

## Transformasi Konsep Garage Scene Dalam Perancangan Diecast Store Di Kota Denpasar

Made Agus Pebriana<sup>1</sup>, A.A. Gd. Tugus Hadi Iswara A.M.<sup>2</sup>, I Kd. Pranajaya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sekolah Tinggi Desain Bali, Denpasar, Bali - Indonesia

e-mail: madeaguspebriana@gmail.com<sup>1</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober, 2019  
Accepted : Oktober, 2019  
Publish online : Oktober, 2019

---

### A B S T R A C T

*Developments in technology, especially in toys, make toys produced with a variety of materials ranging from iron, plastic and rubber. Toys are not only popular with children, but adults also like them. One of them is diecast, miniature vehicle toys. In Indonesia, especially in Bali, developments in the world of diecast are growing rapidly, as can be seen from the many events that display diecast. Not only exhibited with the original manufacturer's model, the diecast displayed is also customized or modified according to the owner's wishes and there is also a diecast diorama. Based on this, the method used to solve this problem is the glass box method. In this method there are several stages, namely input, process, and output. From the method stage, the solution was to design a diecast store in Denpasar City, where the diecast store would sell diecast factory production, custom diecast, custom materials and dioramas, and diecast dioramas. Not only selling diecast stores, there will be workshops to customize and diecast dioramas.*

*Keywords: Diecast, Store, Workshop*

---

### A B S T R A K

Perkembangan dalam teknologi khususnya pada mainan, membuat mainan diproduksi dengan beragam bahan mulai dari besi, plastik dan karet. Mainan juga tidak hanya digemari anak-anak melainkan orang dewasa juga menyukainya. Salah satunya yaitu diecast, mainan miniatur kendaraan. Di Indonesia khususnya di Bali perkembangan dalam dunia diecast cukup berkembang pesat terlihat dari banyaknya event yang menampilkan diecast. Tidak hanya dipamerkan dengan model asli pabrikan, diecast yang ditampilkan juga ada yang dicustom atau dirubah sesuai dengan keinginan pemilik dan juga ada menampilkan diorama diecast. Berdasarkan hal tersebut metode yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah metode glass box. Dalam metode tersebut terdapat beberapa tahapan yaitu input, proses, dan output. Dari tahapan metode tersebut maka solusi yang didapat adalah merancang diecast store di Kota Denpasar, dimana pada diecast store tersebut akan menjual diecast produksi pabrik, diecast custom, bahan custom dan diorama, dan diorama diecast. Tidak hanya menjual pada diecast store tersebut akan ada workshop untuk mengcustom dan diorama diecast.  
Kata Kunci: *Diecast, Store, Workshop.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi khususnya dalam bidang industri, membuat terciptanya produk-produk yang unik dan menarik. Salah satunya adalah mainan yang pada umumnya diperuntukkan untuk anak-anak, mainan memiliki berbagai jenis dan bentuk, mulai dari bentuk bola, mobil-mobilan, pesawat, dan masih banyak lagi bentuk dari mainan yang lainnya. Seiring dengan berjalannya waktu kini mainan tidak hanya diminati oleh anak-anak, melainkan mulai diminati oleh remaja hingga orang dewasa. Namun mainan yang diminati oleh remaja dan orang dewasa ini berbeda dengan mainan lainnya. Dimana perbedaan itu terlihat dari bentuk mainan yang menyerupai aslinya. Tidak hanya bentuknya saja yang menyerupai aslinya mainan jenis ini juga menggunakan skala dalam proses pembuatannya. Skala perbandingan yang digunakan dalam proses pembuatan mainan ini mulai dari skala 1:18, 1:24, 1:32, dan 1:16. Mainan jenis ini bisa dikatakan mainan yang cukup detail, mulai dari bagian luar hingga interior pada mainan tersebut, mainan jenis ini biasa disebut diecast.

