

Perancangan Interior *Museum MotoGP Legends* di Surabaya

Kevin Christopher, Sriti Mayang Sari, dan Dodi Wondo
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: Kevin.Christopher69@yahoo.com; sriti@petra.ac.id, dodiwondo@yahoo.com

Abstrak—MotoGP merupakan olahraga yang menggunakan kendaraan bermotor dengan kecepatan tinggi untuk berlomba-lomba untuk bisa sampai terlebih dahulu melewati garis *finish*. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan fasilitas bagi masyarakat khususnya para pecinta motogp di Surabaya. Konsep desain perancangannya ini adalah futuristik untuk menunjang benda-benda yang dipamerkan sehingga tidak terlihat ketinggalan zaman. Perancangan ini juga memberikan fasilitas untuk menambah wawasan masyarakat seperti informasi-informasi mengenai *MotoGP legends*, ada pula *hall* untuk melaksanakan berbagai macam kegiatan yang berhubungan dengan *motorsport*, selain itu juga terdapat toko retail yang menjual berbagai *tribut-tribut MotoGP* dan kafe sehingga para pengunjung dapat bersantai sejenak setelah berkeliling di museum *MotoGP legends* ini.

Kata Kunci— Interior, Legenda, Motogp, Museum, Surabaya

Abstract— MotoGP is a sport that uses motor vehicles with high speed to race to be able to get past the finish line first. This design aims to provide facilities for the community, especially the lovers of motogp in Surabaya, This design concept is futuristic design to support the objects on display so it does not look out of date. This design also provides facilities to increase community insight such as information about MotoGP legends, there is also a hall to carry out various activities related to motorsport, there is also a retail store that sells various MotoGP tributes and cafes so that visitors can relax for a moment After touring at this legends MotoGP museum..

Keyword— Interior, Legends, Motogp, Museum, Surabaya

I. PENDAHULUAN

MotoGP adalah Kejuaraan Dunia premier balap motor, dengan (18) delapan belas seri balapan, mengunjungi tiga belas negara, empat benua, dan dengan liputan televisi penjuru dunia. Sepuluh kebangsaan dari para pembalap paling ‘jago’ seluruh dunia ada pada garis *grid* depan, mereka dilengkapi dengan teknologi sepeda motor mutakhir dengan mesin prototipe / purwarupa diproduksi oleh tiga produsen : Ducati, Yamaha, dan Honda.

Kejuaraan dunia balap motor ini pertama kali diselenggarakan oleh FIM (*Federation Internationale de Motocyclisme*) pada tahun 1949, gelaran *MotoGP* sekarang memasuki tahun ke-65. Kejuaraan ini adalah balap motor

tertua didunia dan kelas utama dengan tiga kelas balap yang mengambil trek diakhir pekan yang khas *Grand Prix*. Sebelumnya berlabel ‘500’cc. Kejuaraan ini mengalami perubahan pada tahun 2002 dengan peraturan teknis baru memungkinkan pengenalan mesin empat-tak, dan meningkatkan kapasitas mesin menjadi 990cc, sehingga disebut *MotoGP*. Hingga tahun 2007 aturan dirubah membatasi kapasitas mesin menjadi 800cc, dan tahun 2012 aturan batasan kapasitas mesin ditambah pada batasan 1000cc. *MotoGP* telah diadministrasikan oleh pemilik hak komersial yakni Dorna *Sport* di bawah pengawasan FIM sejak tahun 1992. ^[1]

Menurut GM *Aftersales Service & Motorsport* PT Yamaha Indonesia Motor *Manufacturing*, M. Abidin^[2] Nantinya motor *MotoGP* Movistar Yamaha akan menampilkan bendera Indonesia, Vietnam dan Filipina., tim Movistar Yamaha melihat penggemarnya di Indonesia sangat banyak.Namun dengan kondisi *fans* yang cukup banyak.

Penggemar atau fans belum memiliki fasilitas yang dapat mewadahi *fans*, mereka sangat antusias dengan olahraga balap motor satu ini. Para *fans* biasa menggelar nonton bareng (nobar) pertandingan balap *MotoGP* di tempat-tempat seadanya seperti lapangan parkir dengan layar tancap, pengetahuan mereka mengenai *MotoGP* hanyalah sebatas dari televisi, majalah, dan internet. Alangkah lebih baik bila Indonesia memiliki satu *museum* mengenai *MotoGP*, didasari dengan Indonesia merupakan salah satu *fans MotoGP* terbanyak di dunia, tentu *museum* dan fasilitas pada *museum* yang diberikan akan berguna bagi *fans* maupun bukan *fans MotoGP*.

