

Perancangan Interior Honda CBR Club Surabaya

Sopater Stephen, IGN. Ardana, Grace Mulyono
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: pdaely@yahoo.com; ardanahome@yahoo.com; gracem@petra.ac.id

Abstrak— Perancangan Interior Honda CBR Club Surabaya merupakan bangunan publik yang memiliki fasilitas sebagai tempat berkumpulnya para penggemar dan pengunjung khususnya merek Honda CBR. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan fasilitas kepada penggemar dan masyarakat akan informasi seputar produk Honda CBR yang berasal dari negeri Jepang tersebut. Fasilitas utama Club ini adalah Bar dan cafe, selain itu terdapat pula fasilitas pendukung meliputi ruang exhibition, detailing, bengkel, dsb.

Kata Kunci— Honda CBR Club, Fasilitas, Komunitas

Abstract— Interior design of Honda CBR Club Surabaya is a public building that has a facility as a gathering place for fans and visitors, especially Honda CBR brand. This design aims to provide facilities to the fans and community about information around Honda CBR product derived from the Japanese domestic. The main facility of this Club is the Club Bar and café, and supporting facilities including exhibition space, detailing, workshop, etc.

Keyword— Honda CBR Club, Facility, Community

I. PENDAHULUAN

Awal mula motor Honda CBR hadir di Indonesia adalah pada tahun 2002 dan merupakan produk CBU (*Completely Build Up*) dari Thailand, dalam rangka menguji coba minat pasar di Indonesia, ternyata antusias konsumen baik menurut Honda motor sendiri, akhirnya pada tahun 2011 hadirlah Honda CBR yang diproduksi dalam negeri sendiri hingga sampai hari ini peminatnya terus bertambah.

Honda CBR memiliki keunikan tersendiri di kelasnya, yaitu corak warna cat pada motor tersebut yang cukup unik, warna oranye dan hitam adalah motif warna terbanyak yang diminati dan merupakan varian termahal hanya untuk cat warnanya, hal ini dikarenakan motif cat yang digunakan persis seperti pada ajang balapan motor bergengsi di dunia yaitu *MotoGP*, lalu motor ini merupakan motorsport dengan bobot yang cukup ringan di kelasnya sehingga banyak yang meminati motor ini, di samping itu, harga yang ditawarkan cukup murah jika dibandingkan dengan kompetitor lain untuk motor sekelasnya.

Hal ini menimbulkan minat yang cukup banyak di kalangan masyarakat Indonesia terutama untuk masyarakat Surabaya tersendiri. Karena banyaknya minat untuk memiliki motor

tersebut, mereka memutuskan untuk membentuk suatu komunitas yang di namakan Honda CBR Club yang berada di berbagai daerah mulai dari berbagai varian, dari yang terendah sampai yang paling tinggi.

Namun setelah terbentuk komunitas tersebut, semakin lama jumlah mereka semakin bertambah dan mereka sadar bahwa tidak ada lokasi yang menetap dan tidak ada fasilitas yang dapat menampung aktivitas mereka. Maka dari itu komunitas ini membutuhkan suatu tempat menetap untuk dapat melakukan aktivitas mereka dan dapat mengenalkan motor ini lebih dekat kepada masyarakat lain yang ingin memiliki motor ini.

II. KAJIAN TEORI

A. Lantai

Menurut Pamudji (1999), lantai merupakan tempat berpijak dan merupakan media gerak manusia dari satu tempat ke tempat yang lain. Lantai juga dapat membentuk dasar ruang dengan batas-batas teritorinya.

Penutup lantai merupakan lapisan *final* dari struktur lantai. Oleh karena lantai akan mengalami problem aus dan merupakan bagian terbesar dari luasan permukaan ruang, sebaiknya bahan lantai dipilih berdasarkan pertimbangan baik fungsi maupun estetikanya.

