

# Perancangan Interior “Café Bikers” Di Surabaya

I Made Bagus, Sriti Mayang Sari dan Linggajaya Suryanata

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: m41415151@john.petra.ac.id; sriti@petra.ac.id; linggaholistic@yahoo.co.id

*Abstrak*— Perkembangan MOGE di Surabaya memiliki perkembangan yang signifikan, ditunjang dengan Surabaya merupakan salah satu kota dengan perkembangan komunitas MOGE terpesat. Komunitas MOGE bervariasi sampai dengan sekedar kumpul – kumpul (kopi darat) dimana setiap anggota komunitas MOGE ini akan berkumpul di tempat yang sudah ditentukan yang biasanya pada suatu *café* yang memadai untuk menampung beberapa motor karena mereka akan berkumpul dalam waktu cukup lama karena ngobrol atau menggunakan fasilitas yang diberikan *café* atau bahkan, ada yang mengadakan *event* seperti *show off* dimana anggota yang memiliki seni dalam memodifikasi motor mereka akan masuk diacara tersebut sehingga bisa memamerkan hasil karya mereka.

Tujuan dari perancangan *café bikers* ini antara lain menjawab kebutuhan dengan teknologi yang memudahkan. Konsep yang dipakai adalah “*One Stop Service*” dimana *café* ini menyediakan ruangan untuk workshop, ruangan khusus untuk perawatan motor (salon motor, *service* dan juga modifikasi) disertai dengan teknologi melalui *gadget* atau sarana teknologi lain. Hal ini memudahkan komunitas MOGE karena mereka tidak perlu berpindah-pindah untuk mencari fasilitas yang dibutuhkan. Penerapan konsep ini diharapkan dapat mawadahi kebutuhan Komunitas MOGE di Surabaya untuk memudahkan mencari *café* yang menunjang kegiatan komunitas tersebut.

*Kata Kunci*— *Café Bikers*, Komunitas MOGE, *One Stop Service*, Pusat Aktivitas, Surabaya.

*Abstract*— The expansion of “Big Bike” in Surabaya has a significant development, supported by Surabaya as one of the cities with the fastest growth of “Big Bike” community. The “Big Bike” community has some variety of activities, from mere gatherings (“kopi darat” in bahasa) where each members of the “Big Bike” community will gather in a predetermined place, usually at a *café* that is sufficient to accommodate several motorbikes, because they will gather for quite a long time for chatting, using the *café* facilities, or even hold events such as a “show offs”, where the members that has motorbikes modifications join the event to show off their work. This statement leads to the need of providing the “Big Bike” community’s activities.

Therefore, the design of the bikers *café* was aimed to fulfill their usual activities, that may not be found in other Surabaya *café*s that answers the needs with easier technology. The concept is the “One Stop Service”, where the *café* provides a room for workshops, special rooms for motorbike maintenance (motorbike salons, services and also modifications), accompanied by the technology through *gadgets* or other technological facilities. This facilitates the Big Bike community because they do not need to move around to find needed facilities. The application of this concept is expected to be able to accommodate the needs of the Big Bike Community in Surabaya to make it easier to find a *café* that supports the community's activities.

**Keywords :**

Activity Center, Big Bike Community, Bikers *Café*, One Stop Service, Surabaya.

## I. PENDAHULUAN

MOGE (MOTOR GEde) merupakan sebuah kendaraan bermotor berkapasitas mesin lebih dari 250cc. Perkembangan MOGE di Surabaya cukup signifikan dan juga memiliki peminat dari segala usia. MOGE memiliki beragam jenis aktivitas sebagian besar dilakukan dalam sebuah *café*, yang bisa mencakup segala aktivitas dari sebuah komunitas MOGE itu sendiri.

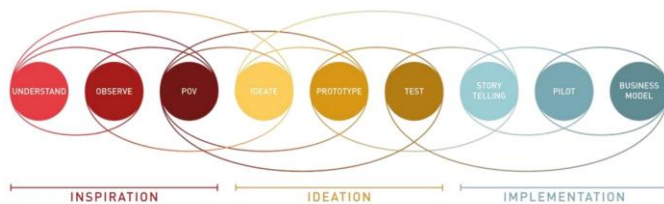
Surabaya sendiri merupakan salah satu kota dengan perkembangan komunitas MOGE terpesat karena peminat MOGE cukup banyak. Peminat yang banyak ini menjadi pemicu munculnya komunitas – komunitas MOGE yang memang dibutuhkan untuk mawadahi setiap individu yang memiliki kecintaan dan hobi yang serupa sehingga bisa lebih dikoordinasi lebih baik.

