

# Perancangan Interior Fasilitas Bagi Komunitas Sepeda Tua di Surabaya

Afriansyah Winata, Lintu Tulistyantoro, Yohan Santoso  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* afriansyahwinata@gmail.com; lintut@petra.ac.id; yohansantoso\_lie@yahoo.com

**Abstrak**— Surabaya adalah salah kota besar yang memiliki banyak budaya atau biasa kita sebut *multicultural* yang menyebabkan banyaknya kesamaan hobi, salah satunya mengkoleksi sepeda tua. Komunitas sepeda tua Indonesia adalah sebuah komunitas yang mengkoleksi banyak sepeda-sepeda tua dan memberikan edukasi kepada masyarakat tentang koleksi sepeda tuanya dan bagaimana merawat sepeda tersebut dan belum memiliki fasilitas yang memadai. Sebuah desain fasilitas dengan konsep kontras dirancang untuk memwadhahi setiap kegiatan dari komunitas sepeda tua ini, mulai dari mengkoleksi, kumpul, mengedukasi sampai mengutak-atik part-part sepeda yang sudah mulai rusak. Konsep desain yang kontras akan menarik peminat pengunjung untuk mampir dan melihat koleksi dari galeri komunitas ini, dengan desain yang kontras juga pengunjung tidak akan merasa bosan saat berada dan sedang melihat-lihat koleksi sepeda tua yang ada. Sebuah café didesain selain untuk memfasilitasi kegiatan kumpul rutin dari komunitas sepeda tua, café ini juga bisa dikunjungi oleh umum maupun pengunjung galeri.

**Kata kunci** – fasilitas, galeri, interior, komunitas, sepeda tua

**Abstract**— Surabaya is one big city that has a lot of culture or what we call *multicultural* caused many hobbies in common, one of which collects old bikes. Indonesia old bike community is a community that collects a lot of old bicycles and to educate the public about the collection of old bicycle and how to take care of the bike and do not have the facilities to accommodate. A facility design with contrast concept is designed to accommodate every activity of this old bike community, ranging from collecting, gathering, educating to tamper with spare-parts that have been damaged. Contrasting design concept enthusiasts will attract visitors to stop by and see the collection of the gallery this community, with a design that contrasts well as visitors will not feel bored while and was looking through a collection of old bikes there. A café designed addition to facilitating routine gathering of old bike community, this café can also be visited by the public and visitors gallery.

**Keyword**— community, facilities, galleries, interior, old bike

## I. PENDAHULUAN

SEPEDA adalah salah satu jenis transportasi darat yang memiliki roda dua atau tiga yang memiliki setang, tempat duduk, dan sepasang pengayuh yang digunakan untuk menggerakkannya, dan menurut *Ensiklopedia Columbia* diperkirakan berasal dari Perancis. Di Indonesia sepeda sudah digunakan sejak zaman Hindia-Belanda, sepeda itu adalah

sepeda tua yang biasa kita kenal dengan sebutan sepeda onthel, sepeda unta, maupun sepeda kebo. Keberadaan sepeda ini cukup langkah sekarang ini, dan biasanya sudah berada di beberapa museum sejarah di Indonesia.

Surabaya adalah salah kota besar yang memiliki banyak budaya atau biasa kita sebut *multicultural*, itu bisa kita lihat dari banyaknya suku dan budaya yang ada seperti, cina, arab, jawa, Madura, sunda, hindi, eropa dan masih banyak lagi. Banyak suku dan budaya tentunya juga menimbulkan banyak hobi dan kesamaan hobi, salah satunya adalah hobi melestarikan benda-benda tua, seperti sepeda tua.

Komunitas sepeda tua di Surabaya atau biasa disebut “KOSTI” adalah salah satu dari banyak komunitas yang melestarikan, menggunakan sepeda tua. Komunitas ini biasa berkumpul di seputaran taman Bungkul Surabaya, maupun di seputaran KBS (Kebun Binatang Surabaya). Komunitas sepeda tua ini masih belum memiliki tempat untuk menyalurkan hobi mereka yang bisa dibilang positif, karena melestarikan sepeda tua itu juga bisa dikatakan sebagai edukasi bagi masyarakat luas tentang apa itu sepeda tua, bagaimana bentuknya, bagaimana cara merawatnya, dan bahkan hingga sejarahnya.

Komunitas sepeda tua atau KOSTI ini memiliki anggota kurang lebih 100 orang yang aktif dalam komunitas. KOSTI adalah sebuah komunitas resmi yang memiliki beberapa kegiatan rutin seperti, Baksos, *Gathering*, Edukasi ke masyarakat, *Touring*, *Workshop*, *Collecting*. Setiap kegiatan atau acara event KOSTI ini mendapat dana sponsorship. KOSTI juga cukup sering mengikuti event-event terbuka lainnya, juga biasa mengadakan *Gathering International* dengan orang-orang asing yang penggemar sepeda tua. Setiap anggota KOSTI tentunya memiliki banyak koleksi sepeda-sepeda tua yang unik dan langka. Setiap sepeda tersebut harus didata agar jumlah sepeda tua yang ada di Surabaya ini bisa diketahui jumlahnya. seperti milik pak Slamet, beliau sendiri memiliki 13 macam sepeda tua dirumahnya yang diletakkan begitu.

Memberikan fasilitas sebuah *Gallery* pada komunitas ini karena KOSTI ini adalah sebuah komunitas yang unik, dan membutuhkan fasilitas untuk meletakkan dan mendata setiap sepeda yang dimiliki dan di koleksi, dan tentunya dengan adanya fasilitas ini juga dapat bermanfaat bagi masyarakat luas tentang sepeda tua.