Macam –macam bahan penutup lantai:

- Karpét

Memiliki permukaan yang empuk, sehingga membuat lantai menjadi lembut, lentur dan hangat baik darisegi visual maupun tekstural. Memiliki pola warna yang beragam, dan sifatnya untuk meredam suara. Karpét biasanya dipasang langsung di atas lantai dan bantalan pengisi di bawahnya, tanpa memerlukan lantai akhir. Karpét juga dapat dipasang di atas permukaan lantai yang sudah ada.
- Marmer

Kesan yang ditampilkan oleh marmer sangat indah dan mewah. Marmer ini tahan api dan juga mampu menahan beban yang berat. Marmer tersebut juga dapat digunakan sebagai permukaan dinding batu bata.
- Keramik

Penggunaan keramik sangat mudah, pengerjaan dan perawatannya juga cukup mudah. Tidak membekas saat terkena cairan atau

kotoran. Untuk ruangan yang terkena air sebaiknya menggunakan keramik yang bertekstur kasar supaya tidak licin.

- Granit

Granit merupakan batuan beku yang sangat padat dan kuat atau keras. Umumnya tersedia dalam warna-warna yang gelap dari merah muda, coklat tua dan hitam.
- Kaca

Bersifat transparan. Biasanya dijadikan sebagai ornament dekoratif dengan berbagai macam bentuk dan warna atau motif. Ada beberapa jenis kaca yang khusus:

 - *Laminated or safety glass*
 - *Tempered Glass*
 - *Wire Glass*
 - *Thermal Glass*
 - *Suspended-particle-device glass*
 - *Mirror*
 - *Decorative Glass*

Kenyamanan kaki berkaitan dengan elastisitas material lantai yang digunakan dan tingkat tertentu rasa hangatnya. Rasa hangat lantai mungkin memang benar-benar nyata atau hanya seolah-olah saja. Material lantai dapat dihangatkan dengan radiasi panas dan dipertahankan dengan insulasi yang ada pada lantai. Lantai juga dapat terasa hangat jika permukaan dengan tekstur yang lembut, kekuatan cahaya sampai menengah sampai gelap atau berwarna hangat. Sudah barang tentu ditempat beriklim panas permukaan lantai sejuk lebih nyaman dari pada yang hangat.

B. Dinding

Dinding merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang, baik sebagai unsur penyekat atau pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif.

Dalam pengembangannya dinding juga merupakan elemen penahan struktur dari bangunan selain kolom karena itu dinding harus direncanakan sebaik mungkin terhadap eksteriornya sebagai akibat interior yang langsung diubah. (Suptandar 145-47)

Dinding merupakan unsur vertical dari suatu ruangan yang dapat menjadi penyangga bidang lantai atau suatu bangunan. Unsur tersebut mengendalikan kontinuitas visual serta ruang antar ruang dan ruang luarnya. Dinding juga merupakan alat bantu penyaring udara, cahaya dan sebagainya yang melalui ruang-ruang dalam ruang suatu bangunan. (Ching 105)

Untuk membagi ruangan pada sebuah toko digunakan tiga macam dinding yaitu:

- Dinding permanen : dinding yang memiliki struktur atau kolom
- Partisi yang berdiri dari lantai sampai plafon.
 - berfungsi untuk membagi area servis dan area privat
 - untuk membentuk ruang privat
- Partisi freestanding
 - berfungsi untuk membagi dan memisahkan dua ruang tanpa membatasi *view* (pandangan) pengunjung

- mudah dipindahkan

C. Plafon

Plafon juga merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang. Selain menjadi tempat berlindung dari cuaca juga memberi efek bentuk bangunan seutuhnya. Selain itu plafon juga bisa mencerminkan karakter dari suatu ruang. Plafon selain untuk fungsionalitas dalam desain juga berfungsi untuk menutup perlengkapan *engineering* dan sistem utilitas lainnya. Aktifitas yang terjadi pada suatu ruang akan menentukan fungsi ruangan tersebut selanjutnya fungsi dari ruangan tersebut akan menentukan bentuk plafon serta material-material yang digunakan.

