

PERANCANGAN INTERIOR SPECIALITY WORKSHOP & SHOWROOM MOBIL DOMESTIK JEPANG DI JAKARTA SELATAN DENGAN PENDEKATAN BUDAYA MODERN JEPANG

Areyhandi Rafvi Syarif¹, Uly Irma Maulina Hanafiah², Irwana Zulfiana Budiono³
^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

areyhandi@student.telkomuniversity.ac.id¹, ullyirmaulinafia@telkomuniversity.ac.id²,
irwanazulfiab@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Mobil JDM (Japanese Domestic Market) merupakan istilah dari mobil yang dikhususkan untuk masyarakat Jepang, seluruh parts dan standar-nya menyesuaikan regulasi Jepang. Muncul pada era 70' dan populer pada era 80', kultur ini berkembang dan memiliki ciri mobil yang beragam, mulai dari gaya Wide Body, Low Rider, Unique & Weird Tuner, dll., sampai beberapa istilah pengayaan mobil, mulai dari Rocket Bunny, Bosuzoku, dll., dan menjadi ikon dari bentuk kultur mobil di Jepang. JDM juga sangat erat dengan dunia balap, memanfaatkannya keunggulan kecepatannya dengan mesin-nya yang tangguh, sehingga drifting, time-attack, drag race menjadi liar dan menjamur di jalanan dan menjadi kultur jalanan yang dikenal masyarakat Jepang. Kultur JDM masuk ke Indonesia pada awal era 90 - 2000-an. Banyak faktor yang mempengaruhi masyarakat Indonesia dan mengimpor mobil-mobil JDM, mulai dari pengaksesan internet yang sudah cukup mudah, sampai majalah otomotif yang beredar. Sehingga sampai sekarang, banyaknya masyarakat yang mencintai kultur JDM. Pengangkatan tema ini disebabkan oleh fenomena tersebut. Namun, belum terdapat wadah untuk para komunitas dan pecinta untuk menyalurkan hobinya, selain itu, tingkat kelayakan dan keamanan dari sebuah *workshop* yang belum memenuhi standard. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi dari kebutuhan ruang, penataan *layout*, serta tingkat keamanan dan kenyamanan yang diselesaikan dengan desain interior.

Kata Kunci: bengkel, galeri mobil, JDM, komunitas, budaya modern jepang

Abstract

JDM (Japanese Domestic Market) car is a term for a car that only sold for Japan, all parts and standards conform to Japanese regulations. Emerged in the 70's and popular in the 80's, this culture developed and has various car characteristics to several car styling, from Rocket Bunny, Bosuzoku, etc., and became an icon of car culture in Japan. JDM also identic to the world of racing, taking advantage of its speed with its powerful engine, so drifting, time-attack, drag races become proliferate on the streets and become a street culture. JDM culture entered Indonesia in the early 90s - 2000s. Many factors influence the Indonesians and the adoption of JDM cars, from internet access which is already quite easy, to automotive magazines that are spreads. So, until now, many people love JDM culture. The adoption of this study is caused by the phenomenon. However, there is no place for the community and lovers to accommodate their hobbies, in addition, the priority and safety of a workshop that does not meet the standards. Therefore, innovation is needed from space requirements, layout arrangements, as well as security and comfort levels that are completed with interior design.

Keywords: workshop, showroom, JDM, community, japanese modern culture

1. Pendahuluan

Mobil JDM (Japanese Domestic Market) merupakan istilah dari mobil-mobil yang hanya diperjual belikan dan dikhususkan untuk masyarakat Jepang. seluruh *parts* dan standarnya menyesuaikan syarat khusus otomotif Jepang. Kultur JDM hadir pada era 70' dan populer pada era 80', 90' sampai 00'. Pada perkembangannya kultur ini mempunyai beberapa aliran gaya karena bentuk mobil-mobil yang mempunyai ciri khas dan digemari oleh anak muda di Jepang. Memiliki ciri mobil yang beragam, mulai dari gaya *Wide Body, Low Rider, Unique & Street and Weird Tuner*, dll., sampai pada akhirnya hadir beberapa istilah nama penggayaan mobil, mulai dari Rocket Bunny, Bosuzoku, Veil Side, dll. dan ilegal *drifting, time-attack, drag race* yang menjadi liar dan menjamur di jalanan, dan menjadi kultur jalanan yang dikenal masyarakat Jepang.