**A. Rumusan Masalah**

Komunitas sepeda tua ini masih belum dapat menyalurkan hobi mereka dengan baik, karena terbatasnya lokasi, waktu dan financial. Komunitas ini juga belum bisa dikatakan sebagai komunitas yang edukatif karena terbatasnya tempat atau bahkan belum memiliki fasilitas atau tempat untuk melakukannya, walaupun komunitas ini berpotensi untuk mengedukasi masyarakat tentang sepeda tua.

Adapun rumusan masalah yang muncul sebagai berikut:

- Bagaimana mendesain fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan dan setiap kegiatan dari komunitas ini.
- Bagaimana mendesain sebuah fasilitas agar komunitas ini bisa mengedukasi masyarakat dengan hobi mereka.

**B. Tujuan dan Manfaat**

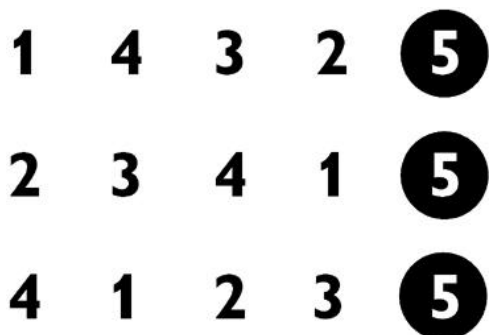
- Dengan adanya perancangan fasilitas ini, dapat memfasilitasi setiap kegiatan dari komunitas sepeda tua /KOSTI, dan tentunya memberikan sebuah fasilitas yang dapat membantu/mengedukasi masyarakat yang memiliki hobi serupa dan belum masuk dalam anggota komunitas, maupun yang sudah tentang apa itu sepeda tua, sejarah sepeda tua, jenis dan macam sepeda tua dari tahun ke tahun.
- Dan dengan adanya perancangan ini semoga desainer lebih mampu memahami dan menguasai tentang mendesain sebuah ruang publik, dan ruang yang memfasilitasi setiap kegiatan dari penggunaanya.

**C. Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan diadopsi dari *Problem Seeking* yang kemudian disesuaikan dengan metode yang digunakan dalam perancangan.

*Problem Seeking* adalah sebuah metode yang pada umumnya mempunyai 5 tahapan yang pasti yaitu, *Establish Goals, Collect and Analyze Fact, Uncover and Test Concepts, Determine Needs, State the Problem*. Dari kelima tahapan diatas ada 4 informasi khusus yang dibutuhkan saat menggunakan metode *Problem Seeking* yaitu, *Function, Form, Economy, Time*.

5 tahapan tadi tidak memiliki urutan yang pasti sesuai dengan urutan 1 sampai 5, urutan tahapan disesuaikan dengan tahapan mana yang memungkinkan untuk dilakukan terlebih dulu. Akan tetapi tahapan nomor 5 akan dan harus berada di akhir.



Gambar 1. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan menggunakan urutan sebagai berikut :

- 1.) *Fact*  
Mencari setiap data-data lapangan yang ada, fakta-fakta yang ada dilapangan dengan hasil wawancara, buku-buku terkait dan sumber-sumber terpercaya lainnya.
- 2.) *Needs*  
Mencari semua kebutuhan kebutuhan yang berhubungan dengan perancangan. Baik melalui wawancara ataupun sumber-sumber lainnya yang terpercaya.
- 3.) *Concepts*  
Menentukan konsep garis besar perancangan.
- 4.) *Goals*  
Menentukan arah tujuan dan capaian-capaian dalam perancangan.
- 5.) *Problem*  
Mencari masalah yang ada setelah melalui ke-4 tahapan sebelumnya.

Setelah melakukan 5 tahapan tersebut kemudian ditambahkan 1 lagi tahapan yang penting yaitu pemecahan masalah. Tahapan ini yang nantinya menjadi acuan pada setiap apa yang akan diaplikasikan pada perancangan.

II. KAJIAN TEORI

**A. Kosti**

KOSTI merupakan sebuah komunitas sepeda tua yang berada diseluruh kota besar di Indonesia, Komunitas yang berada disurabaya ini memiliki beberapa spot untuk berkumpul pada malam hari, mereka biasa berkumpul di sekitaran taman Bungkul Surabaya, PTC, Hotel Majapahit, dan perpustakaan dekat KBS (gedung museum mpu tantular lama).

Komunitas ini juga memiliki beberapa kegiatan rutin seperti,

- Baksos
- *Gathering*
- *Touring*
- Edukasi ke masyarakat
- *Workshop*
- Kolektor

Komunitas ini juga sering mengikuti beberapa event-event besar kota Surabaya.

Kosti sendiri memiliki jumlah anggota yang cukup banyak, kurang lebih 800 anggota yang aktif dalam komunitas sejava timur, dan sekitar 70 orang anggota yang berdomisili di Surabaya. Dimana latar belakang setiap anggota komunitas ini adalah pekerja kantoran, guru dan beberapa orang-orang yang memang hobi mengkoleksi jenis-jenis sepeda tua. Kegiatan *Gathering* atau *meet up* komunitas biasa dilakukan di seputaran taman bungkul, bekas museum mpu tantular, dan seputaran kebun binatang Surabaya.

