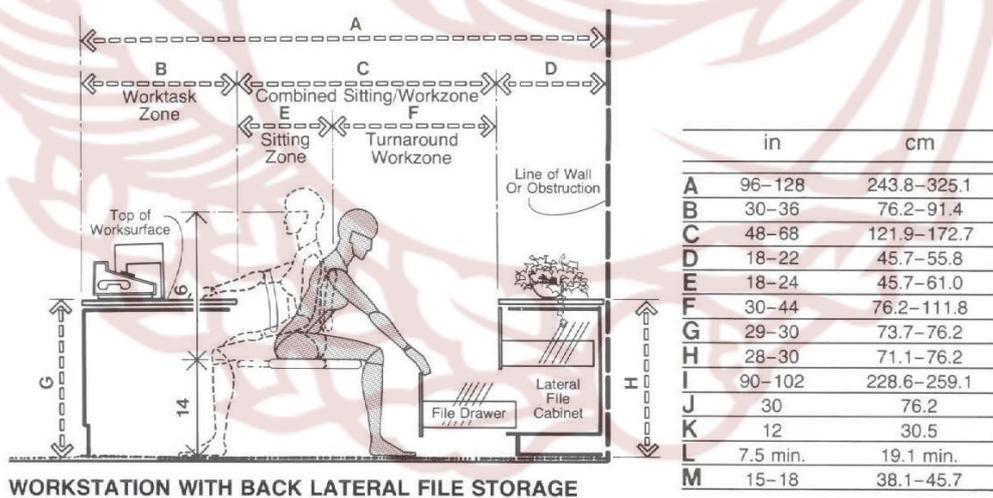
(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 221)

c. *Front Office*



Gambar 9 : Standar ukuran counter sparepart

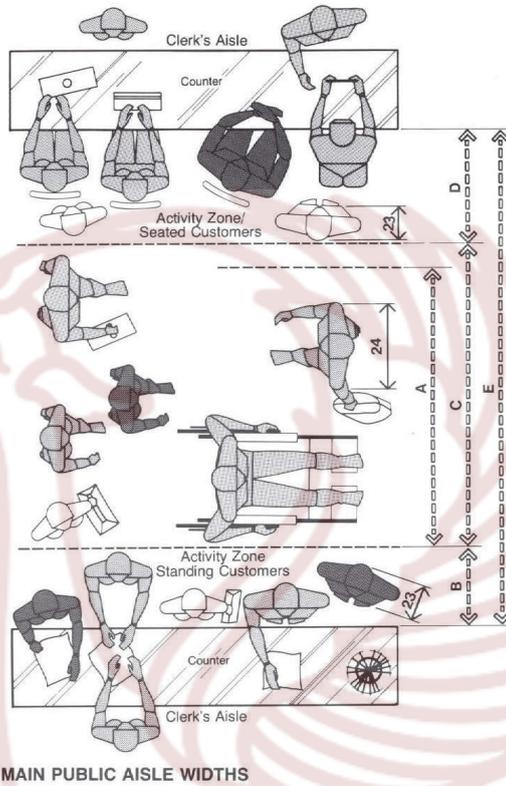
(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guptil Publications. Hal. 179)

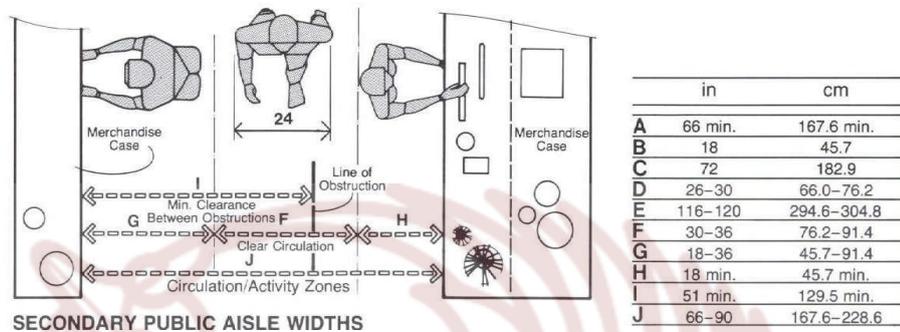


Gambar 10: Standar ukuran meja kerja

(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guptil Publications. Hal. 178)

d. Area Sirkulasi

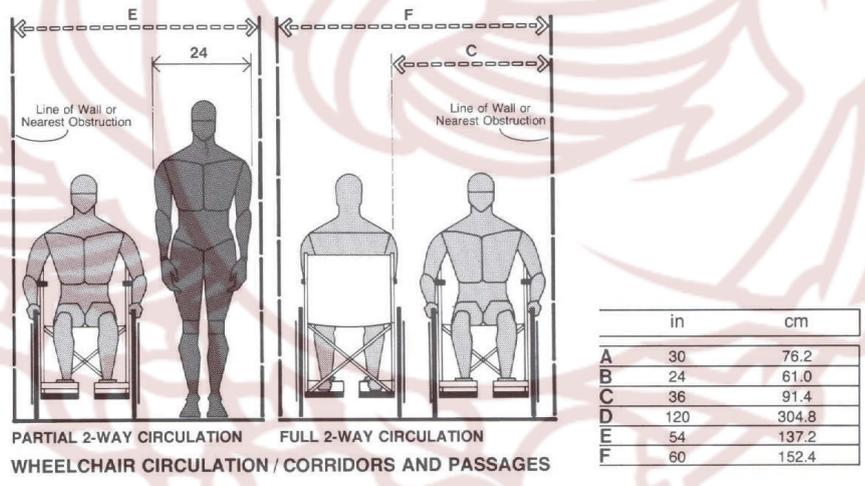
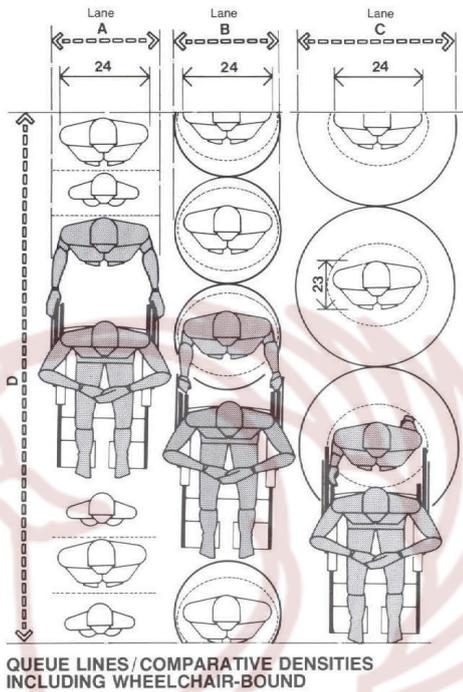




**SECONDARY PUBLIC AISLE WIDTHS**

Gambar 11 Standar lebar sirkulasi horizontal utama dan sekunder

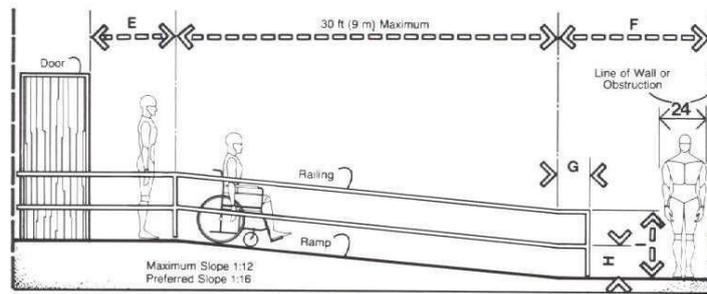
(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 199)



Gambar 12 Standar lebar sirkulasi horizontal dua arah dengan kursi roda

(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 269)

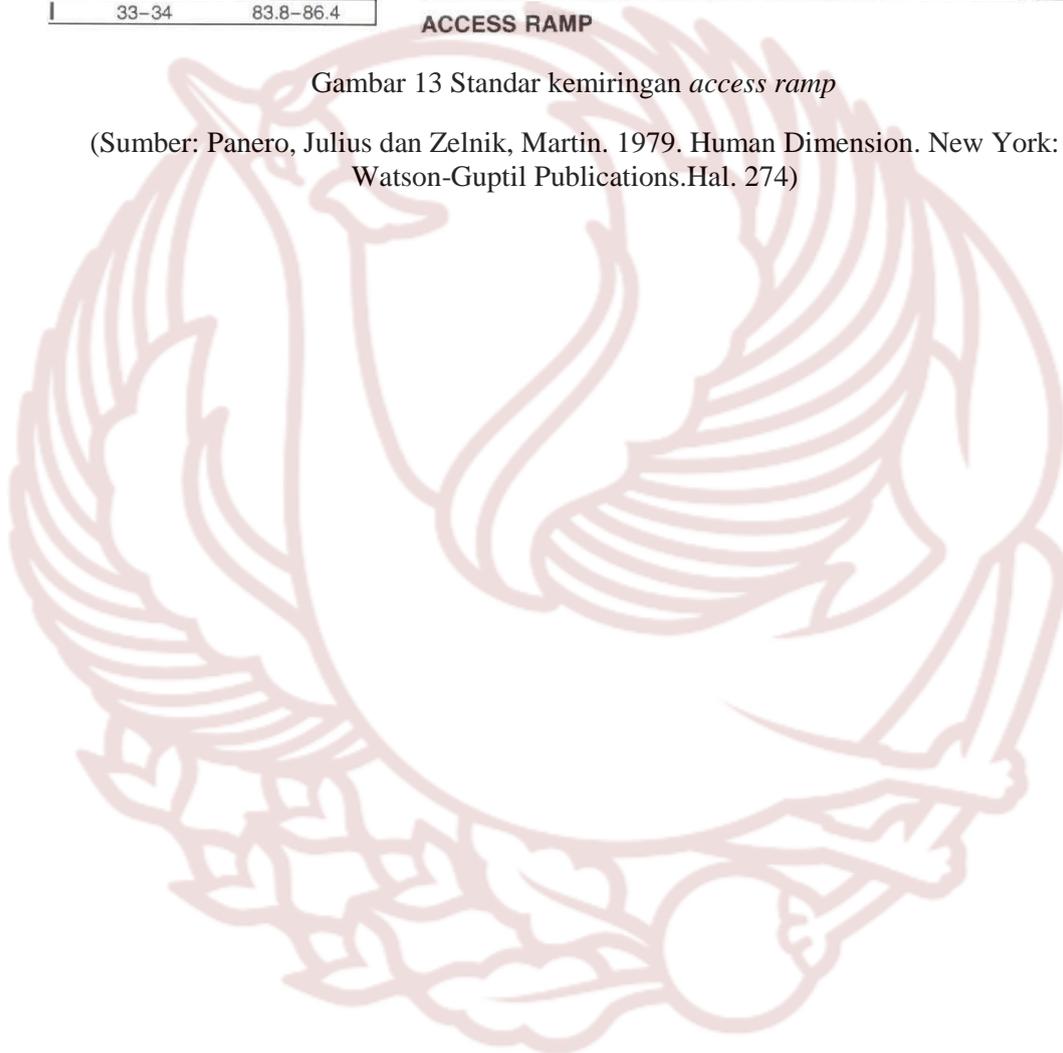
	in	cm
A	18	45.7
B	48 min.	121.9 min.
C	54 max.	137.2 max.
D	30	76.2
E	42 min.	106.7 min.
F	72 min.	182.9 min.
G	12-18	30.5-45.7
H	18-20	45.7-50.8
I	33-34	83.8-86.4

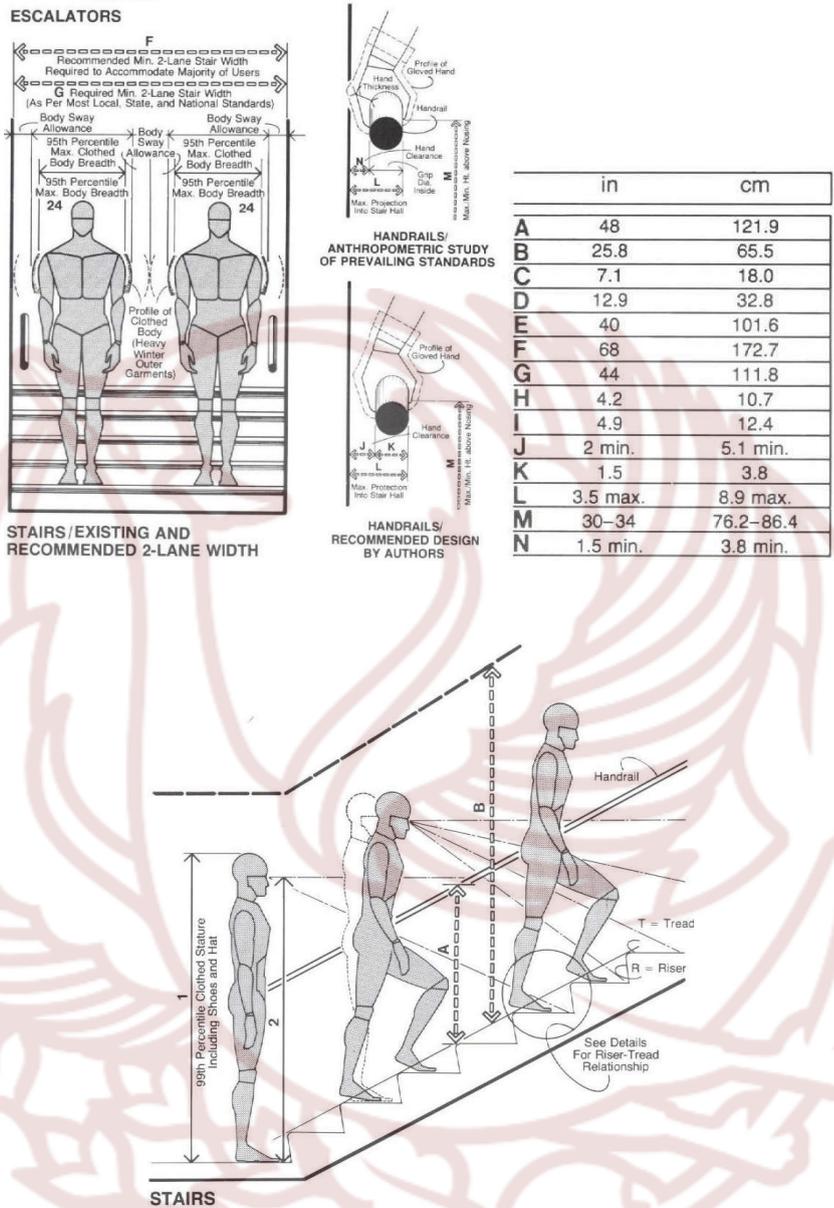


**ACCESS RAMP**

Gambar 13 Standar kemiringan *access ramp*

(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 274)

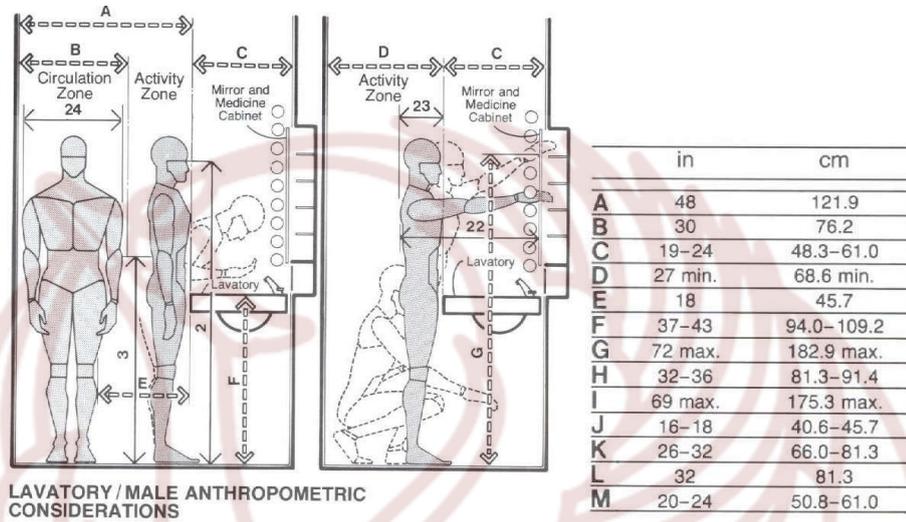




Gambar 14 Standar ukuran sirkulasi vertikal (tangga)