Maka lahirlah beberapa acara besar dan perkumpulan pecinta mobil JDM di Jakarta, seperti JDM Run yang merupakan jalan-jalan bersama menggunakan mobil JDM yang mereka punya. *Drifting Competition*, kontes modifikasi terbaik, dan beberapa acara rutin seperti *Sunday Morning Ride* bersama atau *Car Meet*. Mobil-mobil tersebut yang dipakai dan cukup populer dan masih relevan sampai sekarang seperti Toyota Supra, Nissan GT-R, Nissan Silvia, Honda Civic, Toyota Corolla, Toyota Starlet, dll.

JDM sangat erat dengan dunia balap dan modifikasi, berambisi menjadi yang terbaik dan memiliki spesifikasi yang bagus, penggemar mobil banyak menghabiskan waktunya di *workshop* atau bengkel mobil komunitasnya untuk berkumpul, *sharing*, dan memperbaiki mobilnya. Fenomena kultur mobil JDM ini terus berkembang dan setiap hari-nya aktivitas di dalam bengkel terus berjalan, namun dari banyak bengkel dan *workshop* yang ada, masih banyak elemen interior yang belum diperhatikan sehingga berimbas terhadap kenyamanan dan penunjang aktivitas pengguna dan konsumen didalamnya. Mulai dari beberapa penataan interior yang kurang baik, fasilitas yang masih kurang lengkap, kualitas pencahayaan dan penghawaan yang belum baik, serta area *workshop* yang rentan kotor. Sehingga dibutuhkan sebuah perancangan desain baru yang melihat dari aspek kekurangan dari *workshop* atau bengkel yang sudah ada di Jakarta.

Pada sebuah perancangan *workshop* dengan fasilitas yang lengkap dapat memberikan kenyamanan atas seluruh pengguna, konsumen dan komunitas di dalamnya, dan berpotensi menjadi pusat perkumpulan para pecinta mobil JDM. Dicapai dengan pengolahan ruangan dan kebutuhan yang lengkap secara interior yang berkaitan dengan aktivitas seluruh pengguna *workshop*. Dengan adanya desain baru pada sebuah *workshop*, diharapkan dapat mawadahi fenomena dari pecinta kultur mobil tersebut, memberikan kenyamanan pada pengguna di dalamnya dengan teknik pengolahan interior yang tepat sampai aspek keamanan yang lebih diperhatikan.

2. Metode Penelitian

Dalam proses perancangan *speciality workshop Mobil Japanese Domestic Market*, terdapat tahapan metode yang dilakukan, seperti:

1. Data Primer

Beberapa data primer yang didapatkan untuk melakukan perancangan ini yaitu melalui :

- Wawancara terhadap warga Jakarta Selatan terhadap kultur mobil yang mereka ketahui
- Wawancara terhadap salah satu pemilik dealer showroom mobil langka di Jakarta Selatan

2. Data Sekunder

Beberapa data sekunder yang didapatkan untuk melakukan perancangan ini yaitu melalui :

- Studi Literatur Buku Human Dimension, Time Saver, Data Arsitek, Planning Basics for Dealership, Design Constrain in Auto Showroom
- Studi Banding: Mazda Meguro, Type One Spoon HQ, Mooneyes Area 1 (Japan)

3. Analisa

Analisa permasalahan terkait objek dilihat dari fenomena dan juga permasalahan yang ada. Dari analisa data menghasilkan seperti kebutuhan ruang, fasilitas yang dibutuhkan di dalam sebuah ruang, hubungan antar ruang, dan zona ruang.

4. Menentukan Tema dan Konsep Perancangan

Dari permasalahan yang di dapat, tema dan konsep merupakan jawaban dari permasalahan pada perancangan. Menentukan tema dan konsep yang dapat menghasilkan suasana ruangan yang dapat memecahkan permasalahan tersebut.

5. Proses Implementasi Desain

Dengan tema dan konsep yang tersebut, perancangan, di wujudkan kedalam 2 dimensi dan 3 dimensi. Budaya Modern Jepang agar showroom mobil domestik Jepang tersebut dapat mencerminkan kultur dari negaranya tersendiri, serta mengembangkan desain dari hasil studi preseden yang dipilih.

