

PERPUSTAKAAN	11
HADIAN/UNT	7 Maret 2007
TGL. TERIMA :	
NO. JUDUL :	00 2287
NO. INV. :	92000 128 700
NO. INDUK :	

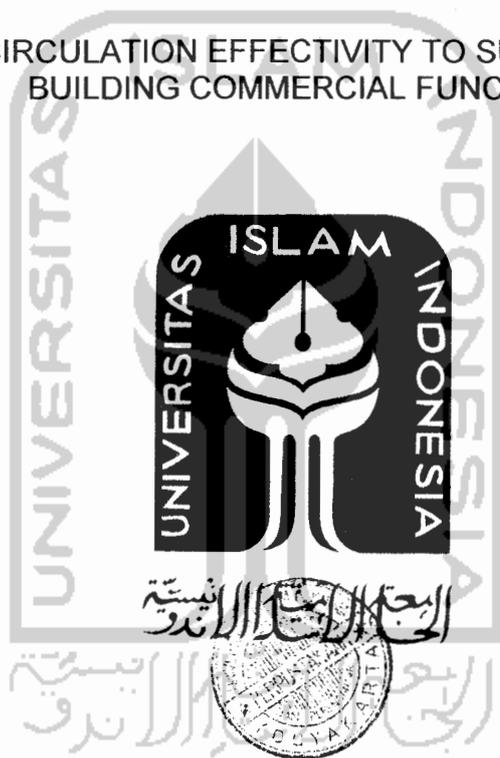
**TUGAS AKHIR**

**BENGKEL MODIFIKASI MOBIL TERPADU  
DI YOGYAKARTA**

**INTEGRATED CAR MODIFICATION WORKSHOP  
IN YOGYAKARTA**

**EFEKTIFITAS SIRKULASI SEBAGAI PENDUKUNG  
FUNGSI KOMERSIAL BANGUNAN**

**CIRCULATION EFFECTIVITY TO SUPPORT  
BUILDING COMMERCIAL FUNCTION**

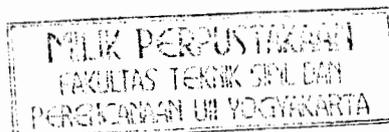


**OLEH:**

**HERMUNANTO ENDRO. P**

**97 512 060**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
2006**



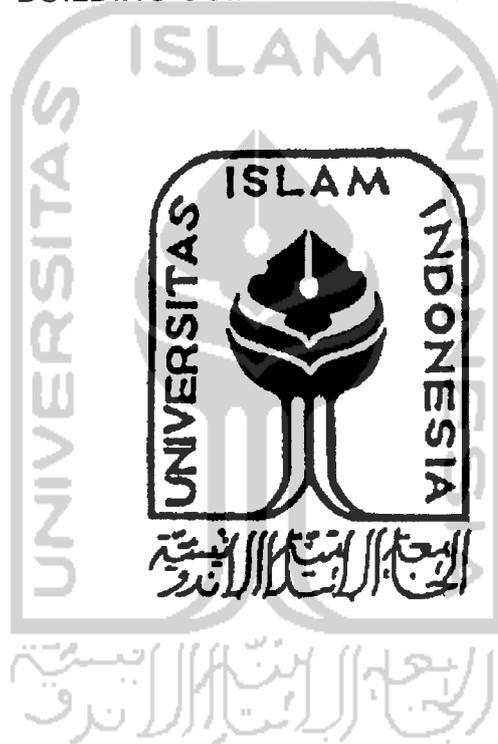
**TUGAS AKHIR**

**BENGKEL MODIFIKASI MOBIL TERPADU  
DI YOGYAKARTA**

**INTEGRATED CAR MODIFICATION WORKSHOP  
IN YOGYAKARTA**

**EFEKTIFITAS SIRKULASI SEBAGAI PENDUKUNG  
FUNGSI KOMERSIAL BANGUNAN**

**CIRCULATION EFFECTIVITY TO SUPPORT  
BUILDING COMMERCIAL FUNCTION**



**OLEH:**

**HERMUNANTO ENDRO. P**

**97 512 060**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
2006**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

JUDUL :

**BENGKEL MODIFIKASI MOBIL TERPADU  
DI YOGYAKARTA  
EFEKTIFITAS SIRKULASI SEBAGAI PENDUKUNG  
FUNGSI KOMERSIAL BANGUNAN**

**INTEGRATED CAR MODIFICATION WORKSHOP  
IN YOGYAKARTA  
CIRCULATION EFFECTIVITY TO SUPPORT  
BUILDING COMMERCIAL FUNCTION**