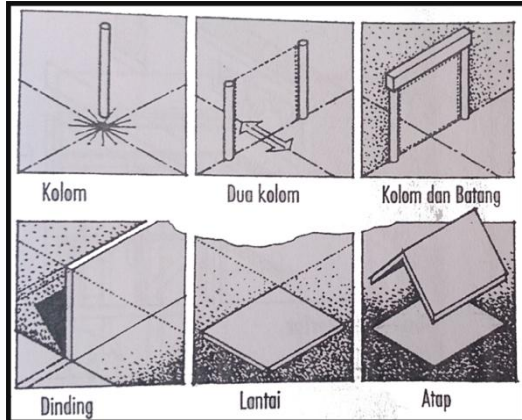
**B. Teori Ruang**

Ruang merupakan bahan utama dalam palet desainer dan elemen yang sangat penting bagi desainer. Melalui volume ruang kita dapat bergerak, melihat bentuk, mendengar suara, merasakan angin, dan kehangatan matahari. Ruang mendeskripsikan karakteristik sensual dan estetika dari berbagai elemen bidangnya.

Elemen Geometri, titik, garis, bidang, dan volume dapat

diatur dan mengungkapkan tentang definisi ruang. Dalam arsitektur elemen pokok ini menjadi kolom, batang dan bidang linier, lantai serta atap.

- Kolom menandai titik dalam ruang dan memperlihatkannya kedalam tiga dimensi.
- Dua Kolom mendefinisikan membran ruang yang bisa kita lalui.
- Dengan tambahan batang, kolom menjadi batas bidang transparan.
- Dinding, bidang yang polos menandai ruang dan memisahkan yang di sini dengan yang di sana.



Gambar 2, Elemen Pembentuk Ruang

Lantai mendefinisikan bidang ruang dengan teritori. Atap memberikan pelindung atas volume ruang dibawahnya.

**C. Personal Distance**

- *Intimate Distance* (Jarak bicara intim)  
Pembicaraan dua orang atau lebih yang sudah sangat intim seperti sedang berpacaran atau antara keluarga sejauh kurang lebih 45 cm, kecuali pada tempat-tempat tertentu seperti elevator, bus, antrian dimana penjagaan jarang tidak mungkin terhindarkan, namun demikian masing-masing pihak akan menjaga teritorinya.
- *Personal Distance* (Jarak bicara pribadi)  
Jarak sejauh 60 – 100 cm dalam suatu ruang pribadi dimana tidak semua orang bisa memasukinya
- *Sosial Distance* (Jarak bicara sosial)  
Jarak interaksi public dalam suatu ruang pertemuan sejauh 150 – 300 cm.
- *Public Distance* (Jarak bicara public)  
Jarak bicara di dalam hall antara pembicara dengan audience seperti pada convention hall bisa mencapai 20 – 30 meter sehingga dibutuhkan pengeras suara.
- *Proxemics distance* (Jarak lingkungan)  
Jarak komunikasi yang terjadi dalam pertemuan umum dimana satu sama lain belum kenal tapi memungkinkan terjadi interaksi. Misalnya menunggu diruang tunggu.

**D. Galeri**

Galeri dirancang untuk memberikan pengalaman visual yang berkesan bagi pengunjung dan mampu menampilkan

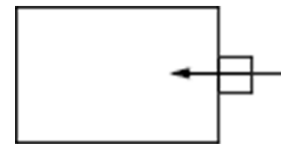
keunggulan objek yang dipamerkan.

**E. Penataan Galeri**

- *In Show Case* : benda yang dipamerkan berukuran kecil sehingga di perlukan wadah yang tembus pandang.
- *Free Standing on the Floor or Plinth or V Support* : benda yang dipamerkan berukuran besar sehingga di perlukan wadah dengan ketinggian lantai.
- *On Walls or Panels* : benda karya seni ditempatkan pada dinding ruangan/dinding partisi yang di batasi pembatas ruang,hal ini biasanya di lakukan pada karya seni lukisan dan fotografi.

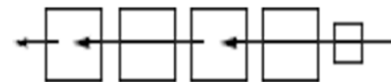
**F. Sirkulasi Galeri**

- *OPEN PLAN* : Sirkulasi sederhana yang bebas terbuka pada gallery (28.7a)



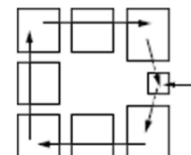
Gambar 3. Sirkulasi 28.7a  
Sumber : Ernest 2002 p208

- *LINEAR* : Sebuah sirkulasi ruang dengan awal, tengah dan akhir . (28.7b)



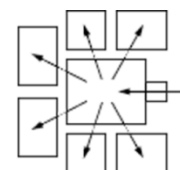
Gambar 4. Sirkulasi 28.7b  
Sumber : Ernest 2002 p208

- *LOOP* : Sebuah alur sirkulasi yang diatur untuk memutar lokasi hingga kembali ketempat awal (28.7c)



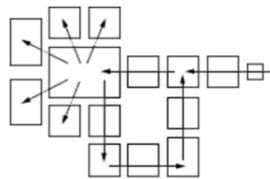
Gambar 5. Sirkulasi 28.7c  
Sumber : Ernest 2002 p208

- *CORE + SATELLITES* : Sirkulasi yang membedakan setiap Sub-bagian pameran, dan mengarah kembali ke pusat informasi di tengah (28.7d)



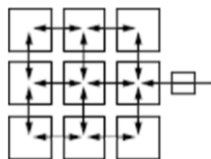
Gambar 6. Sirkulasi 28.7d  
Sumber : Ernest 2002 p208

- **COMPLEX** : Sebuah skema yang lebih kompleks menggabungkan linear , lingkaran dan coresatellite penataan ruang yang khusus disusun untuk memperhitungkan stabil hubungan antara koleksi dan tema (28.7e)