II. METODE PERANCANGAN

A. Pengumpulan Data Studi Literatur

Tahap awal dalam perancangan ini adalah mengumpulkan data-data literatur dan sumber-sumber referensi. Data-data yang dikumpulkan berhubungan dengan perancangan Museum *Motogp Legends*, berupa data para pembalap legendaris *motogp*, realita masyarakat Indonesia, *standard* perancangan museum dan *public spaces*, terutama *standard* perancangan galeri dan *hall*, serta aspek-aspek lain yang mendukung perancangan museum ini ini seperti kafe dan *Store*.

B. Survey Lokasi dan Data Lapangan

Survey lokasi yang akan dirancang sebagai *museum* dan mengumpulkan data-data fisik maupun nonfisik dari bangunan tersebut. Data yang dikumpulkan berupa *layout* gedung, analisa tapak luar, dan ukuran-ukuran pada gedung. Lokasi yang dipilih terletak di Kota Surabaya dan lokasi yang digunakan harus strategis, memiliki akses yang mudah dan berada dalam daerah komersil yang sedang berkembang. Luas gedung yang akan digunakan sebagai *site* perancangan memiliki luas lebih dari 1.000m².

C. Pengumpulan Data Tipologi

Tipologi adalah mengumpulkan data dari proyek-proyek sejenis yang bisa dijadikan perbandingan untuk merancang sesuatu. Data tipologi yang dipakai pada perancangan museum *Motogp Legends* ini adalah, *Museum World Champions Collection* Di Andorra, *Museum Motogp* di Sentul, dan *Museum Motorcyclepedia* di New York. Ketiga tempat ini merupakan museum kendaraan bermotor yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

D. Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, maka dilakukan analisis. Proses analisis dapat dimulai dengan melihat kelebihan ataupun kekurangan dari tiap tipologi tersebut. Kemudian setiap kekurangan diminimalkan dan setiap kelebihan, akan ditampilkan dalam desain. Kemudian data tersebut akan dikelompokkan. Data kemudian diolah dalam *programming* dan menentukan standar perancangan yang akan digunakan seperti besaran ruang, karakteristik ruang, hubungan antar ruang, dan pengelompokan *zoning* dan *grouping*.

E. Menentukan Konsep Desain

Setelah mengumpulkan data, menemukan dan memecahkan permasalahan, perancang akan memulai menentukan konsep yang ingin diwujudkan dalam perancangan *museum Motogp Legends* ini. Konsep dalam desain interior adalah sebuah dasar pemikiran desainer dalam memecahkan permasalahan desain. Konsep juga digunakan sebagai acuan desain agar perancangan memiliki batasan desain sehingga saat merancang, desain tidak terlalu meluas dan keluar jalur. Konsep akan membentuk batasan desain, suasana, bentukan, sirkulasi dan perilaku pengguna yang ingin dibentuk dan diharapkan oleh perancang dalam desainnya. Dalam perancangan galeri dan diorama ini konsep yang digunakan adalah futuristik. Sehingga bentukan-bentukan yang akan digunakan, akan menggunakan bentukan geometris dan sederhana.

Futuristik mempunyai arti yang bersifat mengarah atau menuju ke masa depan. futuristik pada bangunan berarti mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau bangunan itu selalu mengikuti perkembangan zaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan.^[3]

Futuristik sebagai *core values* atau nilai-nilai dasar

mengandung nilai-nilai yaitu; dinamis, estetis dan inovatif terutama dari segi teknologi yang dipakai (dinamis, canggih dan ramah lingkungan) dengan mengadopsi bentuk-bentuk bebas yang tidak terikat oleh bentuk-bentuk tertentu.^[4]

F. Skematik Desain

Dalam skematik desain akan terjadi proses awal dari ide-ide spontan menuju desain akhir. Skematik desain diawali dengan sketsa-sketsa ide secara spontan baik ruang maupun perabot. Sketsa-sketsa ini tetap harus dibuat mengacu pada analisis pemecahan masalah yang sudah dibuat sebelumnya serta kebutuhan dan hubungan pengguna dengan ruang. Sketsa ide yang dibuat dapat berbentuk pembagian ruang, pola lantai dan plafon, sketsa bentuk perabot, perspektif suatu ruang untuk memperlihatkan suasana dari ruang tersebut.

