

Fasilitas Komunitas Motor Gede di Surabaya

Noviana Fransiska dan Prof. Ir. Lilianny Sigit Arifin, M. Sc., Ph. D.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 novianamanyu@gmail.com; lili@peter.petra.ac.id



Gambar. 1.1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Komunitas Motor Gede di Surabaya.

ABSTRAK

Fasilitas Komunitas Motor Gede di Surabaya merupakan fasilitas yang bertujuan utama untuk memwadahi kegiatan Komunitas Moge baik dari dalam kota maupun luar kota, kemudian juga terbuka untuk umum dari segala kalangan, tidak hanya para anggota komunitas saja. Selama ini tidak ada fasilitas khusus untuk pengguna moge di Surabaya, maka dari itu dirancang tempat fasilitas komunitas moge ini dengan masalah perancangan umum utama bagaimana memwadahi tempat berkumpulnya para anggota komunitas moge serta dapat menjadi tempat *sharing* baik para anggota maupun masyarakat awam dan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat sekitar, serta masalah khusus bagaimana membuat pengguna yang berada didalam bangunan merasa nyaman dengan keadaan tapak ditengah kota yang padat penduduk.

Pendekatan yang diambil pada proyek ini adalah pendekatan perilaku dimana perilaku anggota moge dianalisa dan dapat diterapkan kedalam bangunan sesuai dengan kebiasaan para pengguna. Pendalaman yang diambil adalah karakter ruang dari salah satu ruang berkumpul dan beraktivitas para anggota moge, dengan menciptakan suasana ruang yang santai dan klasik diharapkan dapat membawa kedamaian bagi penggunanya.

Kata kunci: komunitas motor gede, tempat berkumpul, diterima masyarakat, tempat *sharing*, tengah kota nyaman.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dewasa ini, masyarakat sudah tidak heran lagi dengan sekumpulan kelompok masyarakat yang mengendarai sepeda motor besar atau yang biasa dikenal masyarakat dengan kata moge (motor gede) di jalanan Indonesia khususnya Surabaya. Surabaya tidak kalah menarik dari kota-kota besar lainnya di Indonesia karena Surabaya merupakan kota kedua terbesar di Indonesia dan memiliki cabang kantor IMI (Ikatan Motor Indonesia) yang mencakup daerah Jawa Timur serta rajin menyelenggarakan segudang acara tentang sepeda motor gede yang memberikan pengaruh positif pada masyarakat. Dalam IMI (2013), daerah Jawa Timur terdapat 187 komunitas terdaftar menjadi anggota komunitas IMI. Surabaya mendominasi komunitas terbanyak yaitu 100 komunitas.

Komunitas motor gede sudah ada sejak lama, rata-rata mereka adalah kalangan anak muda hingga dewasa yang berumur 18-50 tahun dan memiliki postur tubuh yang cukup kuat untuk mengendarai motor gede itu sendiri.



Gambar 1. 2. Kegiatan positif komunitas moge untuk masyarakat.
 Sumber: Oto Detik

Menurut (Poillot, 1996), masyarakat menilai bahwa penggemar motor besar di Tanah air juga punya tingkahl kau yang “brutal”. Karena stigma negatif dari masyarakat yang telah melekat pada anggota komunitas moge, mereka berusaha untuk menghapus pandangan negatif dari masyarakat. Banyak hal yang telah dilakukan dimulai dari menghindari hal-hal negatif yang dapat merusak moral, mental dan pikiran terutama generasi muda seperti tawuran, penggunaan narkoba serta obat-obatan terlarang, minum miras, judi, dan hal-hal negatif lain yang dapat menimbulkan perpecahan. Adapun berbagai kegiatan positif yang telah dilakukan oleh komunitas motor dikutip dari TribunNews (2016) mulai dari bakti sosial, membantu sesama yang sedang bermasalah, beberapa komunitas di Surabaya terbiasa untuk membersihkan dan memunguti sampah di tempat singgah saat touring, membesuk teman yang sedang sakit, buka puasa bersama anak-anak terlantar, bagi-bagi takjil di bulan ramadhan, dll. Dan hal yang membantu pemerintahan adalah bersosialisasi tentang keselamatan berkendara bagi masyarakat, dari sana juga tercipta segudang prestasi komunitas moge, dari menjadi juara-juara dalam kategori *safety riding* dan menjadi contoh bagi sebagian masyarakat.