Kegiatan yang ada didalam komunitas MOGE juga bisa bervariasi mulai dari sekedar kumpul – kumpul atau sering didengar dengan istilah “kopi darat” dimana setiap anggota komunitas MOGE ini akan berkumpul di satu titik kumpul yang sudah ditentukan sebelumnya. Titik kumpul ini akan dipilih di suatu *café* yang memadai untuk menampung beberapa motor karena mereka akan berkumpul dilokasi tersebut dalam waktu cukup lama. sekedar ngobrol atau menggunakan fasilitas yang diberikan *café* tersebut.

*Café* memiliki peranan yang cukup penting dalam menunjang kebutuhan dari komunitas MOGE karena untuk diperkotaan khususnya Surabaya, *café* menjadi salah satu tujuan utama setiap komunitas MOGE untuk melakukan berbagai macam aktivitas oleh karena itu, saat ini *café* yang bertemakan tentang motor sudah mulai berkembang di Surabaya. Seperti salah satu contohnya Saddle *café* di Surabaya. Pada umumnya *café* menyediakan berbagai macam fasilitas seperti adanya fasilitas *outdoor / indoor*, *wi-fi* serta makanan dan minuman yang unik akan tetapi, jarang ditemukan *café* yang mampu menyediakan perawatan dan fasilitas untuk merawat motor sekaligus dalam satu tempat.

Perancangan *café* ini bermaksud untuk menggabungkan sebuah perancangan *café* dengan fasilitas perawatan motor dalam satu lokasi. *Café* yang didesain akan dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang kebutuhan konsumen dan komunitas motor itu sendiri sehingga mereka bisa melakukan segala kebutuhannya dalam satu lokasi dan dalam waktu yang bersamaan. Beberapa fasilitas penunjang yang akan disediakan dalam desain *café* ini meliputi ruangan untuk workshop, ruangan khusus untuk perawatan motor (salon motor, *service* dan juga modifikasi). Hal ini akan lebih efisien bagi pengunjung karena pengunjung tidak perlu berpindah-pindah tempat untuk mendapatkan fasilitas lainnya yang dibutuhkan sehingga, membuat pengunjung lebih nyaman berada didalam *café* ini untuk waktu yang lama.

## II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Skema *Design Thinking*

### A. Tahap *Understanding*

Pada tahapan ini perancang lebih mendalami dan mencari banyak informasi untuk dijadikan sebuah pedoman dalam merancang objek yang telah dipilih. Berkas yang nantinya akan dijadikan data dalam tahap ini antara lain seperti data literatur yang berhubungan dengan *café*, dan juga literatur tentang bengkel yang memiliki standart sehingga bisa merancang ini sesuai dengan standart yang sesuai.

### B. Tahap *Observe / Tahap Pengumpulan Data*

#### 1. Data Lapangan

Pada tahap ini perancang melakukan pemilihan *site* objek *café* yang sesuai untuk dijadikan lokasi perancangan kedepannya. Data lapangan ini berisi data fisik maupun non-fisik. Data fisik meliputi denah bangunan, tapak lokasi bangunan, arah hadap dan lain-lain yang berhubungan dengan lokasi objek perancangan ini. Data fisik dapat diperoleh melalui survey lapangan dan juga data *blueprint* bangunan itu sendiri karena selain dari data yang sudah terkumpul data fisik

juga dibutuhkan agar bisa menyesuaikan dalam merancang suatu objek perancangan ini.

#### 2. Data Literatur

Data literatur yang dibutuhkan terkait dengan bagaimana sistim *café*, standart yang baik dan benar untuk desain *café*, dan standart-standart lainnya yang berhubungan dengan penghawaan, tata cahaya, dan sirkulasi

#### 3. Data Tipologi

Data ini adalah sebuah data dimana sudah ada perancangan terdahulu yang serupa dengan *café bikers* dan juga memiliki konsep yang hampir sama.

Setelah data terkumpul maka hasilnya perancang akan mengelompokkan setiap data tadi kemudian klasifikasikan dari segi positif dan negatif setiap desain yang ada.

