

# Implementasi Konsep Sistem Mobil pada Perancangan Interior Bengkel Mobil “Kusuma Motor” di Surabaya

Flora Indah Kusuma, Ronald H.I. Sitindjak, Linggajaya Suryanata  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* floraindahkusuma@gmail.com; ronald\_his@petra.ac.id; linggaholistic@yahoo.co.id

**Abstrak**— Perkembangan jumlah mobil saat ini semakin pesat di Indonesia, khususnya di kota-kota besar seperti halnya Surabaya. Dengan perkembangan jumlah mobil yang cukup pesat maka jumlah jasa perbaikan mobil juga semakin meningkat. Salah satu faktor pendukung untuk memberi nilai lebih terhadap bengkel adalah dengan adanya perancangan desain interior yang baik yang dapat memanjakan pengunjung. Dari hasil observasi, masih belum ada bengkel umum yang memiliki kualitas dan fasilitas yang setara seperti bengkel resmi.

Dalam melakukan Perancangan Interior Bengkel Mobil “Kusuma Motor” di Surabaya ini dilakukan dengan beberapa tahapan, agar perancangan lebih terstruktur. Tahapan yang akan dilakukan dalam perancangan menggunakan metode *design thinking*, yaitu: *discover, empathize, define, ideate, prototype, test*.

Perancangan Interior Bengkel Mobil “Kusuma Motor” ini menggunakan konsep yang berasal dari sistem mobil. Penggunaan konsep dari sistem mobil di karenakan mobil memiliki peran penting dan hubungan pada sebuah bengkel mobil. Agar bengkel mobil Kusuma Motor dapat bersaing dengan bengkel resmi, maka disediakan fasilitas-fasilitas dan inovasi yang dapat membantu aktivitas dan kebutuhan pengguna di dalam bengkel agar dapat menjadi lebih maksimal dan merasa nyaman. Diwujudkan dengan adanya spesifikasi ruang-ruang berdasarkan fungsi dan aktivitasnya, adanya fasilitas hiburan, fasilitas servis, dan sebagainya.

**Kata Kunci**— bengkel, konsep, interior, mobil.

**Abstrac**— The number of cars is currently growing rapidly in Indonesia, especially in big cities like Surabaya. Along with the increasing number of cars, the number of car repair services are also increasing. Considering that car owners want their cars to always look excellent. One of the supporting factors to add more value to the car repair service is by providing nice interior design that will comfort the visitors. From the observation, there is still no public car repair service with the same quality and facilities as authorized services.

The Interior Design of "Kusuma Motor" car repair service in Surabaya was done with several stages, in order for the design process to be more structured. Stages done in the design was based on the design thinking method, which are: *discover, empathize, define, ideate, prototype, test*.

The design concept of "Kusuma Motor" car repair service is inspired from the car system. The use of the car system concept is because the car has an important role and relation in a car repair service. From the Interior Design of "Kusuma Motor" car repair service, it is expected to provide good car service and to provide an interior design with supporting elements to make the visitors feel comfortable.

In order for “Kusuma Motor” which is a general car repair service to be able to compete with authorized workshops, it is provided with facilities and innovations to support the activities and needs of users in the car repair service in order to become more maximized and to make them feel comfortable. The design is embodied by the space specifications based on function and activities, entertainment facilities, service facilities, etc.

**Keyword**— car repair service, concept, interior, car.

## I. PENDAHULUAN

Di era modern seperti saat ini, bengkel bahkan sudah menjadi bagian yang penting dan tidak terpisahkan dari kehidupan manusia modern, tidak terkecuali juga bengkel mobil. Bengkel mobil adalah bengkel yang secara spesifik menangani mobil baik itu untuk pemeliharaan, servis atau perawatan maupun untuk modifikasi. Seiring dengan tingginya kebutuhan dan ketergantungan masyarakat pada bengkel mobil, semakin banyak usaha bengkel mobil yang bermunculan. Masing-masing hadir dengan memberikan beragam penawaran yang menarik.

Dalam pekerjaan perbengkelan, ada dua bagian penting yang sangat berpengaruh dalam berlangsungnya suatu usaha perbengkelan yakni faktor fisik dan nonfisik. Faktor fisik salah satunya adalah penggunaan peralatan bengkel. Peralatan bengkel yang digunakan akan sangat berpengaruh terhadap output hasil kerja. Semakin bagus dan memadai alat bengkel yang digunakan, maka akan semakin bagus pula hasil kerjanya, demikian pula sebaliknya jika peralatan yang digunakan tidak memadai maka hasil kerjanya belum tentu bisa maksimal. Selain itu faktor fisik lain yang juga mendukung kegiatan usaha pada perbengkelan adalah tempat atau bangunan bengkel itu sendiri, jika tempat bengkel terlalu sempit atau terlalu luas tentu membuat pekerjaan tidak efisien. Selain itu tempat yang bersih dan kotor juga penting, jika tempat tidak terjaga kebersihannya, maka akan menghilangkan estetika dari tempat itu sendiri, tidak baik untuk kesehatan, pelanggan enggan masuk atau berlama-lama di dalam bengkel. Faktor nonfisik salah satunya adalah pelayanan dan suasana ruang terhadap pengunjung. Oleh karena itu perancangan bengkel menjadi alasan penting untuk menciptakan tempat yang nyaman bagi pengunjung.