Masalah Perancangan

Bagaimana membuat bangunan yang nyaman dan terbuka sehingga dapat mengundang masyarakat umum masuk ke dalam bangunan serta dapat menjadi tempat *sharing* antara pengguna moge ataupun orang awam yang ingin mengetahui tentang moge.

Tujuan Perancangan

Menciptakan wadah dan dapat menjadi contoh tempat yang positif untuk para anggota komunitas moge dan masyarakat umum baik dari dalam kota maupun dari luar kota untuk dapat berinteraksi didalam bangunan, melakukan *sharing* serta memodifikasi dan merawat kendaraannya.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 3. Lokasi dan perspektif tapak
Sumber: Google Earth

Lokasi tapak berada di Jalan Basuki Rahmat – Embong Wungu, Kecamatan Genteng, Kelurahan Embong Kaliasin, Kota Surabaya, Jawa Timur. Lahan merupakan lahan tidak terpakai dengan luas 7500m² (50m x 150m) dan merupakan tata guna lahan untuk Perdagangan dan Jasa dengan peraturan sebagai berikut:

- Tata Guna : Perdagangan dan Jasa
- KDH : 10%
- KDB : 60%

- KTB : 60%
- KLB : 120% - 360%
- TLB : 2-6 lantai
- GSB : 10m dari jalan Basuki Rahmat
- GSP : 4m dari jalan Basuki Rahmat

Tapak berada didaerah yang cukup luas dan berada dekat dengan daerah komunitas berkumpul serta fasilitas umum (SPBU, rumah sakit).

DESAIN BANGUNAN

Analisa Tapak

- Matahari : Timur-Barat. Bangunan memanjang timur-barat untuk meminimalkan panas matahari.
- Sirkulasi : Jalan searah Basuki Rahmat – Embong Wungu. Sirkulasi masuk dari jalan Basuki Rahmat dan keluar di Embong Wungu.
- Angin : Dari Utara. Bangunan dibuat void Utara-Selatan untuk sirkulasi udara dalam bangunan.
- Bising : Dominan dari jalan Basuki Rahmat. Dibuatkan vegetasi untuk membawa ketenangan.
- View : Paling berpotensi *view* mengarah ke pertigaan. Orientasi kearah *view* pertigaan.
- Prasarana : PLN dan PDAM dari sumber kota. Jalan lebar, drainase setiap 3m, tempat sampah ±50m, oli bekas diangkut pihak ketiga.
- Sarana : Perbankan, RS Siloam, SPBU, Polsek Tegalsari, Masjid As Sakinah, Gereja Bethany.
- Landmark : Mal Tunjungan Plaza, gedung Grahadi, gedung Walikota, monumen Bambu Runcing.
- Linkage : Mendatangkan pengunjung dari dealer motor, dan keamanan lebih dari polsek Tegalsari.
- Nodes : Putar balik jauh jika terlewat, dibuatkan looping dalam bangunan.
- Edges : Sepanjang jalan dipenuhi pepohonan dan bangunan kuno-modern dengan tinggi bervariasi.
- District : Dikelilingi perdagangan dan jasa yang dapat mendukung eksistensi tapak.
- Path Makro: Kendaraan umum (bus, angkot, taksi) dan kendaraan pribadi (motor, mobil, moge, sepeda).
- Path Mikro: Kendaraan umum (angkot, taksi) dan kendaraan pribadi (motor, mobil, moge, sepeda).

Program Ruang



Gambar 2. 1. Organisasi ruang
Sumber: Pribadi

- Kuning : Merupakan zona privat dan diisi oleh ruang servis, hanya bisa diakses oleh pihak pengelola dan pihak yang bersangkutan.
- Biru : Merupakan zona publik yang diisi oleh ruang komersial, bisa diakses oleh seluruh

pengunjung. Zona yang paling memberikan ekonomi pada bangunan.

- Merah : Merupakan zona semi publik diisi oleh ruang komunitas, hanya bisa diakses oleh para member moge atau anggota yang telah terdaftar sebagai member reguler.
- Ungu : Merupakan zona privat dan diisi oleh ruang pengelola, hanya bisa diakses oleh orang pengelola dan mereka yang memiliki urusan dengan pengelola bangunan.