### C. Tahap *Analisa Data*

Tahap ini memiliki tujuan untuk lebih memfokuskan lagi ide, konsep, desain, dan pemecahan masalah baik itu bertujuan untuk memperbaiki data eksisting yang sudah ada atau mengalihfungsikan sistem yang sudah ada di dalam *site* yang telah dipilih sehingga, dari tahap ini perancang bisa memberikan strategi desain berupa:

#### 1. *Programing*

Data yang dicari pada tahap ini adalah data eksisting dan analisa lokasi untuk dijadikan acuan dalam menentukan ide awal, sehingga desain yang dihasilkan bisa sesuai dengan kebutuhan dan juga sesuai dengan standart dari setiap kebutuhan ruang yang ada.

#### 2. Konsep Desain

Pemikiran tentang bagaimana menjawab sebuah kebutuhan ruang dengan hasil perancangan tertentu sehingga bisa membuat kesan yang lebih menjawab dan juga menjadi salah satu solusi awal dalam menjawab kebutuhan desain.

#### 3. Skematik

Sketsa desain yang bertujuan untuk menggambarkan bagaimana secara singkat *café biker* ini nantinya akan dikembangkan baik secara desain sketsa perspektif, sketsa elemen interior, dan sketsa tambahan untuk memperjelas konsep desain yang ada.

#### 4. Gambar Kerja

Proses penyusunan gambar asli dari hasil desain untuk direalisasikan baik pada perbandingan 1:1 maupun untuk maket.

#### 5. Maket

Tahap ini memiliki fungsi untuk menampilkan sirkulasi ruang secara miniatur sehingga klien bisa merasakan dan membayangkan objek perancangan aslinya saat sudah terealisasi.

### D. Tahapan *Ideate*

Pada tahapan ini lebih ditekankan pada pemikiran ide dan juga menjawab kebutuhan desain yang menjadi fokus tujuan dari perancangan *café bikers* ini dilakukan, sehingga dari tahapan ini benang merah dari perancangan ini sudah muncul.

### E. Tahapan Prototype

Tahap ini lebih mengarah untuk memperjelas bagaimana nantinya perancangan café bikers ini akan dibuat karena ditahapan ini akan ada sketsa pendukung dari perancangan ini.

### F. Test

Tahap untuk menguji seberapa efektifnya hasil perancangan café bikers ini, sehingga jika ada kekurangan dan juga kendala masih bisa untuk dilakukan perubahan.

### G. Implementation

Merupakan tahap akhir untuk menghasilkan sebuah desain yang benar dan juga bisa dikatakan menjawab sebuah kebutuhan desain café bikers yang besar kemungkinan untuk direalisasikan kedepannya.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### 3.1. Pengertian Café

Menurut Building Planning & Design standart secara umum, kafe merupakan tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang mendekati restoran dalam sistem pelayanan yang di dalamnya terdapat hiburan alunan musik sehingga kafe dapat digunakan sebagai tempat yang santai dan untuk berbincang-bincang.

Pengertian Kafe (Cafe) adalah tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan minuman dan makanan. Kafe termasuk tipe restoran namun lebih mengutamakan suasana rileks, hiburan dan kenyamanan pengunjung sehingga menyediakan tempat duduk yang nyaman dan alunan musik.

Pengertian Kafe menurut Dictionary of English Language and Culture, Longman adalah restoran kecil yang melayani atau menjual makanan ringan dan minuman, kafe biasanya digunakan orang untuk rileks. Sedangkan menurut The New Dictionary and Theosaurus, Kafe merupakan restoran murah yang menyediakan makanan yang mudah diolah atau dihidangkan kembali.

### 3.2. Pengertian Motor Gede

Klasifikasi MOGE berbeda-beda setiap negara ada beberapa negara yang menyebutkan bahwa motor dengan tenaga 35hp ke atas adalah MOGE. Berbeda negara berbeda juga untuk klasifikasi MOGE karena Italia dan Amerika Serikat (AS), di negara tersebut motor harus berkapasitas 600cc keatas baru bisa digolongkan ke klasifikasi MOGE. (taufikmasrizal 5)

Motor Gede atau Moge menurut kapasitas mesinnya terbagi menjadi 3 kelas yakni : *Sportbike*, *Street Fighter*, dan *Cruiser*. Untuk menandai atau mengetahui ketiga jenis tersebut kita bisa membedakannya dari segi kapasitas mesin, misalnya untuk kelas *Sportbike* biasanya cc motor dimulai dari 125cc hingga 750cc.