Dikarenakan semakin sibuknya manusia dalam beraktivitas, sehingga dibutuhkan tempat yang dapat memenuhi segala kebutuhan agar menjadi lebih efisien dan nyaman. Serta dunia otomotif yang berkembang pesat saat ini membuat penyedia jasa bengkel untuk dapat memberikan fasilitas yang nyaman bagi pengunjungnya. Aktifitas utama yang dilakukan oleh pengunjung adalah menunggu, sehingga dibutuhkan fasilitas ruang tunggu yang nyaman agar pengunjung dapat menikmati waktunya selama menunggu di dalam bengkel. Selain itu masih belum ada bengkel mobil umum yang menyediakan fasilitas-fasilitas terhadap pengunjung yang kualitasnya setara dengan bengkel dealer resmi. Dengan merancang suatu interior bengkel yang menyediakan fasilitas sesuai kebutuhan, mampu mawadahi aktivitas-aktivitas bengkel dengan baik, serta rancangan yang estetis, diharapkan dapat menjadi bengkel utama yang dituju oleh masyarakat sekitar. Bengkel mobil yang hendak dirancang adalah bengkel mobil konvensional milik keluarga yang sudah berdiri lama dan dikelola secara turun temurun sehingga dibutuhkan modernisasi agar sesuai dengan perkembangan jaman saat ini. Sehingga diperlukan interior bengkel mobil Kusuma Motor yang dapat mawadahi berbagai macam aktivitas serta dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjunnya yang ditunjang dengan fasilitas yang didukung dengan teknologi terbaru saat ini. Serta suatu perancangan interior bengkel mobil yang estetis untuk mengubah tampilan dan sistem bengkel yang konvensional menjadi modern dan sesuai dengan perkembangan jaman saat ini.

## II. METODE PERANCANGAN

Dalam melakukan perancangan interior bengkel mobil Kusuma Motor di Surabaya ini dilakukan dengan beberapa tahapan, agar perancangan lebih terstruktur. Tahapan yang akan dilakukan dalam perancangan sesuai dengan metode *design thinking* yang digunakan.



### 1) Tahap Discover

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data mengenai bengkel dan sejenisnya. Penulis mengumpulkan data-data literature akan perbengkelan.

### 2) Tahap Empathize

Pada tahapan ini dilakukan pencarian data untuk membangun atau memahami tentang pengguna atau objek perancangan.

- Data lapangan fisik: mencari tapak luar, tapak dalam, layout, interior, elemen interior, dan lain-lain yang akan digunakan sebagai site untuk perancangan, yaitu site PT. Sun Star Motor (Mitsubishi Dealer).
- Data lapangan non-fisik: melakukan observasi terhadap bengkel mobil Kusuma Motor, untuk menemukan masalah yang terjadi baik dari sisi pengguna maupun ruang interior. Dilakukan dengan cara wawancara dengan pemilik bengkel, pengunjung bengkel, dan karyawan.

- Tipologi: Mencari perancangan sejenis, sebagai pembandingan untuk membantu menemukan konsep baru dari perancangan sejenis yang sudah pernah ada.

### 3) Tahap Define

Pada tahap ini dilakukan penggabungan seluruh data baik fisik maupun non-fisik yang kemudian dilakukan analisa (*programming*).

- *Programming*: melakukan dan membuat analisa berupa aktivitas pengguna (pengunjung dan staff), kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, karakteristik ruang, *grouping*, *zoning*, sirkulasi.

### 4) Tahap Ideate

Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* ide dengan berbagai metode yang berangkat dari masalah yang sudah dianalisa pada tahap sebelumnya.

- Konsep Desain: menentukan konsep desain yang nantinya akan memberikan solusi terhadap masalah yang ada.
- Gambar Desain dan Gambar Kerja: layout, rencana lantai, rencana plafon, rencana mekanikal elektrikal, tampak potongan, detail elemen interior, detail perabot, perspektif.

### 5) Tahap Prototype

Pada tahapan ini dilakukan implementasi desain inovasi secara 3D.

- Maket Presentasi: membuat maket dengan skala 1:50
- Kelengkapan presentasi: membuat sarana-sarana yang mendukung untuk presentasi seperti PPT, *presentation board*, *material board*, *x banner*.

### 6) Tahap Test

Melakukan *test* dengan cara evaluasi bersama pembimbing, kemudian dijabarkan kelebihan dan kelemahan untuk pengembangan desain selanjutnya. Kemudian setelah pengembangan, dilakukan *final test* untuk mendapatkan *feedback*.

## III. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Klasifikasi Bengkel

Berdasarkan fasilitas pelayanan, bengkel mobil dapat dibedakan menjadi 4, yaitu:

#### 1) Bengkel Dealer

Bengkel jenis ini biasanya hanya melayani kendaraan dengan merek tertentu yang dijual di *dealer* tersebut. Pelayanan yang ditawarkan oleh bengkel *dealer* meliputi perawatan rutin hingga perbaikan yang memerlukan penggantian suku cadang.

#### 2) Bengkel Pelayanan Umum

Bengkel pelayanan umum merupakan bengkel independen yang mampu melakukan perawatan dan perbaikan beberapa komponen mobil. Bengkel ini bukan merupakan bagian dari dealer otomotif. Selain itu, bengkel pelayanan umum biasanya memberikan pelayanan perawatan dan perbaikan untuk berbagai merek kendaraan.

#### 3) Bengkel Pelayanan Khusus

Bengkel pelayanan khusus adalah bengkel otomotif yang memiliki spesialisasi dalam hal perawatan dan perbaikan salah satu elemen mobil. Spesialisasi yang dilakukan oleh bengkel tersebut menuntut peralatan khusus sesuai dengan jenis operasi yang akan dilakukan.