6. Hasil Perancangan

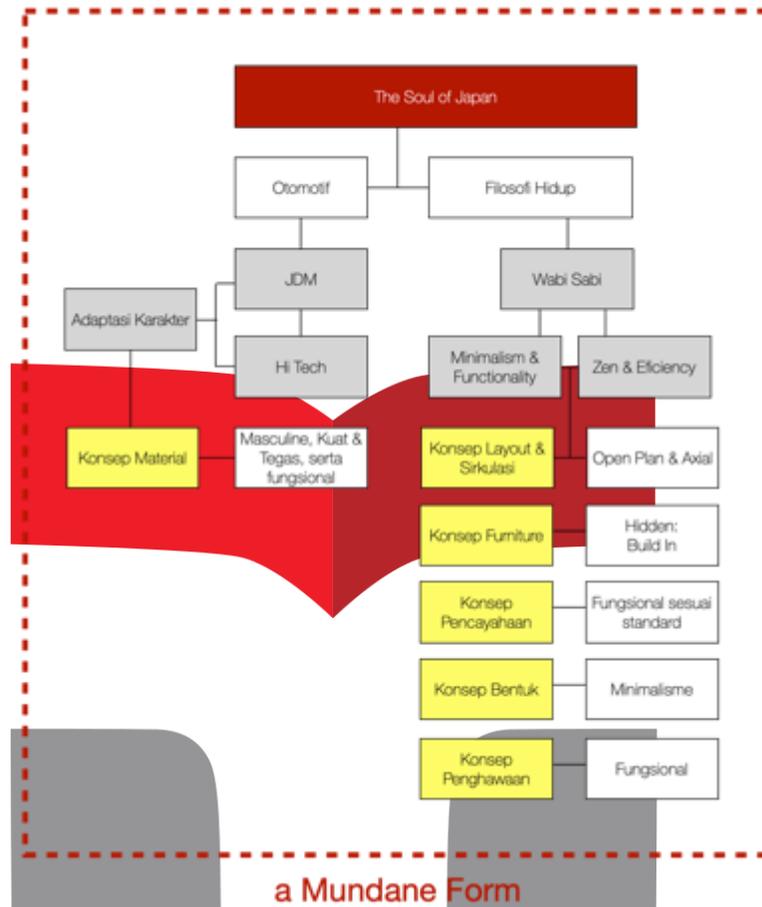
Hasil akhir perancangan akan menerapkan konsep dan pendekatan pada objek yang di rancang, membuat gambar kerja dengan menggunakan aplikasi Autocad dan Sketchup untuk membuat gambar kerja, perspektif 3D, dan Animasi

3. Hasil & Pembahasan

a. Tema & Konsep Umum

Tema yang diusung pada perancangan workshop dan showroom mobil JDM ini adalah “The Soul of Japan: a Mundane Form” yang akan berkaitan dengan cerminan kultur dan filosofi dari asal negara mobil tersebut di produksi, yaitu Jepang. Tema ini bertujuan untuk mencerminkan keindahan dari teknologi otomotif Jepang yang sudah memberi pengaruh terhadap dunia otomotif

b. Konsep Perancangan

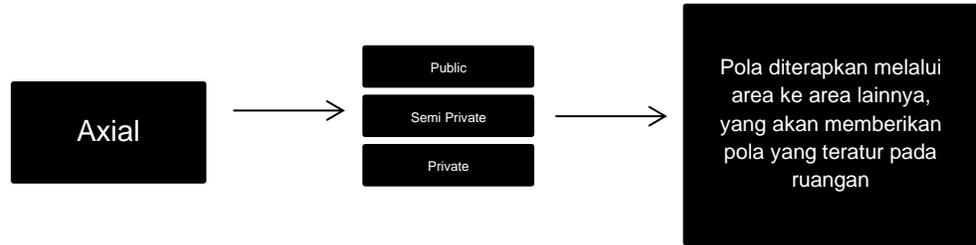


Gambar 1. Mind Mapping Konsep
 Sumber: Analisa Pribadi

Setelah merangkum dari standarisasi dan pendekatan pada perancangan yang diambil, berikut beberapa konsep yang akan diterapkan dalam perancangan Speciality Workshop & Showroom ini