#### 1. *Sportbike*

*Sportbike* termasuk jenis motor yang harganya amat bervariasi mulai dari puluhan juta hingga melewati angka 1,6 M sehingga hal ini menjadi keleluasan para pecinta *sportbike* untuk memilih. Sesuai dengan namanya,

*sportbike* memang lebih mengutamakan performa dibanding tampilan.

#### 2. *Street Fighter*

Kuda besi di kelas ini adalah motor dari kelas *supersports* dan *superbikes* tetapi tanpa menggunakan *fairing* serta hal lain yang membuat ciri kelas ini adalah mempunyai tenaga besar diputaran menengah. Pada umumnya kelas ini digemari oleh para *biker* yang menginginkan motor berperforma tinggi tetapi cukup nyaman untuk dipakai di jalan umum. Contoh-contoh motornya adalah : Aprilia tuono, Benelli TNT, Cagiva V raptor, Ducati monster, MV Agusta Brutalle dan KTM super Duke.

#### 3. *Cruiser*

Motor *Cruiser* adalah motor *touring* yang identik dengan mesin 2 silinder, torsi mesin yang besar dan posisi mengendarai yang lebih santai, nyaman bila digunakan untuk berkendara jarak jauh. Jenis motor ini yang lebih dominan beredar di negara tercinta kita adalah Harley Davidson dengan kisaran harga antara 200 juta hingga milyaran rupiah serta terdapat beberapa pilihan seperti *Softail*, *Road king*, *V-Rod*, *Ultraglide*, *Electra Glide*, atau *Nightster*. (garagemotorsite 2017)

### 3.3. Pengertian One Stop Service

Secara teori, *one stop service* berarti menyediakan berbagai macam produk atau jasa dalam satu tempat, perusahaan bisa menawarkan berbagai jenis kebutuhan pelanggan dalam satu tempat. Ini biasanya dilakukan dalam suatu areal yang cukup besar agar dapat menyediakan jasa yang lengkap

### 3.4. Pengertian Komunitas

Komunitas adalah sekumpulan orang yang saling berbagi masalah, perhatian atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus menerus (Wenger, 4).

Arti komunitas berarti sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagai lingkungan, umumnya memiliki katertarikan dan habitat yang sama (Rochester, Maxine dan Willard, Patricia, 6).

Komunitas juga dapat diartikan sebagai kelompok khusus dari orang-orang yang tinggal dalam wilayah tertentu yang memiliki kebudayaan dan gaya hidup yang sama, sadar sebagai satu kesatuan serta dapat bertindak secara kolektif dalam usaha mencapai suatu tujuan (Simamora, 5).

### 3.5. Pengertian Teknologi Digital

Teknologi Digital adalah teknologi yang dilihat dari pengoperasionalannya tidak lagi banyak menggunakan tenaga manusia tetapi, lebih cenderung pada system pengoprasian yang serba otomatis dan canggih dengan *system* komputeralisasi/format yang dapat dibaca oleh komputer. Teknologi digital pada dasarnya hanyalah sistem menghitung sangat cepat yang memproses semua bentuk-bentuk informasi sebagai nilai-nilai numeris. Pada teknologi analog, gambar dan suara diubah menjadi gelombang radio, maka teknologi digital menkonversi gambar dan suara menjadi data digital yang terdiri dari angka 1 dan 0. Dengan teknologi digital ini,

gambar yang ditampilkan memiliki kualitas warna yang lebih natural dan resolusi yang lebih baik, tidak pecah atau turun kualitasnya jika gambar ditampilkan di layar yang besar.

### 3.6. Pengertian Retail

*Retail* adalah satu atau lebih aktivitas yang menambah nilai produk dan jasa kepada konsumen baik untuk kebutuhan keluarga atau untuk keperluan pribadi. Berbisnis dalam dunia *retail* sangat menarik karena memerlukan ketelitian bahkan, ada yang slogan yang berkata “*retail is detail*”. Slogan tersebut menandakan bahwa orang yang ingin berkecimpung dalam dunia *retail* haruslah orang yang mau bekerja keras, kreatif serta *detail* dalam setiap aktifitasnya. *Retail* tidak selalu berhubungan dengan kebutuhan sehari-hari yang biasa dijual di Alfamart/Indomart. Contoh Pizza Hut, McD dan KFC merupakan contoh *retail* makanan yang sukses. Ada juga *retail* mencakup dalam dunia jasa seperti Air Asia, Prudential dan TIKI yang menawarkan *retail* dalam bentuk jasa.