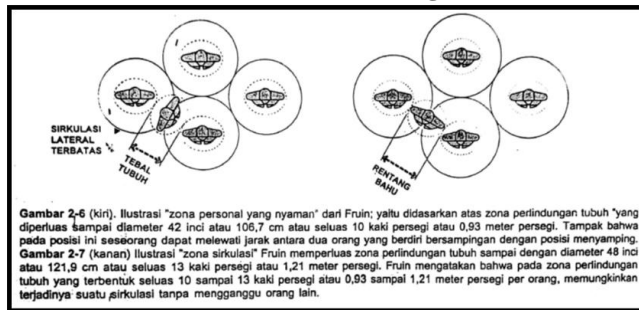
Gambar 7. Sirkulasi 28.7e  
Sumber : Ernest 2002 p208

- **LABYRINTH** : Sebuah pengaturan labirin di mana hubungan antara daerah dapat bervariasi dari pameran ke pameran dengan mengelola sirkulasi umum (28.7f)

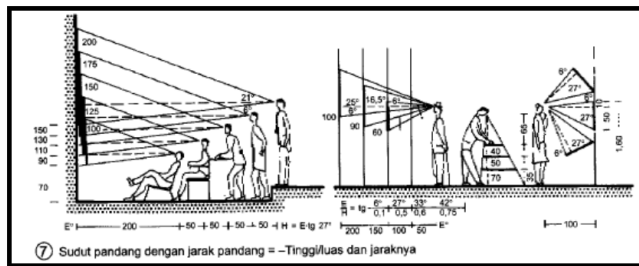


Gambar 7. Sirkulasi 28.7f  
Sumber : Ernest 2002 p208

**G. Dimensi Manusia dan Jarak Pandang**



Gambar 8, Teori Dimensi Manusia



Gambar 9, Teori Jarak Pandang

**H. Teori Café Pelayanan Café**

Sistem pelayanan pada kafe terdapat beberapa macam antara lain:

a. *Self service*

Dimana pengunjung melakukan pelayanan bagi dirinya sendiri. Pengunjung datang mengambil makanan dan minuman yang mereka inginkan, kemudian menuju kasir

dan membayar makanan. Kemudian mereka duduk di tempat yang disediakan. Cara ini berkesan familiar dan bersahabat.

b. *Waiter or waitress service to tables*

Pengunjung datang dan duduk di tempat yang disediakan. Kemudian pramusaji akan melayani mereka. Pramusaji akan melayani mereka mulai Dari pencatatan menu makanan sampai mengantarkan bon pembayaran kepada pengunjung. Cara ini berkesan lebih formal.

c. *Counter service*

Terdapat area khusus yang terdapat *display* makanan yang ada, biasanya digunakan untuk pelayanan yang cepat dan tidak formal.

d. *Automatic Vending*

Menggunakan mesin otomatis. Pengunjung memasukkan koin lalu dari mesin keluar makanan yang dipesan

**I. Teori Warna**

**Psikologi Warna**

Berikut ini adalah beberapa penjelasan mengenai efek-efek yang ditimbulkan oleh sebuah warna, diantaranya:

- **Merah**  
Mempunyai kesan hangat, panas, menggairahkan dan merangsang. Mereka biasanya dihubungkan dengan bahaya dan tegangan. Warna merah yang kuat di area yang besar dapat menghasilkan pengaruh yang kurang enak.
- **Kuning**  
Merupakan warna yang paling lembut dari warna hangat, biasanya dihubungkan dengan kegembiraan. Warna kuning muda yang lembut dikenal sebagai warna aman, dengan tidak ada hal negatif implikasi.
- **Hijau**  
Merupakan warna yang dingin terdekat ke hangat. Warna Hijau sudah menjadi suatu favorit untuk rencana warna yang seimbang menjadi penuh ketenangan, bersifat membangun dan tenang. Warna hijau ini telah sukses dipromosikan baik untuk perkantoran, kelas dan rumah sakit.
- **Biru**  
Merupakan warna yang paling sejuk dari warna dingin, punya kesan istirahat, rasa tenang. Biru yang terang atau solid di area kecil bisa merupakan suatu aksen yang sangat menolong di dalam rencana warna netral hangat.
- **Ungu**  
Merupakan warna yang mempunyai reputasi sebagai warna tak aman dan meragukan. Ungu sering dilihat seperti artistik. Warna ungu lebih mengisyaratkan tekanan dan tegangan.
- **Hitam**  
Mempunyai suatu aksan yang kuat. Memberikan kesan yang berat, martabat, formalitas, dan kekhidmatan.

**J. Teori Pencahayaan**

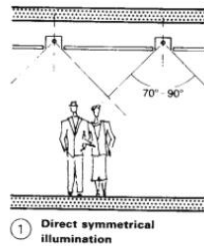
Pencahayaan yang baik dapat menciptakan beberapa efek, seperti :

- Menciptakan sebuah mood atau atmosfer  
cahaya redup biasanya membuat ruang tampak akrab dan nyaman, cahaya yang terang menciptakan suasana lugas dan energik.
- Menciptakan sebuah perhatian  
Daerah terang dalam ruang yang redup dapat menciptakan fokus visual pada daerah tersebut. Cahaya yang kuat pada meja makan dengan ruangan yg umumnya redup dan pengaturan meja, makanan dan minuman menjadi lebih menarik.
- Menciptakan Shading dan bayangan  
Penyebaran cahaya cenderung untuk meretakan visual objek. bayangan tajam menekankan bentuk, dan cahaya yang muncul dari satu sisi lainnya memberikan efek teskture lebih terlihat.