(Suptandar 167)

Menurut penggunaan material, plafon dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

- Accountical Ceiling : berfungsi sebagai isolator suara dan mengurangi tingkat kebisingan suara.
- Luminous Ceiling : berfungsi untuk memendarkan cahaya dan memberi efek khusus pada ruangan.
- Baffle Ceiling : berfungsi untuk meredam suara dan memberikan suasana tertentu pada ruangan. (Designing to Sell 7).

D. Perabot

Perabot, berdasarkan kualitas desainnya, dapat menambah atau membatasi fisik secara nyata. Badan kita akan memberitahu jika sebuah kursi tidak nyaman untuk diduduki, atau jika meja terlalu tinggi atau terlalu rendah untuk kita gunakan. Pasti ada umpan balik yang memberi tahu kita apakah sebuah perabot sudah sesuai dengan fungsinya semula.

Oleh karena itu, manusia adalah faktor utama yang mempengaruhi bentuk, proporsi dan skala perabot. Perabot dapat terbuat dari kayu, metal atau plastic. Masing-masing memiliki kekuatan dan kelemahan yang harus dipahami dalam mendesain atau konstruksi agar bagian tersebut kuat, stabil, awet pada saat digunakan. (Ching 244-45).

III. METODE PENELITIAN

Metode Pengambilan Data

Data yang diperlukan untuk perancangan dikelompokkan berdasarkan sumber data yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Berdasarkan Sumber Data

Berdasarkan sumber datanya, jenis data yang digunakan penulis untuk karya desain ini adalah:

- Data Lapangan

Menggunakan data-data yang diperoleh melalui survey di lapangan dengan teknik pengamatan dan wawancara. Data lapangan yang diperlukan adalah data yang berhubungan dengan ruang-ruang yang terdapat dalam *workshop, cafe, souvenir shop, galeri*, terutama tempat-tempat yang menjadi tempat berkumpulnya Honda CBR Club, ruang-ruang yang berhubungan dengan akses publik, interior ruang-ruang yang ada, besaran ruang, struktur organisasi, pola aktifitas pengunjung

maupun karyawan dan data-data lain yang mendukung perancangan.

- Data Literatur
Menggunakan data-data berupa teori-teori standar yang berhubungan dengan perancangan.

2. Berdasarkan Sifat Data

Berdasarkan sifat data yang dibutuhkan penulis untuk perancangan ini adalah:

- Data Kuantitatif
Menggunakan data yang berupa angka yang digunakan sebagai dasar atau standar dalam perancangan antara lain dapat berupa dimensi, jumlah maupun luasan. Antara lain, standar perabot, standar ukuran, benda yang berhubungan dengan pameran, standar utilitas ruang.
- Data Kualitatif
Menggunakan data bukan berupa angka yang digunakan untuk menjelaskan permasalahan desain yang ada secara deskriptif.

Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penyusunan karya desain ini adalah:

- Studi Pustaka, pengumpulan data melalui studi kepustakaan ini akan bermanfaat bagi penelitian sebagai tolak ukur dan bahan pertimbangan terhadap fakta yang terdapat pada objek penelitian. Data yang diperlukan melalui studi eksplorasi materi di Perpustakaan Petra, melalui *browsing* internet dan melalui membaca buku-buku yang berhubungan dengan permasalahan desain.
- Studi Lapangan, yaitu dengan mengadakan survei di beberapa *workshop*, *cafe*, *dealer* tempat beberapa komunitas motor sering berkumpul, serta tempat-tempat lainnya yang terkait dengan perancangan.