Jadi kesimpulannya *retail* bisa menjual produk ataupun jasa tergantung kebutuhan pasar saat ini. Barang dan jasa yang kita nikmati saat ini tidak terlepas dari jasa *retail* yang membantu produsen/distributor dan konsumen agar setiap kebutuhan akan keduanya dapat terpenuhi. Secara garis besar, dunia *retail* dibagi 4 bagian yaitu, peran dan fungsi *retail*, strategi *retail*, *merchandising management* dan *store management*. Dalam *retail* ada proses – proses yang dilakukan oleh beberapa badan usaha sebelum barang tersebut sampai kepada konsumen aktifitas ini dinamakan *supply chain*. Badan usaha tersebut yaitu Produsen/pabrik-Distributor/*supplier-Retailer*-Konsumen. Secara teknis alurnya berjalan secara vertikal, namun seiring dengan perkembangan zaman sistem ini mengalami pembaharuan yang lebih modern. (lukmanuddin, 5)

### 3.7. Menggabungkan Teknologi Hi-Tech

Bukan desain futuristik namanya kalau tidak dilengkapi dengan sistem teknologi yang padu dan canggih. Pada hunian yang menerapkan desain futuristik, sistem pencahayaan dan alat-alat elektronik sudah bisa dikendalikan langsung dari telepon genggam. Dengan sistem nirkabel ini, intensitas pencahayaan dan perubahan warna pada lampu LED bisa dengan mudah diatur. (Kania Dekoruma, 2018).

Pengaruh yang ingin diberikan juga berupa sebuah fasilitas tambahan yang ada didalam café bikers ini sehingga bisa memberikan sesuatu yang lebih kepada konsumen nantinya penggabungan teknologi disini yang dimaksud adalah berupa gadget yang ditempatkan disatu wadah khusus untuk menjalankan segala kebutuhan konsumen dari satu lokasi



Gambar 2. Menggabungkan Hi-tech kedalam desain

### 3.8. Arti dan Pengaruh Warna Bagi Psikologi Manusia

Darwis Triadi, seorang fotografer terkenal di negeri ini di dalam bukunya “*Color Vision*” mengungkapkan bahwa Pengaruh Warna bagi Psikologi Manusia: “Warna dapat menciptakan keselarasan dalam hidup. Dengan warna kita bisa menciptakan suasana teduh dan damai. Dengan warna pula kita dapat menciptakan keberingasan dan kekacauan.” (Bayu Leband, 8 )

## IV. KONSEP “REPRESENT MORE HOBBY”

Menurut Crow & Crow (dalam Abror, 1993:112) minat adalah sesuatu yang berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Rast, Harmin dan Simon (dalam Mulyati, 2004:46) menyatakan bahwa dalam minat itu terdapat hal-hal pokok diantaranya: (1) adanya perasaan senang dalam diri yang memberikan perhatian pada objek tertentu, (2) adanya ketertarikan terhadap objek tertentu, (3) adanya aktivitas atas objek tertentu, (4) adanya kecenderungan berusaha lebih aktif, (5) objek atau aktivitas tersebut dipandang fungsional dalam kehidupan dan (6) kecenderungan bersifat mengarahkan dan mempengaruhi tingkah laku individu.

kata hobi di definisikan dengan kegemaran, kesenangan yang sangat istimewa yang di lakukan pada waktu senggang, bukan pekerjaan umum, bukan sebuah mata pencaharian, bersifat memuaskan hati dan mendapatkan kesenangan. Karena itu merupakan hal yang di sukai, biasanya hobi tumbuh secara otodidak, tanpa adanya bimbingan pada saat memulai pertama kali. Selain itu, hobi juga dapat membentuk karakter dari diri kita masing-masing. Baik dari karakter emosi, karakter bentuk fisik atau tubuh kita, karakter seni, karakter pribadi, dan juga imajinasi.