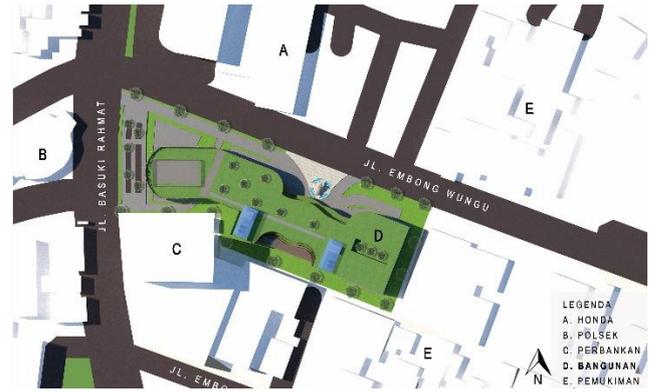
Gambar 2. 2. Zoning ruang
Sumber: Pribadi

Pendekatan Perancangan

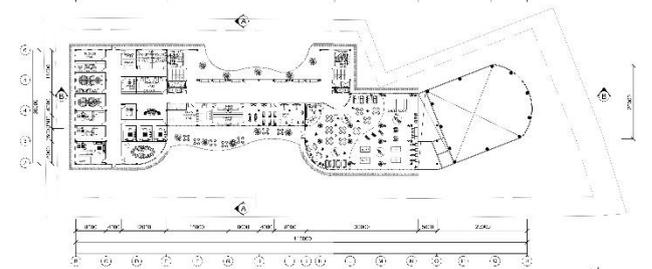
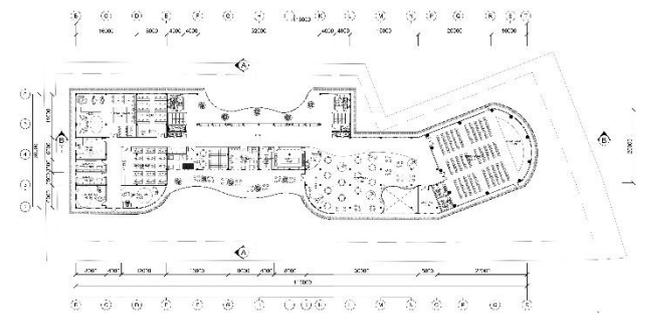
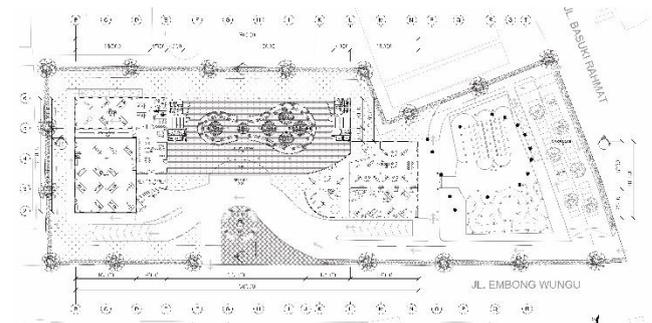
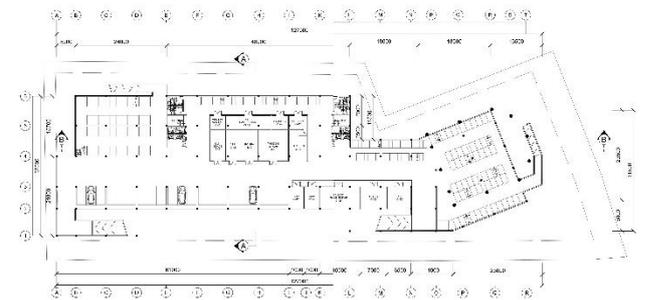
Metode pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku dimana perilaku pengguna dianalisa dan diterapkan dalam bangunan. Berikut pendekatan yang digunakan:

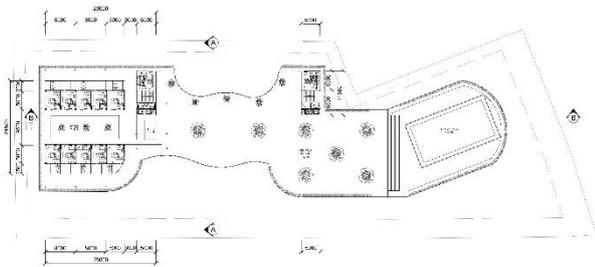
- Suka Pamer Moge : Dibutuhkan parkir yang luas dan terlihat jelas maka diletakkan didepan dan dinaikkan (panggung) sehingga terlihat dari jalan raya.
- Cinta Moge : Dibutuhkan hotel dengan view parkir moge sehingga mendapatkan kesan moge selalu ada dimanapun pengguna berada.
- Suka Modifikasi Moge: Dibutuhkan ruang salon (modifikasi) yang terbuka dan berinteraksi dengan ruangan *showroom & galeri*.
- Suka Merokok : Dibutuhkan *lobby* taman dimana pengguna dapat merokok sambil bercengkrama disana dengan suasana santai dengan adanya vegetasi dan tidak mengurung pengguna.
- Suka Berkumpul : Dibutuhkan ruang kumpul seperti *café* dan *games room* yang terbuka tanpa sekat sehingga antar ruang dapat berinteraksi.
- Suka Koleksi Motor : Dibutuhkan ruang galeri dan *showroom* yang saling terbuka dan berinteraksi.

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 3. Siteplan
Sumber: Pribadi





Gambar 2. 4. Denah keseluruhan
Sumber: Pribadi

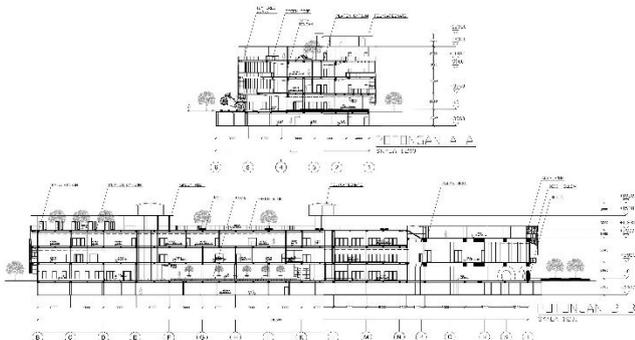
Denah terdiri dari 6 lantai yaitu:

- Denah *Basement* : Terdapat ruang servis dan parkir mobil, motor, moge, motor karyawan, serta toilet.
- Denah *Layout Plan* : Merupakan zona komersial dan satu zona komunitas.
- Denah Lantai 2 : Merupakan zona komersial dan zona komunitas.
- Denah Lantai 3 : Merupakan zona komersial dan zona pengelola.
- Denah Lantai 4 : Merupakan zona komersial privat dan zona komunitas berkumpul.
- Denah Rooftop : Merupakan zona servis.



Gambar 2. 5. Tampak keseluruhan
Sumber: Pribadi

Tampak menggunakan fasad *vertical garden* dan *second skin* berbahan *aluminium* dengan bentuk gear. Dinding berwarna biru yang membawa ketenangan serta jendela menyesuaikan. Dibagian *arc* menggunakan jendela gradasi biru sehingga terlihat menarik dari kejauhan.



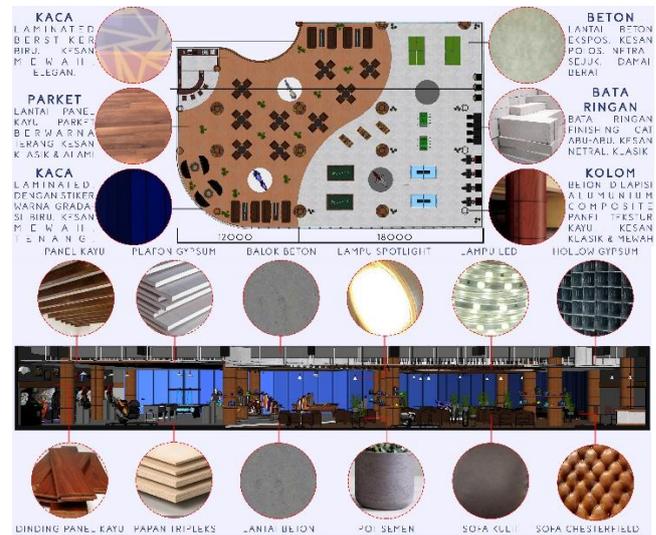
Gambar 2. 6. Potongan keseluruhan
Sumber: Pribadi

Potongan A-A vertikal memotong ruangan *lobby* taman, *barbershop*, *fitness*, ruang kumpul *outdoor*, dan *basement*. Potongan B-B horizontal memotong ruang bengkel, ruang tunggu, *lobby* taman, *showroom*, ruang latihan, ruang serba guna, restoran, dapur, minimarket, *barbershop*, titip anak, *workshop*, musik, *manager*, arsip, *lobby*, *spa & massage*, locker wanita, *fitness*, *café*, ruang kumpul *outdoor*, dan *basement*.