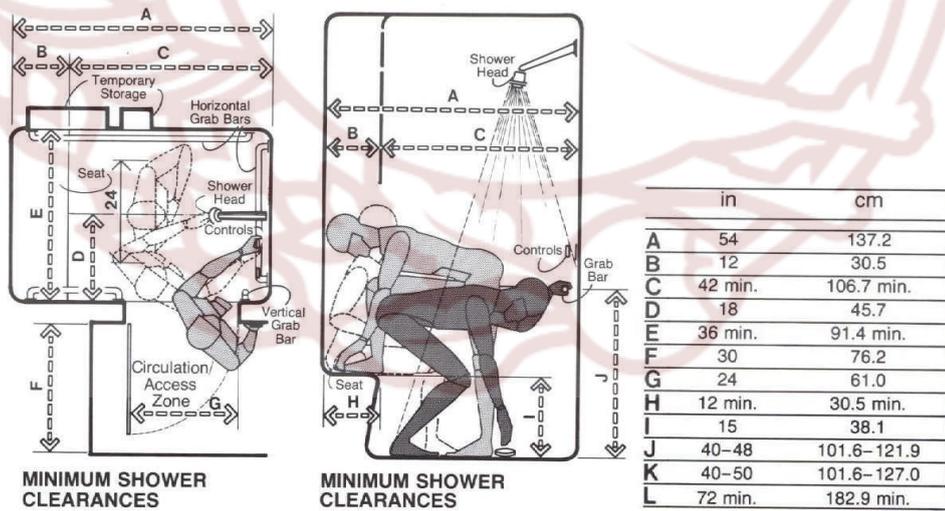
(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 272-273)

e. Lavatory



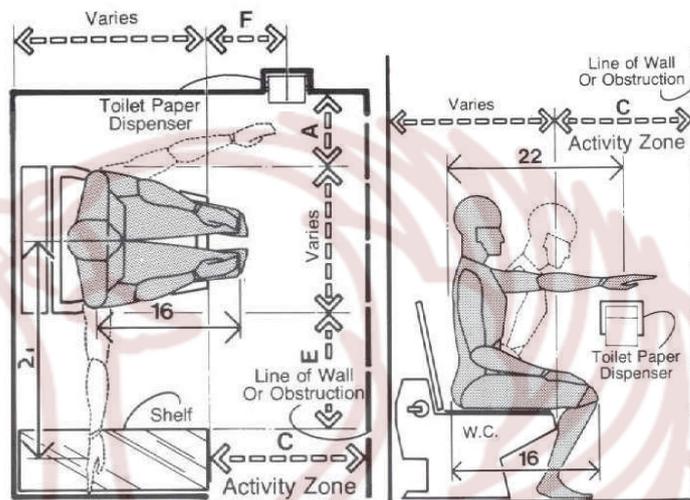
Gambar 15 Standar ukuran *washtafel*

(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 165)



Gambar 16 Standar ukuran *shower box*

(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 167)



**WATER CLOSET**

**WATER CLOSET**

	in	cm
A	12 min.	30.5 min.
B	28 min.	71.1 min.
C	24 min.	61.0 min.
D	52 min.	132.1 min.
E	12-18	30.5-45.7
F	12	30.5
G	40	101.6
H	18	45.7
I	30	76.2

Gambar 17 Standar ukuran *water closet*

(Sumber: Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension. New York: Watson-Guption Publications. Hal. 166)

### 3. Pendekatan tema / gaya

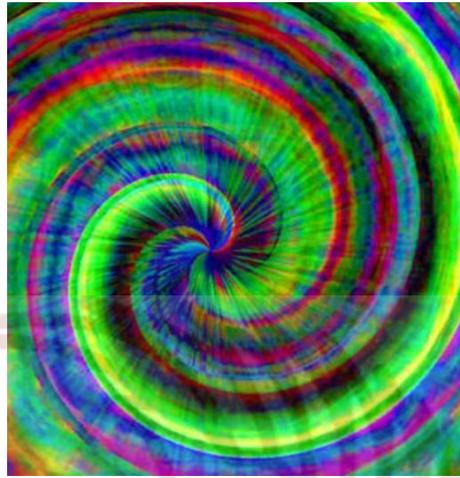
Sebagai ciri khas dalam perencanaan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta akan mengusung tema retro yang merupakan kependekan dari kata “retrospektif” yang berarti kembali pada masa lalu. Pemilihan tema retro bertujuan untuk mengingat kembali dan bernostalgia dengan sejarah salah satu varian Volkswagen klasik yaitu Volkswagen Combi yang sering dijuluki *Hippie van*. Sebagai simbol kebebasan kaum *Hippie* yang tinggal berpindah-pindah atau tinggal di dalam mobil, Combi biasanya di cat dengan motif warna-warni yang biasa dijuluki motif *Psychedelic art*. Munculnya Kaum *Hippie* sendiri sebenarnya adalah gerakan kaum muda di Amerika Serikat pada pertengahan 1960-an sebagai bentuk protes terhadap perang yang sering terjadi pada saat itu. Salah satu kendaraan yang paling sesuai dengan gaya hidup kaum *hippie* pada saat itu yang tinggal nomaden di dalam van adalah Volkswagen Combi, karena itulah varian mobil Volkswagen ini terkenal dengan sebutan *Hippie van*. Pada perancangan ini *Psychedelic art* sebagai ikon yang terkenal pada Volkswagen era 1960-an akan digunakan sebagai ide perancangan dengan kombinasi keunikan bentuk-bentuk lekuk body mobil Volkswagen klasik untuk memberikan kesan retrospektif tahun 1960-an.





Volkswagen *Hippie van*

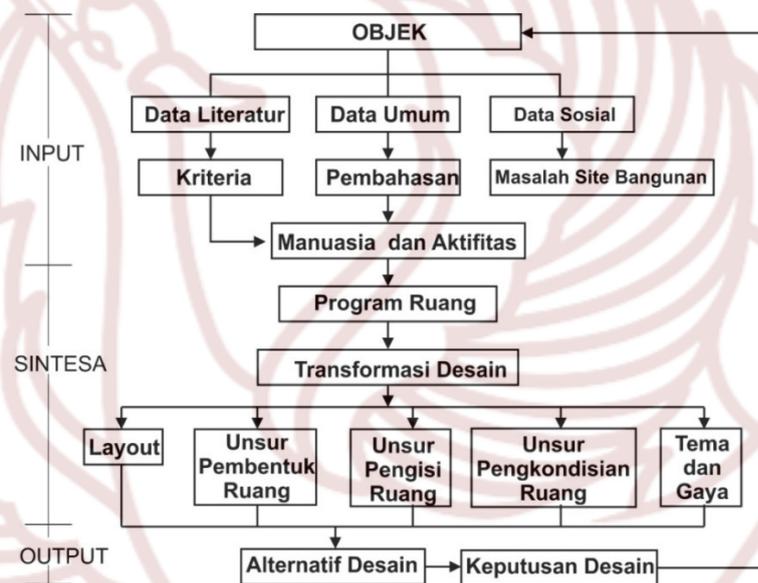




*Psychedelic art*

## **G. Metode Perancangan**

Tahapan proses desain Perancangan Interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta menggunakan tahapan proses desain seperti pada gambar skema sebagai berikut.



Skema 1. Proses Desain<sup>3</sup>

Tahap penelitian melalui studi lapangan dan pengumpulan data ialah, menemukan tema, merumuskan masalah, menentukan program, penggalian landasan teori untuk fokus utama pendekatan pemecahan permasalahan desain. Dalam proses desain, ada tiga tahap yang harus diperhatikan yaitu *input*, *sintesa*, dan *output*. Urutan tersebut tidak dapat diubah-ubah oleh karena tahap ke-1

<sup>3</sup> Diadopsi dari J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Djembatan, Jakarta, 1999: 15.

dijadikan sebagai dasar tahap ke-2 dan ke-3. Tentu saja dalam proses pengumpulan data masih banyak cara yang bisa kita tempuh seperti yang kita pelajari dalam metodologi riset pada umumnya.<sup>4</sup>

Data-data yang akan digunakan untuk mendukung Perancangan Interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta ini adalah data tertulis, data lisan, dan data fakta sosial. Data tertulis menggunakan data *literature* tentang *anthropometri*, ergonomi, sejarah, psikologi, dan buku-buku penunjang desain interior lainnya. Data lisan berupa informasi dari informan yakni dengan pihak yang berkompeten dibidangnya yang didapatkan melalui wawancara dengan informan/narasumber. Fakta sosial berupa kondisi fisik dan bangunan-bangunan yang akan digunakan sebagai sumber ide perencanaan didapatkan melalui pengamatan dan observasi secara langsung.

Konsep desain merupakan ide atau kreasi yang dituangkan dalam bentuk visual dua dimensi dengan pertimbangan: filosofi, gaya, makna, fungsi, bentuk fisik, sosial, personal, bahan, dan konstruksi, dll. Visualisasi ide dapat dituangkan kedalam sketsa desain alternatif, dan menentukan desain terpilih melalui analisa.

Data yang sudah diperoleh kemudian diolah dan akan muncul beberapa alternatif desain, setelah mendapatkan beberapa desain, kemudian didapatkan beberapa analisis dan dipecahkan permasalahannya. Setelah melakukan analisa akan muncul desain terpilih kedalam gambar kerja. Keputusan desain meliputi:

---

<sup>4</sup> J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Djembatan, Jakarta, 1999: 15.

1. Aktivitas Dalam Ruang
2. Kebutuhan Ruang
3. Hubungan Antar Ruang
4. Transformasi Desain
5. *Layout* (tata letak perabot)
6. Unsur Pembentuk Ruang (dinding, lantai dan *Celling*)
7. Unsur Pengisi Ruang (*furniture*, dan perabot ruang lainnya)
8. Penempatan Ruang (penghawaan, pencahayaan, dan akustik ruang)
9. Penciptaan Tema/Visual Suasana Ruang (*back to nature*)

Hasil keputusan desain yang diperoleh melalui analisa akan divisualkan dalam bentuk gambar kerja, yaitu:

1. Gambar denah *layout*
2. Gambar Rencana lantai
3. Gambar Rencana *Celling* dan lampu
4. Gambar Potongan ruang
5. Gambar Detail konstruksi
6. Gambar Mebel
7. Gambar Perspektif atau 3d visual

Proses analisis desain merupakan pengolahan data lapangan dan data *literature* untuk memperoleh keputusan desain melalui tahapan proses desain yang digunakan. Data *literature* didapat dari studi pustakadari berbagai buku desain interior dan buku lain sebagai penunjang yang mendukung Perancangan Interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta, yaitu meliputi: kebutuhan ruang, aktivitas dalam ruang, hubungan antar ruang, unsur pembentuk ruang, *layout*, unsur pengisi ruang, penempatan ruang dan penciptaan tema /gaya.

## **H. Sistematika Penulisan**

**BAB I** : PENDAHULUAN berisi Latar belakang, Ide / Gagasan Perancangan, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Sumber Perancangan, Landasan Perancangan, Sistematika Penulisan

**BAB II**: DASAR PEMIKIRAN DESAIN berisi Tinjauan Umum, Tinjauan Khusus, dan Pendekatan Desain

**BAB III**: TRANSFORMASI DESAIN berisi Analisa Konsep Perancangan, Analisa Desain, Analisa Zoning Grouping dan Sirkulasi, Analisa Persyaratan Ruang, Analisa Tata Kondisional

**BAB IV**: HASIL DESAIN berisi Hasil dan Pembahasan Desain

**BAB V: PENUTUP** berisi Kesimpulan dan Saran



## **BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN**

### **A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan**

Tinjauan data *literature* merupakan hasil dari studi pustaka yang telah dilaksanakan terkait dengan objek perancangan yaitu *Garage*. *Garage* sebagai



memfasilitasi kebutuhan pecinta mobil Volkswagen klasik di Surakarta dan sekitarnya secara definitif belum ada atau belum mempunyai suatu kategori tersendiri, oleh sebab itu dalam tinjauan data *literature* akan mengacu pada fasilitas showroom mobil bekas dan bengkel otomotif yang sudah mempunyai kategori definitif tersendiri yang paling mendekati maksud dari objek perancangan *Garage*.

### 1. Pengertian / Definisi Objek Perancangan

Pengertian dari judul perancangan secara etimologis atau arti kata adalah sebagai berikut;

- a. Perancangan: sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata merancang dapat didefinisikan sebagai mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu) atau dapat diartikan sebagai merencanakan. Sedangkan arti kata perancangan didefinisikan sebagai proses, cara, perbuatan merancang
- b. Interior: sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia, interior dapat didefinisikan sebagai bagian dalam gedung (ruang dan sebagainya); tatanan perabot (hiasan dan sebagainya) di dalam ruang dalam gedung dan sebagainya.
- c. *Classic*: diartikan dalam bahasa Indonesia sebagai klasik yang didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai : 1. mempunyai nilai atau mutu yang diakui dan menjadi tolok ukur

kesempurnaan yang abadi;tertinggi. 2. Karya sastra yang bernilai tinggi serta langgeng dan sering dijadikan tolok ukur atau karya susastra zaman kuno yang bernilai kekal. 3. Bersifat seperti seni klasik, yaitu sederhana, serasi, dan tidak berlebihan. 4. Termasyur karena bersejarah. 5. Tradisional dan indah.

- d. Volkswagen: merk dagang dari pabrikan otomotif dari wolfsburgh, Jerman. Didirikan oleh Serikat Buruh Jerman pada tahun 1937
- e. *Garage* : tempat mobil, perbaikandan penjualan mobil.
- f. Surakarta: Salah satu kota di Jawa Tengah
- g. Perancangan *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta adalah suatu proses merencanakan sebuah pusat sarana kegiatan jual-beli, perbaikan, restorasi, modifikasi, dan penjualan sparepart dan aksesoris yang ditujukan khusus untuk mobil-mobil hasil produksi Volkswagen yang tergolong dalam kasifikasi klasik.

## **2. Tinjauan showroom**

### **a. Pengertian showroom**

Showroom atau dalam bahasa indonesia disebut ruang pameran didefinisikan sebagai tempat untuk memamerkan produk tertentu,

seperti otomotif, perlengkapan rumah tangga, dll yang berfungsi untuk meningkatkan pemasaran.

#### **b. Jenis showroom**

Berdasarkan jangka waktu

1. Showroom permanen, adalah showroom yang dipakai untuk jangka waktu yang lama dan bersifat menetap
2. Showroom sementara, adalah showroom yang dipakai hanya untuk beberapa jangka waktu tertentu seperti misalnya pameran

Berdasarkan klasifikasi jenis mobil dan fungsinya

1. Showroom sportscar, showroom yang secara khusus memamerkan kelas mobil sport
2. Showroom *Classic cars*, showroom yang secara khusus memamerkan kelas mobil klasik
3. Showroom merk tertentu, showroom yang secara khusus memamerkan mobil dengan satu merek dagang tertentu
4. Showroom kendaraan berat, showroom yang secara khusus memamerkan truk, bus, dll.

#### **a. Fungsi showroom**

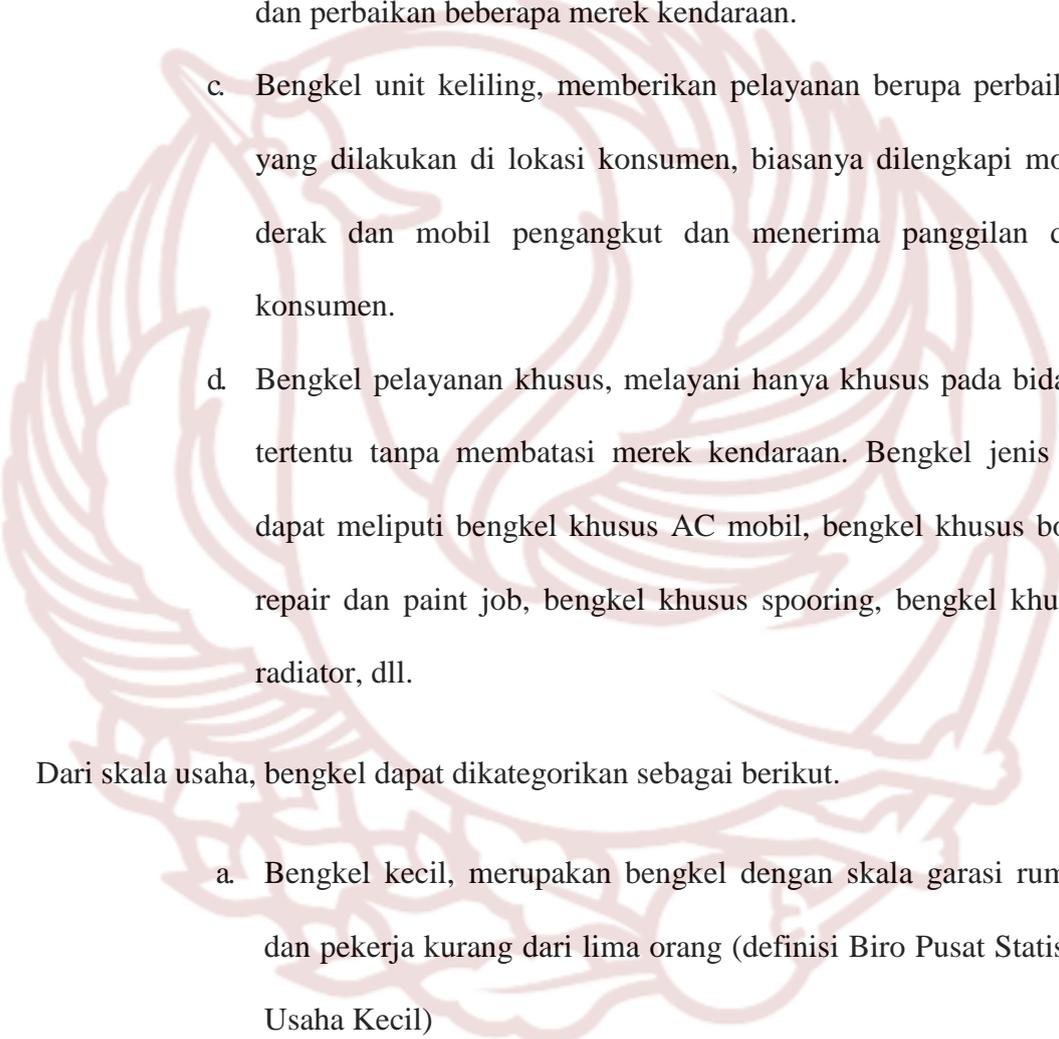
Fungsi dari sebuah showroom adalah untuk memamerkan barang tertentu, dalam hal ini adalah mobil-mobil volkwagen klasik hasil restorasi atau modifikasi dari *Classic Volkswagen Garage* yang

berguna untuk memperlihatkan produk kepada konsumen dan mendukung pemasaran secara umum.