- **Organisasi Ruang & Layout**

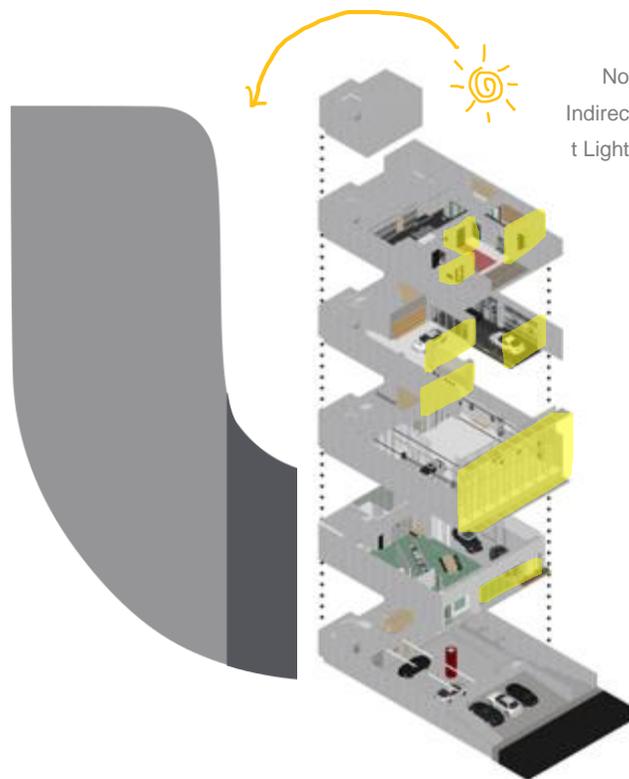
Konsep layout yang diusung merupakan konsep layout *open plan*. Konsep ini memberikan ruangan tanpa penggunaan sekat yang berlebih yang akan memberikan keluasan visabilitas dan fleksibilitas dalam area. Dalam penataan ruangan tersebut mempertimbangkan jenis ruang yang terdiri dari *public*, *private semi private* dan ruang *service*. Jenis alur sirkulasi sesuai dengan konsep yang dipilih adalah sebagai berikut



Gambar 1. Konsep Layout
(Sumber: Analisa Pribadi)

- Pencahayaan**

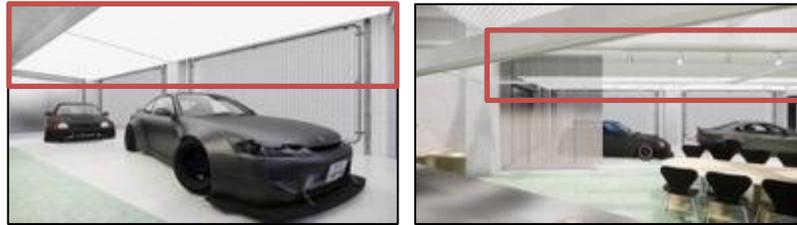
Pada perancangan ini, memanfaatkan penuh pencahayaan alami yang masuk kedalam bangunan dengan fungsi meminimalisir penggunaan cahaya buatan dan beberapa pencahayaan buatan yang diperlukan untuk kebutuhan aktivitas.



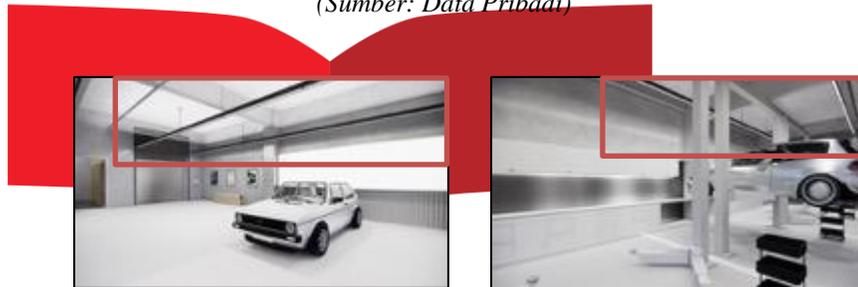
Gambar 2. Pemanfaatan Cahaya Alami
(Sumber: Data Pribadi)

Pada pencahayaan buatan diterapkan menggunakan beberapa pencahayaan seperti lampu LED dengan metode *spotlight*, *box light*, *fluorescent luminaire*, *sign light*, *grazing light* dan *task light* dengan kekuatan 300-800 lux dengan dominasi warna *cool white* yang

berfungsi memberikankesan dramatis dan kejelasan terhadap barang yang dipasarkan dan membantu para teknisi untuk mengerjakan mobil pada area tertentu