Dengan material dinding bata ringan, plafon gypsum, atap *green roof*, kayu, beton, kaca *tempered*, atap servis *polycarbonate*, lapangan pagar besi, fasad *aluminium* dengan besi *hollow* dan *vertical garden*.

Pendalaman Desain

Metode Pendalaman Desain yang diambil adalah Karakter Ruang dengan mengambil ruang *Café* dan *Games Room* untuk menciptakan suasana yang klasik namun juga santai saat bercengkrama.



Gambar 2. 7. Denah dan potongan perspektif pendalaman
Sumber: Pribadi

Material yang digunakan untuk menciptakan karakter yang klasik namun santai adalah kaca laminated berlapis stiker dengan motif untuk pintu utama *café* dan *laminated* berlapis stiker gradasi biru untuk jendela *café*, lantai parket kayu berwarna terang di daerah *café*, lantai ekspos beton di daerah *games room*, dinding bata ringan diseluruh ruangan, struktur beton bertulang untuk balok dan kolom, kolom yang dilapisi *aluminium composite panel* dengan tekstur kayu, penggunaan rangka plafon *hollow gypsum* dan *gypsum board* untuk tutup plafon, panel kayu pada plafon, panel kayu sebagai lis untuk dinding, penggunaan lampu led pada plafon menurun, lampu *spotlight* disetiap spot ruangan, pot semen untuk penyetaraan kesan ruang, papan tripleks pada panggung motor, penggunaan kulit pada sofa untuk kenyamanan pengguna.

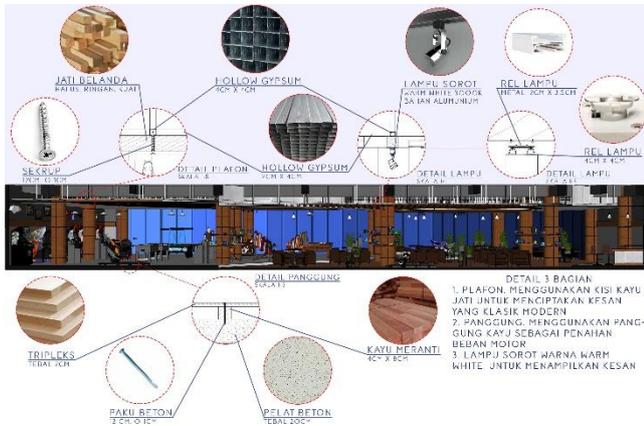
Warna yang digunakan pada bangunan adalah sebagai berikut:

- Cokelat : Klasik, natural, akrab, nyaman, elegan.
- Abu : Klasik, serius, damai, luas, tenang.
- Hitam : Klasik, percaya diri, kuat, dramatis.
- Putih : Polos, bersih, netral, ringan, asli.

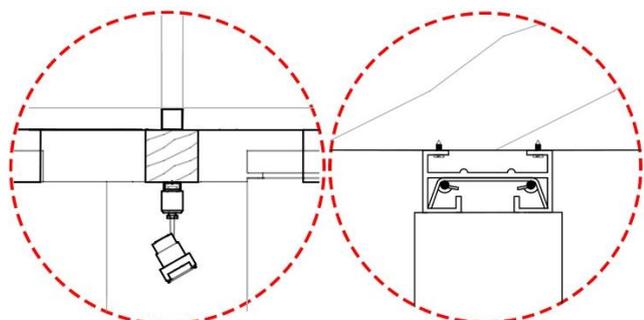
- Biru : Teduh, tenang, harmonis, hening, damai.
- Hijau : Alami, tenang, segar, sejuk.

Detail Arsitektur

Bagian yang didetail adalah plafon kisi kayu, lampu sorot motor pada plafon, dan panggung motor.