### **3. Bengkel Mobil**

Bengkel mobil adalah tempat perawatan, perbaikan, modifikasi, dll untuk kendaraan roda empat. Bengkel mobil muncul semenjak diproduksi kendaraan roda empat (mobil) secara luas, sebagai fasilitas perawatan dan perbaikan agar mobil tetap dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama. Secara teknis perawatan dan perbaikan mobil memerlukan pengetahuan khusus yang tidak dimiliki semua orang, oleh sebab itu diperlukan teknisi khusus yang mengerjakannya. Bengkel diklasifikasikan berdasarkan kriteria fasilitas pelayanan dan skala usaha yang dijalankan

- a. Bengkel dealer, merupakan bagian dari dealer otomotif yang memberikan pelayanan purnajual kepada konsumen. Bengkel jenis ini hanya melayani kendaraan dengan merek tertentu yang dijual di dealer tersebut. Pelayanan yang diberikan biasanya meliputi perawatan rutin hingga perbaikan yang memerlukan suku cadang. Bengkel dealer terdiri dari beberapa bagian khusus yang memberikan perawatan tertentu (mesin, balancing, body repair, dsb) oleh karena itu, teknisi yang bekerja di bengkel ini memiliki spesialisasi tertentu dan dilengkapi peralatan yang mendukung pekerjaan.

- 
- b. Bengkel pelayanan umum, merupakan bengkel yang mampu melakukan perawatan dan perbaikan beberapa jenis komponen mobil, karena itu bengkel ini tidak ditujukan untuk layanan purna jual tertentu. Bengkel ini biasanya dapat melakukan perawatan dan perbaikan beberapa merek kendaraan.
  - c. Bengkel unit keliling, memberikan pelayanan berupa perbaikan yang dilakukan di lokasi konsumen, biasanya dilengkapi mobil derak dan mobil pengangkut dan menerima panggilan dari konsumen.
  - d. Bengkel pelayanan khusus, melayani hanya khusus pada bidang tertentu tanpa membatasi merek kendaraan. Bengkel jenis ini dapat meliputi bengkel khusus AC mobil, bengkel khusus body repair dan paint job, bengkel khusus spoorring, bengkel khusus radiator, dll.

Dari skala usaha, bengkel dapat dikategorikan sebagai berikut.

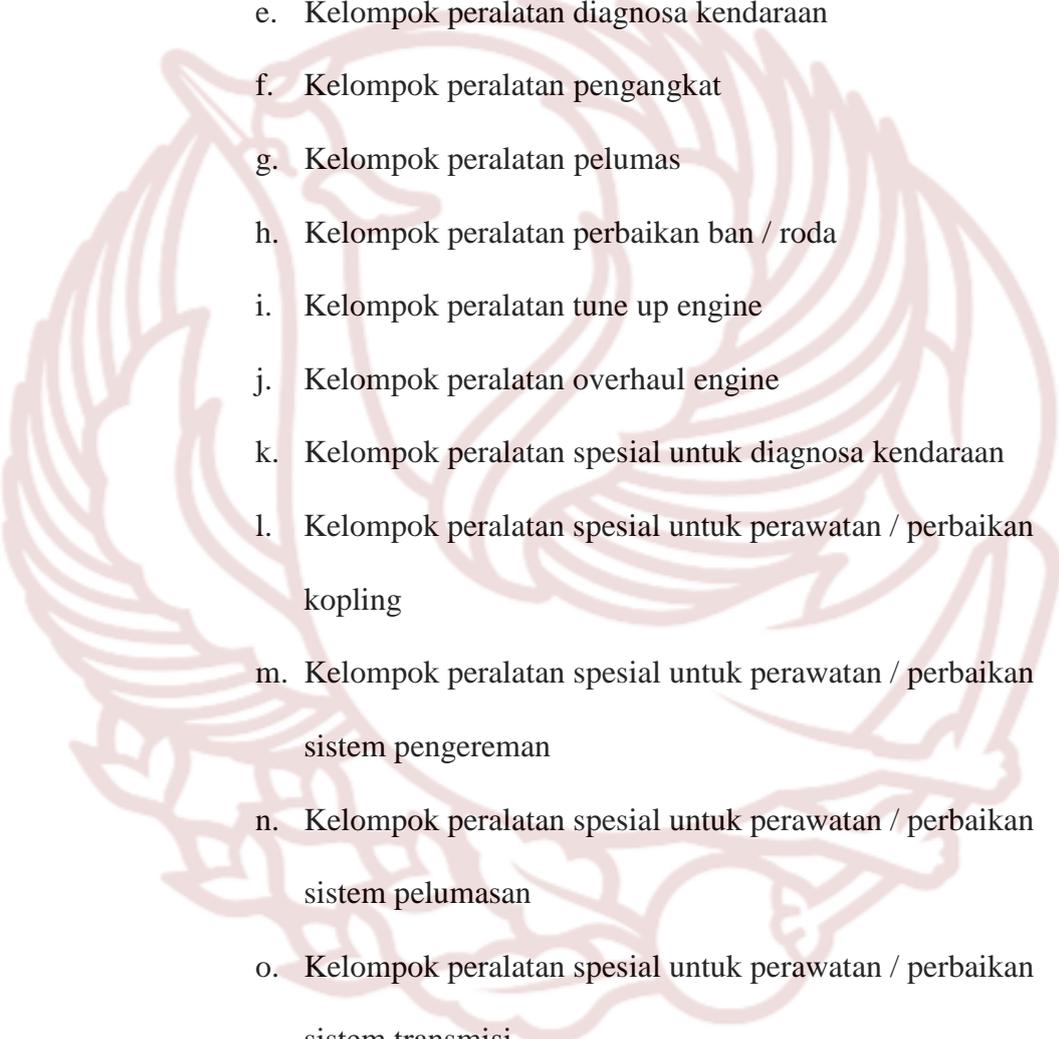
- a. Bengkel kecil, merupakan bengkel dengan skala garasi rumah dan pekerja kurang dari lima orang (definisi Biro Pusat Statistik Usaha Kecil)
- b. Bengkel besar, merupakan bengkel dengan lokasi usaha yang luas dan mempunyai lebih dari dua puluh pekerja dan mekanik, dan mempunyai peralatan yang lengkap.

#### **4. Tinjauan Aspek Yuridis Formal**

Dalam merancang *Classic Volkswagen Garage* diperlukan beberapa tinjauan teori guna memperjelas kategori atau klasifikasi objek garap perancangan. Objek garap merupakan bangunan komersial dengan jenis usaha di bidang otomotif, dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia tergolong dalam kategori G yaitu perdagangan besar kendaraan roda empat bekas, reparasi dan perawatan kendaraan roda empat, dan perdagangan suku cadang kendaraan beroda empat. Sedangkan dalam Keputusan Menteri Perindustrian dan perdagangan Republik Indonesia nomor 551/MPP/Kep/10/1999 tentang bengkel umum kendaraan bermotor, termasuk dalam bengkel tipe A, dijelaskan bahwa harus memiliki sekurang-kurangnya fasilitas umum, fasilitas penyimpanan, fasilitas keselamatan, fasilitas penampungan limbah, dan harus memiliki stall yang terdiri dari;

- a. Stall pemeriksaan / diagnosa
- b. Stall perbaikan dan perawatan
- c. Stall perbaikan chassis dan body
- d. Stall pengecatan
- e. Stall pencucian kendaraan
- f. Stall pelumasan
- g. Jalur keluar masuk kendaraan pada area stall
- h. Ruang perbaikan motor penggerak

Sedangkan persyaratan kelompok peralatan teknis bengkel dengan tipe A adalah sekurang-kurangnya sebagai berikut

- 
- a. Kelompok peralatan perawatan / perbaikan umum
  - b. Kelompok peralatan air service
  - c. Kelompok peralatan hand tools
  - d. Kelompok peralatan pembangkit listrik
  - e. Kelompok peralatan diagnosa kendaraan
  - f. Kelompok peralatan pengangkat
  - g. Kelompok peralatan pelumas
  - h. Kelompok peralatan perbaikan ban / roda
  - i. Kelompok peralatan tune up engine
  - j. Kelompok peralatan overhaul engine
  - k. Kelompok peralatan spesial untuk diagnosa kendaraan
  - l. Kelompok peralatan spesial untuk perawatan / perbaikan kopling
  - m. Kelompok peralatan spesial untuk perawatan / perbaikan sistem pengereman
  - n. Kelompok peralatan spesial untuk perawatan / perbaikan sistem pelumasan
  - o. Kelompok peralatan spesial untuk perawatan / perbaikan sistem transmisi

Demikian hasil dari studi literatur mengenai klasifikasi lebih lanjut dan standar fasilitas sesuai dengan peraturan yang berlaku di negara Indonesia.

## **B. Tinjauan Khusus (Data Lapangan) Showroom Garasi Auto Gallery**

### **1. Profil Lembaga / Perusahaan**

#### **a. Visi Misi**

Menjadi showroom mobil bekas dengan dagangan yang berkualitas. Di setiap transaksi yang terjadi di Garasi Auto Gallery diupayakan menjadi Repeat Order, di mana pembeli nantinya akan kembali lagi ke Garasi Auto Gallery baik membeli maupun menjual unit, Garasi Auto Gallery siap melayani. Hal tersebut juga merupakan langkah untuk mengembangkan persaudaraan bisnis, komunikasi yang berkelanjutan bukan sekali transaksi lalu selesai.

#### **b. Tujuan**

Membuat usaha jual beli mobil bekas dengan membuka showroom Garasi Auto Gallery tujuannya untuk menyambung hidup, sebagai mata pencaharian, sumber penghasilan. Diharapkan dan diusahakan bisa berlangsung selamanya.

#### **c. Sejarah**

Garasi Auto Gallery, adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jual beli mobil, khususnya jual beli mobil bekas. Garasi Auto Gallery mulai aktif pada tahun 2015. Adalah Andi, orang yang

membangun Garasi Auto Gallery. Cikal bakal Garasi Auto Gallery ini berawal dari pencetusnya yang dulu bekerja sebagai marketing leasing mobil bekas di perusahaan Sinarmas. 12 tahun menggeluti dunia marketing leasing mobil bekas, Andi akhirnya memutuskan untuk keluar dari tempat ia bekerja. Selama 12 tahun berkecimpung di dunia kerjanya tersebut, Andi telah menyerap banyak ilmu. Dengan ilmu yang ia dapat selama 12 tahun bekerja di dunia marketing leasing mobil bekas, Andi memiliki inisiatif menggunakan ilmu yang ia miliki tersebut untuk membuka usaha sendiri setelah ia memutuskan untuk berhenti dari tempat kerjanya tersebut. Usaha yang ia bangun tidak jauh-jauh dari dunia kerjanya yang dulu. Dahulu berkecimpung di dunia marketing leasing mobil bekas lalu sekarang Andi membuka usahanya sendiri, usaha yang bergerak di bidang jual beli mobil bekas bernama Garasi Auto Gallery.

#### **d. Profil dan Denah Showroom Garasi Auto Gallery**

Garasi Auto Gallery, adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jual beli mobil, khususnya jual beli mobil bekas. Garasi Auto Gallery melayani jual-beli mobil bekas, memiliki spesialisasi jual beli mobil bekas kelas premium. Tetapi tetap melayani jual beli mobil bekas yang kisaran harganya 200 juta rupiah ke bawah. Garasi Auto Gallery memiliki 3 showroom. Showroom pertama beralamat di Jl. Turi – Tempel Km. 4, Bangunkerto, Turi, Sleman, Yogyakarta. *Showroom*

kedua berada di dalam kompleks Carsentro, lot 23, Jl. Raya Magelang Km. 4,6 Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta. Lalu *showroom* ketiga beralamatkan di Jl. Magelang Km. 7,1, Sendangadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta.



Gambar 18 Logo Garasi Auto Gallery

Showroom 1



Gambar 19 Lokasi GAG 1



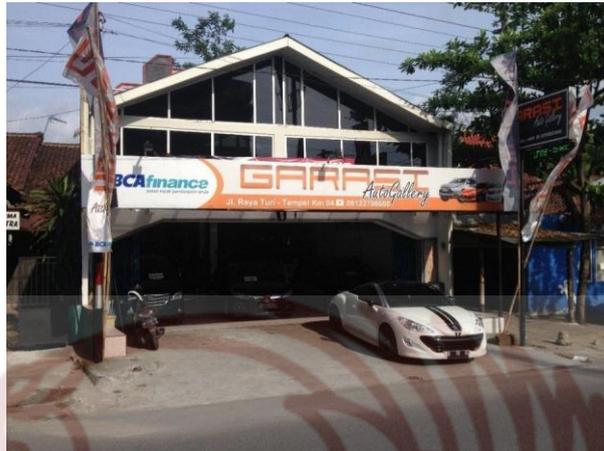
Gambar 20 GAG Showroom 1



Gambar 21 GAG Showroom 2



Gambar 22 GAG Showroom 3



Gambar 23 GAG showroom 3b

## 2. Organisasi

### a. Struktur Organisasi / Hierarki

Struktur organisasi showroom Garasi Auto Gallery terbentuk tidak seresmi seperti di organisasi yang melibatkan kongsi banyak pihak di dalamnya karena showroom ini merupakan showroom milik pribadi.

Jabatan tertinggi dipegang oleh pemilik showroom, R. Andi Bayu Pamungkas (Andi). Segala keputusan mengenai urusan showroom merupakan wewenang penuh saudara Andi sebagai pemilik.

Lalu terdapat 3 wiraniaga showroom Garasi Auto Gallery, Dwi Susanto (Dwi), Ivan Yoga Pradana (Ivan) dan Rory Pradana (Rory). Ketiga wiraniaga ini memiliki tugas yang sama. Mulai dari menyiapkan mobil dagangan, bekerja sebagai marketing, garda depan melayani konsumen, C.O.D (Cash On Delivery) dengan konsumen dan lain sebagainya.



Gambar 24 Struktur Organisasi GAG

Seperti itulah struktur organisasi *showroom* Garasi Auto Gallery. Tidak begitu resmi dan rinci mengenai jabatan dan *job desk* karena *showroom* ini merupakan perusahaan pribadi.

## **BAB III TRANSFORMASI DESAIN**

### **A. Pengertian Objek Garap**

*Classic Volkswagen Garage* di Surakarta merupakan unit usaha di bidang penjualan, perawatan, perbaikan, dan modifikasi mobil-mobil VW klasik. Fasilitas yang diakomodasikan berupa jual-beli unit mobil, perbaikan, restorasi, modifikasi, penyediaan sparepart dan aksesoris, dan penjualan makanan ringan serta minuman.

### **B. Batasan Ruang Lingkup Garap**

Batasan ruang lingkup garap atau objek garap dalam perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta adalah sebagai berikut.

1. Lobby dan Front Office
2. Showroom
3. Sparepart & Aksesoris Shop
4. Café

### **C. Site Plan**

Lahan yang akan digunakan dalam perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta ini adalah tanah bekas pabrik di Kelurahan Karangasem, Kecamatan Laweyan, Surakarta. Tanah di tempat tersebut cukup luas, lebih dari 7200 m<sup>2</sup>.

Pembangunan sebuah tempat usaha yang besar akan membutuhkan syarat-syarat seperti, ijin pendirian, lokasi yang strategis, tempat yang sesuai dengan Rencana Tata Ruang Kota dengan usaha yang bersangkutan, maupun faktor alam dari lokasi pembangunan tersebut. Hal ini tentu bertujuan untuk mencapai profit yang diinginkan.