#### 4) Bengkel Unit Keliling

Bengkel unit keliling memberikan pelayanan berupa perbaikan yang dilakukan di lokasi mobil konsumen. Bengkel jenis ini terdiri dari beberapa buah mobil van dan derek yang secara periodik berpatroli di daerah tertentu, atau kadang-kadang menerima panggilan untuk memberi pelayanan kepada konsumen.

#### B. Ruang dalam Bengkel

Ruang dalam bengkel terbagi menjadi 8 bagian, yaitu :

- 1) Ruang penerimaan kendaraan  
Berfungsi sebagai tempat awal penerimaan mobil yang akan diservis. Di tempat inilah petugas bengkel mula pertama menanyakan kebutuhan servis atau keluhan kendaraan pengunjung. Tetapi di bengkel umum posisi ini belum banyak mendapatkan perhatian, dan biasanya dilaksanakan oleh pimpinan, kepala bengkel, atau resepsionis.
- 2) Ruang perawatan atau perbaikan  
Ruang atau area perbaikan adalah tempat kerja khusus bagi mekanik untuk memperbaiki kendaraan pengunjung. Ruang ini sebaiknya terbuka sehingga tidak menghalangi pandangan pengunjung untuk melihat kendaraannya yang sedang diperbaiki oleh para mekanik.
- 3) Ruang suku cadang  
Diperlukan ruang khusus untuk menyimpan persediaan suku cadang sehingga tidak terlihat lagi berbagai gantungan barang yang sangat merusak pemandangan bengkel, serta menjadi tidak berantakan dan tidak mudah hilang.
- 4) Ruang kantor  
Produktivitas organisasi sering dipengaruhi oleh tata ruang area kerja karyawan. Tata ruang yang dirancang dengan baik umumnya akan memiliki dampak positif. Tata ruang yang baik akan membuat pekerjaan berjalan lancar, dan membantu meningkatkan suasana kerja yang lebih menyenangkan dan produktif, sehat dan aman sehingga menjamin keselamatan orang yang berada dalam ruangan tersebut.
- 5) Ruang tunggu  
Ruang tunggu merupakan pintu gerbang bagi para pengunjung, pengunjung serta merupakan tempat pertemuan antar pengunjung.  
Pembagian ruang tunggu terdiri dari:
  - a. *Front desk area* : Tempat resepsionis, kasir, bagian informasi.
  - b. Ruang duduk : Tempat duduk.
  - c. Sirkulasi : Tangga, akses menuju ruang-ruang yang ada di dalam gedung.[1]
- 6) Musholla
- 7) Toilet
- 8) Tempat parkir

#### C. Pengguna Bengkel

Berdasarkan aktivitas dan perannya, pengguna bengkel mobil dapat dibedakan menjadi 4, yaitu :

- 1) Pengunjung  
Pengunjung bagi bengkel mobil adalah orang yang membawa mobil ke dalam bengkel karena membutuhkan jasa perbaikan atau perawatan bagi mobilnya. Ada juga pengunjung yang hanya membeli barang-barang keperluan mobilnya seperti lampu, kabel, air accu, oli, sabun, dan lain-lain. Aktivitas yang dilakukan pengunjung adalah menunggu, membeli, dan membayar.
- 2) Pekerja  
Pekerja bengkel adalah para karyawan yang berkerja di dalam bengkel. Pekerja ada dua jenis, yaitu karyawan bagian administratif yang bekerja dibagian kantor bengkel serta karyawan yang bekerja dibagian bengkel tempat perbaikan mobil atau biasa disebut sebagai mekanik.
- 3) Pemilik  
Pemilik bengkel adalah orang yang memiliki dan mengelolah bengkel. Posisi pemilik adalah tertinggi dari sistem organisasi di dalam suatu usaha karena memiliki otoritas tertinggi di dalam organisasi tersebut, sehingga umumnya mendapatkan fasilitas yang lebih baik dari fasilitas pengguna lain. Aktivitas yang dilakukan pemilik bengkel adalah mengawasi, bertemu dengan pengunjung, dan mengelolah bengkel.
- 4) Tamu  
Tamu adalah orang-orang yang tidak termasuk pada kategori pengunjung. Tamu adalah orang yang datang ke bengkel dengan tujuan dan maksud tertentu dan tidak melakukan aktivitas transaksi dengan jasa bengkel. Yang termasuk kategori tamu adalah rekan kerja atau teman pemilik, kurir, dan lain-lain.

#### D. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan adalah salah satu elemen penting yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan interior. Pencahayaan atau lighting, selain berfungsi sebagai penerangan juga dapat dijadikan sebagai aksesoris untuk memberi nilai estetika sebuah ruang maupun fasad.

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang memanfaatkan teknologi buatan manusia atau energi olahan seperti lampu. Pencahayaan buatan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan cahaya pada siang maupun malam hari, dan terutama untuk kebutuhan cahaya di dalam ruang. Tujuannya adalah, untuk membantu indra visual manusia melakukan aktivitasnya dengan tepat.