Nama diecast tersebut mengacu pada proses pembuatan mainan tersebut yang menggunakan proses die casting atau pengecoran. Mainan jenis ini pertama kali muncul pada abad ke- 20 dengan menggunakan bahan dasar logam, plastik, dan karet. Mainan diecast ini umumnya memiliki bentuk mobil, motor, pesawat, perahu, dan jenis kendaraan lainnya. Di Indonesia sendiri diecast memiliki cukup banyak penggemar. Menurut sekretaris komunitas diecast Tomoci, Kemas Yulius, yang dikutip dari merah putih.com, perkembangan diecast saat ini sedang hangat-hangatnya. Hal tersebut terlihat dari banyaknya event yang menampilkan diecast itu sendiri. Mulai dari event motor dan mobil seperti event Indonesian Kustom Kulture Festival atau Kustomfest yang diadakan setiap tahun sekali di Yogyakarta, hingga event yang memang khusus untuk diecast itu sendiri. Dalam event tersebut umumnya menampilkan mulai dari diecast langka, diorama diecast yang memperlihatkan suatu adegan tertentu, custom diecast, hingga diecast fotografi. Mengingat diecast tersebut tidak hanya menjadi mainan pajangan, melainkan bagi sebagian penggemar diecast tidak hanya menjadi mainan pajangan semata, namun merupakan investasi. Karena semakin langka diecast tersebut maka semakin menjadi buruan para kolektor dan semakin

mahal juga harganya. Di Bali sendiri terdapat komunitas yang mewadahi para pencinta diecast yang bernama Dewata Diecast. Menurut salah satu anggota Dewata Diecast komunitas ini beranggotakan kurang lebih 90 orang (wawancara. tgl. 16/11/2018) . Komunitas ini juga sering membuat acara-acara untuk lebih mengenalkan diecast kepada masyarakat luas.

Untuk di Bali model diecast yang banyak dicari adalah model mobil, begitu juga untuk dicustom model ini lebih diminati. Namun terdapat beberapa kendala bagi para pencinta diecast terutama di Bali. Menurut Ccnk Garage salah satu dari anggota dari komunitas dewata diecast di Bali belum ada toko yang menjual diecast yang lengkap, langka, dan juga custom diecast. Hal tersebut membuat pencinta diecast di Bali harus berburu dari daerah satu ke daerah lain, bahkan hingga ke luar negeri. Selain itu terdapat kendala yang lain seperti susahny mencari bahan diorama dan susahny mencari tempat reparasi atau tempat custom diecast. Hal tersebut yang membuat penulis ingin menghadirkan diecast store dengan konsep one stop shopping. Dimana nantinya pada store ini akan menyediakan semua jenis diecast, reparasi dan custom. Tak hanya itu dalam store ini akan disediakan tempat workshop untuk custom diecast dan pembuatan diorama. Diharapkan nantinya tempat ini akan menjadi tempat bertukar pikiran pencinta diecast di Bali.

## METODE PENELITIAN

Makalah dalam perancangan interior diecast store di Kota Denpasar akan menggunakan salah satu metode desain yaitu metode glass box.

### 2.1. Glass Box

Metode Glass Box merupakan metode yang menggunakan parameter yang terstruktur, sesuai dengan fakta dan telah dianalisa secara mendalam serta sistematis, sehingga desain yang dihasilkan dengan metode ini diharapkan mampu rasional sehingga memenuhi standar kenyamanan.

### 2.2. Metode analisa data kualitatif

Metode kualitatif merupakan proses analisa data yang didapatkan melalui literatur serta teori dari peneliti sebelumnya dan data yang diperoleh melalui catatan lapangan, observasi terhadap lokasi redesain dan hasil wawancara dengan pihak terkait. Tahapan ini dimulai dari menguraikan latar belakang masalah, kemudian

merumuskan permasalahan yang terjadi pada lokasi yang akan dirancang. Dari permasalahan yang telah dirumuskan tersebut, kemudian dicari data- data berupa tinjauan literatur serta teori dari peneliti sebelumnya terkait dengan permasalahan yang ada. Selain data tersebut, diperlukan juga observasi terhadap lokasi perancangan sehingga mendapatkan gambaran atau catatan yang akurat mengenai objek yang akan di rancang. Wawancara dilakukan sebagai data penguat dan pendukung atas kondisi di lokasi perancangan.

### 2.3. Metode sintesa

Metode sintesa yang dipergunakan dalam perancangan interior diecast store ini adalah metode sintesa programatik. Metode sintesa programatik merupakan metode analisa terhadap data yang ada untuk menghasilkan sintesa atau keputusan, yaitu konsep perencanaan. Konsep perencanaan tersebut nantinya akan menjadi bahan utama untuk ditransformasi secara skematik menjadi konsep perancangan.