Gambar 25. *Site Plan*  
(sumber: *google map*, 2018)

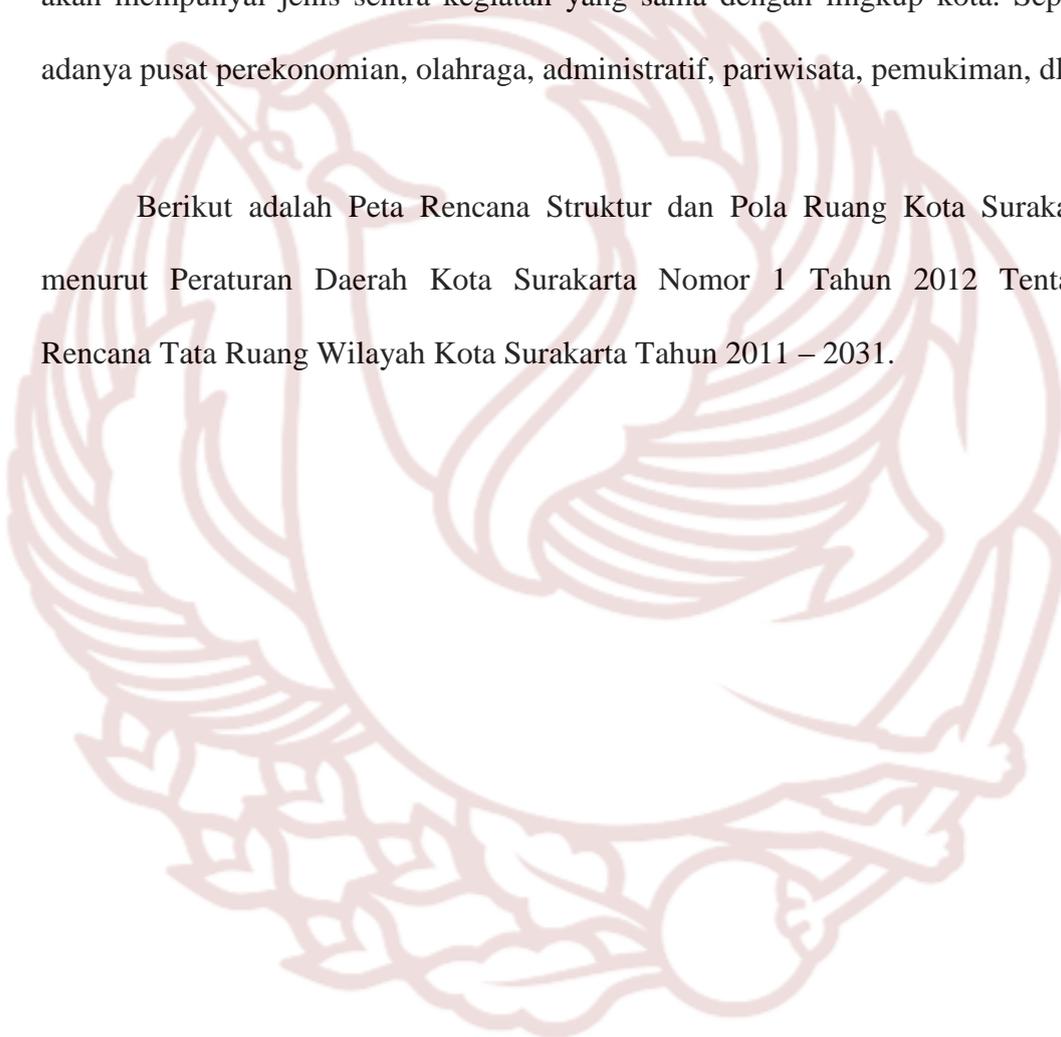
Di dalam Perda no.1 tahun 2012 pasal 11 disebutkan bahwa rencana sistem pusat pelayanan kota terdiri dari:

- 1) Pusat Pelayanan Kota (PPK)

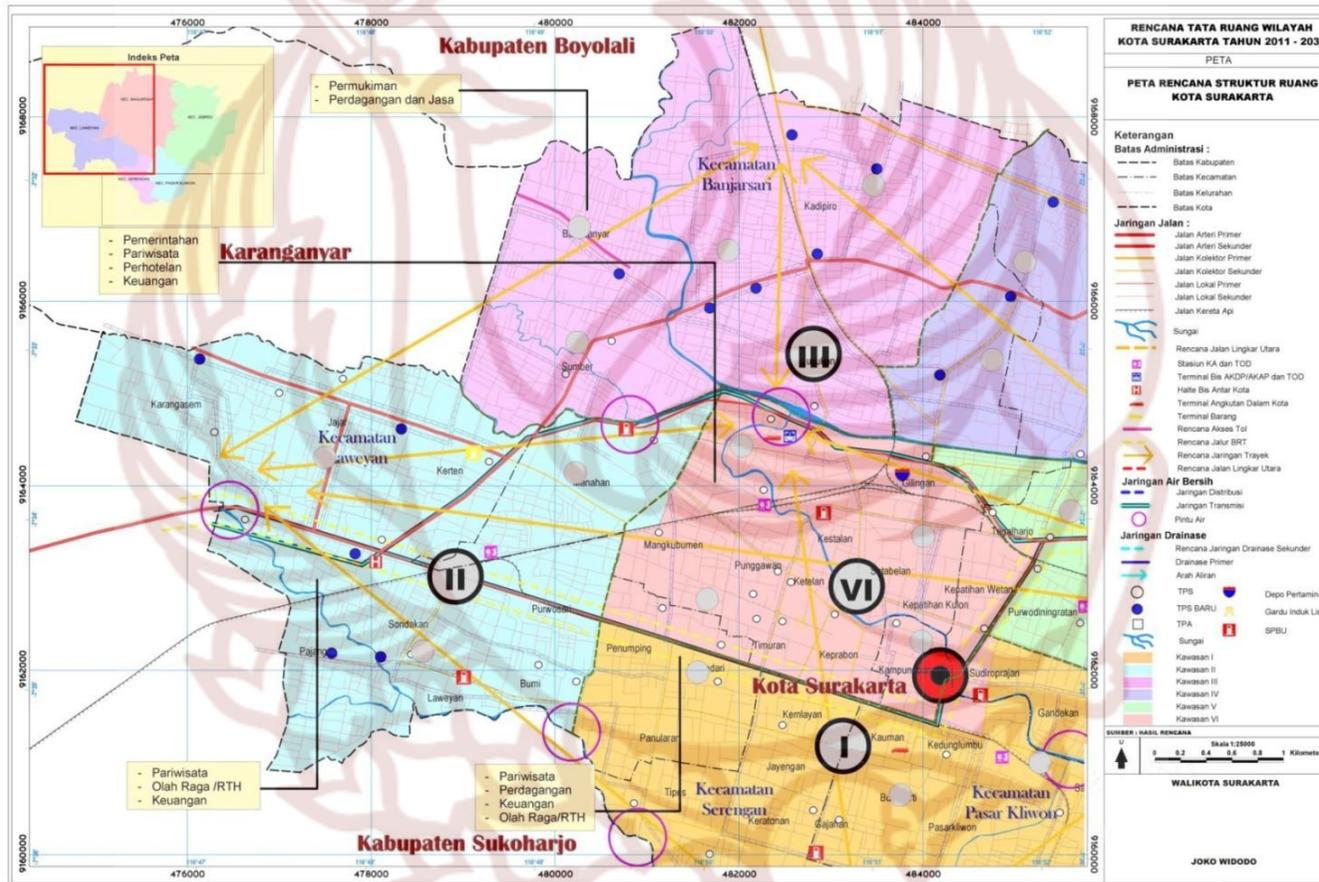
- 2) Sub Pusat Pelayanan Kota (SPK), dan
- 3) Pusat Lingkungan (PL).

Dengan sistem ini tidak menutup kemungkinan setiap distrik atau wilayah akan mempunyai jenis sentra kegiatan yang sama dengan lingkup kota. Seperti adanya pusat perekonomian, olahraga, administratif, pariwisata, pemukiman, dll.

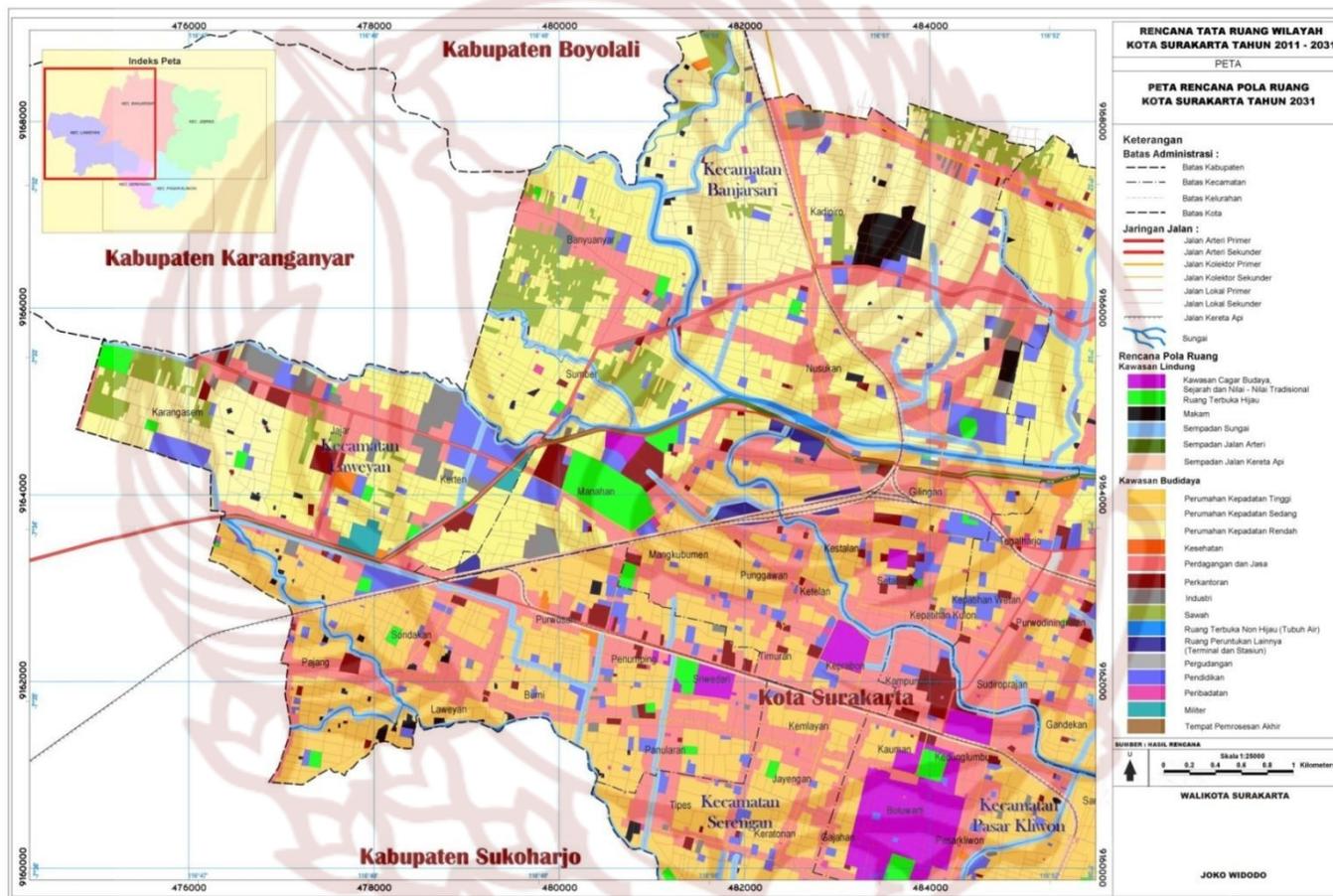
Berikut adalah Peta Rencana Struktur dan Pola Ruang Kota Surakarta menurut Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011 – 2031.



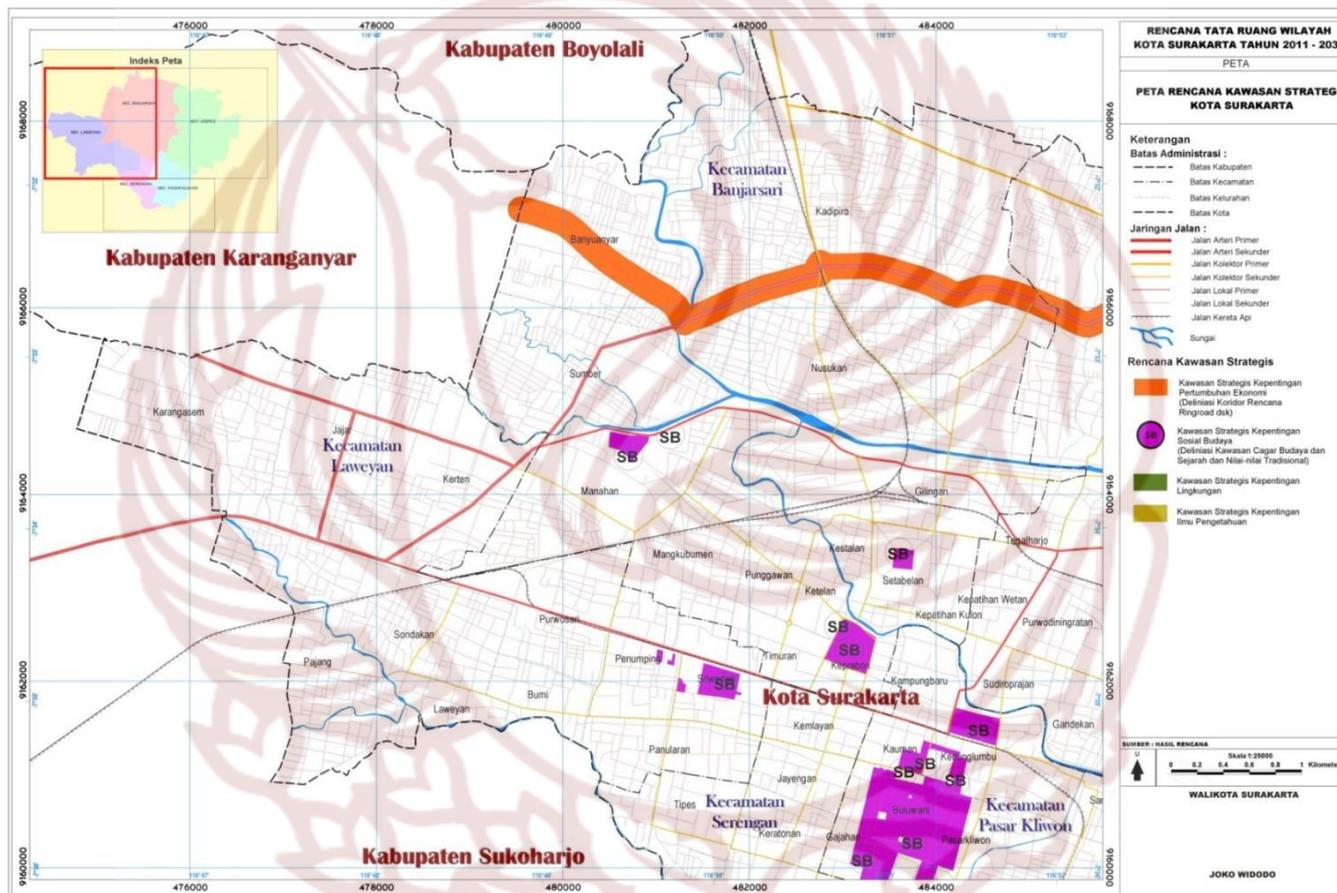




Gambar 26. Peta Struktur Ruang Kota Surakarta 2031



Gambar 27. Peta Rencana Pola Ruang Kota Surakarta 2031



Gambar 28. Peta Rencana Kawasan Strategis Kota Surakarta

Berdasarkan data di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, lokasi bekas pabrik berada di wilayah perdagangan, jasa dan industri yang menjadikan lokasi ini legal untuk didirikan tempat usaha. Serta dilewati oleh jalur arteri primer yang membuat lokasi ini strategis.

#### **D. Waktu Operasional**

Perencanaan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta mencakup beberapa pelayanan yang mempunyai sub-sub divisi hal ini disebabkan banyaknya bidang kerja yang tercakup dalam *Classic Volkswagen Garage* sehingga waktu operasional akan berbeda pada tiap tiap divisi. Sistem operasional yang akan diterapkan adalah sebagai berikut.

1. Showroom penjualan dan pembelian mobil VW klasik beroperasi setiap hari dengan jam operasional 08.00 - 20.00 WIB dengan dua shift per hari.
2. Café beroperasi setiap hari dengan jam operasional 08.00 - 20.00 WIB dua shift per hari.
3. Bengkel beroperasi setiap hari dengan pengoperasian satu shift dan jam operasional 09.00 - 16.00 WIB.
4. Sparepart & aksesoris shop beroperasi setiap hari dengan jam operasional 08.00 - 20.00 WIB dengan dua shift per hari, sementara pemasangan dilakukan dengan mengikuti jam kerja mekanik bengkel

## **E. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi merupakan suatu susunan ataupun hubungan antar komponen berbagai bagian dan posisi dalam sebuah organisasi, komponen-komponen yang terdapat dalam suatu organisasi memiliki ketergantungan. Sehingga apabila terdapat sebuah komponen yang baik maka akan berpengaruh kepada komponen yang lainnya dan tentu saja akan mempengaruhi organisasi tersebut.

Adapun beberapa fungsi atau kegunaan struktur organisasi akan dijelaskan selengkapnyanya dibawah ini:

### **1. Kejelasan tanggung jawab**

Setiap dari anggota organisasi harus mempunyai tanggung jawab dan juga apa saja yang harus dipertanggungjawabkan. Setiap anggota sebuah organisasi tentu saja harus mempunyai tanggung jawab terhadap atasan atau pimpinannya yang sudah memberikan kewenangan, sebab pelaksanaan atau implementasi kewenangan tersebut perlu di pertanggungjawabkan. Itulah kegunaan struktur organisasi tentang kejelasan tanggung jawab.