Berdasarkan sumber cahayanya sumber cahaya buatan dibagi menjadi 3 yaitu:

- a. Cahaya lampu pijar (*incandescent*)
- b. Cahaya listrik neon
- c. Cahaya yang mengandung fosfor (*fluorescent*)

Menurut intensitasnya, cahaya buatan dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

- a. Penyinaran penuh (*full light*)
- b. Penyinaran sedang (*medium light*)

c. Penyinaran rendah (*low light*)

Berdasarkan penempatannya, pencahayaan buatan dibagi menjadi 5, yaitu:

- Ada langit-langit (*ceiling lamp*)
- Bergantung dari langit-langit (*pendant lamp*)
- Menempel pada dinding (*wall lamp*)
- Di atas meja (*table lamp*)
- Berdiri dengan kaki (*standing lamp*)

Berdasarkan arah cahaya, pencahayaan buatan dibagi menjadi 3, yaitu:

- Cahaya yang mengarah ke atas (*uplights*)
- Cahaya yang mengarah ke bawah (*downlights*)
- Sorot (*spotlight*)

Berdasarkan fungsi dan kebutuhannya, pencahayaan buatan dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

- Pencahayaan umum (*general lighting*)
- Pencahayaan khusus (*task lighting*)
- Pencahayaan aksen (*accent lighting*)

Berdasarkan penampakannya, pencahayaan buatan dibagi menjadi 2, yaitu:

- Pencahayaan langsung (*direct lights*)
- Pencahayaan tidak langsung (*indirect lights*)

Sistem pencahayaan buatan yang sering dipergunakan secara umum dapat dibedakan atas 3 macam yaitu:

## 1) Sistem Pencahayaan Merata

Pada sistem ini iluminasi cahaya tersebar secara merata di seluruh ruangan. Sistem pencahayaan ini cocok untuk ruangan yang tidak dipergunakan untuk melakukan tugas visual khusus. Pada sistem ini sejumlah armatur ditempatkan secara teratur di seluruh langit-langit.

## 2) Sistem Pencahayaan Terarah

Pada sistem ini seluruh ruangan memperoleh pencahayaan dari salah satu arah tertentu. Sistem ini cocok untuk pameran atau penonjolan suatu objek karena akan tampak lebih jelas. Lebih dari itu, pencahayaan terarah yang menyoroti satu objek tersebut berperan sebagai sumber cahaya sekunder untuk ruangan sekitar, yakni melalui mekanisme pemantulan cahaya.

## 3) Sistem Pencahayaan Setempat

Pada sistem ini cahaya dikonsentrasikan pada suatu objek tertentu misalnya tempat kerja yang memerlukan tugas visual.[2]

## E. Sirkulasi Ruang

Sirkulasi dalam bengkel adalah mengantarkan pengunjung untuk memberikan kelayakan dalam menunggu dan melihat kondisi perbaikan mobilnya. Sirkulasi pergerakan jalur dalam suatu kegiatan ruang bengkel perlu dilakukan agar memberikan kenyamanan antara pengunjung dan pekerja di dalamnya.

## F. Elemen Pembentuk Ruang

Kesan nyaman dan santai pada suatu ruang dapat dirasakan lewat elemen-elemen pembentuk suasana ruang seperti bukaan dan pencahayaan, vegetasi, sirkulasi, skala, peninggian bidang dasar dan pintu masuk. Dalam arsitektur ada pula unsur-unsur yang membentuk suasana lainnya, yaitu penerobosan terhadap

pengalaman estetika, pemanfaatan cahaya yang menembus ruang.

K.W. Smithies (38), menyebutkan elemen pembentuk ruang dapat dikelompokkan menjadi:

## 1) Tekstur

Tekstur dalam ruang tidak hanya terpusat pada tingkatan halus ke kasar tapi meliputi juga dekorasi dan pahatan. Tekstur kasar menimbulkan kesan kuat dan maskulin sedangkan tekstur halus mencerminkan hal-hal yang resmi dan elegan. Tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk, tekstur mempengaruhi baik perasaan manusia pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya.

## 2) Warna

Warna adalah corak, intensitas, dan nada pada permukaan suatu bentuk. Penerapan warna sering digunakan pada komposisi dan penerapan corak. Warna dalam sebuah komposisi bisa dihasilkan oleh kilau, tekstur, dan transparansi sebuah permukaan.[3]

Grandjean (112), membuat sebuah riset yang menggambarkan keterkaitan antara warna dalam sebuah ruang yang dikaitkan dengan efek psikologis manusia di dalamnya yang mendukung interaksi.[4]

Berikut adalah tabel yang menunjukkan hubungan warna dan efek psikologis yang ditimbulkan:

Tabel 1. Pengaruh Warna Terhadap Ruang

WARNA	EFEK YANG DITIMBULKAN
Merah	Energik ,panas, agresif, membangkitkan warna optimis, dan penuh dengan inisiatif.
Orange	Ceria, meluap, percaya diri, cocok digunakan pada ruang makan atau ruang untuk interaksi sosial.
Kuning	Menimbulkan keceriaan, penuh inspirasi, baik untuk konsentrasi, cocok digunakan pada plafond dan dinding.
Hijau	Tenang, warna yang natural dan penuh dengan keseimbangan, sesuai untuk digunakan pada ruang istirahat.
Biru	Membangkitkan semangat, menimbulkan rasa damai, sesuai digunakan pada lantai, dinding atau plafond.
Ungu	Lembut, anggun, tenang
Putih	Memberikan kesan bersih, sesuai dipadukan dengan warna apa saja
Hitam	Warna yang kuat, penuh misteri, introvert, sebaiknya ruang untuk anak tidak banyak menggunakan warna hitam.
Coklat	Menimbulkan kesan seimbang, cocok untuk lantai, dinding dan furniture dari kayu atau menyerupai kayu.
Abu-abu	Warna alam, tenang, netral, stabil, dan memberikan

	kesan luas pada ruangan.
Emas	Hangat
Perak	Dingin, penuh rasa damai

### 3) Irama

Irama diartikan sebagai pergerakan yang bercirikan pada unsur-unsur atau motif berulang yang terpola dengan interval yang teratur maupun tidak teratur. Suatu keteraturan dengan sendirinya merupakan sesuatu yang monoton dan statis. Dengan memasukan unsur irama ke dalamnya, barulah suatu perancangan dapat terlihat hidup. Irama dapat dicapai dengan garis yang tidak terputus, gradasi, radiasi, pergantian (irama yang dicapai dengan pergantian yang berulang-ulang).