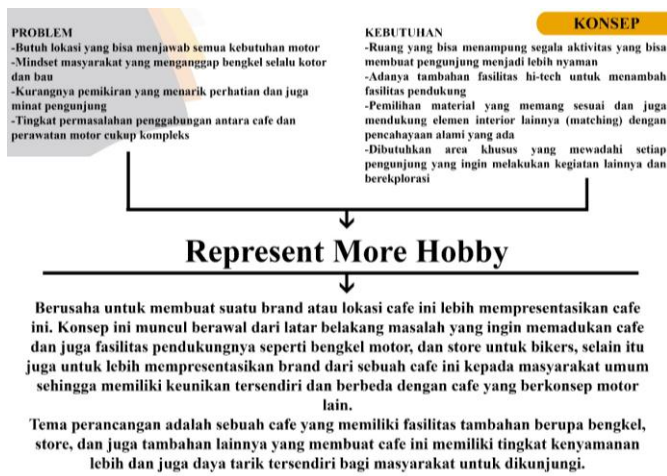
Jadi minat merupakan kecenderungan atau arah keinginan terhadap sesuatu untuk memenuhi dorongan hati, minat merupakan dorongan dari dalam diri yang mempengaruhi gerak dan kehendak terhadap sesuatu, merupakan dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan

segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginannya.

Penjabaran mengenai hobi / minat diatas merupakan pemikiran awal dalam menemukan konsep perancangan interior café ini. Dari awal keinginan untuk mengenalkan hobi yang sedang naik daun ini kemudian memunculkan konsep “*REPRESENT MORE HOBBY*”, dimana memiliki arti sebagai berikut :

- Berusaha untuk membuat suatu brand café yang mudah diingat segala kalangan dengan konsep motor yang sangat kental sekali sehingga setiap pengunjung akan memiliki pengalaman tersendiri saat berada didalam café ini
- Bisa menjadi sarana pengenalan sebuah hobi bagi para masyarakat umum yang belum sebegitu paham akan dunia motor misalnya, maka café ini sangat cocok dan bisa jadi menjadi salah satu sarana untuk masyarakat umum menambah ilmu pengetahuannya tentang dunia motor.

Sehingga tujuan dari konsep awal ini tadi bisa dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan pada awal konsep ini terpikirkan.



Gambar 3. Konsep Desain.

## V. IMPLEMENTASI KONSEP PADA INTERIOR

### • Organisasi Ruang



Gambar 4. Rencana Layout

Pengorganisasian ruang yang digunakan dalam perancangan ini mengadopsi dari situasi yang ada dijalanan

dan juga alur dari organisasi ruang ini juga mengadopsi dari simbol putar balik di jalan raya. Hal ini dikarenakan setiap ide desain yang muncul akan selalu berkaitan dengan bagaimana keadaan dan juga bagaimana situasi yang sering di alami setiap pengendara saat berada dijalanan. Namun penataan ruang perancangan ini tetap disesuaikan dengan kebutuhan dan besaran ruang yang diperlukan. Sehingga layout ini memiliki karakteristik yang dinamis.

### • Material Interior

Material interior yang digunakan mencerminkan sekali bagaimana kesan dan juga gaya kehidupan saat kita berada dijalanan ataupun semacam (sirkuit) didalamnya sehingga suasana yang ada didalamnya lebih bisa disesuaikan dengan bagaimana nantinya desain ini akan diarahkan. Sehingga bahan yang digunakan juga semacam “Top mix Beton Berpori”, Lantai Beton, Plat Bordes untuk melihsatkan atau menonjolkan bagaimana material itu yang sering dijumpai saat di jalanan / sirkuit.