## PEMBAHASAN

### 3.1. Lokasi perancangan

Pada perancangan ini pemilihan lokasi perancangan berdasarkan analisa dengan kriteria, tingkat kepadatan penduduk, tingkat kepadatan jalan, pendapatan perkapita penduduk, aksesibilitas jalan, letak yang strategis dan menguntungkan dari segi ekonomis maupun dari segi kepariwisataan, tersedianya lahan parkir, luasan lahan mendukung, dan daerah tahan banjir. Tidak hanya analisa dengan kriteria tersebut pemilihan lokasi site perancangan ini juga mempertimbangkan peraturan pemerintah Kota Denpasar nomor 13 tahun 2014 mengenai zonasi perdagangan barang dan jasa. Dari analisa dengan beberapa kriteria tersebut maka diperoleh site yang terpilih yang terletak di Jln. Teuku Umar No. 70 Denpasar Barat.



Gambar 1. Lokasi site  
[Sumber: Analisa pribadi, 2019]

### 3.2. Penjabaran tema dan konsep

Dengan penggunaan metode sintesa yaitu programatik dalam menentukan tema dan konsep dengan mengidentifikasi permasalahan secara umum dari perancangan ini dan menemukan solusinya, selain itu metode programatik juga menggunakan proses transformasi yang diterapkan melalui tema dan konsep. Melalui proses tersebut dengan permasalahan secara umum dari diecast store yaitu display yang tidak tertata rapi, jenis dan skala diecast yang masih dicampur, ruangan dan display yang terkesan monoton. Maka perancangan diecast store di Kota Denpasar ini, menggunakan tema factory yang berarti pabrik. Tema ini digunakan pada perancangan diecast store untuk memberitahu dan memberikan kesan pabrik pada setiap ruangan dalam perancangan ini. Mengingat mainan jenis diecast dibuat melalui proses panjang pada sebuah pabrik, mulai dari proses pencetakan hingga proses pengemasan. Pemilihan tema tersebut juga didasari dengan adanya workshop untuk pelatihan dan memproduksi diecast custom dan diorama. Jadi bisa dibilang diecast store yang dirancang ini memproduksi sendiri produk diecast custom dan diorama untuk dijual pada perancangan ini.

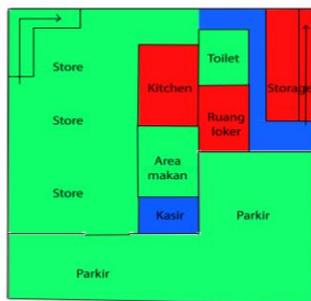
Sedangkan untuk konsep yang akan diterapkan pada perancangan ini yaitu garage scene. Dimana Garage scene merupakan dua kata yang memiliki arti berbeda yaitu "garage" yang berarti garasi tempat menyimpan kendaraan seperti mobil, motor, dan sepeda. Untuk pesawat memiliki nama yang berbeda yaitu hangar dan untuk kapal laut disebut dermaga. Walaupun memiliki nama yang berbeda namun tetap memiliki fungsi yang sama. Sedangkan "scene" yang berarti adegan. Dimana secara garis besar konsep garage scene ini berarti suatu adegan atau keadaan dalam sebuah garasi atau tempat menyimpan kendaraan. Dengan konsep ini nantinya setiap jenis diecast akan diletakkan dalam sebuah display yang menggambarkan garasi dari jenis mainan itu sendiri dan diharapkan juga dengan konsep ini dapat memecahkan permasalahan yang umumnya terjadi dalam sebuah toko mainan khususnya jenis diecast.

### 3.3. Aplikasi tema dan konsep

#### a. Penentuan zonasi

Pada perancangan diecast store ini setiap ruangan atau area akan dibagi menjadi beberapa sifat yang berbeda yaitu publik, semi publik dan

privat. Dalam diecast store ini ruangan atau area yang termasuk dalam area privat pada lantai satu dari perancangan ini dimana dalam gambar dibawah diberikan warna merah yaitu storage, kitchen, dan loker room. Sedangkan ruangan yang termasuk kedalam sifat ruang semi privat yang ditandai dengan warna biru yaitu area purchasing atau penerimaan barang yang masuk dan kasir. Dan ruangan dengan sifat umum pada lantai satu perancangan ini yaitu store, toilet dan area makan ditandai pada gambar dibawah dengan warna hijau.