Studi lapangan dilakukan dengan memakai metode sebagai berikut:

1. Wawancara, dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait dari beberapa orang baik pengurus, pengunjung, pengamat, dengan maksud agar perancang mengetahui data-data yang ada dilapangan yaitu segala bentuk kekurangan dan kendala desain interiornya serta wawancara dengan pihak-pihak terkait Honda CBR Club agar dapat mengetahui keinginan dan segala aktifitas yang biasa mereka lakukan sehingga nantinya perancang dapat menciptakan sebuah tempat yang mampu mawadahi segala kebutuhan para pecinta moge khususnya.
2. Survei, dengan meninjau beberapa tempat yang berhubungan dengan perancangan secara langsung serta mengadakan pengamatan dan pengukuran objek dalam ruang-ruang yang ada, seperti luasan ruang, kebutuhan perabot, fungsi ruang, desain ruang yang diperlukan dalam perancangan.
3. Dokumenter, dengan merekam dan mendokumentasikan keadaan dan kegiatan yang sedang berlangsung di dalam ruang-ruang yang

terkait dengan perancangan serta merekam kegiatan-kegiatan Honda CBR Club.

Metode Pengolahan Data

Data yang telah terkumpul dari data lapangan, data tipologi dan data literatur diolah dengan cara disusun dan dianalisa dengan baik untuk hasil yang maksimal dalam perancangan.

Metode Analisis Data

Data yang telah didapat yaitu data lapangan yang dikaitkan dengan data literatur dan data tipologi, kemudian dibandingkan dalam proses analisis data. Dalam proses analisis data, data yang dikaji berupa analisis site (luar dan dalam tapak bangunan), analisis dan pola pemakai, struktur organisasi, analisis kebutuhan, kapasitas dan karakteristik ruang, pola hubungan antar ruang dan sirkulasi antar ruang. Dari data-data tersebut, masalah yang timbul akan dipecahkan melalui alternatif zoning dan grouping. Solusi/pemecahan masalah tersebut akan memunculkan ide/gagasan serta desain baru yang lebih baik dan inovatif.

IV. DESKRIPSI PERANCANGAN

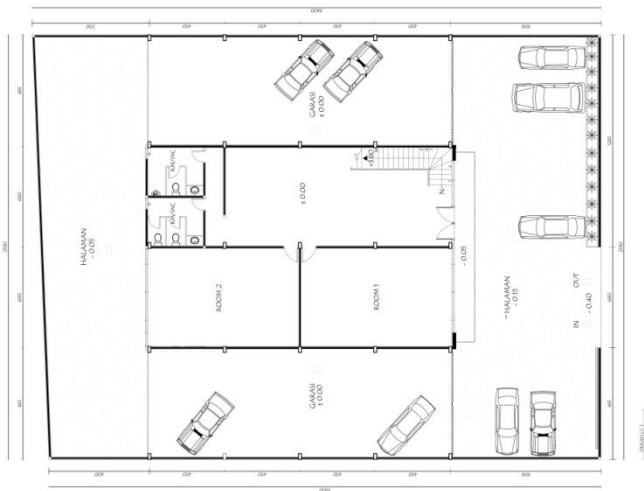


Gambar.2. *Site Plan*

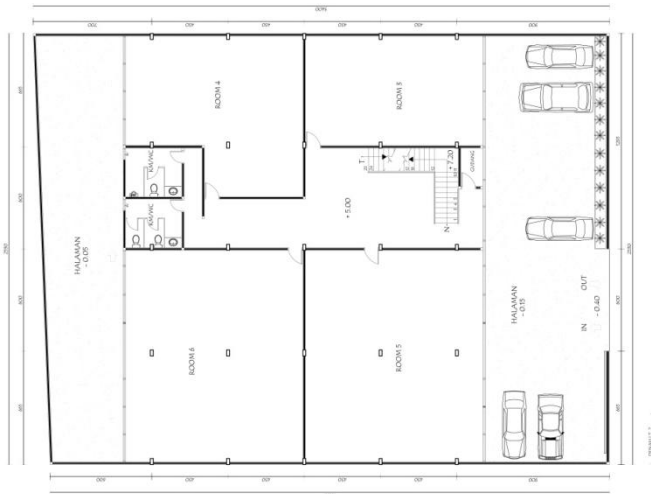
Sumber : Google Map

Lokasi obyek perancangan:

Alamat	: Jl. Embong Trengguli no. 24
Bentuk Bangunan	: Gedung Bertingkat
Gaya Arsitek	: <i>Modern</i>
Gaya Interior	: <i>Modern</i>
Tata Kondisional	
Sebelah Utara	: Gedung Grahadi
Sebelah Barat	: Taman Apsari
Sebelah Selatan	: PT. PLN
Sebelah Timur	: Gereja Bethany Trengguli
Hadap Bangunan	: Barat Daya



Gambar .3. Lay-out Lt.1
Sumber : Data Pribadi



Gambar .4. Lay-out Lt.2
Sumber : Data Pribadi



Gambar .5. Tampak Depan
Sumber : Data Pribadi

Posisi site bangunan terletak strategis di tengah kota, sehingga untuk menuju site tidaklah sulit. Site bangunan ini terletak di daerah perkantoran, sehingga untuk acara event yang diadakan malam hari tidak akan mengganggu sebelah mau sebrang site. Site yang di gunakan secara optimal hanyalah dua lantai untuk dapat memaksimalkan desain dan konsep.

Situasi siang hari di daerah site cukup ramai, karena adanya aktifitas perkantoran dari pagi hingga sore hari. Daerah site aman dari tindakan kriminalitas, dikarenakan site dan sekitarnya di jaga 24 jam penuh oleh TNI, sehingga meminimalisir kemungkinan tindakan kriminalitas.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep

Permasalahan utama yaitu tidak adanya tempat bagi komunitas Honda CBR Club untuk mengadakan suatu aktifitas dengan baik. Karena selama ini mereka ada di jalan dan melakukan semua aktifitasnya berdasarkan perjanjian via nomor telpon ataupun jejaring sosial. Maka dari itu muncul suatu solusi yang dilihat oleh penulis untuk dapat di manfaatkan pada permasalahan tersebut.

Salah satu solusinya yaitu menghadirkan suatu tempat yang dapat mewadahi kegiatan dari Honda CBR Club Surabaya, sehingga mereka dapat beraktifitas dengan bebas dan dengan adanya wadah ini, mereka dapat memberikan edukasi dan informasi kepada pengunjung yang datang ke tempat ini.

Honda CBR Club sendiri memiliki logo yang mirip dengan lambang honda sendiri yaitu sayap. Yang artinya ingin terbang bebas dan mampu melindungi serta bernaung di bawahnya. Begitu juga dengan konsep yang muncul yaitu "Great Wing" Great sendiri memiliki arti yaitu kokoh, besar, hebat. Sedangkan Wing adalah sayap Kesimpulannya adalah menghadirkan suatu tempat yang besar yang dapat mewadahi dan menaungi serta melindungi klub dengan aktifitas tertentu di dalamnya.