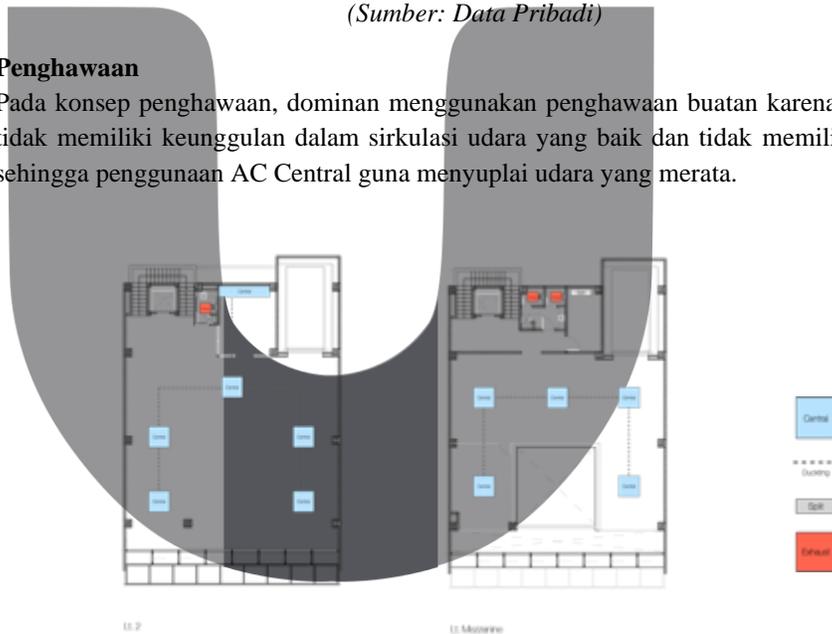
Gambar 3. Implementasi Cahaya Buatan Area Showroom
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4. Implementasi Cahaya Buatan Area Workshop
(Sumber: Data Pribadi)

- **Penghawaan**

Pada konsep penghawaan, dominan menggunakan penghawaan buatan karena bangunan tidak memiliki keunggulan dalam sirkulasi udara yang baik dan tidak memiliki bukaan, sehingga penggunaan AC Central guna menyuplai udara yang merata.



Gambar 5. Implementasi AC Central
(Sumber: Data Pribadi)

Namun pada area tertentu seperti Lt.Basement dan Lt.Area Workshop membutuhkan *treatment* penghawaan khusus, sehingga penggunaan *jetfan* diterapkan pada area basement guna menyuplai udara dan memberikan alur sirkulasi udara yang lebih baik, dan penggunaan *car exhaust extraction* pada area workshop yang berfungsi menarik kotoran

polusi dari knalpot mobil agar ruangan tidak rentan kotor dan memberikan kenyamanan pada para teknisi yang bekerja.



Gambar 6. Implementasi Jetfan & Car Exhaust Extraction
(Sumber: Data Pribadi)

- **Akustik**

Perancangan akustik pada workshop dan showroom ini perlu dirancang agar aktivitas antar ruang tidak terganggu dengan kebisingan. Perancangan pertama agar setiap ruangan tidak terganggu merupakan dengan perancangan pembedaan lantai area pekerjaan berat otomotif, seperti workshop dan area tenang seperti area VIP dan kantor. Pengendalian suara tersebut dihambat oleh sekat agar tidak memunculkan kebisingan yang terlalu tinggi. Maka bila dilihat dari gambar *explode view* per-lantai, area tenang yang merupakan area kantor, dirancang berjauhan dengan area lantai auto-salon maupun area *workshop* yang memiliki tingkat kebisingan cukup tinggi

- **Material**

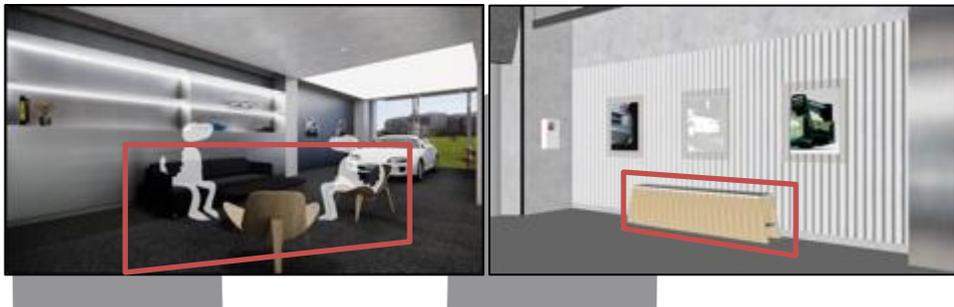
Penggunaan material beton ekspos yang dirancang merupakan implementasi material dari pendekatan dan penggayaan yang digunakan, yang terinspirasi dari penggayaan *brutalism* dari Tadao Ando. Pengaplikasian material ini selain diturunkan dari pendekatan dan pengayaan, merupakan material yang kuat, tidak mudah terbakar dan bersih yang selaras juga dengan aspek konsep lainnya. Selain itu terdapat material pendukung yang berfungsi dengan alasan keamanan seperti lantai epoxy yang dilapisi cairan *anti slip*, *stainless steel* yang berfungsi menyebarkan suara dalam area, dan material besi & *mesh*. Namun material tersebut masih memperhatikan estetika dan keselarasannya dengan tema dan konsep yang diusung, sehingga akan menyatu menjadi kesatuan ruang yang bersih dan maskulin.