### **2. Kejelasan kedudukan**

Fungsi dari kejelasan kedudukan adalah setiap anggota atau seseorang yang terdapat dalam struktur organisasi sesungguhnya bisa mempermudah dalam melaksanakan koordinasi dan juga hubungan,

karena adanya keterkaitan dalam penyelesaian mengenai suatu fungsi yang telah dipercayakan kepada seseorang atau anggota.

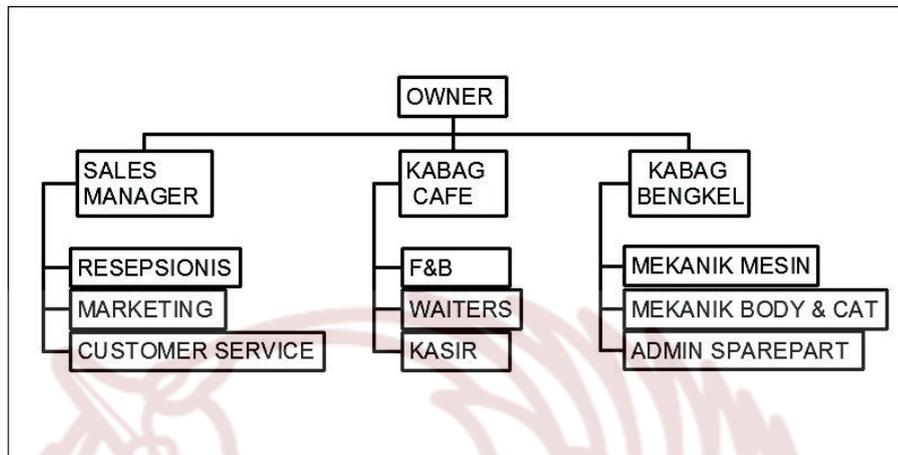
### 3. Kejelasan jalur hubungan

Fungsi mengenai kejelasan jalur hubungan adalah, dalam melakukan tanggung jawab dan pekerjaannya setiap pegawai dalam suatu organisasi maka akan diperlukan sebuah kejelasan hubungan yang tergambar dalam struktur sehingga dalam jalur penyelesaian pekerjaannya akan lebih efektif dan efisien serta dapat saling memberikan keuntungan.

### 4. Kejelasan uraian tugas

Fungsi dari kejelasan uraian tugas adalah, didalam struktur organisasi akan sangat membantu apabila pihak atasan atau pimpinan dapat melakukan *controlling* (pengawasan) maupun pengendalian dan juga bagi bawahan akan bisa lebih berkonsentrasi dalam melakukan tugas atau pekerjaannya, sebab perintah yang jelas.

Struktur Organisasi *Classic Volkswagen Garage* mengadopsi *Functional Organization Chart* / Struktur organisasi yang menggambarkan tentang departemen dan seksi yang dilandaskan pada fungsi operasionalnya, bukan pada personilnya, dengan demikian akan lebih mengakomodir banyaknya divisi / unit kerja yang terangkai di *Classic Volkswagen Garage*. Adapun struktur organisasi adalah sebagai berikut.



Gambar 29 Struktur Organisasi *Classic Volkswagen Garage*

## F. Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang

Berdasarkan struktur organisasi *Classic Volkswagen Garage*, setiap bagian mempunyai tugas dan tanggung jawab terhadap *job description* masing-masing bagian kerja. Tentunya aktivitas pengelola ini mempunyai kebutuhan akan fasilitas baik itu ruangan, maupun perabot / *furniture* pendukung, berikut ini secara rinci akan ditampilkan pengguna, aktivitas, kebutuhan ruang, dan isian ruang yang dibutuhkan.

Tabel 1 Pengguna, Aktivitas, Kebutuhan ruang dan Kebutuhan Isian ruang

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Isian Ruang
Pengunjung	□ Parkir	□ Area parkir	□ Meja resepsionis
	□ Mencari informasi	□ <i>Lobby</i>	□ Papan informasi
	□ Membeli mobil	□ Ruang tunggu	□ Meja <i>foyer</i>
	□ Membeli aksesoris / sparepart mobil	□ Resepsionis	□ Sofa tunggu
	□ Makan/minum	□ Kasir	□ Meja-kursi cafe
	□ Memperbaiki mobil	□ Cafe	□ Meja menu
	□ Ibadah	□ Sparepart shop	□ Meja kasir
		□ Ruang ibadah	□ Tempat tidur
	□ <i>Lavatory</i>	□ Meja kursi <i>lounge</i>	
	□ Ruang bilas	□ Almari	
		□ Rak <i>display</i>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ BAB/BAK</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ <i>Closet</i></li> <li>▫ <i>Washtafel</i></li> <li>▫ <i>Trashbin</i></li> <li>▫ Meja-kursi kerja</li> </ul>
<i>Owner</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ absensi</li> <li>▫ Bekerja</li> <li>▫ Rapat</li> <li>▫ Istirahat</li> <li>▫ Beribadah</li> <li>▫ Makan</li> <li>▫ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Ruang Absen</li> <li>▫ Ruang <i>Owner</i></li> <li>▫ Ruang Rapat</li> <li>▫ Ruang Ibadah</li> <li>▫ Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Meja-kursi kerja</li> <li>▫ Meja-kursi tamu</li> <li>▫ Almari arsip</li> <li>▫ Sofa</li> <li>▫ <i>Closet dan washtafel</i></li> </ul>
<i>Sales Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Absensi</li> <li>▫ Bekerja</li> <li>▫ Rapat</li> <li>▫ Istirahat</li> <li>▫ Beribadah</li> <li>▫ Makan</li> <li>▫ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Ruang Absen</li> <li>▫ Ruang GM</li> <li>▫ Ruang Rapat</li> <li>▫ Ruang Ibadah</li> <li>▫ Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Meja-kursi kerja</li> <li>▫ Meja-kursi tamu</li> <li>▫ Almari arsip</li> <li>▫ Sofa</li> <li>▫ <i>Closet dan wastafel</i></li> </ul>
Kabag Cafe	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Absensi</li> <li>▫ Bekerja</li> <li>▫ Rapat</li> <li>▫ Istirahat</li> <li>▫ Beribadah</li> <li>▫ Makan</li> <li>▫ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Café</li> <li>▫ Ruang Absen</li> <li>▫ Ruang Kantor</li> <li>▫ Ruang Rapat</li> <li>▫ Ruang Ibadah</li> <li>▫ Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Meja-kursi kerja</li> <li>▫ Almari arsip</li> <li>▫ Sofa</li> <li>▫ <i>Closet dan wastafel</i></li> </ul>
Kabag Bengkel	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Absensi</li> <li>▫ Bekerja</li> <li>▫ Rapat</li> <li>▫ Istirahat</li> <li>▫ Beribadah</li> <li>▫ Makan</li> <li>▫ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Bengkel</li> <li>▫ Gudang</li> <li>▫ Ruang Absen</li> <li>▫ Ruang Kantor</li> <li>▫ Ruang Rapat</li> <li>▫ Ruang Ibadah</li> <li>▫ Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Meja-kursi kerja</li> <li>▫ Meja-kursi tamu</li> <li>▫ Almari arsip</li> <li>▫ Sofa</li> <li>▫ <i>Closet dan wastafel</i></li> </ul>
Pramuniaga	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Absensi</li> <li>▫ Melayani tamu</li> <li>▫ Rapat</li> <li>▫ Istirahat</li> <li>▫ Beribadah</li> <li>▫ Makan</li> <li>▫ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Ruang Absen</li> <li>▫ Ruang penginapan</li> <li>▫ <i>Restaurant &amp; Bar</i></li> <li>▫ Minimarket</li> <li>▫ Ruang Rapat</li> <li>▫ Ruang Ibadah</li> <li>▫ Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ <i>Locker</i></li> <li>▫ Sofa</li> <li>▫ <i>Closet dan wastafel</i></li> </ul>
Mekanik	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ absensi</li> <li>▫ Bekerja</li> <li>▫ <i>Technical Meeting</i></li> <li>▫ Istirahat</li> <li>▫ Beribadah</li> <li>▫ Makan</li> <li>▫ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Ruang Absen</li> <li>▫ Bengkel</li> <li>▫ Ruang Rapat</li> <li>▫ Ruang Ibadah</li> <li>▫ Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ <i>Locker</i></li> <li>▫ Meja-kursi kerja</li> <li>▫ Almari arsip</li> <li>▫ <i>Closet dan wastafel</i></li> </ul>
<i>FrontOffice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Absensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Ruang Absen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ <i>Locker</i></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Melayani reservasi</li> <li>▫ Memberikan informasi</li> <li>▫ Rapat</li> <li>▫ Istirahat</li> <li>▫ Beribadah</li> <li>▫ Makan</li> <li>▫ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Ruang FO</li> <li>▫ Resepsionis</li> <li>▫ Ruang Rapat</li> <li>▫ Ruang Ibadah</li> <li>▫ Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Meja-kursi kerja</li> <li>▫ Meja-kursi tamu</li> <li>▫ Almari arsip</li> <li>▫ Sofa</li> <li>▫ <i>Closet</i> dan wastafel</li> </ul>
Kasir	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ absensi</li> <li>▫ Melayani pembayaran</li> <li>▫ Rapat</li> <li>▫ Istirahat</li> <li>▫ Beribadah</li> <li>▫ Makan</li> <li>▫ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Ruang Absen</li> <li>▫ Ruang FO</li> <li>▫ Ruang Rapat</li> <li>▫ Ruang Ibadah</li> <li>▫ Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ <i>Locker</i></li> <li>▫ Meja-kursi kerja</li> <li>▫ Meja-kursi tamu</li> <li>▫ Almari arsip</li> <li>▫ Sofa</li> <li>▫ <i>Closet</i> dan wastafel</li> </ul>
<i>Security</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Absensi</li> <li>▫ Menjaga keamanan</li> <li>▫ Rapat</li> <li>▫ Istirahat</li> <li>▫ Beribadah</li> <li>▫ Makan</li> <li>▫ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Ruang Absen</li> <li>▫ Ruang <i>Security</i></li> <li>▫ Ruang Rapat</li> <li>▫ Ruang Ibadah</li> <li>▫ Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ <i>Locker</i></li> <li>▫ Meja-kursi kerja</li> <li>▫ Almari arsip</li> <li>▫ <i>Closet</i> dan wastafel</li> </ul>
Staff	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Absensi</li> <li>▫ Menjaga kebersihan</li> <li>▫ Rapat</li> <li>▫ Istirahat</li> <li>▫ Beribadah</li> <li>▫ Makan</li> <li>▫ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Ruang Absen</li> <li>▫ Ruang Karyawan</li> <li>▫ Gudang peralatan</li> <li>▫ Ruang Rapat</li> <li>▫ Ruang Ibadah</li> <li>▫ Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▫ <i>Locker</i></li> <li>▫ Almari arsip</li> <li>▫ <i>Closet</i> dan wastafel</li> </ul>

Dari aktivitas yang ada kebutuhan ruang primer yang harus dipenuhi antara lain.

- a. Area Parkir
- b. Lobby / Resepsionis / Front Office
- c. Area Showroom
- d. Cafe
- e. Sparepart Shop

- f. Bengkel perawatan rutin
- g. Bengkel body dan cat
- h. carwash

Sedangkan kebutuhan ruang pendukung antara lain.

- a. Ruang Owner
- b. Office
- c. Meeting room
- d. Workshop Storage
- e. Kitchen
- f. Kitchen Storage
- g. Laundry service
- h. Lavatory
- i. Musholla
- j. Security center
- k. Control room
- l. Cleaning service storage
- m. Locker room
- n. Ruang ganti

### **G. Program Ruang**

Organisasi ruang yang baik akan memudahkan aktivitas di dalam ruang, berkaitan hal ini tiap ruang memiliki fungsi masing-masing dan mempunyai hubungan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Agar sesuai antara aktivitas

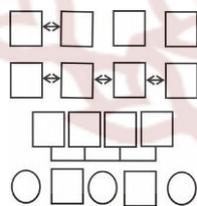
dan hubungan ruang, maka dalam sebuah perencanaan haruslah merumuskan organisasi ruang dengan benar. Ada beberapa jenis organisasi ruang yang penentuannya tergantung pada tuntutan program bangunan. Bentuk organisasi dapat dibedakan antara lain sebagai berikut<sup>5</sup>:

a. Organisasi ruang terpusat



- o Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang – ruang disekitarnya
- o Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lainnya.
- o Ruang disekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran, maupun fungsi.

b. Organisasi ruang linier

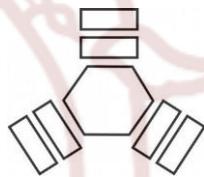


- o Merupakan deretan ruang – ruang.
- o Masing-masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang.
- o Masing-masing ruang berhubungan secara langsung.

<sup>5</sup>J. Pamudji Suptandar, Desain Interior (Jakarta: Djambatan, 1999), Hal. 112 - 114

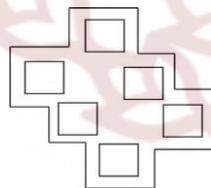
- o Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.

c. Organisasi ruang secara radial



- o Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier.
- o Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.
- o Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

d. Organisasi ruang mengelompok



- o Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang – ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi.
- o Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup>*Ibid.*

Perencanaan Interior ini menggunakan pola hubungan antar ruang secara radial yang merupakan kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier. organisasi radial mengarah ke luar dengan lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang. Pusat organisasi ruang akan terletak di Showroom yang kemudian akan mengarahkan kepada ruang-ruang lain sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang.

### **1. Analisa Hubungan Antar Ruang**

Hubungan antar ruang dalam perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* dibagi dalam tiga jenis hubungan ruang.

- a. Berhubungan langsung. Kedua ruang mempunyai hubungan erat dari segi fungsi yang saling mendukung satu sama lain sehingga membutuhkan letak yang berdekatan dan aktivitas yang membutuhkan sirkulasi yang langsung menghubungkan kedua ruang.
- b. Berhubungan tidak langsung. Kedua ruang mempunyai hubungan dari segi fungsi ruang, tetapi tidak memerlukan letak yang berdekatan atau aktivitas di kedua ruang tidak membutuhkan sirkulasi secara langsung berhubungan.
- c. Tidak berhubungan. Kedua ruang tidak saling berhubungan baik secara fungsi maupun aktivitas, sehingga memerlukan batasan yang jelas diantara kedua ruang dan pengaturan sirkulasi yang tidak menghubungkan kedua ruang.

Berdasarkan kriteria tersebut maka didapatkan hubungan antar ruang sebagai berikut.



Hubungan Antar Ruang

## 2. Analisa Zoning, Grouping

Kebutuhan aktivitas di dalam ruang yang berbeda menuntut penerapan zona karena sifat ruang yang berbeda. Pengelompokan ruang / *grouping* dilaksanakan sesuai dengan sifat ruang dan aktivitas dalam ruang sehingga memudahkan sirkulasi dan alur aktivitas yang harmonis.. perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* menggunakan beberapa jenis pengelompokan ruang berdasarkan sifat ruang yang sesuai

dengan kebutuhan aktivitas di dalamnya, adapun pengelompokan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Area Publik, adalah pengelompokan ruang yang bersifat terbuka untuk umum, siapa saja boleh menggunakan ruangan dan fasilitas yang ada di dalamnya. Ruang yang termasuk dalam area ini antara lain: showroom, café, sparepart shop, lounge.
- b. Area semi privat, adalah pengelompokan ruang yang bersifat privasi dalam tingkat rendah, pembatasan area ini hanya boleh dimasuki oleh pengguna ruang tertentu yang berhak memasuki ruangan sehingga aktivitas di dalam ruang tetap nyaman dan tidak terganggu. Ruang yang termasuk dalam area ini antara lain: bengkel, office.
- c. Area privat, adalah pengelompokan ruang yang membutuhkan privasi tinggi, dalam kelompok area ini hanya pengunjung / pengelola tertentu yang boleh memasuki ruangan. Ruang yang termasuk dalam area ini antara lain: ruang *owner* dan *manager*.
- d. Area servis, adalah pengelompokan ruang yang berfungsi sebagai ruang pendukung ruang lain, dimana fungsi dari ruang dalam kelompok ini adalah tuntutan dari aktivitas pada ruang lain. Ruang yang termasuk ke dalam area ini adalah: storage, locker room, ruang ganti, Musholla, lavatory, laundry.

Berdasarkan pengelompokan tersebut (area publik, semi privat, privat,dan area servis), selanjutnya diterapkan dalam *zoning* dan *grouping* sebagai berikut.