### 4) Proporsi

Dalam arsitektur, proporsi merupakan hubungan antara bidang dengan volume juga perbandingan antara bagian-bagian dalam sebuah komposisi. Proporsi mengacu pada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Ukuran dan bentuk ruangan menentukan jumlah dan ukuran perabot di dalamnya.

### 5) Bentuk dan wujud

Bentuk lebih sering dimaksudkan sebagai pengertian massa atau isi tiga dimensi sementara wujud secara khusus lebih mengarah pada aspek penting bentuk yang mewujudkan penampilannya, konfigurasi atau perletakan garis atau contour yang membatasi suatu gambar atau bentuk.

## IV. KONSEP

### A. Pendekatan Konsep

Menurut Koentjaraningrat (186) Talcott Parsons dan A.L Kroeber membedakan secara tajam wujud kebudayaan sebagai suatu rangkaian, tindakan dan aktivitas manusia yang berpola. 3 gejala kebudayaan menurut J.J Honigman:

- 1) Wujud kebudayaan sebagai suatu kesatuan dari ide-ide gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya.
- 2) Wujud kebudayaan sebagai suatu kesatuan aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat.
- 3) Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Wujud pertama adalah wujud ideal dari kebudayaan. Sifatnya abstrak, tak dapat dilihat dengan indera penglihatan. Wujud ini terdapat di dalam pikiran masyarakat.

Wujud kedua disebut sistem sosial, mengenai tindakan berpola dari manusia itu sendiri. Sistem sosial ini terdiri dari tindakan manusia yang berinteraksi dengan manusia lainnya. Wujud ini dapat dilihat pola-pola tindakannya dengan indera penglihatan.

Wujud ketiga disebut kebudayaan fisik. Karena berupa seluruh hasil fisik dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat, berupa benda-benda dari segala hasil ciptaan, karya, tindakan, aktivitas, atau perbuatan manusia dalam masyarakat.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa wujud pertama berhubungan dengan segala nilai yang ada pada pikiran manusia di dalam masyarakat. Wujud kedua berhubungan dengan segala tingkah laku manusia dan wujud

ketiga berhubungan dengan benda-benda nyata yang dapat dilihat keberadaannya.[5]

### 1) Tata Nilai

#### a. Visi

Menjadi bengkel mobil terbaik di Surabaya yang mengutamakan pada kepuasan pelanggan didukung dengan peralatan yang memadai dan tenaga ahli yang berkompeten dalam memberikan pelayanan jasa bengkel kepada pelanggan, mitra usaha, dan pegawai. Serta dapat menjadi pilihan utama setelah bengkel resmi.

#### b. Misi

- Menerapkan tata kelola perusahaan yang baik.
- Mengutamakan manajemen yang professional.
- Mengembangkan budaya inovatif.
- Membangun bengkel yang sehat dan terpercaya.
- Memberikan layanan mobil sehat, cepat, dan berkualitas.
- Membangun hubungan saling menguntungkan dengan mitra bisnis.
- Menciptakan interaksi kerja yang saling mendukung dan lingkungan kerja yang kondusif.

Kaca kunci yang dapat diambil dari pendekatan konsep tata nilai adalah professional, inovatif, sehat, cepat, interaktif, kondusif, teknologi. Dari kata-kata kunci ini dapat digunakan sebagai salah satu dasar dalam menciptakan sebuah konsep untuk perancangan interior bengkel mobil Kusuma Motor, agar konsep yang dihasilkan dapat mencerminkan tata nilai dari bengkel mobil Kusuma Motor.

### 2) Tata Laku

- a. Bengkel yang interaktif dengan cara memberikan fasilitas berteknologi modern agar pengunjung dapat ikut terlibat di dalam proses servis mobilnya di bengkel.
- b. Bengkel yang informatif dengan cara memberikan fasilitas pajang benda-benda yang dijual atau disediakan oleh bengkel. Contoh: Produk kaca film mobil, jenis, merk, oli, komponen-komponen kecil mobil, parfum, dll.
- c. Mewadahi aktivitas di dalam bengkel baik untuk pekerja atau pengunjung. Adanya spesifikasi ruang-ruang khusus sesuai dengan aktivitasnya. Agar aktivitas tidak tercampur dan pengguna bisa merasa nyaman berada di dalam ruang.

Kaca kunci yang dapat diambil dari pendekatan konsep tata nilai adalah interaktif, teknologi, informatif, spesifik. Dari kata-kata kunci ini dapat digunakan sebagai salah satu dasar dalam menciptakan sebuah konsep untuk perancangan interior bengkel mobil Kusuma Motor, agar konsep yang dihasilkan dapat mencerminkan tata laku yang diharapkan dari bengkel mobil Kusuma Motor.