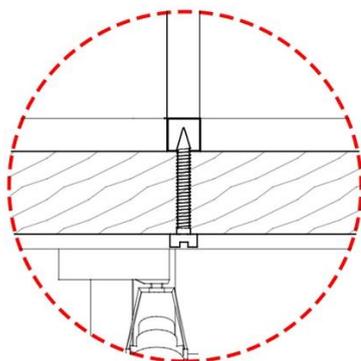


Gambar 2. 8. Detail keseluruhan
Sumber: Pribadi



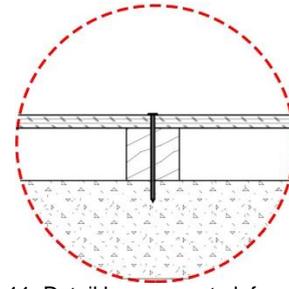
Gambar 2. 9. Detail lampu sorot plafon dan rel lampu
Sumber: Pribadi

Detail lampu sorot motor pada plafon. Lampu menggunakan lampu sorot dengan warna warm white 3500K berbahan aluminium dengan rel lampu berbahan metal ukuran 2cmx3,5cm.



Gambar 2. 10. Detail plafon kisi kayu
Sumber: Pribadi

Detail plafon menggunakan rangka hollow gypsum dan gypsum board sebagai tutup plafon lalu dipasang kisi kayu berdimensi 10cmx10cm dan disambungkan dari rangka plafon ke kisi kayu dengan sekrup berdiameter 1cm dengan panjang 12cm.

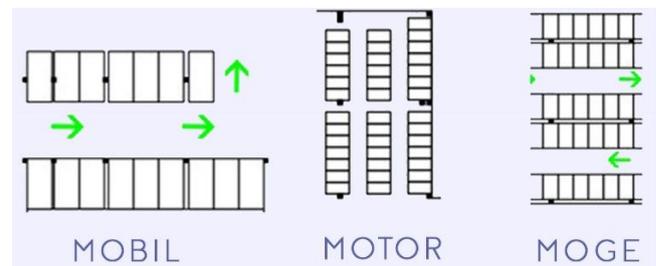


Gambar 2. 11. Detail lampu sorot plafon dan rel lampu
Sumber: Pribadi

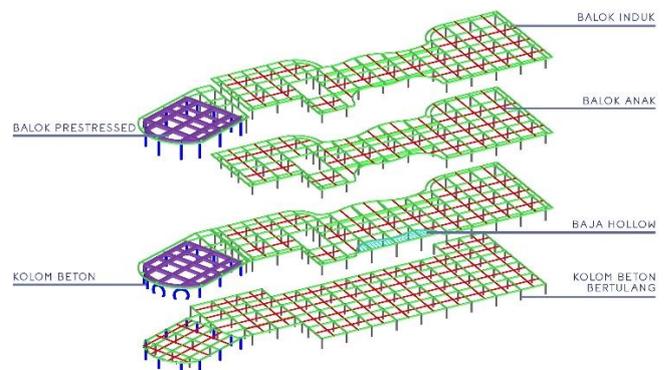
Detail panggung motor menggunakan lantai dasar beton serta rangka kayu berdimensi 4cmx8cm sebagai struktur utama panggung dan dilapisi dengan tripleks tebal 2cm finishing cat dan pernis.

Sistem Struktur

Sistem struktur menggunakan sistem grid 8mx8m dengan keuntungan struktur yang stabil dan dapat memuat 6 mobil, 18 motor, 10 motor gede dalam satu modul.



Gambar 2. 12. Tempat parkir modul kolom 8mx8m
Sumber: Pribadi



Gambar 2. 13. Isometri struktur
Sumber: Pribadi

Struktur didominasi dengan struktur beton bertulang sebagai struktur utama. Menggunakan kolom 40cmx40cm, balok induk 40cmx50cm, balok anak 30cmx40cm, rangka baja hollow 10cmx10cm, pada ruang serba guna digunakan kolom 80cmx80cm, balok prestressed dengan balok induk 80cmx100cm, balok anak 60cmx80cm.

Sistem Utilitas

Sistem utilitas yang diambil adalah sistem utilitas air (air bersih, air kotor, air hujan, air limbah, kotoran, air cadangan), sistem utilitas kebakaran (tangga kebakaran, sprinkle), dan sistem utilitas sampah (kering, basah, oli).