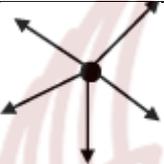
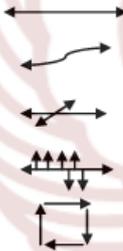
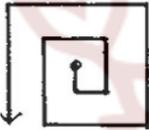
### 3. Sirkulasi

Ruang yang difungsikan untuk sirkulasi manusia dalam melakukan aktifitasnya, mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang.<sup>7</sup> Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung

<sup>7</sup>Pamudji Suptandar, 1999, 114

terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai arah petunjuk ruang tersendiri. Alur sirkulasi dapat diartikan seperti tali yang terlihat, yang menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar oleh kita bergerak dalam waktu melalui suatu tahapan dari ruang.<sup>8</sup>

Tabel 1. Jenis Sirkulasi<sup>9</sup>

Sistem sirkulasi	pengertian	Keuntungan	kerugian
	Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengunjung dapat memilih alternatif ruang yang dituju.</li> <li>- Arah sirkulasi jelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sirkulasi monoton, karena semua ruang kembali ke titik yang sama</li> <li>- Pengunjung harus mengaerti arah fungsi ruang yang dituju</li> </ul>
	Pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jalan yang lurus bisa jadi unsur pengorganisir utama</li> <li>- Memiliki beberapa alternatif pilihan potong jalan : melengkung, memotong, jalan bercabang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengunjung harus mengerti arah fungsi ruang yang dituju</li> </ul>
	konfigurasi Spiral memiliki suatu jalan tunggal menerus yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengunjung diharapkan pad banyaknya alternatif ruang</li> <li>- Pola sirkulasi jelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sirkulasi dapat membuat lelah para pengguna</li> <li>- Kurang efektif karena pengguna yang akan menuju fungsi ruang diujung area harus melewati fungsi ruang lain.</li> </ul>

Sirkulasi yang digunakan sirkulasi radial sesuai dengan organisasi ruang dan pengelompokan hubungan aktivitas. Bentuk radial memiliki

<sup>8</sup>Francis D.K.ching, *Arsitektur : bentuk dan ruang edisi 3*, Jakarta : Erlangga,2009.

<sup>9</sup> Pamudji Suptandar,1999,115

jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat. Keuntungan dari sistem sirkulasi radial adalah pengguna ruang dapat memilih alternatif ruang yang dituju dan arah sirkulasi jelas. Kerugian dari sistem sirkulasi ini adalah pengunjung harus mengerti arah fungsi ruang yang dituju, kekurangan ini dapat diatasi dengan pembagian dan penunjukan arah ruang dengan sederhana dan jelas.

## **H. Analisa Persyaratan Ruang(Pembentuk Ruang)**

Pembentuk ruang dapat diartikan sebagai suatu proses perencanaan suatu program yang dipindahkan kealam khayal menjadi organisasi ruang dan terwujud dalam suatu bentuk atau *form*.<sup>10</sup> Prinsip ruang tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut “Ruang adalah suatu wadah atau objek-objek yang adanya dapat dirasakan secara subyektif , dapat diatasi baik oleh elemen-elemen buatan seperti garis, bidang dan lain-lain maupun elemen-elemen alam, langit horizon dan lain-lain.”<sup>11</sup> Unsur pembentuk ruang ini meliputi : dinding, lantai, dan *ceilling*.

### **a. Analisa Lantai**

Lantai merupakan bagian yang sangat penting dalam ruang. Secara makro disebut lantai, yaitu bumi dimana kita berpijak, dan dalam perancangan interior fungsi lantai sangat berperan.<sup>12</sup> Lantai merupakan bidang datar dan dijadikan sebagai alas dari ruang di mana aktivitas

<sup>10</sup>Pamudji suptandar,1999 : 95.

<sup>11</sup>Pamudji suptandar,1999 : 34.

<sup>12</sup>Pamudji Suptandar, 1999 : 123

manusia dilakukan dan mempunyai sifat atau peranan sendiri-sendiri yang akan mempertegas fungsi ruang.<sup>13</sup>

Dari kriteria fungsional maka permukaan lantai harus benar-benar diperhatikan apakah menimbulkan suara yang terlalu keras atau tidak, dan juga menyilaukan penglihatan atau tidak. Kemudian dari kriteria estetik, permukaan lantai yang netral dan tidak bermotif dapat digunakan sebagai latar belakang yang sederhana untuk penghuni dan perabotnya. Sedangkan lantai berpola dapat menjadi elemen yang dominan dalam ruang Interior. Pola tersebut dapat digunakan untuk menentukan bagian ruang yang menunjukkan jalur sirkulasi, atau sekedar sebagai daya tarik tekstur. Dalam hal ini pemilihan bahan, warna harus sesuai dengan jenis ruangan, hal tersebut untuk menghindari lantai dari kesan melelahkan.

Kriteria lantai untuk bangunan publik *space* antara lain: tahan terhadap perembesan kotoran (partikel pasir), maupun cairan kimia, mudah perawatannya, tahan terhadap serangan serangga dan hewan sejenisnya, tidak mengganggu kesehatan, terbuat dari bahan anti selip, memperjelas fungsi dan sirkulasi, sesuai dan mendukung tema.

Adapun penggunaan material lantai pada setiap ruang adalah sebagai pendukung gaya retro yang diangkat dalam perancangan interior *Classic Volkswagen Garage*. Untuk dapat mewakili tema reto maka dipilih bahan-bahan lantai antara lain: tegel PC, parquet, dan terazo untuk menghadirkan kesan retrospektif.

---

<sup>13</sup>Pamudji Suptandar, 1999 : 124



Gambar 30 Penerapan material lantai retro

Tabel 2 Material Lantai

RUANG	LANTAI
Showroom	a. tegel PC cream 45x45cm, ex: Sarasa b. rumput sintetis wall to wall, ex: Ace Hardware
Cafe	a. parquet sungkai 8x80cm, finishing medium brown, ex: Teka b. keramik tekstur motif batu candi 40x40cm, ex: Monalisa Tile
Sparepart Shop	terazo cream 30x30cm, ex: Sarasa

## b. Analisa Dinding

Layaknya lantai yang menjadi penopang semua yang ada di atasnya, dinding pun mempunyai peranan utama menopang atap. Namun pada sistem kolom, dinding berfungsi utama sebagai pemisah antar ruang atau unsur estetis. Dalam perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta ini, ada 2 jenis sistem konstruksi dinding, yaitu konstruksi dengan balok dan konstruksi dengan dinding. Adapun alternatif pemilihan bahan dan finishing dinding adalah untuk mendukung tema psichedelic art yang menjadi ciri khas era kejayaan combi van. Penerapan tema psichedelic art dicapai melalui lukisan mural di dinding sebagai point of interest. Pemilihan warna cat dinding disesuaikan dengan gaya retro dan dikombinasikan dengan bata ekspose. Dinding kaca juga digunakan sebagai pendukung continuitas pandangan antar ruang yang berhubungan.



Gambar 31 Penerapan tema pada dinding

### **c. Analisa Ceiling**

Ceiling sebagai pembentuk ruang bagian atas memiliki fungsi utama sebagai pembatas antara atap dengan ruangan di bawahnya. Pilihan

bahan ceiling panel menggunakan PVC acoustic ceiling panel untuk mendukung akustik ruang. Bahan PVC tergolong terjangkau dan minim perawatan, serta banyak pilihan motif. Untuk mendukung tema, motif ceiling yang digunakan adalah motif kayu untuk menghadirkan kesan retrospektif.



Gambar 32 Penerapan ceiling

## I. Analisa Pengisi Ruang

Unsur pengisi ruang adalah salah satu syarat utama dalam perancangan interior. Unsur pengisi ruang berupa *furniture* yang digunakan didalam ruangan tersebut untuk menciptakan suasana yang diinginkan. Adapun pemilihan pengisi ruang didasarkan pada indikator fungsi, tema, dan ekonomis. Desain furnitur mempunyai fungsi mendukung segala aktivitas yang dilakukan pengguna didalam ruang sehingga berkaitan erat dengan ergonomi yang menunjang keamanan dan kenyamanan. Desain *furniture* juga bertujuan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan tema yang dikehendaki. Selain pertimbangan di atas desain furnitur juga mempertimbangkan aspek pembuatan dan perawatan sehingga lebih hemat biaya. Adapun pemilihan furnitur yang digunakan adalah sebagai berikut.

### 1. Showroom



Gambar 33 Furniture Showroom

## 2. Café



Gambar 34 Furniture Café

## 3. Sparepart Shop



Gambar 35 Furniture Sparepart Shop

## **J. Analisa Tata Kondisional**

Pengkondisian ruang atau sistem lingkungan interior adalah komponen pada setiap bangunan karena menyediakan pada pemakainya udara, visual, suara, dan pembuangan yang dibutuhkan untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan. Sistem-sistem tersebut harus dirancang dan ditata tidak hanya agar berfungsi baik. Sistem-sistem tersebut harus dikoordinasikan dengan sistem struktur bangunannya, ini membutuhkan pengetahuan dan keahlian insinyur dan arsitek profesional. Meskipun demikian, perancang interior harus sadar bahwa sistem-sistem itu ada dan tahu bagaimana sistem-sistem tersebut mempengaruhi kualitas lingkungan interiornya.<sup>14</sup>

### **a. Analisa Pencahayaan**

Merupakan salah satu yang sangat penting dalam suatu perancangan ruang, karena dapat memberikan kesan – kesan tertentu yang ditimbulkan dari efek-efek pencahayaan yang ditimbulkan, misalnya menonjolkan karakter, terlihat luas maupun sempit. Pada sistem pencahayaan pada hakikatnya dapat dibedakan dalam dua aspek prinsip yaitu yang bersangkutan dengan aspek penglihatan, nyaman, dan tidak berbahaya sedangkan aspek yang lain yaitu dari segi suasana dan dekorasi. Istilah pencahayaan lebih banyak digunakan dari pada penerangan buatan, hal ini disebabkan sifat-sifat penyinaran merupakan satu hal yang penting untuk diperhatikan dari sistem pencahayaan itu sendiri. Penggunaan pencahayaan lampu memiliki dua

---

<sup>14</sup> Ching, Francis D. K, 1996:278

fungsi, yaitu: Sebagai sumber cahaya untuk kegiatan di dalam ruang dan Untuk memberi keindahan dalam desain suatu ruang.<sup>15</sup>

Pencahayaan terdapat 2 macam berdasarkan jenisnya yaitu.

- 1) Pencahayaan alami (*Natural lighting*) : Yaitu pencahayaan yang dihasilkan oleh alam. Misalnya sinar matahari, sinar bulan, dll. Pencahayaan alami tidak dapat dimanfaatkan sepanjang hari, sebagai contoh matahari hanya dapat dimanfaatkan pada saat siang hari saja melalui jendela, bukaan atap, dll.
- 2) Pencahayaan buatan (*Artificial lighting*) : yaitu sumber pencahayaan yang berasal dari manusia. Misalnya lampu, lampu saat ini telah mengalami banyak perkembangan.

Perancangan *Solo Travel House* ini akan mengacu pada standar pencahayaan sesuai Standar Nasional Indonesia (SNI 03-6197-2000) tentang konservasi energi pada sistem pencahayaan pada bangunan gedung yang dibuat oleh Badan Standardisasi Nasional (BSN)

---

<sup>15</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 224.

Fungsi ruangan	Tingkat pencahayaan (Lux)	Kelompok renderasi warna	Temperatur warna		
			Warm white <3300 K	Cool white 3300 K-5300K	Daylight > 5300 K
<b>Rumah tinggal :</b>					
Teras	60	1 atau 2	♦	♦	
Ruang tamu	120 - 150	1 atau 2		♦	
Ruang makan	120 - 250	1 atau 2	♦		
Ruang kerja	120 - 250	1		♦	♦
Kamar tidur	120 - 250	1 atau 2	♦	♦	
Kamar mandi	250	1 atau 2		♦	♦
Dapur	250	1 atau 2	♦	♦	
Garasi	60	3 atau 4		♦	♦
<b>Perkantoran :</b>					
Ruang Direktur	350	1 atau 2		♦	♦
Ruang kerja	350	1 atau 2		♦	♦
Ruang komputer	350	1 atau 2		♦	♦
Ruang rapat	300	1	♦	♦	
Ruang gambar	750	1 atau 2		♦	♦
Gudang arsip	150	1 atau 2		♦	♦
Ruang arsip aktif	300	1 atau 2		♦	♦
<b>Lembaga Pendidikan :</b>					
Ruang kelas	250	1 atau 2		♦	♦
Perpustakaan	300	1 atau 2		♦	♦
Laboratorium	500	1		♦	♦
Ruang gambar	750	1		♦	♦
Kantin	200	1	♦	♦	
<b>Hotel dan Restoran :</b>					
Lobi, koridor	100	1	♦	♦	
Ruang serba guna	200	1	♦	♦	
Ruang makan	250	1	♦	♦	
Kafetaria	200	1	♦	♦	
Kamar tidur	150	1 atau 2	♦		
Dapur	300	1	♦	♦	

Tabel 3 Standar tingkat pencahayaan 1 sesuai SNI 03-6197-2000

Fungsi ruangan	Tingkat pencahayaan (Lux)	Kelompok renderasi warna	Temperatur warna		
			Warm white <3300 K	Cool white 3300 K-5300K	Daylight >5300 K
<b>Rumah sakit/ Balai pengobatan</b>					
Ruang rawat inap	250	1 atau 2	♦	♦	♦
Ruang operasi, ruang bersalin	300	1	♦	♦	♦
Laboratorium	500	1 atau 2	♦	♦	♦
Ruang rekreasi dan rehabilitasi	250	1	♦	♦	♦
<b>Pertokoan/Ruang Pamer :</b>					
Ruang pamer dengan obyek berukuran besar (misalnya mobil)	500	1	♦	♦	♦
Toko kue dan makanan.	250	1	♦	♦	♦
Toko bunga	250	1	♦	♦	♦
Toko buku dan alat tulis/ gambar.	300	1	♦	♦	♦
Toko perhiasan, arloji.	500	1	♦	♦	♦
Toko barang kulit dan sepatu	500	1	♦	♦	♦
Toko pakaian.	500	1	♦	♦	♦
Pasar swalayan	500	1 atau 2	♦	♦	♦
Toko mainan	500	1	♦	♦	♦
Toko alat listrik (TV, Radio/tape, mesin cuci dan lain-lain)	250	1 atau 2	♦	♦	♦
Toko alat musik dan olahraga	250	1	♦	♦	♦
<b>Industri (Umum) :</b>					
Gudang	100	3			
Pekerjaan kasar	100 - 200	2 atau 3	♦	♦	♦
Pekerjaan menengah	200 - 500	1 atau 2	♦	♦	♦
Pekerjaan halus	500 - 1000	1	♦	♦	♦
Pekerjaan amat halus	1000-2000	1	♦	♦	♦
Pemeriksaan warna	760	1	♦	♦	♦
<b>Rumah ibadah :</b>					
Masjid	200	1 atau 2	♦	♦	♦
Gereja	200	1 atau 2	♦	♦	♦
Vihara	200	1 atau 2	♦	♦	♦

Tabel 4 Standar tingkat pencahayaan 2 sesuai SNI 03-6197-2000

Perancangan Interior *Classic Volkswagen Garage* ini akan menggunakan beberapa jenis lampu, diantaranya :

a. *Downlight*



Gambar 36 Downlight (Ex Philips, Lux space, 36watt)

*b. Spot Light*



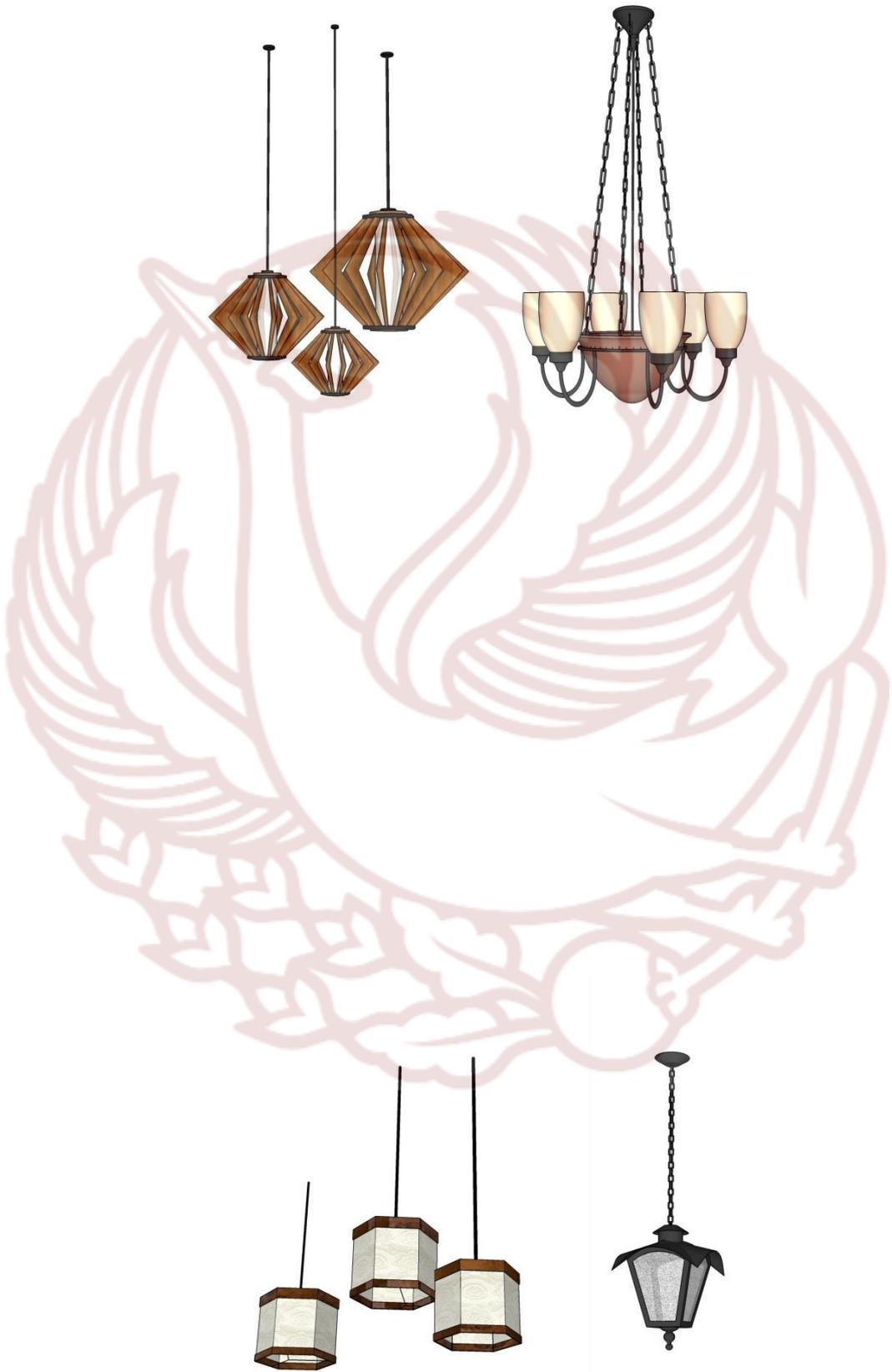
Gambar 37. Spot Light 15W (Ex.Ikea)