### 3) Tata Benda

#### a. Non Fisik

- Lokasi di jalan raya
- Suasana ramai, tingkat kebisingan tinggi
- Arah hadap bangunan: selatan
- Kondisi bangunan kotor
- Tidak terawat dan tidak rapi
- Pemanfaatan pencahayaan alami baik

- Penghawaan alami baik
- b. Site Perancangan
- Lokasi di jalan raya
  - Suasana ramai, tingkat kebisingan tinggi
  - Arah hadap bangunan: barat
  - Pemanfaatan pencahayaan alami cukup baik
  - Penghawaan alami kurang
  - Kebersihan terjaga

Kaca kunci yang dapat diambil dari pendekatan konsep tata nilai adalah suara, kerapian, pencahayaan alami, penghawaan alami. Dari kata-kata kunci ini dapat digunakan sebagai salah satu dasar dalam menciptakan sebuah konsep untuk perancangan interior bengkel mobil Kusuma Motor, agar konsep yang dihasilkan dapat mencerminkan tata benda dari eksisting bengkel mobil Kusuma Motor dan site perancangan.

### B. Konsep Sistem Mobil

Bengkel mobil Kusuma Motor adalah bengkel yang bekerja di bidang kendaraan bermotor beroda dua, yaitu mobil. Oleh karena itu, ide awal dari konsep perancangan diangkat dari mobil sehingga dapat mencerminkan ciri khas dari bengkel mobil Kusuma Motor itu sendiri, yaitu sebuah bengkel mobil.

Mobil memiliki 5 jenis sistem yang bekerja di dalamnya, setiap sistem mobil ini memiliki fungsi dan ciri yang berbeda-beda namun untuk menjalankan sebuah mobil dibutuhkan semua sistem ini bekerja secara selaras, yaitu:

- 1) Unit daya (mesin)
 

Mesin mengubah bahan bakar menjadi energi gerak (mekanik) yang digunakan untuk menggerakkan roda kendaraan melalui sistem pemindah daya. Mesin memiliki bagian-bagian tersendiri yang tidak sederhana dan cukup kompleks.
- 2) Sistem pemindah daya
 

Merupakan sebuah mekanisme yang memindahkan tenaga dari mesin ke roda.
- 3) Sistem suspensi
 

Suspensi adalah kumpulan komponen yang berfungsi meredam kejutan, getaran yang terjadi pada kendaraan akibat permukaan jalan yang tidak rata. Sistem suspensi kendaraan terletak di antara *body* (kerangka) dengan roda.
- 4) Bagian support dan penyangga
 

Digunakan untuk tempat menyangga semua bagian-bagian yang terdapat pada mobil. Chasis, rangka dan *body* digunakan sebagai tempat melekatnya sistem-sistem dalam kendaraan bermotor.
- 5) Sistem kelistrikan mobil
 

Sistem kelistrikan mobil adalah sumber penggerak berasal. Arus listrik dari sistem kelistrikan akan menimbulkan bunga api pada busi dimana bunga api tersebut merupakan syarat utama yang harus ada pada motor bensin.

## V. IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN INTERIOR

Pada setiap sistem mobil memiliki fungsi dan karakteristik yang berbeda-beda yang dapat diimplementasikan dalam dunia interior. Sehingga hasil perancangan merupakan hasil dari implementasi sistem mobil yang diterapkan pada interior dan sistem kerja bengkel.

- 1) Unit daya (mesin)
  - a. Kokoh: Menggunakan elemen interior yang solid atau vivid.
  - b. Kompleks: Hubungan-hubungan antar ruang yang aktivitas atau fungsinya saling bergantung atau berhubungan.
- 2) Sistem pemindah daya (*powertrain*)
  - a. Cepat: Bergerak, menggunakan bentukan yang dinamis atau adanya repetisi sehingga memunculkan efek bergerak pada ruang, diterapkan pada elemen interior.
  - b. Penggerak: Membuat pengguna ikut bergerak di dalam ruang (beralur), diterapkan pada pola lantai.
- 3) Sistem suspensi
  - a. Kenyamanan: Memunculkan rasa nyaman dan aman pada ruang. Dapat diterapkan dalam luas ruang, suhu ruang, penataan ruang, dan fasilitas yang disediakan di dalam ruang.
  - b. Meredam: Dapat meredam suara (akustik ruang) mengingat lokasi perancangan berada di jalan raya yang ramai, sehingga tingkat kebisingan cukup tinggi.
- 4) Bagian support dan penyangga (*body*): Diterapkan dalam sistem keamanan, yang sifatnya melindungi gedung dan pengguna di dalamnya.
- 5) Sistem kelistrikan mobil: mekanikal elektrikal, untuk sistem pengkondisian ruang.

Dari karakteristik-karakteristik setiap sistem mobil tersebut kemudian dipadukan dengan gaya desain yang bersifat "timeless", yaitu gaya transisional. Agar desain bengkel dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Penggunaan warna-warna cenderung netral atau *monochrome*. Menggunakan material kayu, keramik, dan kaca.