Gambar 2. Zoning lantai satu  
[Sumber: Analisa pribadi, 2019]

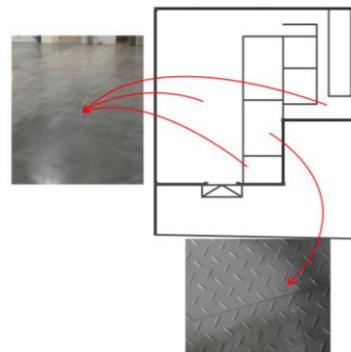
Sedangkan untuk lantai dua pada perancangan ini ruangan yang memiliki sifat privat yaitu office ditandai dengan gambar merah pada gambar dibawah. Untuk ruangan yang memiliki sifat semi privat pada lantai dua ini ditandai dengan warna biru yaitu ruang workshop. Dan yang terakhir ditandai dengan warna hijau yaitu ruangan dengan sifat publik terdapat beberapa ruangan seperti area makan, store, dan toilet.



Gambar 3. Zoning lantai dua  
[Sumber: Analisa pribadi. 2019]

b. Aplikasi tema konsep pada lantai

Pengaplikasian tema dan konsep pada lantai dari perancangan ini menggunakan lantai semen polish pada bagian store, kasir, dan bagian akses didepan dari storage. Penggunaan semen polish untuk menambahkan kesan dari pabrik dan garasi seperti tema dan konsep yang digunakan pada perancangan ini. penggunaan semen polis juga memberikan kesan kuat dan kokoh pada lantai dan memberikan kesan luas dengan tidak adanya pola pada lantai. Selain itu pada area makan lantai yang diaplikasikan berupa interlocking tile dengan pola seperti plat besi, pola tersebut digunakan untuk memberikan kesan lantai anti selip pada sebuah garasi.



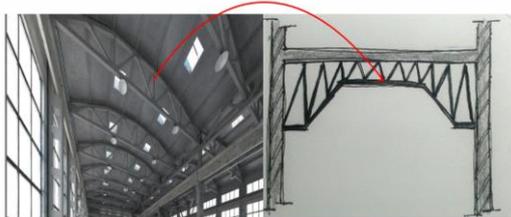
Gambar 4. Aplikasi konsep pada lantai  
[Sumber: Analisa pribadi, 2019]

c. Aplikasi tema konsep pada dinding

Dalam pengaplikasian tema dan konsep pada perancangan diecast store ini akan menggunakan beberapa transformasi bentuk yang diterapkan pada beberapa bagian dari perancangan ini. Kesan dari sebuah garasi yaitu terbuka akan ditunjukkan dari penggunaan pintu kaca dan jendela kaca dengan frame bermaterialkan besi atau aluminium pada bagian depan, selain menimbulkan kesan terbuka dengan penggunaan pintu dan jendela kaca akan memudahkan orang yang lewat mengetahui produk yang dijual. Selain itu penggunaan jendela kaca yang cukup lebar akan membuat suasana menjadi terbuka namun keamanan tetap terjaga. Selain itu pada bagian dinding juga akan menggunakan beberapa perpaduan material dari penggunaan material semen expose, dinding bata expose, dan perpaduan dari rangkaian besi untuk mendapatkan kesan dari pabrik dan garasi pada perancangan ini.

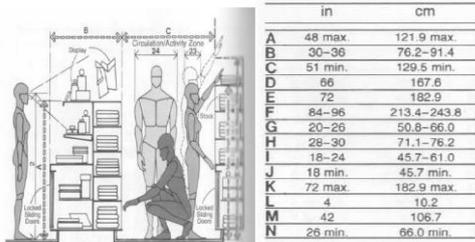
d. Aplikasi tema dan konsep pada plafon

Selanjutnya untuk bagian plafon kesan dari sebuah pabrik akan diterapkan atau ditunjukkan pada penggunaan plafon dengan rangkain besi yang menyerupai rangka atap jadi salah-olah rangka tersebut merupakan rangka struktur bangunan tersebut. Selain itu jarak antara lantai dengan plafon juga harus diperhatikan untuk mendapatkan kesan garasi dan pabrik yang luas maka jarak antara lantai dan plafon harus cukup tinggi.



Gambar 5. Plafon rangka baja  
[Sumber: Analisa pribadi, 2019]

e. Aplikasi tema konsep pada display  
Dalam pengaplikasian tema dan konsep pada display dari perancangan ini tentunya tetap menggunakan standar-standar yang belaku seperti standar pada buku Dimensi Manusia dan Ruang Interior (halaman 199) mengenai ruang retail. Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa peletakkan tertinggi pada suatu display yaitu 182cm dan jarak antar display minimal 129,5cm.