*c. Flouresent (TL)*



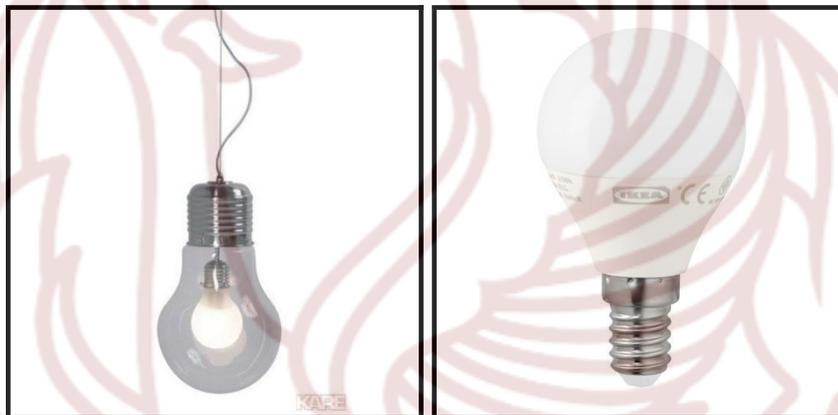
Gambar 38. Flouresent/TL (Ex Phillips, 2x @ 45 Watt)

*d. Hanging Lamp/Pendant Lamp*



Gambar 39. *Hanging lamp/pendant lamp* (Custom Ex.AA Gallery Boyolali)

e. *Lampu Bohlam*



Gambar 40. lampu Bohlam 24 W (Ex. IKEA)

**b. Analisis Penghawaan**

Penghawaan yang akan digunakan pada interior *Classic Volkswagen Garage* ini adalah penghawaan buatan dan penghawaan alami. Penghawaan alami dan buatan ini sesuai dengan kebutuhan aktivitas yang diharapkan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang berupa AC central pada bangunan utama, dan penghawaan alami pada bengkel dan carwash.

### c. Analisa Sistem Keamanan

Sistem pengamanan terhadap kegiatan yang berlangsung menggunakan sistem security, *CCTV* (Closed Circuit Television) dan Heavy duty door contact (sensor yang dipasang pada pintu). *CCTV* (Closed Circuit Television) adalah suatu alat yang berfungsi untuk memonitor suatu ruang melalui layar televisi/monitor, yang menampilkan gambar dari rekaman kamera yang dipasang pada setiap sudut ruangan (biasanya tersembunyi) yang diinginkan oleh bagian keamanan.

Pada sistem pengamanan terhadap fisik bangunan berupa pengamanan terhadap bahaya kebakaran adalah:

- a. *Smoke* detector, merupakan alat untuk mendeteksi adanya kebakaran. Alat ini bekerja bila suhu mencapai 70C.



Gambar 41. *Smoke* Detector Terpilih<sup>16</sup>

- b. *Firealarmssystem*, *Alarm* yang otomatis akan berbunyi jika ada api atau panas pada suhu lebih dari 70C

<sup>16</sup> <http://www.griyatekno.com>, diakses pada 2 Agustus 2017, pukul 02.34 WIB



Gambar 42. *FireAlarmSystem* Terpilih<sup>17</sup>

- c. *Fireestinguisher*, disebut juga tabung pemadam kebakaran portabel. Terdiri dari beberapa tipe yaitu *water pressurized*, *chemical foam*, *foam pressurized*, *carbon dioxide*, *dry chemical powder* dan *halon*



Gambar 43. *FireEstinguisher* Terpilih<sup>18</sup>

- d. *Sprinkler*, merupakan alat pemadam api yang bekerja menyemprotkan air secara otomatis. Alat ini merupakan bagian dari *firesprinklersystem* yang bekerja setelah suhu melampaui batas yang telah ditentukan. Penempatan titik – titik *sprinkler* harus disesuaikan dengan standar yang berlaku dalam kebakaran ringan. Setiap *sprinkler* dapat melayani luas area 10-20 m dengan ketinggian ruang 3m. Ada beberapa cara pemasangan *sprinkler* seperti dipasang di bawah plafon atau di pasang pada dinding. Kepala *sprinkler* yang dipasang dekat dinding, harus mempunyai jarak tidak boleh lebih dari 2,25 m dari dinding. Jenis *springler* yang akan dipakai yaitu *wet pipe system* yang

<sup>17</sup> <http://www.engineeringbuilding.blogspot.co.id>, diakses pada 3 Agustus 2017, pada pukul 14.51 WIB

<sup>18</sup> <http://www.agenpemadam.amare.co.id>, diakses pada 25 Juli 2017, Pada pukul 15.25 WIB

menggunakan *sidewall head*



Gambar 44. *Sprinkler* Terpilih<sup>19</sup>

Dalam usaha memadamkan kebakaran selain api faktor utama yang harus diperhatikan adalah asap. Untuk mencegah mengalirnya asap kemana-mana diperlukan alat-alat seperti :

- a. *FireSmokeDamper*, alat untuk menutup pipa ducting yang mengalirkan udara supaya asap dan api tidak menjalar kemana-mana. Alat ini bekerja secara otomatis, kalau terjadi kebakaran akan segera menutup pipa-pipa tersebut.



Gambar 45. *FireSmokeDamper* Terpilih<sup>20</sup>

- b. *Smoke&heat ventilating*, alat ini dipasang pada daerah-daerah yang menghubungkan udara luar. Kalau terjadi kebakaran, asap yang timbul segera dapat mengalir keluar, sehingga para petugas pemadam

<sup>19</sup> <http://www.indobara.co.id>, diakses pada 25 Juli 2017, pada pukul 16.05 WIB

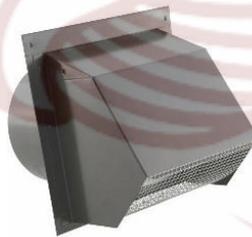
<sup>20</sup> [www.actionair.co.uk](http://www.actionair.co.uk), diakses pada 17 Agustus, pada pukul 12.55 WIB

kebakaran akan terhindar dari asap-asap tersebut.



Gambar 46. *Smoke&Heat ventilating* Terpilih<sup>21</sup>

- c. *Vent&exhaust*, dipasang di depan tangga kebakaran yang akan berfungsi menghisap asap yang akan masuk pada tangga yang akan dibuka pintunya. Dapat pula dipasang di dalam tangga, secara otomatis berfungsi memasukkan udara untuk memberikan tekanan pada udara di dalam ruang tangga.



Gambar 47. *Vent&Exhaust* Terpilih<sup>22</sup>

Sistem keamanan dari ancaman kejahatan manusia (pencurian) diterapkan dengan security, *CCTV* (Close Circuit Television) yang terkoneksi langsung dengan saluran internet.

<sup>21</sup> [www.hpac.com](http://www.hpac.com), diakses pada 17 Agustus, pada pukul 13.07 WIB

<sup>22</sup> <http://www.famcomfg.com/exhaust-hooded-wall-vent-with-damper-screen-spring-gasket-powder-finish>, diakses pada 18 Agustus 2017, Pada pukul 21.42WIB

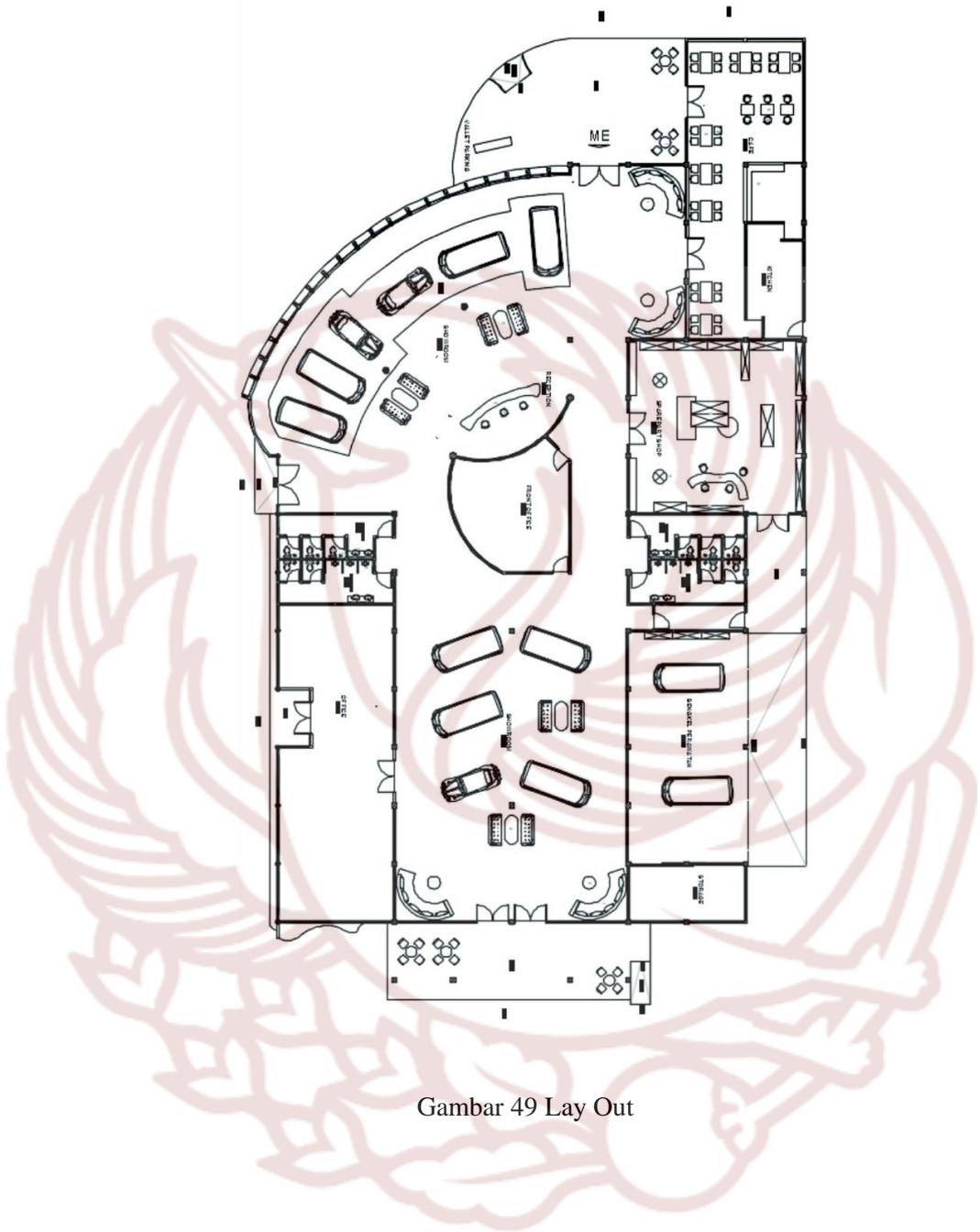


Gambar 48. CCTV Terpilih<sup>23</sup>

## BAB IV HASIL DESAIN

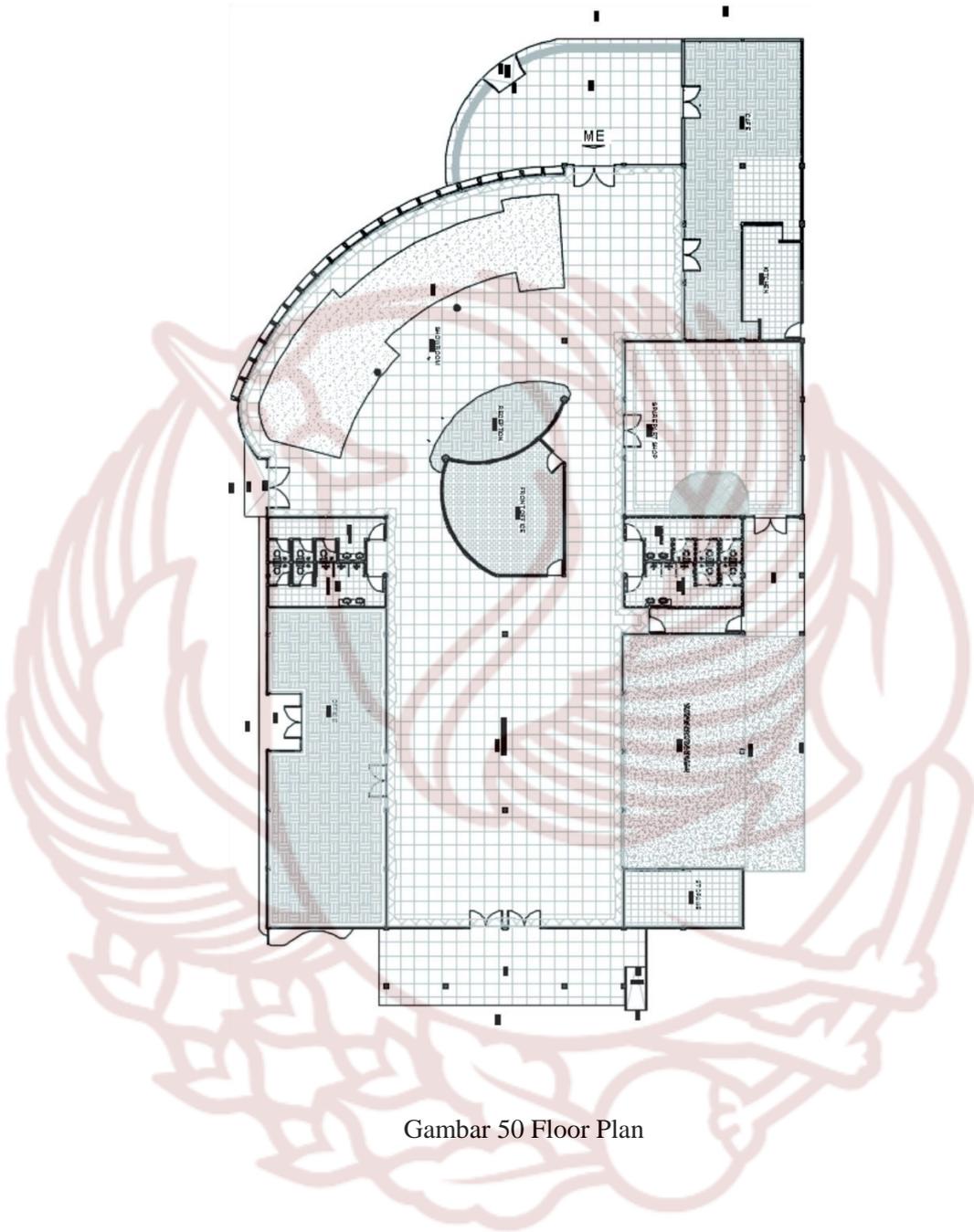
### A. Desain Lay Out

<sup>23</sup> <http://www.panasonic.com>, diakses pada 02 Agustus 2017, pada pukul 03.47 WIB