### • Skema Warna

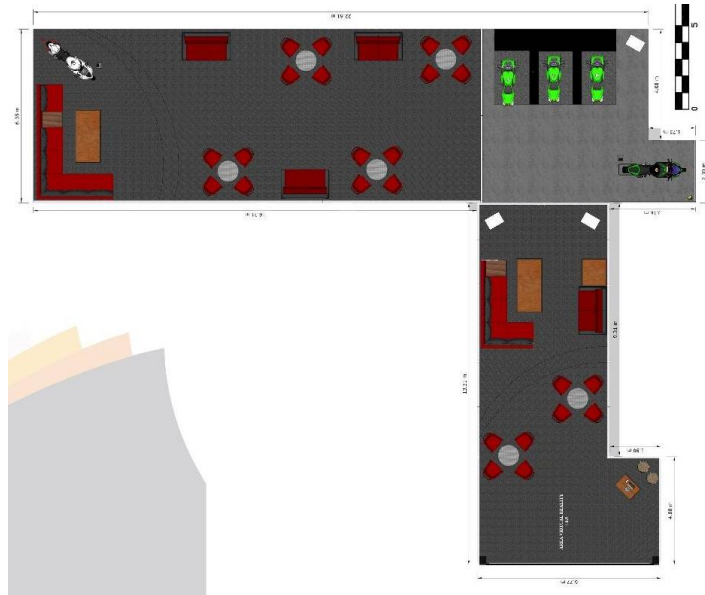


Gambar 5. Skema Warna yang Akan Digunakan

Pada konsep ini, warna yang sering muncul dan digunakan menggunakan warna-warna gelap dan juga sedikit sentuhan warna pastel sehingga bisa memunculkan kesan maskulin dan juga maco untuk dari segi pewarnaan, selain itu juga adanya tambahan berupa warna-warna metal karena untuk menyesuaikan dengan sebutan lain dari motor yaitu “kuda besi” sehingga bisa diberikan juga sedikit sentuhan untuk warna-warna metal karena ada beberapa point di konsep ini yang berbahan metal seperti “plat bordes”. Sehingga bisa menciptakan suasana ruang interior secara menyatu dan seimbang.

### • Bentuk

Bentuk yang digunakan lebih mengarah kebentuk dinamis namun memiliki beberapa detail atau perabot dan juga elemen interior juga ada perpaduan kebentuk yang lebih dinamis “futuristik style”. Berangkat dari beberapa rambu-rambu yang ada dijalanan tersebut akan diadaptasikan ke perancangan ini. Bentuk seperti “u turn” putar balik, dan lain-lain akan diadaptasikan kepada bentuk layout dan alur dari perancangan ini.



Gambar 6. Rencana Layout Lt.2

Denah desain akhir disertai kelengkapan yang sesuai dengan standart dan juga jelas. Denah terlihat dinamis dibuat sesuai dengan karakteristik pemotor dan juga tidak menuntun kemungkinan untuk menjadikan beberapa spot nantinya akan terasa seperti berada didalam sirkuit karena dari sisi akustik dan juga sudut pandang akan bisa muncul di spot tersebut. Pola lantai banyak menggunakan beberapa dengan “Top Mix Beton Berpori” sehingga bisa menyerap air yang nantinya bisa saja mengotori beberapa area dikarenakan adanya service dari beberapa area untuk perawatan motor tersebut. Warna-warna lantai juga lebih banyak menggunakan warna-warna gelap karena bisa untuk dijadikan beberapa kamuflase saat dilintasi motor nantinya akan kotor dan hal itu bisa saja di samarkan dengan pemilihan warna gelap itu tadi. Ruangan per ruangan akan dibedakan dengan adanya permainan plafon yang berbeda dan juga beberapa titik warna yang berbeda juga sehingga contoh untuk area café akan ada beberapa turunan plafon dari bahan gipsum yang difinishing cat merah dan juga sekaligus sebagai tempat lampu itu akan diupayakan menambah kesan maskulin atau cowok banget saat berada didalamnya.

Perancangan untuk komunitas motor ini juga tidak hanya fokus terhadap memenuhi kebutuhan ruang dari komunitas itu saja. Namun juga, dengan memperhatikan suasana interior yang ingin dihadirkan dan keestetisan ruang. Suasana yang ingin ditampilkan di perancangan kali ini adalah suasana saat berada dijalan atau disirkuit motor yang dimana akan menonjol dari segi rambu-rambu jalan, aspal, warna, dan juga akustik. Semua hal ini dilakukan karena bertujuan untuk agar mudah menampilkan suasana yang diinginkan.



Gambar 7. Final Potongan A



Gambar 8. Final Potongan B



Gambar 8. Final Potongan 3 “center”



Gambar 9. Final Potongan 4 “center”

Tampilan main entrance dari café bikers ini juga dinamis, pada area depan juga terdapat area pameran dan juga panggung serbaguna namun saat tidak ada acara panggung itu digunakan untuk *show off* motor terbaik yang ada di café ini. Karena dikomunitas motor sering sekali diadakan event seperti lomba untuk pameran modifikasi motor.



Gambar 10. Final Main Entrance

Perspektif ruang pada perancangan ini akan lebih banyak memberikan kesan motor banget sehingga bisa menimbulkan rasa nyaman bagi komunitas motor yang datang dan juga bisa memberikan edukasi yang baik mengenai ilmu tentang dunia motor.



Gambar 11. Perspektif Café



Gambar 12. Perspektif Store



Gambar 14. Perspektif Bengkel

Pembagian ruangan dari bentukan café ini bila dipersentasikan akan menjadi seperti 60% café dan 40% bengkel dan pelengkap (fasilitas tambahan) dari café itu sehingga bisa memenuhi pola *“one stop service”* itu tadi karena penerapan hal-hal seperti itu bisa dianggap paling efektif dalam membuat perancangan café bikers yang paling efisien. Dengan munculnya beberapa elemen tambahan itu tadi bisa menambah kesan unik dan juga lebih bisa dirasakan menarik saat bisa berkunjung di café bikers yang saat itu bisa saja sedang menjadi instagramable.