**K. Pengaturan Pencahayaan**

- *Direct symmetrical lighting*

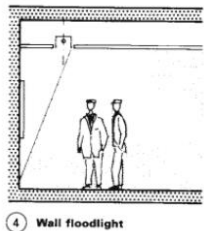
Lebih disarankan untuk semua penerangan umum ruang kerja, ruang pertemuan dan ruang digunakan publik dan zona sirkulasi. tingkat yang diperlukan pencahayaan dapat dicapai dengan daya listrik yang relatif sedikit. ketika merancang sebuah sistem pencahayaan, sudut pencahayaan antara 70 dan 90 derajat.



Gambar 10. Direct Symmetrical Lighting  
Sumber : Ernest 2002 p148

- *Wall Flood for ceiling installation*

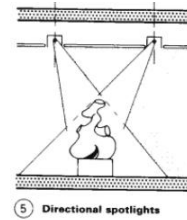
bisa di setting pada ruangan yang rendah intensitas pencahayaannya atau yang pencahayaannya hanya berfokus pada satu bagian dinding.



Gambar 11. Wall Flood for Ceiling  
Sumber : Ernest 2002 p148

- *Downlighting with Directes Spotlight*

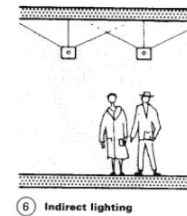
Menggunakan pengaturan lampu yang biasa di atas plafond dan reflector yang bisa berputar akan memberikan tingkat pencahayaan dan efek yang berbeda di dalam ruangan.



Gambar 12. Downlighting with Spotlight  
Sumber : Ernest 2002 p148

- *Indirect Lighting*

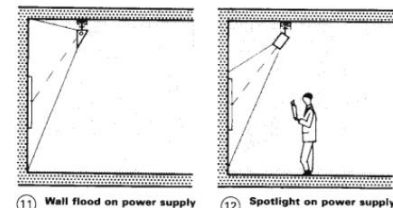
Dapat memberikan kesan ruang yang terang dan bebas dari silau, bahkan pada tingkat pencahayaan yang rendah. Dengan desain ruangan yang mempunyai plafon atau langit-langit yang tinggi perlu diperhatikan untuk memberikan pencahayaan yang cukup dan dibutuhkan.



Gambar 13. Indirect Lighting  
Sumber : Ernest 2002 p148

- *Wall floodlights and spotlights*

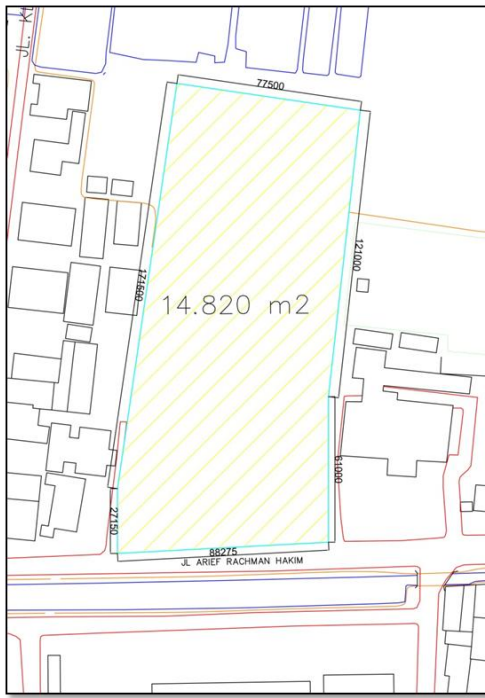
Pencahayaan ini biasa digunakan pada ruang penjualan, ruang pameran, museum dan galeri. Sudut dari pencahayaan bisa bervariasi dengan langsung menuju pada objek yang ada dan spectrum cahaya yang muncul dapat divariasikan dengan menggunakan UV, IR filter dan filter warna. Bayangan dapat diatur dengan cara menggunakan penutup (anti glare).



Gambar 14. Floodlights and Spotlights  
Sumber : Ernest 2002 p148

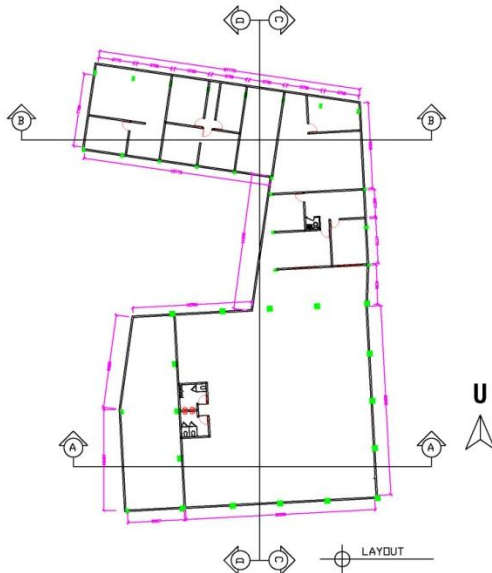
**III. OBJEK PERANCANGAN**

Objek Perancangan yang digunakan adalah site fiktif yang berada disurabaya timur, lebih tepatnya di Jl. Arief Rachman Hakim.

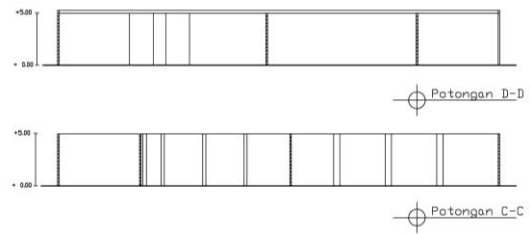
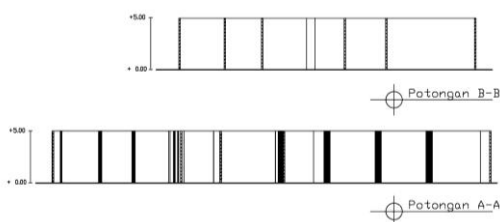


Gambar 15, Site Perancangan

Sebuah bangunan fiktif yang telah didesain sebagai tugas akhir dari mahasiswa Arsitektur Universitas Kristen Petra. *Layout* yang diambil sebagai perancangan desain nantinya adalah *layout* yang seluas ±1200 m<sup>2</sup>. *Layout* tersebut adalah *layout* yang diarsir pada gambar dibawah ini.