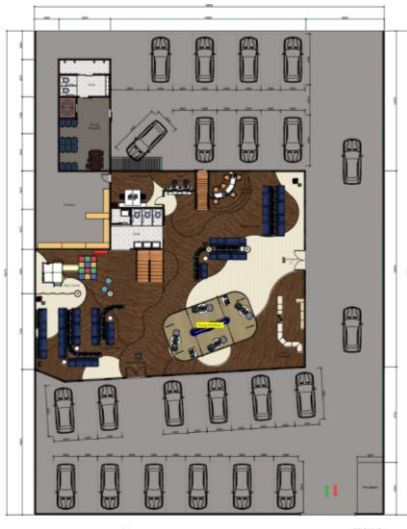


Gambar 1. Skema Warna Gaya Desain Transisional

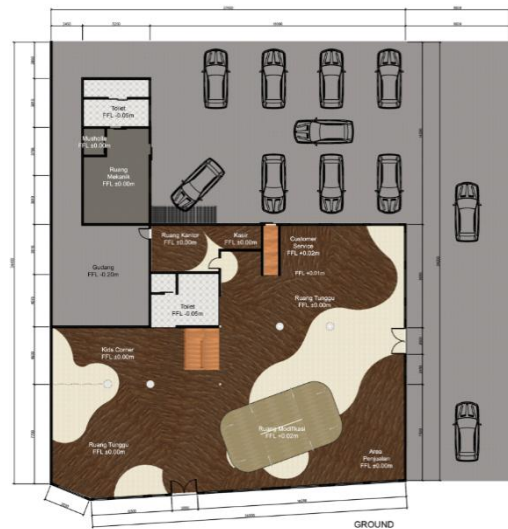
### A. Layout

Penataan layout menggunakan organisasi ruang berbentuk *cluster* yang merupakan hasil implementasi dari unit daya (mesin) yang berkarakteristik kompleks, yaitu mengelompokkan ruang berdasarkan kedekatan hubungan. Sehingga ruang-ruang yang memiliki hubungan dan fungsi yang serupa dapat terletak berdekatan dan tidak tercampur dengan ruang-ruang yang tidak ada hubungannya.

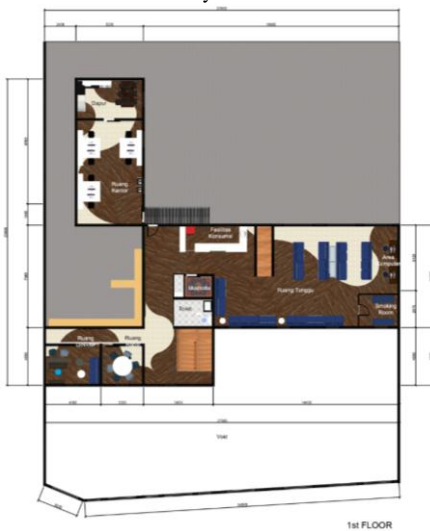




Gambar 2. Layout Lantai Dasar



Gambar 4. Rencana Lantai Dasar



Gambar 3. Layout Lantai 1



Gambar 5. Rencana Lantai 1

Pada layout lantai dasar ruang privat berada di area belakang, sedangkan ruang publik berada di area depan dekat dengan main entrance. Didekat ruang tunggu terdapat kids corner. Area pengjualan produk terletak jauh dari kedua pintu masuk bangunan.

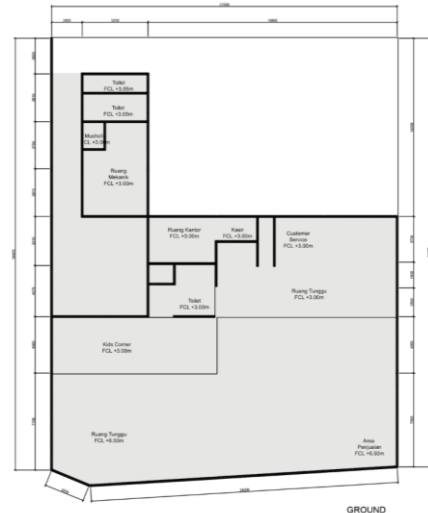
Pada layout lantai 1 ruang privat berada di sisi selatan bangunan, pada ruang tunggu lantai 1 terdapat fasilitas konsumsi, musholla, *smoking room*, area computer. Ruang direktur dan ruang meeting terletak dibagian depan lantai 1, dekat dengan tangga utama yang mana merupakan akses publik.

**B. Lantai**

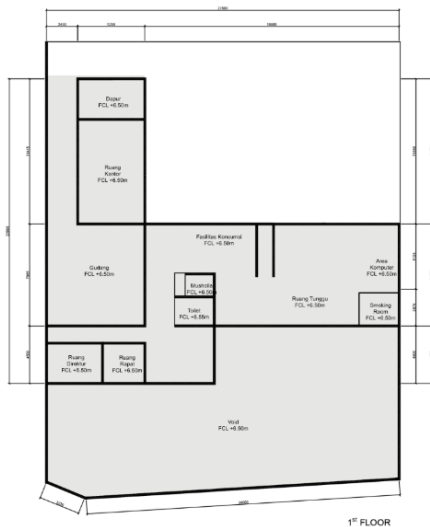
Pola lantai menggunakan material Kangbang vinyl dan keramik Roman Riviera Sand berukuran 40x40cm. Ruang modifikasi menggunakan material Daeji *vinyl*. Toilet menggunakan keramik Milan Santorini berukuran 50x50cm. Ruang mekanik menggunakan material keramik Roman Venere Mocha berukuran 40x40cm.

**C. Plafon**

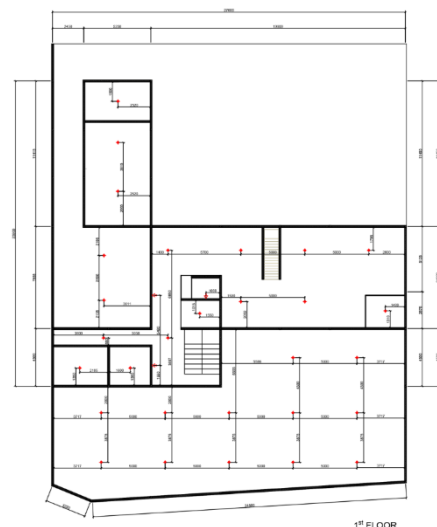
Plafon menggunakan material gypsum board dengan *finishing* cat Nippon Paint Orchid White 472. Menggunakan warna yang sama dengan *finishing* cat dinding.