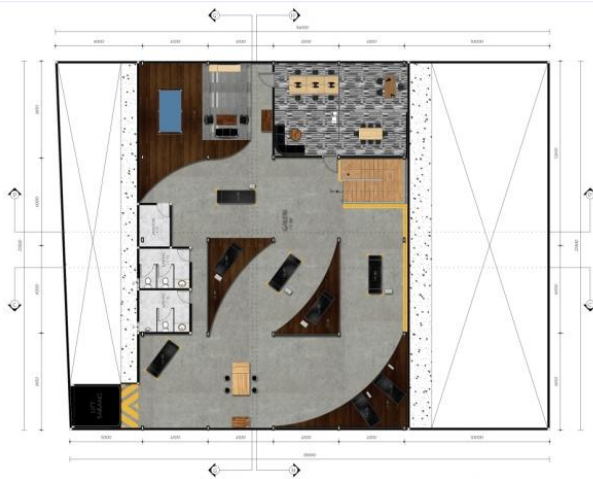
B. Desain Akhir

Dari hasil transformasi yang telah dibuat, ditemukan kelebihan dan kekurangan dalam beberapa desain. Kelebihan dan kekurangan itulah yang menjadi aspek dasar dalam mengembangkan desain desain yang telah terpilih. Dalam proses transformasi desain terdapat banyak perubahan bentuk dari beberapa perabot karena ingin menegaskan jati diri konsep suatu perancangan itu tersendiri. Dan juga beberapa material pendukung seperti lantai, dinding, plafon. Beberapa hal tersebut dapat berubah karena desain yang terpilih menjadi suatu acuan untuk desain yang akan berkembang selanjutnya.