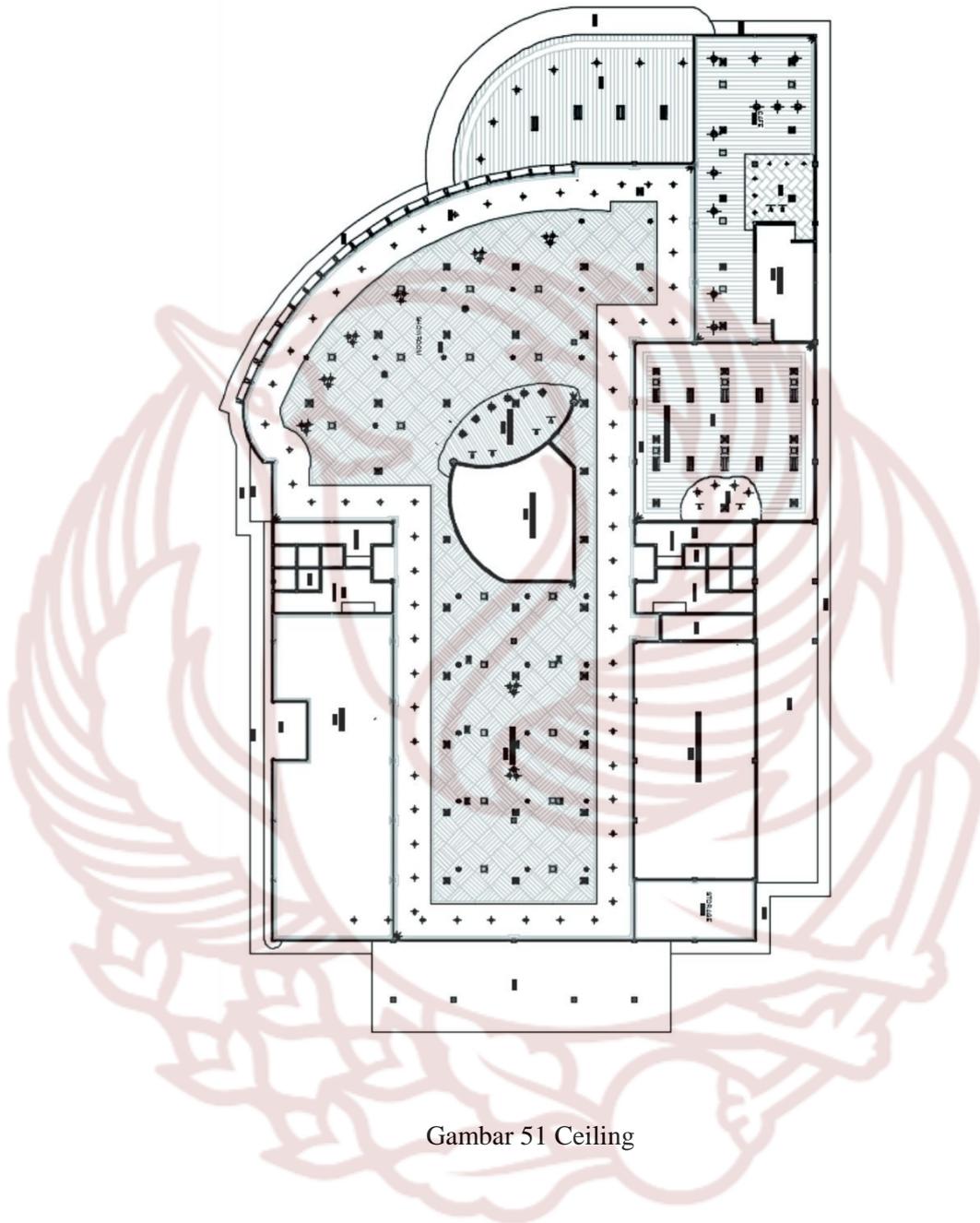
Gambar 49 Lay Out

## B. Desain Lantai



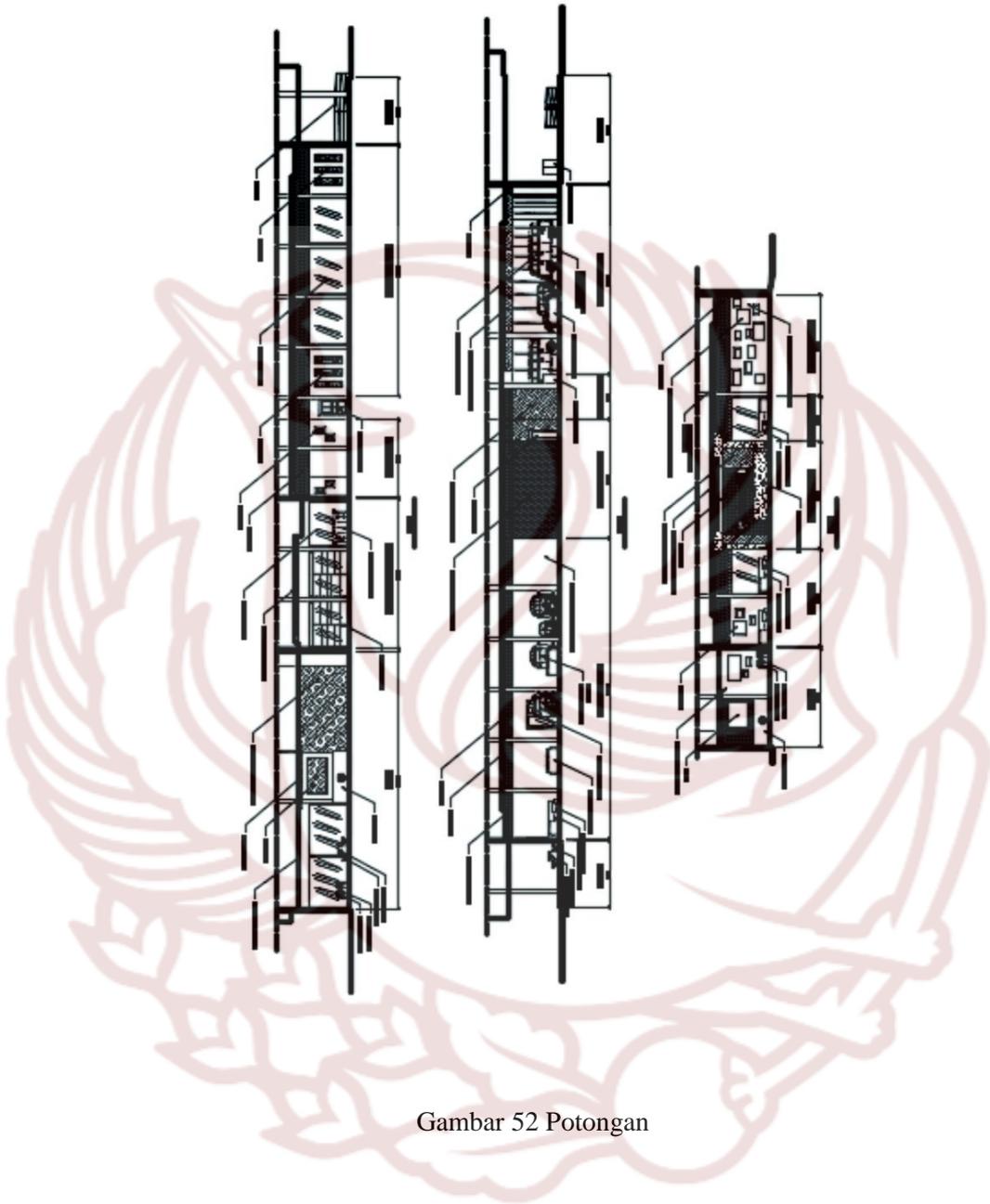
Gambar 50 Floor Plan

### C. Desain Ceiling



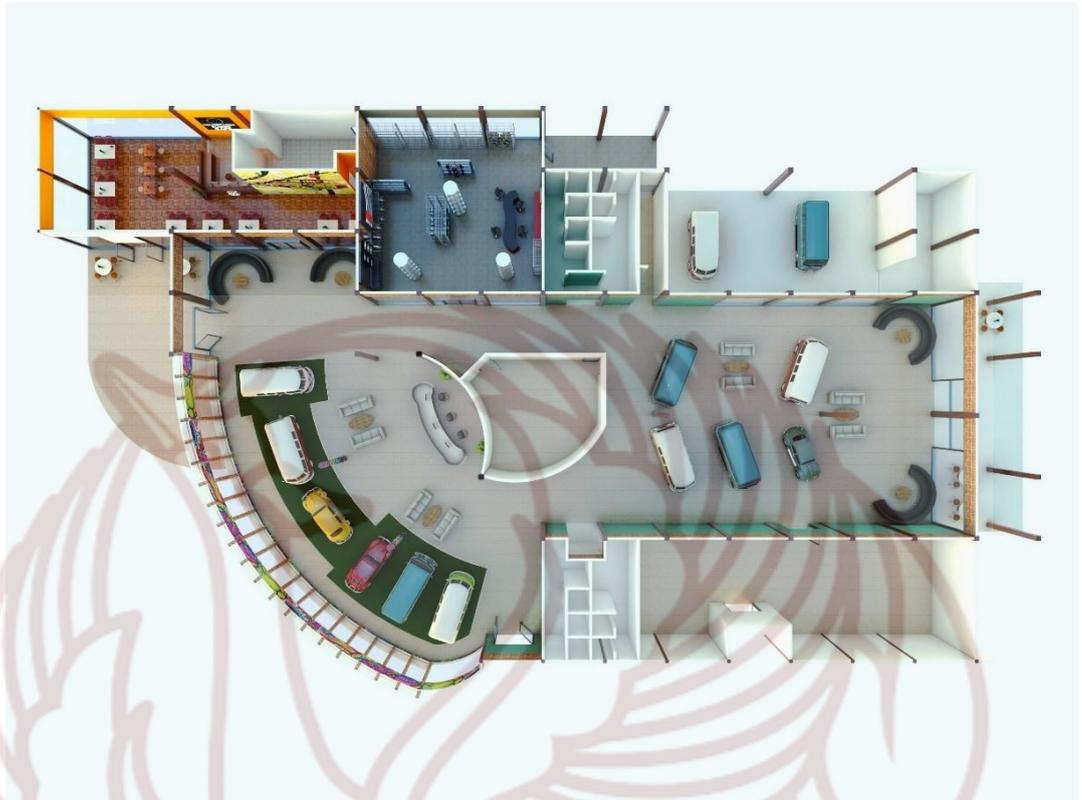
Gambar 51 Ceiling

**D. Elevasi / Potongan**



Gambar 52 Potongan

**E. Perspektif**



Gambar 53 Perspektif Lay Out

## 1. Showroom



Gambar 54 Perspektif Showroom 1



Gambar 55 Perspektif Showroom 2



**2. Café**



Gambar 56 Perspektif Café

### 3. Sparepart Shop



Gambar 57 Perspektif Sparepart Shop

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Banyaknya penggemar mobil Volkswagen klasik di Surakarta dan sekitarnya saat ini belum diimbangi dengan adanya fasilitas showroom khusus, fasilitas modifikasi dan perawatan, serta toko sparepart khusus Volkswagen Klasik. Kurangnya fasilitas ini menyulitkan pecinta mobil-mobil volkswagen klasik karena rata-rata mobil volkswagen klasik sudah berusia lebih dari tiga puluh tahun dan sudah tidak diproduksi lagi. Kurangnya fasilitas inilah yang menjadi inspirasi perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta sebagai fasilitas jual-beli, modifikasi, restorasi, perawatan, dan sarana ruang pameran bagi pecinta Volkswagen Klasik di Surakarta dan sekitarnya. Tema yang diangkat pada Perancangan *Classic Volkswagen Garage* di Surakarta ini adalah tema retro. Pengertian retro adalah kependekan dari kata “retrospektif” yang berarti kembali pada masa lalu. Pemilihan tema retro bertujuan untuk mengingat kembali dan bernostalgia dengan sejarah salah satu varian Volkswagen klasik yaitu Volkswagen Combi yang sering dijuluki *Hippie van*.

Pada perancangan ini *Psychedelic art* sebagai ikon yang terkenal pada Volkswagen era 1960-an akan digunakan sebagai ide perancangan dengan kombinasi keunikan bentuk-bentuk lekuk body mobil Volkswagen

klasik untuk memberikan kesan retrospektif tahun 1960-an. Perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* dengan fasilitas pendukung yang interaktif dan informatif dimaksudkan untuk memberikan jawaban dari masalah yang ada pada masyarakat khususnya di daerah Surakarta khususnya mengenai kurangnya fasilitas jual-beli, showroom, bengkel restorasi dan modifikasi, dan sarana penjualan suku cadang Volkswagen klasik.

## **B. Saran**

Perancangan interior *Classic Volkswagen Garage* di Kota Surakarta diharapkan mampu memberikan manfaat bagi para pembaca dalam meningkatkan perkembangan dalam apresiasi desain interior dalam usaha memaksimalkan dan mempermudah aktivitas di dalam sebuah bangunan, serta memberikan alternatif penyelesaian desain dengan cara menggunakan pendekatan fungsi praktis, pendekatan antropometri dan ergonomi, dan pendekatan tema / gaya. Konsep analogi retrospektif diharapkan mampu menumbuhkan minat dan ketertarikan pembaca dalam menggali sejarah dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber ide baru dalam kebutuhan masa kini. Perancangan interior ini diharapkan mampu menambah wacana bagi otomania di seluruh Indonesia sebagai wacana fasilitas showroom mobil klasik. Bukan berarti karya ini sudah sempurna dan tidak ada kekurangan, oleh karena itu penulis membuka kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak.

## DAFTAR PUSTAKA

Atmosudirjo, Prajudi. 1982. Administrasi dan Manajemen Umum. Jakarta, Ghalia Indonesia

Edi Tri Sulistya, Sunarmi, Ahmad Fajar A, Buku Ajar Matakuliah Desain Interior Public, Surakarta, UNS Press, 2012,

Francis D.K.ching, *Arsitektur : bentuk dan ruang edisi 3*, Jakarta : Erlangga,2009.

Standar tingkat pencahayaan 1 sesuai SNI 03-6197-2000

*google map*

<http://www.griyatekno.com>

<http://www.engineeringbuilding.blogspot.co.id>

<http://www.agenpemadam.amare.co.id>

<http://www.indobara.co.id>

<http://www.anneahira.com/retro.htm>

<http://www.actionair.co.uk>

<http://www.hpac.com>

<http://www.famcomfg.com/exhaust-hooded-wall-vent-with-damper-screen-spring-gasket-powder-finish>

<http://www.panasonic.com>

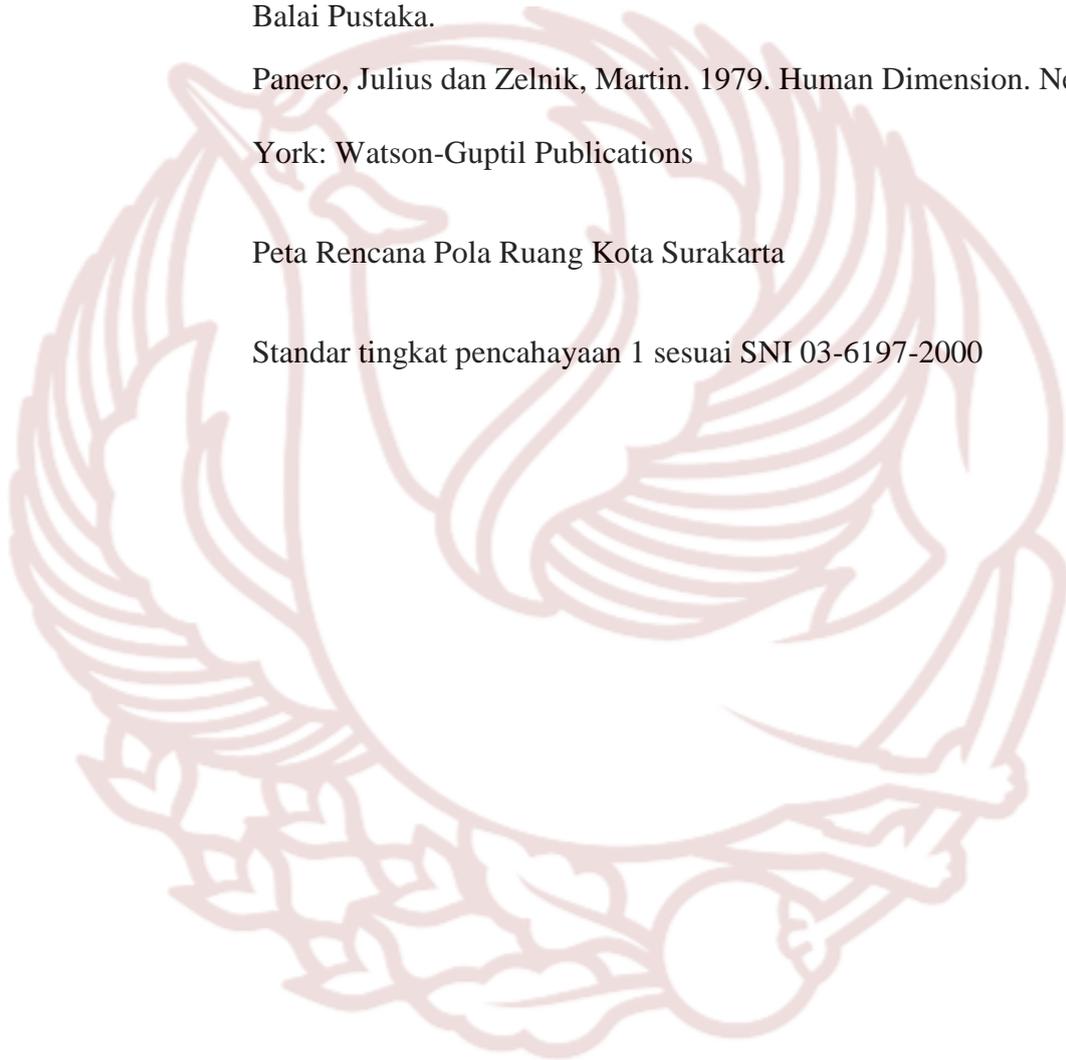
J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Djambatan, Jakarta, 1999: 15.

Nasional, D. P. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 1979. *Human Dimension*. New York: Watson-Guption Publications

Peta Rencana Pola Ruang Kota Surakarta

Standar tingkat pencahayaan 1 sesuai SNI 03-6197-2000



## LAMPIRAN