G. Pembuatan Gambar Kerja Desain Akhir

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam proses desain dan perancangan. Desain yang sudah dibuat, diaplikasikan ke dalam gambar kerja yang detail dan lengkap dalam keterangan material dan finishing yang digunakan, ukuran-ukuran secara lengkap dan disajikan dengan format yang mudah dimengerti oleh orang-orang yang akan bekerja mengaplikasikan desain tersebut dalam bangunan nyata seperti mandor dan tukang-tukang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Perancangan

Denah tapak dan bangunan diambil dari Tugas Akhir milik Erwin Julius(41412087), Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, Surabaya, dengan judul Tugas Akhir "IESPA (*Indonesia E-Sport association*)

Alasan pemilihan lokasi perancangan adalah karena letaknya yang sangat mudah dijangkau dan sangat mudah ditemukan oleh wisatawan asing maupun wisatawan lokal. Selain itu, daerah ini memiliki cukup banyak tempat makan, serta pusat perbelanjaan atau *mall* bergengsi yang beroperasi sampai larut malam, dan terkenal sebagai salah satu wilayah eksklusif kota Surabaya. Hal tersebut dapat menjadi potensi yang sangat mendukung pemilihan *site* atau lokasi, terutama karena kawasan ini merupakan kawasan yang perkembangan sangat berkembang pesat. Ruang lingkup perancangan *Museum Motogp Legends* adalah:

a. Luas Perancangan: 1035 m²

b. Lokasi Perancangan: Terdapat dipusat kota sehingga sering untuk dilintasi dan dikunjungi oleh seluruh masyarakat di Surabaya khususnya. Memiliki luasan yang memadai untuk melengkapi berbagai fasilitas ruangan yang

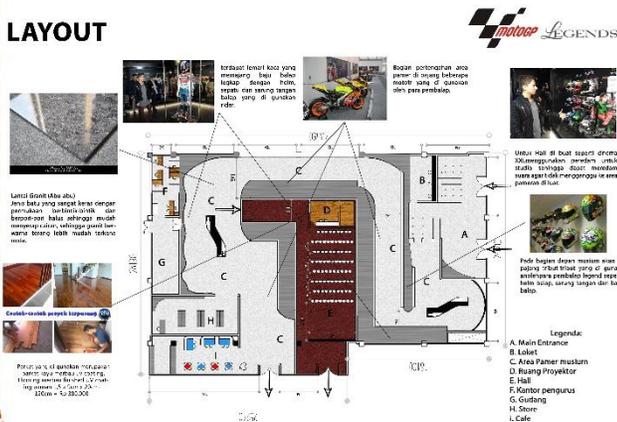
diperlukan Sudah memiliki standard ruangan akustik maupun pencahayaan berupa teater.

B. Konsep dan Perancangan

Perancangan Interior Museum *Motogp Legends* ini di latar belakangi oleh banyaknya minat masyarakat luas terhadap *MotoGP*. Perkembangan ini dapat dilihat dari acara nonton bareng(nobar) yang sering di gelar di beberapa kota dan *meet and greet* oleh para *rider MotoGP* yang digelar setiap tahun. Akan tetapi, mereka tidak memiliki suatu tempat tertentu untuk memfasilitasi rasa keingintahuan masyarakat luas. Oleh karena itu, dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat menjadi tempat yang edukatif dan informatif mengenai *Motogp Legends*. Konsep dalam perancangan ini adalah futuristik Sehingga interior yang digunakan, lebih ke arah simple dan menggunakan bentukan geometris. Bentuk geometris digunakan agar berbagai tribute motogp yang dipamerkan, dapat terlihat lebih menonjol dan lebih menarik.

C. Desain Akhir

1. Layout

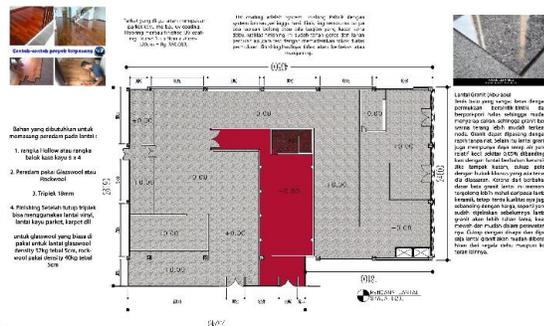


Gambar 1. Desain Akhir Layout

Pada *layout* ini dapat di lihat sebuah alur dari pintu masuk terdapat tempat pembliat loket, lalu di bagian tengah *layout* terlihat sebuah *focal point* yang berupa *hall* tempat untuk menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan *motorsport*, di bagian belakang museum terdapat *store* dan kafe.

2. Rencana Lantai

RENCANA LANTAI

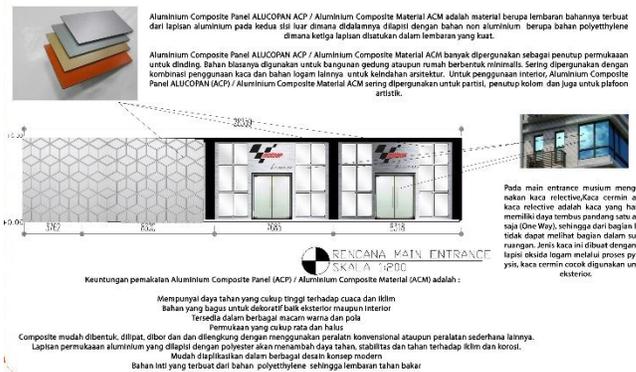


Gambar 2. Desain Akhir Rencana Lantai

Di rencana lantai ini dapat di lihat pada area utama menggunakan lantai granit berwarna putih dan bagian hall menggunakan pelapis carpet sebagai alasnya untuk membantu peredaman pada *hall*.