Gambar 16, *Layout* yang digunakan



Gambar 17, Tampak Potongan

**A. Batasan Objek**

Lokasi Site berada di daerah Surabaya Utara, adapun batasan site sebagai berikut:

- Utara : Lapangan Kosong
- Timur : Gedung Dinas
- Barat : Kampus ITATS
- Selatan : Perumahan Warga.

**B. Keuntungan Site**

- Site terletak di lokasi yang strategis, dimana di Jl. Arif Rachman Hakim merupakan lokasi yang cukup ramai.
- Site terletak di jalan utama Arif Rachman Hakim, sehingga mudah dilihat dan dikenali, aksesnya pun juga mudah.
- Jl. Arif Rachman Hakim memiliki jalan yang *relative* cukup lebar, sehingga memudahkan sirkulasi masuk dan keluar pada site.
- Lokasi site terletak dengan fasilitas pendidikan, sehingga mampu menunjang eksistensi.

**IV. KONSEP**

**A. Konsep Ide Dasar**

Berangkat dari barang unik yang di koleksi oleh komunitas ini yaitu sepeda tua, ide dasarnya adalah ingin menciptakan sebuah suasana yang bertemakan *Old School*, karena sepeda tua itu adalah barang yang antik, akan tetapi harus tetap bisa diterima dengan baik di era *Modern* ini, dari hal itulah kemudian muncul sebuah konsep yaitu “*KONTRAS*” yang dapat diartikan sebagai penggabungan / adanya perbedaan yang mencolok.

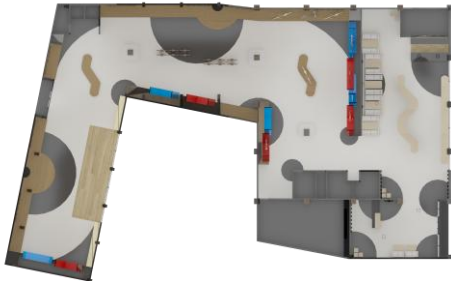
**B. Aplikasi Desain**

- Form :  
Menggunakan bentuk-bentuk geometris dan bentuk-bentuk yang muncul dari stilasi part-part sepeda tua.
- Pencahayaan :  
Menggunakan pencahayaan buatan (*Spotlight*) pada bagian *display* dan sudut-sudut tertentu yang perlu di ekspose, dan menggunakan pencahayaan alami sebagai general lighting pada pagi hari.
- Warna :  
Menggunakan warna-warna yang kontras dan bersih seperti, Putih, Hitam, Coklat, Merah, Biru, Kuning, dan warna-warna pastel.

- Material :  
Menggunakan material yang berbeda karakternya seperti besi/metal dan kayu/multipleks, selain material ini kontras dalam karakternya, material ini juga mudah didapatkan.
- Suasana :  
Menciptakan suasana *Old School* yang tidak membosankan ( benar-benar kuno ), melainkan yang juga dapat diterima oleh masyarakat di zaman *Modern* ini