Gambar 7. Implementasi Material
(Sumber: Data Pribadi)

- **Furniture**

Pada perancangan furniture, konsep diambil dari hasil studi standarisasi, teknis, dan pendekatan kultur budaya modern minimalis yang dirancang. Penggunaan furniture sederhana dengan penurunan konsep keindahan dari Wabi-Sabi dan pengayaan, memiliki ciri bentuk yang tidak kompleks, fungsional, penggunaan material alami dan ter-ekspos. Terdapat beberapa metode implementasi furniture, mulai dari modular, hidden sampai build in.



Gambar 8. Implementasi Modular & Loose Furniture
(Sumber: Data Pribadi)

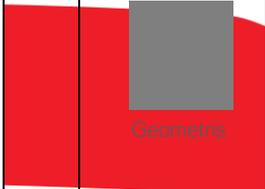
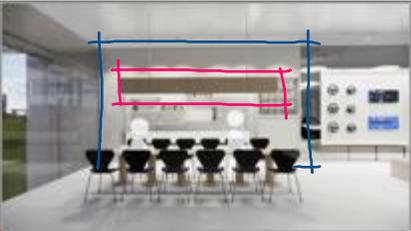
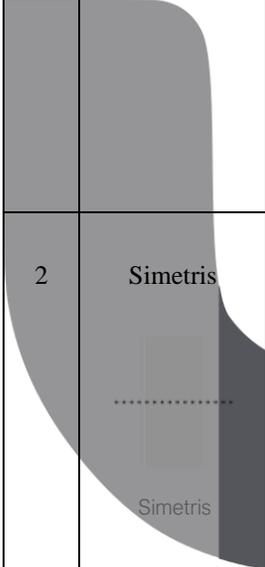
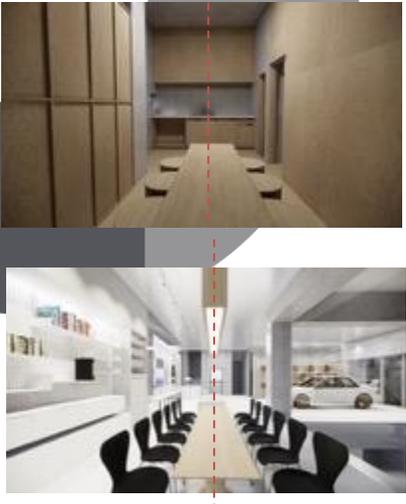
Penerapan furniture build in dan hidden berfungsi untuk menyimpan barang dengan tujuan memaksimalkan sirkulasi sebesar mungkin, memberikan kesan rapih pada ruang dan meminimalisir kotor nya ruang.



Gambar 9. Implementasi Build In & Hidden Furniture
(Sumber: Data Pribadi)

• **Bentuk & Warna**

Penerapan konsep bentuk pada perancangan *workshop dan showroom* ini didominasi bentuk-bentuk geometris, simetris dan dinamis, diambil dari pendekatan keindahan Wabi-sabi dan konsep minimalisme yang menjunjung kesederhanaan serta kerendahan hati dalam adaptasi perancangan. Berikut beberapa pengaplikasiannya yang terdapat dalam bentuk penerapan unsur interior:

No	Bentuk	Implementasi	Penerapan
1	<p data-bbox="602 533 716 562">Geometris</p>  <p data-bbox="613 709 704 739">Geometris</p>		<p data-bbox="1219 533 1442 1157">Bentuk Geometris diimplementasikan berdasarkan adaptasi langgam Contemporary minimalism yang dominan menggunakan bentuk-bentuk geometris sebagai acuan bentuk utamanya. Bentuk geometris juga berfungsi memberi kesan rapih dan tertata.</p>
2	<p data-bbox="613 1220 704 1249">Simetris</p>  <p data-bbox="623 1457 695 1486">Simetris</p>		<p data-bbox="1219 1220 1442 1843">Bentuk Simetris diimplementasikan berdasarkan adaptasi langgam Contemporary minimalism yang dominan menggunakan bentuk-bentuk simetris pada penggunaan layout-nya. Bentuk simetris juga berfungsi memberi kesan proporsional, seimbang serta</p>

			memberikan sirkulasi yang lebih luas.
3	Dinamis		Bentuk Dinamis diimplementasikan berdasarkan adaptasi sub-kultur otomotif JDM yang erat dengan budaya <i>drifting</i> yang memiliki bentuk dinamis saat mobil bermanuver atau istilah 'mengepot'. Bentuk dinamis ditonjolkan dalam detail bentuk mebel.

Tabel 1. Implementasi Bentuk
(Sumber: Data Pribadi)

Konsep warna yang diimplementasikan pada perancangan ini merupakan warna-warna yang melambangkan kebersihan dan keterikatannya dengan alam. Pemilihan warna *monochrome* seperti hitam, abu, putih dan warna beige merupakan warna-warna yang mendominasi dalam perancangan ini. Beberapa aspek lain seperti warna hijau dan merah yang diambil dari karakteristik alam dan negara Jepang.

- **Keamanan**

Konsep keamanan yang akan diterapkan merupakan CCTV yang diterapkan hampir pada seluruh ruangan, seperti showroom, workshop, retail, waiting room, kantor. CCTV digunakan sebagai perekam jejak pada segala aktivitas yang berada di dalam bangunan yang akan diawasi oleh petugas keamanan atau satpam. Konsep keamanan yang lainnya adalah APAR, *sprinkler*, *smoke & heat detector* yang berfungsi mencegah adanya kebakaran dan penyebaran api yang lebih luas

4. Kesimpulan

Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan ini akan memberikan pengalaman ruang baru kepada para komunitas dan pecinta otomotif JDM yang diterapkan pada desain kebutuhan ruang yang berfungsi menciptakan budaya produktif dan kolaboratif pada workshop & showroom yang berhubungan dengan budaya dan subkultur otomotif JDM. serta mendorong terjadinya interaksi sosial antar pengguna dengan konsep ruang yang diterapkan.

5. Referensi

Ching, Francis D, *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan*, Van Nostrand Reinhold Co, 2003.

De Chiara, Joseph & John Hancock Callender, *Time Saver Standar for Building Types*, McGraw Hill, 1990.

Ernst, Neufert, *Data Arsitek*, Granada Publishing.

Youssef, Maged. (2014). *LANGUAGE OF MINIMALISM IN ARCHITECTURE*.
Journal of Engineering and Applied Science. 61. 413-435.

Amythia L., M., Ahmad N. S. G., Santi S., (2017) *Penerapan Pencahayaan Buatan Pada Interior Restoran Atmosphere Bandung di Malam Hari*, *Jurnal Idealog*, Vol.2 (1), pp 198

M. Perdana P. D., Uly I.M.H. Erlana A.W., (2020) *Perancangan Showroom Land Rover Dengan Metode Pendekatan Pengalaman Ruang Melalui Lighting*, *Jurnal e-Proceeding of Art & Design Vol. 8 (2)* pp 603

Bagus. F., Ahmad N. S. G., Tri H., (2019) *Penyelesaian Masalah Akustik Melalui Pemilihan Material Akustik Pada Workshop Motor Custom Katros Garage di Tangerang*, *Jurnal e-Proceedings of Art & Design Vol.6 (3)* pp 4443

Harisianti, V., Murdowo, D. (2019) *Contemporary Brutalism: A Study of the Concept of Materiality*,
media.neliti.com, 6th Bandung Creative Movement International Conference in Creative Industries 2019 (6th BCM 2019)

Nastiti, B.K. (2018) *Peran Sistem Signage pada Elemen Interior Bandara Udara Internasional Husein Sastra Negara*, *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial Vol.1*, <https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/article/view/3207>

Simmel, G. *Consumption Critical Concepts In the Social Sciences*. London: Routledge. 2001.

PT. Propan Raya (2021) 6th Webinar: *Inspiration Color for Young People*.