Air bersih dari PDAM – meteran – tandon bawah – pompa shaft – tandon atas – shaft – distribusi ke

dan komponen *gear* yang terbuat dari bahan aluminium.



Gambar 2. 19. Perspektif mata burung keseluruhan bangunan
Sumber: Pribadi

Perspektif eksterior dari jalan Basuki Rahmat merupakan *entrance* utama, kolom dibuat seperti roda motor sebagai estetika untuk menarik pengunjung.



Gambar 2. 20. Perspektif eksterior dari jalan Basuki Rahmat
Sumber: Pribadi

Perspektif *area outdoor* pada sisi utara dan selatan bangunan untuk kegiatan santai *outdoor* dan plaza untuk berkegiatan.



Gambar 2. 21. Perspektif *area outdoor*
Sumber: Pribadi



Gambar 2. 22. Perspektif berkumpul komunal
Sumber: Pribadi

Perspektif berkumpul komunal berupa tempat untuk para pengunjung berkumpul dan bercengkrama. *Lobby* taman adalah untuk para penggemar rokok sehingga dapat melakukan hobinya tanpa khawatir dan terkurung sambil bercengkrama atau berdiskusi dengan orang sekitar. Ruang kumpul *outdoor* komunal di *rooftop* sebagai ruang berkumpul dan berdiskusi yang bebas dari asap rokok, kegiatan berkumpul pada malam hari lebih sering dilakukan disini.



Gambar 2. 23. Perspektif *interior café* dan *games room*
Sumber: Pribadi

Perspektif *interior café* dan *games room* menunjukkan suasana klasik dan santai serta penggunaan plafon dengan lampu led dan lampu sorot saat malam, kemudian peletakan panggung motor pada beberapa bagian ruang dan aksesoris *gear* untuk para pengguna moge. Adanya perbedaan elevasi untuk membedakan ruang *café* dan ruang *games room*. Serta *mini bar* yang terletak di pojokkan ruang dengan suasana yang disukai oleh penggemar moge.

KESIMPULAN

Rancangan “Fasilitas Komunitas Motor Gede di Surabaya” diharapkan dapat menjadi salah satu contoh bangunan positif yang bisa diterapkan untuk para penggemar moge yang lebih memperhatikan setiap kegiatan komunitas moge dan dapat memfasilitasi serta mewadahi segala aktivitas yang dilakukan oleh para anggota komunitas moge. Selain itu juga dapat memberikan dampak positif bagi para pengguna maupun masyarakat sekitar, sehingga dapat menghapus stigma negatif tentang anggota komunitas moge yang telah melekat diantara masyarakat umum. Bangunan juga diharapkan dapat memberi kekompakan bagi para penggunanya, melalui kegiatan *sharing* dan berkumpul serta kegiatan tambahan lainnya yang berada didalam satu bangunan dapat membangun persatuan dan solidaritas yang lebih erat antara pengunjung baik penggemar moge maupun yang ingin mengenal moge.

Adanya wadah aktivitas dengan suasana nyaman dan sirkulasi udara yang baik untuk pengguna didalamnya dapat menciptakan keakraban dan kedamaian. Perpaduan fasad *vertical garden* dan komponen *gear* memberikan ketenangan sekaligus rasa penasaran pada pengunjung bangunan dan dapat memberikan dampak positif untuk bangunan sekitar dapat menyelaraskan bangunannya sehingga membuat lingkungan terlihat lebih hijau dan asri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D. K. (2007). *Architecture: Form, space, & order*. Hoboken. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Grondzik, W. T. (2014). *Mechanical and electrical equipment for buildings*. New Jersey: Wiley.
- Mediastika, C. E., Binarti, F., & Yulianti, I. I. M. (2008). *Persepsi dan fakta terhadap penggunaan tanaman untuk mereduksi kebisingan pada ruang kantor berbentuk open plan*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Mukono, H. J. (2008). *Pencemaran udara dan pengaruhnya terhadap gangguan saluran pernapasan*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Neufert, E., & Baiche, B., Walliman, N. (2001). *Architect's data* (3rd ed.). Oxford: Blackwell Science.
- Poillot, J. F. *Pusat kegiatan dan informasi motor besar di Surabaya*. (TA No. 1299/ARS/41/1996). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.