Pemilihan lokasi juga lebih diarahkan ke daerah yang memang perkembangan populasi komunitasnya lebih

signifikan dan lebih menonjol di daerah tersebut sehingga target pengunjungnya bisa tercapai.



Gambar 15. Perspektif Area Show Off



Gambar 16. Perspektif Area Store

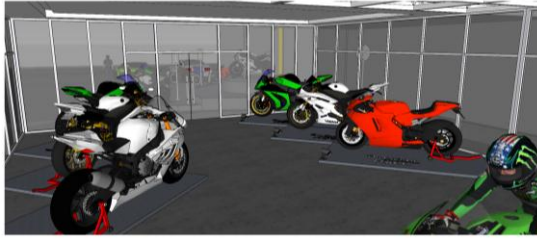


Gambar 17. Perspektif Depan

Fasilitas yang dimaksud dalam bangunan café bikers ini adalah perawatan motor ringan, dan juga modifikasi yang memang tidak begitu kotor dalam hal pengerjaan, namun perawatan yang dimaksud disini justru membutuhkan tingkat pencahayaan yang sangat banyak karena semuanya dikerjakan dengan detail dan sangat teliti.



AREA STORE



Gambar 18. Perspektif Store

## VI. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari perancangan interior café bikers di Surabaya adalah kebutuhan café yang sangat tinggi di era sekarang menjadi sebuah pemikiran utama bagi perancang untuk merancang suatu café yang memiliki sesuatu yang unik dan bahkan bisa menjadi icon di kota Surabaya khususnya.

Café bikers ini merupakan pemikiran dari perancang yang bertujuan untuk menjawab sebuah kebutuhan desain sekaligus menjadi wadah bagi setiap komunitas yang nantinya akan menggunakan fasilitas café bikers ini sehingga adanya lokasi untuk mengkoordinasi setiap kebutuhan ruang dari komunitas yang ada.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis, I Made Bagus Dwi Darmadi Laksana Putra Suardama, mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menyertai, memberikan kekuatan selama pengerjaan Tugas Akhir dan jurnal ini sehingga selesai tepat waktu. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada, Dr. Sriti Mayang Sari, M. Sn, dan Drs. Linggajaya Suryanata, HDII, selaku dosen pembimbing.

Penulis juga ini berterima kasih kepada keluarga dan teman yang senantiasa memberi bantuan moral dan materi dalam pengerjaan Tugas Akhir ini. Penulis berharap jurnal ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan pembaca. Akhir kata, penulis menyadari kekurangan dalam penulisan jurnal ini dan berhadapan mendapat kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lukito, Liem Adrian, Laksmi Kusuma Wardani, Lucky Basuki. "Perancangan Interior Librarica (café & bar) di Semarang". *Jurnal Intra* 3.2. (2015) : 286 – 293
- [2] Badan Ekonomi Kreatif Indonesia. "Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif 2017." Web. 2018. 30 Oktober 2018  
<[http://www.bekraf.go.id/downloadable/pdf\\_file/180734-data-statistik-dan-hasil-survei-ekonomi-kreatif.pdf](http://www.bekraf.go.id/downloadable/pdf_file/180734-data-statistik-dan-hasil-survei-ekonomi-kreatif.pdf)>
- [3] Berman, Barry & Joel R.Evans. "Retail Management : A Strategic Apporach. Edisi 12. New Jersey : Prentice Hall. 2011.
- [4] Adisumarto, Henson., S.P. Honggowidjaja "Perancangan Intrior Café Go-Kart di Surabaya" *Jurnal Intra* 5.2. (2017) : 495 – 504
- [5] Monika Susanto & Andreas Pandu Setiawan (2014) Perancangan Interior Café Dessert dan Cake Shop di Surabaya (*Jurnal INTRA* vol 2, no 2)
- [6] <http://publication.petra.ac.id/index.php/desaininterior/article/view/2092/1884>
- [7] Bayu Lebond (2017, April). Arti dan Pengaruh Warna bagi Psikologi Manusia. Warna dapat mempengaruhi mood. <https://psyline.id/arti-dan-pengaruh-warna-bagi-psikologi-manusia/>
- [8] <https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-kafe-cafe>