3. Main Entrance

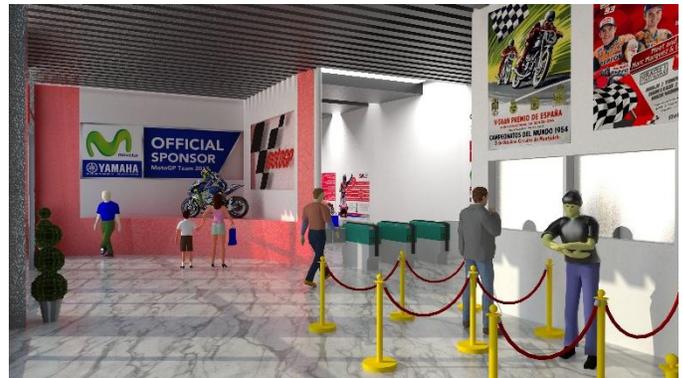
RENCANA MAIN ENTRANCE



Gambar 3. Main Entrance

Main Entrance menggunakan dua pintu agar tidak terlalu padat sehingga terdapat dua sirkulasi untuk pintu masuk. Pada bagian *main entrance* terdapat bentukan-bentukan geometris.

4. Area Loket



Gambar 4. Area Loket

Area tempat orang-orang membeli tiket dan mengantri, area ini juga menjadi tempat berfoto.

5. Area Gate



Gambar 5. Area Gate

Area ini menajadi area ketika sebelum masuk ke area pameran.

6. Area Pameran



Gambar 6. Area Pameran 1

Area pameran yang memajang beberapa informasi mengenai motor dan mesin-mesin, di sini para pengunjung dapat mendapat informasi.

7. Area Pameran 2



Gambar 7. Area Pameran 2

Area pameran dua ini memajang beberapa motor balap yang digunakan di ajang balap motogp, pengunjung dapat melihat-

lihat serta membaca beberapa informasi mengenai benda-benda yang di pajang..

Untuk dapat mendukung tema desain yang bersifat futuristic maka material utama yang digunakan dalam perancangannya adalah pemilihan material yang mencirikan masa depan (future) antara lain material – material yang dihasilkan melalui hasil proses industri seperti Penggunaan material stainless steel, clear glass, finishing kayu duco, finishing kayu laquer, acrylic, fnishing HPL, dan stone granit. [3]

8. Area Pameran 3



Gambar 8. Area Pameran 3

Area ini juga memajang beberapa motor untuk memberikan informasi ke pada pengunjung. Gaya ini juga dapat pula menerapkan dasar rancangan melalui bentuk geometris, seperti bentuk lengkung, lingkaran dan bentuk lainnya yang asimetris serta desain yang unik, simple dan berorientasi pada masa depan. Bentuk seperti ini akhirnya menajadi bagian dalam desain futuristic. [3]

IV. KESIMPULAN

Dalam merancang suatu tempat publik yang baik diperlukan suatu proses analisis yang mendetail sehingga dapat tercipta desain yang memuaskan dan memiliki nilai ergonomis bagi pengunjung. Dalam perancangan ini, titik terberatnya adalah bagaimana menciptakan suatu museum yang terlihat menarik dan tidak monoton hanya menampilkan berbagai barang mengenai *motogp* saja. Karena merupakan tempat *open space*, perlu memperhatikan tingkat kenyamanan pengujung terutama melalui pencahayaan dan penghawaan. Fasilitas dan sirkulasi sangat sangat perlu diperhatikan dalam perancangan ini, agar perancangan ini berbeda dengan perancangan museum pada umumnya. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, tempat ini dapat menjadi *alternative* baru dalam sebuah museum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan pimpinan-Nya selama satu semester tugas akhir ini, sehingga pada akhirnya penyusunan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam

penyelesaian tugas akhir ini, kepada Dra. Sriti Mayang Sari, M.Sn., selaku Pembimbing Utama dan kepada Dodi Wondo, Dipl. Ing., selaku Pembimbing Pendamping dalam merancang karya desain ini. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] kuantokarasan.com, 2014, bag 1
- [2] <http://dapurpacu.com/142268/fans-motogp-indonesia-terbanyak-di-dunia/>
- [3] interiorudayana14wordpress, 2014, par 1
- [4] Arsitektur futuristik, n.d, chap 3, par 4