1. Denah Lantai 1 dan 2



Gambar .6. Denah Lt.1
Sumber : Data Pribadi

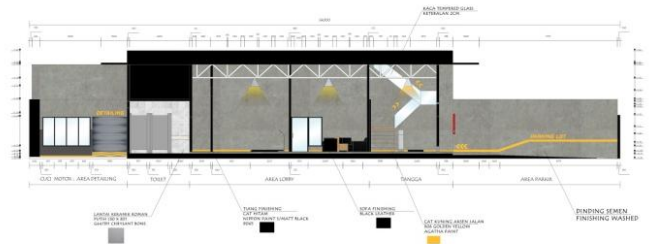


Gambar .7. Denah Lt.2
Sumber : Data Pribadi

2. Tampak Potongan

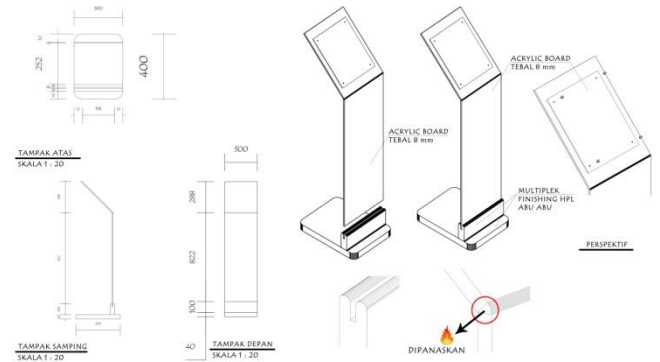


Gambar .8. Tampak Potongan A-A'
Sumber : Data Pribadi

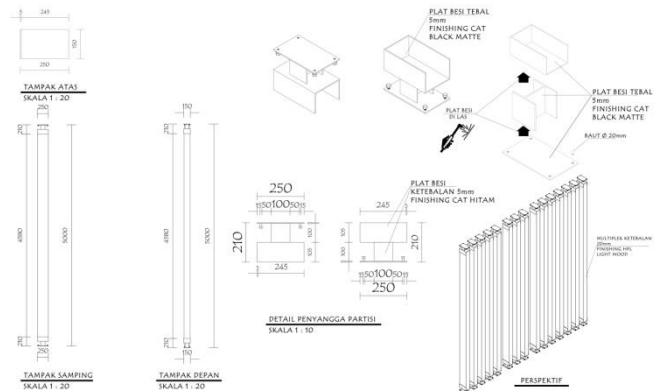


Gambar .9. Tampak Potongan B-B'
Sumber : Data Pribadi

3. Detail Perabot dan Elemen Interior



Gambar .10. Detail Perabot
Sumber : Data Pribadi

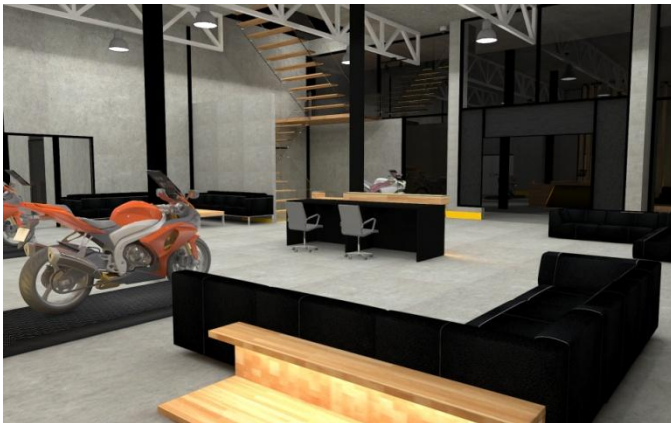


Gambar .11. Detail Elemen Interior
Sumber : Data Pribadi

4. Perspektif



Gambar .12. Perspektif 1
Sumber : Data Pribadi



Gambar .13. Perspektif 2
Sumber : Data Pribadi

II. KESIMPULAN

Bagaimana merancang interior sebuah Club yang memenuhi kebutuhan serta mewadahi aktivitas para pemilik dan penggemar Honda CBR ? Dengan cara merancang interior sebuah Club yang memenuhi kebutuhan serta mewadahi aktivitas para pemilik dan penggemar Honda CBR. Dengan ini menjawab pertanyaan dari permasalahan utama yang muncul pada awal merancang.

Banyak sekali *club - club* di Surabaya yang terbentuk secara resmi maupun tidak resmi. Salah satunya adalah Honda CBR Club Surabaya. Banyak *club - club* INI TIDAK MEMILIKI TEMPAT khusus, sehingga kebanyakan dari mereka memilih tempat nongkrong yang berada di pinggir jalan. Salah satunya adalah Honda CBR Club Surabaya, beberapa club Honda CBR memilih tempat nongkrong di pinggir jalan pusat kota, salah satunya Jalan Basuki Rahmat. Oleh karena itu, *club - club* ini membutuhkan fasilitas khusus yang dapat menampung hobi mereka. Dengan adanya fasilitas yang dapat menampung kegiatan mereka, masyarakat tidak perlu ragu lagi untuk bergabung dan bertukar informasi khususnya Honda CBR.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama perancangan interior Honda CBR club ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada *owner* bangunan yang tempatnya bersedia dijadikan sebagai data lapangan dalam perancangan ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Sege nap dosen, tutor, dan staf Program Studi Desain Interior, yang selalu mendukung, dan memberikan banyak pelajaran berharga kepada penulis, memberikan masukan dan inspirasi yang berguna bagi penulis dalam perancangan desain..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Barr, Vilma and, Charles.E.Broudy. *Designing to Sell*. USA: McGraw-Hill Book Company, 1976.
- [2] Broudy, Charles E. *Time Saver Detail For Store Planning And Design*. New York: Hill Book Company, 1995.
- [3] Ching, Francis D.K. *Arsitektur Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga. 1991.
- [4] Ching, Francis D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. 1996.
- [5] De Chiara, Joseph. *Time Saver Standards For Interior Design and Space Planning, 7th Edition*. Mc Graw Hill Professional Book. New York: 1990.
- [6] Endar & Sulastiningrum. *Pengantar Akomodasi&Restaurant*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- [7] J. Panero, M. Zelnik J. DeChiara. *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning, 2nd Edition*. New York: McGraw-Hill Professional, 2001.
- [8] Pilatowicz, Grazyna 1954. *Eco-interiors : a guide to environmentally conscious interior design*. New York : Wiley, 1995.
- [9] Soekresno. *Manajemen Food and Beverage Edisi ke II*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2000.
- [10] Somer, Robert. *Personal Space; Updated, The Behavioral Basis of Design*. England: Bosko Book, 2007.
- [11] Suptandar, Pramuji. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan, 1999.
- [12] Suptandar, Pramuji. *Pengantar Desain Interior Untuk Mahasiswa*. Jakarta. Djambatan, 1999.
- [13] <http://www.astra-honda.com/index.php/sejarah-astra-honda-motor/>
- [14] <http://world.honda.com/CBR1000RR/history/timeline/>