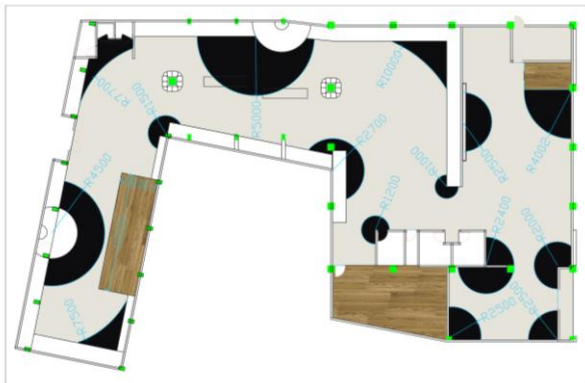
V. HASIL PERANCANGAN

A. Layout



Gambar 18, *Layout* Perancangan

B. Rencana Lantai



Gambar 19, Rencana Lantai

C. Rencana Plafon



Gambar 20, Rencana Plafon

D. Potongan



Gambar 21, Potongan



Gambar 22, Potongan

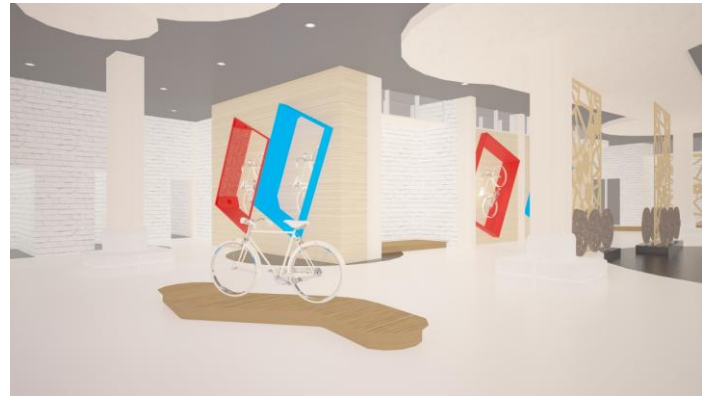


Gambar 23, Potongan

**E. Perspektif**



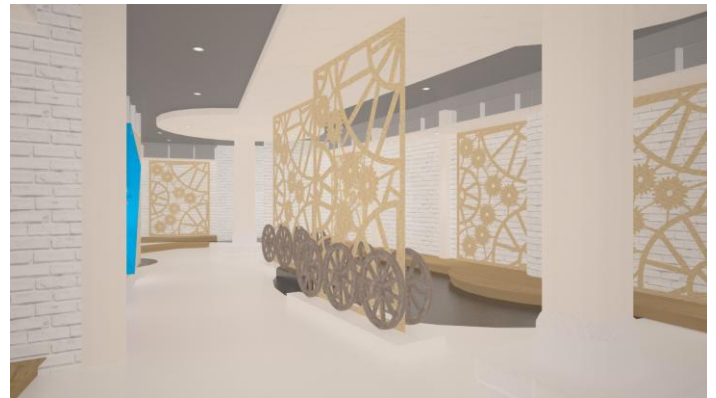
Gambar 24, Lobby



Gambar 28, Galeri



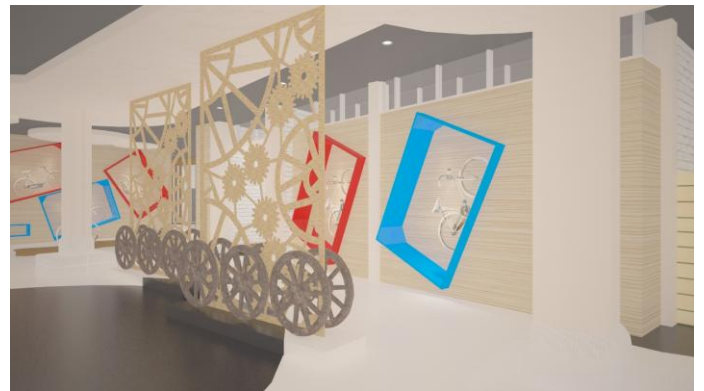
Gambar 25, Lobby



Gambar 29, Galeri



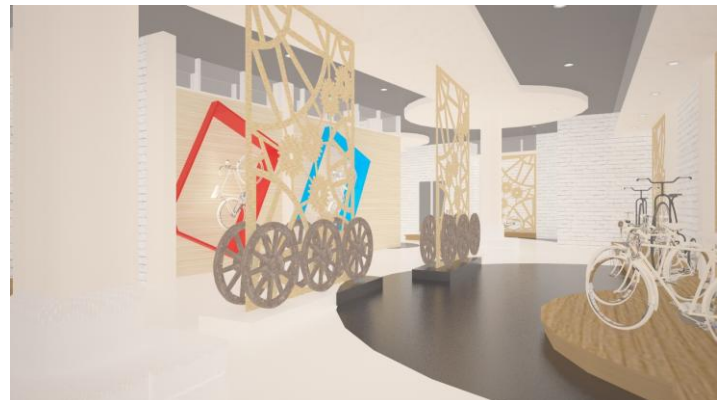
Gambar 26, Café



Gambar 30, Galeri



Gambar 27, Café



Gambar 31, Galeri





Gambar 32, Galeri

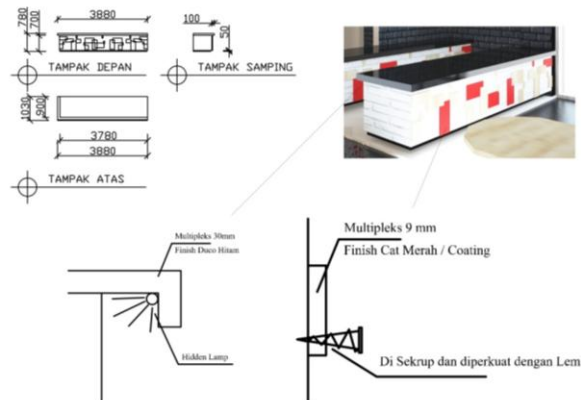


Gambar 33, Workshop dan Galeri

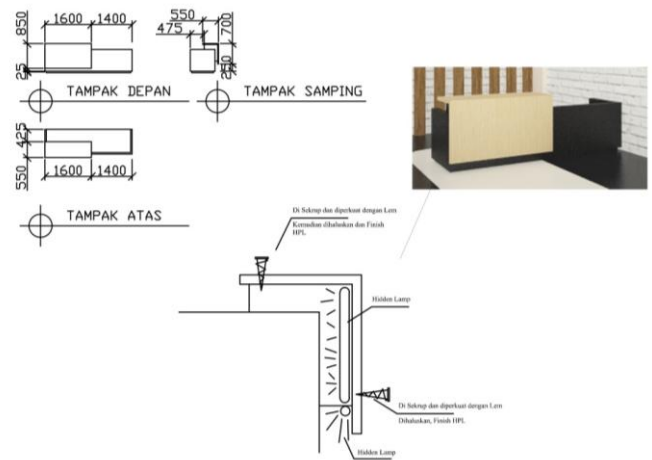


Gambar 34, Workshop dan Galeri

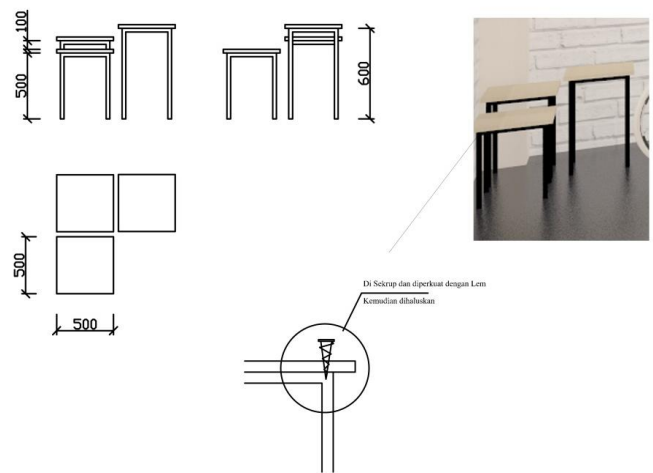
**F. Detail Elemen dan Perabot Interior**