Gambar 6. Rencana Plafon Lantai Dasar



Gambar 7. Rencana Plafon Lantai 1



Gambar 9. Mekanikal Elektrikal Lantai 1

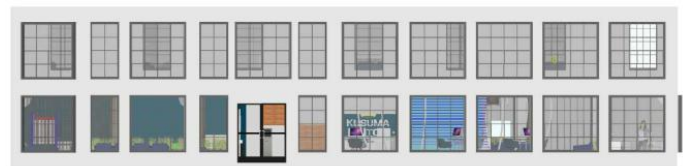
**D. Mekanikal Elektrikal**

Pencahayaan buatan menggunakan jenis *downlight* agar ruangan tampak lebih luas, karena cahaya yang menyebar ke seluruh ruangan. Karena ingin memunculkan kesan nyaman pada keseluruhan perancangan, maka digunakan pencahayaan berwarna *warm white* yaitu, agar memberi nuansa hangat (*warm*) pada ruang. Terdapat juga beberapa *spot* pada ruang yang diberikan pencahayaan dekoratif seperti penggunaan *LED stripe* dan *spotlight*.



Gambar 8. Mekanikal Elektrikal Lantai Dasar

**E. Main Entrance**



Gambar 10. Main Entrance

Menggunakan jendela-jendela berbentuk *grid* untuk memunculkan gaya transisional yang kuat yaitu penggunaan bukaan dengan bentuk bergaris.

**F. Perspektif**

Ruang tunggu posisinya dekat dengan *kids corner*. Karena salah satu tujuannya adalah untuk orang tua yang membawa anaknya ke bengkel Kusuma Motor dan anaknya sedang bermain di *kids corner* dapat diawasi oleh orang tua yang sedang menunggu di ruang tunggu didekatnya.



Gambar 11. Ruang Tunggu

Ruangan ini digunakan sebagai area bermain bagi anak-anak pengunjung yang datang ke bengkel Kusuma Motor. Adanya ruang bermain bertujuan agar anak-anak yang ikut menunggu kendaraan orang tuanya dapat mengisi waktu luang dan tidak bosan.





Gambar 12. Kids Corner



Gambar 13. Ruang Modifikasi

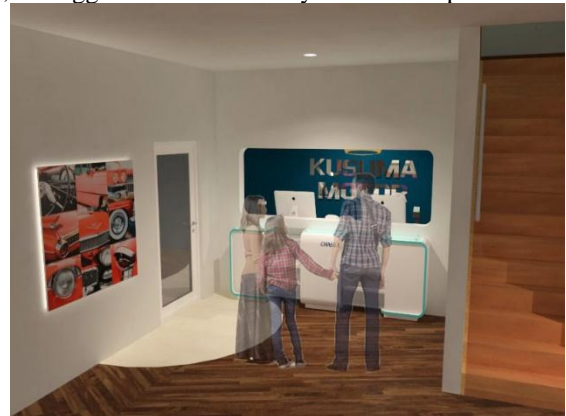
Ruang modifikasi fungsinya adalah untuk memberikan fasilitas dan inovasi baru bagi pengunjung yaitu pengunjung dapat bebas melakukan desain modifikasi bagi mobilnya, dengan produk-produk yang dijual oleh bengkel Kusuma Motor.

Ruang pelayanan servis terletak dibagian belakang bangunan dikarenakan dekat dengan area bengkel dibelakang. Agar aktivitas komunikasi dengan pekerja di area bengkel mudah. Untuk mendapatkan pelayanan servis, pengunjung harus mengambil tiket terlebih dahulu didekat pintu masuk. Ketika nomor antrian pengunjung muncul pada layar pelayanan servis, maka pengunjung dapat melakukan konsultasi mengenai mobilnya.



Gambar 14. Ruang Pelayanan Servis

Kasir berfungsi sebagai tempat pembayaran akan jasa dan produk yang dibeli oleh pengunjung di bengkel Kusuma Motor. Semua transaksi di dalam bengkel Kusuma Motor dilakukan di kasir, sehingga semua transaksinya bersifat terpusat.



Gambar 15. Kasir

## VI. KESIMPULAN

Perancangan Interior Bengkel Mobil “Kusuma Motor” bertujuan untuk memberikan fasilitas perbengkelan yang baik dan memadai bagi pelanggan. Tujuan utama perancangan bengkel ini adalah untuk menghasilkan suatu perancangan bengkel mobil yang sesuai dengan kebutuhan, aktivitas, dan dapat membuat pengguna merasa nyaman.

Menciptakan ruang-ruang sesuai dengan kebutuhan pengguna bengkel Kusuma Motor. Dengan adanya spesifikasi ruang-ruang, maka aktivitas tidak akan atau kecil kemungkinannya tercampur, sehingga pengguna dapat melakukan aktivitas dengan maksimal. Serta menghasilkan suatu perancangan bengkel mobil yang estetis sehingga dapat menarik minat calon pelanggan baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Joseph de Chiara. *Time Shaver Standards For Interior Design and Space Planning, 7th edition*. Mc Graw Hill Professional Book: New York, 1990.
- [2] Darmasetiawan, C. *Teknik Pencahayaan dan Tata Letak Lampu*. PT. Grasindo: Jakarta, 1991.
- [3] K.W. Smithies. *Principles of Design in Architecture*. Van Nostrand Reinhold: New York, 1981.
- [4] Grandjean, É. *Ergonomics of The Home*. Taylor & Francis: Oxford, 1973.
- [5] Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta: Jakarta, 2000.