Gambar 6. Standar display tempat penjualan barang  
[Sumber: Buku Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 1979]

Dengan panduan pada standar tersebut memudahkan untuk menentukan dimensi display perancnagn ini. Untuk pengaplikasian konsep pada display diecast ini dirancang dengan menggunakan transformasi bentukan dari tempat menyimpan kendaraan asli itu sendiri. Setiap jenis display mainan memiliki tempat atau sudut khusus untuk memberikan kesan garasi dari setiap jenis diecast tersebut. Pada diecast jenis pesawat akan menggunakan bentukan seperti hanggar yang umumnya berbentuk melengkung atau meruncing pada bagian atasnya. Bentukan display diecast jenis pesawat yang menggunakan bentukan dari

hanggar dengan penggunaan material utama yaitu besi atau aluminium dan kaca.



Gambar 7. Transformasi hanggar pesawat  
[Sumber: Analisa pribadi, 2019]

Sedangkan untuk display tempat mainan dengan jenis perahu akan menggunakan transformasi bentukan pada galangan kapal yaitu teradapat tiang yang cukup besar pada kanan dan kiri display dengan menggunakan material besi dan pada bagian tengah-tengah dari tiang tersebut akan diletakkan diecast jenis perahu.



Gambar 8. Transformasi galangan kapal  
[Sumber: Analisa pribadi, 2019]

Untuk display diecast jenis mobil dan motor akan dipisahkan antara kedua jenis mainan itu tetapi untuk bentukan dari display jenis tersebut akan menggunakan bentukan yang hampir sama yaitu bentukan dari garasi mobil dan motor pada umumnya. Dengan penggunaan bentukan sisi depan dengan bentukan menyerupai pintu garasi dengan bukaan lebar dan memiliki dinding pada sisi depan kiri dan kanan. Selain itu pada bagian atas dari display ini menggunakan bentukan menyerupai atap sebuah garasi yaitu meruncing keatas dan terdapat penggunaan kaca pada bagian bawah atap sebagai pencahaan buatan pada sebuah garasi.



Gambar 9. Transformasi garasi  
[Sumber: Analisa pribadi, 2019]

Raharjo, P., 2018, Diecast Memasuki Masa Sulit, Merah Putih, [online], (<https://merahputih.com/post/read/diecast-memasuki-masa-sulit-saat-ini>, diakses 20 November 2018)

## KESIMPULAN

Dalam perancangan diecast store penempatan mainan pada display sangat berpengaruh untuk memudahkan pengunjung mendapatkan atau mencari jenis mainan yang akan dibeli, selain itu bentuk dari setiap display yang memiliki ciri khas yang berbeda sesuai dengan jenis mainan yang dipajang akan menambah daya tarik pengunjung untuk mendekati dan melihat-lihat produk yang dijual pada display tersebut. Selain hal tersebut dengan adanya diecast store yang memiliki tempat untuk belajar mengcustom dan membuat diorama membuat pencinta diecast khususnya di Denpasar menjadi lebih mudah mempelajari teknik-teknik dalam hal tersebut. Selain itu pada perancangan ini menyediakan atau menjual produk diecast custom.

## DAFTAR PUSTAKA

Diecast Momo, 2015, Skala Pada Diecast, [online], (<http://diecast-momo.blogspot.com/>, diakses 20 November 2018)

Mantra,R., 2014, Peraturan Walikota Denpasar Nomor 13 Tahun 2014, [pdf], ([https://denpasarkota.go.id/assets\\_subdomain/32/download/Peraturan%20Walikota%20Denpasar%20Nomor%2013%20Tahun%202014%20Tentang%20Peraturan%20Zonasi%20Kecamatan%20Denpasar%20Barat\\_515095.pdf](https://denpasarkota.go.id/assets_subdomain/32/download/Peraturan%20Walikota%20Denpasar%20Nomor%2013%20Tahun%202014%20Tentang%20Peraturan%20Zonasi%20Kecamatan%20Denpasar%20Barat_515095.pdf), diakses 4 Pebruari 2019)

Mubarak, M., 2015, Mainan Diecast , Simomot, [online], (<https://simomot.com/2015/02/20/mainan-diecast-pengertian-sejarah-dan-jenis-jenisnya/>, diakses 20 November 2018)

Panero, J., & Martin Z., 1979, Dimensi Manusia Dan Ruang Interior, Diterjemahkan oleh: Djoeliana Kurniawan, Jakarta: Erlangga