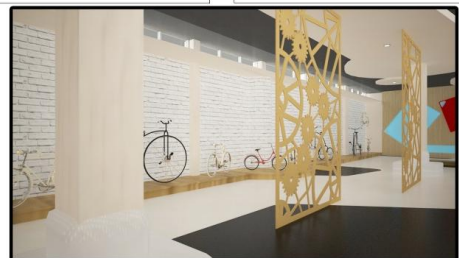
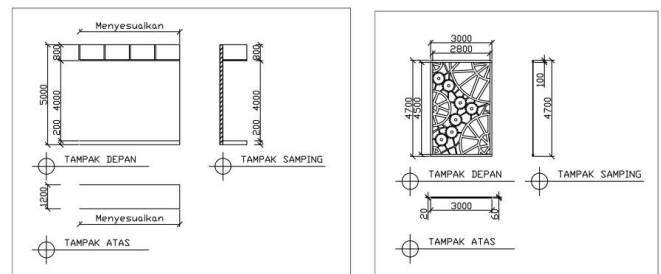
Gambar 35, Detail Perabot 1



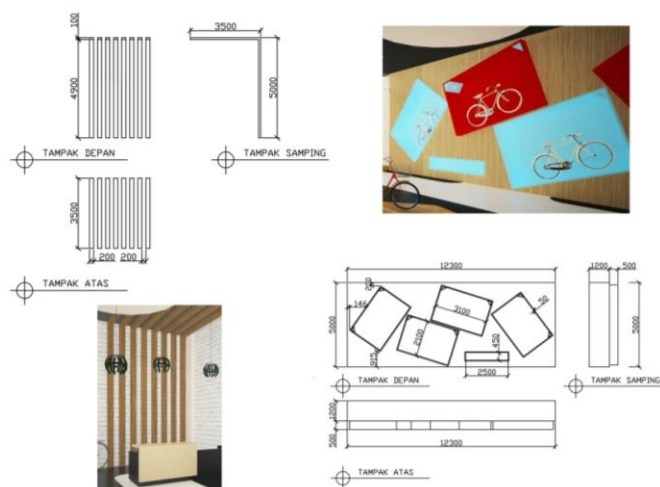
Gambar 36, Detail Perabot Meja Lobby



Gambar 37, Detail Perabot Side Table



Gambar 38, Detail Elemen Interior



Gambar 39, Detail Elemen Interior

## VI. KESIMPULAN

Beberapa *point* penting dalam mendesain sebuah fasilitas bagi komunitas adalah bagaimana kita menentukan kebutuhan ruang-ruang yang akan didesain. Dalam mendesain setiap ruang yang ada haruslah memenuhi dan memudahkan aktivitas dan kegiatan dari komunitas. Mendesain sebuah galeri sepeda tua juga memiliki beberapa *point* penting seperti, bagaimana kita mendesain agar tidak membosankan bagi pengunjung yang datang, karena barang-barang tua/kuno/antik biasanya membosankan untuk dilihat, kemudian karena ini milik komunitas kita juga harus mengetahui kurang lebih berapa jumlah sepeda yang akan di *display* dalam galeri nantinya.

Mendesain dengan mengangkat konsep “Kontras” tentunya memiliki beberapa *point* penting dalam pengaplikasiannya seperti, mendesain dengan bentuk-bentuk yang menonjol (*vocal point*) akan tetapi tidak hanya sebagai *vocal point* saja, melainkan harus diaplikasikan keseluruhan desain, dalam artian setara 50%. Selain bentuk yang menonjol kita juga harus mempertimbangkan *View* pengunjung yang akan melihat barang yang akan dipajang, karena jika elemen dan bentuk yang kita gunakan terlalu ramai itu juga akan menciptakan efek barang tidak dapat dinikmati oleh pengunjung. Dalam segi warna pun harus diperhatikan juga, penggunaan warna-warna yang kontras juga harus diperhatikan agar barang yang dipajang tidak kalah dengan warna dinding disekitar barang tersebut, Pemilihan warnanya juga harus menggunakan warna-warna yang menyenangkan bagi mata agar terlihat menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] De Chiara, Joseph. 2001. Time Saver Standards for building types. New York: McGraw-Hill.Inc.
- [2] D.K Ching, Francis. 1996. DESAIN INTERIOR dengan ilustrasi edisi kedua. Jakarta: Erlangga.
- [3] F.Pile, John. 2003. Interior Design third edition. New York: Prentice Hall, Inc.
- [4] Lawson, Fred. 1973. Restaurant Planning and Design. California : Architectural Press..
- [5] Neufert, Ernst. 2012. Architects' Data 4th Edition. United Kingdom : Wiley-Blackwell.
- [6] T.Hall, Edward. 1990. The Hidden Dimension. United State America : Anchor Books Edition.
- [7] Vos, J De. 1939. Pemimpin Toekang Sepeda. Batavia-C : Balai Poestaka.
- [8] <https://spedaontel.wordpress.com/about/>. 5 November 2015. 10.57 AM.
- [9] <https://spedaontel.wordpress.com/galleries/onthe-1900-1950-gallery/>. 5 November 2015. 11.24 AM