Diajukan sebagai syarat untuk menempuh gelar Strata-1 ( S1 ) Yang telah  
diseminarkan pada tanggal **20 Juli 2006**

Disusun oleh :  
**HERMUNANTO ENDRO PRASTOWO**  
**97 512 060**

Telah disetujui dan disahkan  
Jogjakarta, September 2006

Dosen Pembimbing



**Ir. H. Revianto Budi Santoso, M. Arch**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
**Universitas Islam Indonesia**

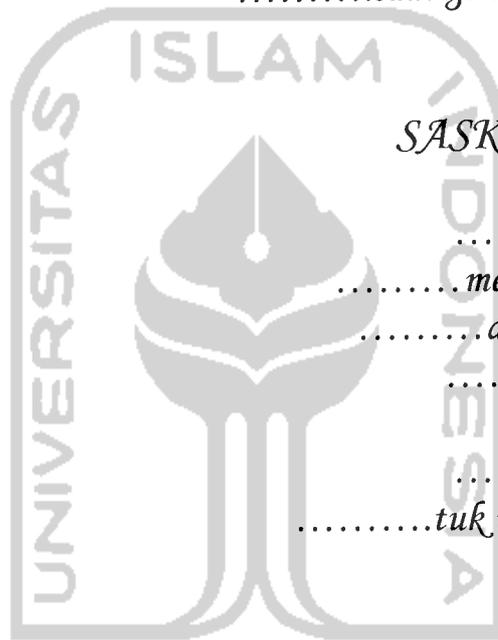


**Ir. Hastuti Saptorini, MA**

..... A GREATFULLY SPECIAL THANK'S TO

DHITA AYU LINANTARI

.....Rembulanku tercinta  
.....Yang dengan segenap tulus cintanya dan sayangnya  
.....Menuntunku  
.....Mendampingiku  
.....dengan cahaya kasihnya  
.....agar tiada ku tersesat  
.....saat gelap menghalangi pandangku



SASKIA AYU SYANDANA

.....Matahari kecilku  
.....Yang terang sinarnya  
.....menjadi sumber energi bagiku  
.....dan menuntun arah jalanku  
.....Yang hangat sinarnya  
.....menguatkanku  
.....melawan dingin pagi  
.....tuk menyongsong cerahnya hari



.....tiada kan pernah berarti  
.....tiada kan pernah terwujud karya ini  
.....tanpa ku dituntun oleh  
.....canda  
.....senyum  
.....dan tawa ceria  
.....mereka

.....ANOTHER THANKS TO

BAPAK & IBU :  
SUSILO WISHNU SASONGKO

.....Atas keSABARan yang selalu mereka ajarkan  
.....saat menanti terselesainya karya ini  
.....Atas SYUKUR yang selalu beliau contohkan  
.....Atas berjuta ungkapan tulus kasih sayang mereka padaku  
.....Yang tak dapat tertulis dalam secarik kertas ini  
.....yang membimbingku tuk` senantiasa tersadar  
.....bahwa tiada akan pernah tercapai cita ini  
.....tanpa ridha dariMU ya Allah...

~~~~ To those who care ~~~~  
yaa Rabbi....

Entah berapa banyak tetesan airmata  
Dari orang – orang yang begitu menyayangiku  
Manakala mereka menengadahkan tangan...,  
Saat mereka bersujud...,  
Saat ikhlas mereka memohon ridha dariMU  
Tuk iringi perjuanganku mewujudkan karya ini  
Seikhlas do`a mereka ...,  
Setulus sayang mereka untukku ...,  
Sesuci hati mereka manakala mereka bersujud...,  
Ku memohon padamu wahai dzat yang maha memberi nikmat  
Jagalah mereka...,  
Senantiasa berilah aku dan mereka kekuatan...,  
Untuk senantiasa teringat dan bersyukur,  
Atas segala nikmat karunia MU...

## KATA PENGANTAR

Assalamu`alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Juga atas kemudahan – kemudahan, kekuatan, kesehatan dan keselamatan yang diberikanNya selama masa penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini. Do`a dan Shalawat Kuhaturkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Laporan tugas akhir ini merupakan satu syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan. Tugas akhir ini mengambil judul Bengkel Modifikasi Terpadu di Yogyakarta, dengan mengetengahkan topic Efektifitas Sirkulasi Sebagai Pendukung Fungsi Komersial Bangunan sebagai titik berat dalam perancangan.

Dalam proses terselesaikannya Tugas Akhir ini, banyak pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dan memberikan andil yang cukup besar. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. DR. IR. H. Ruzardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan UII
2. Ir. Hj. Hastuti Saptorini, MA, selaku Ketua Jurusan Arsitektur UII
3. Ir. Revianto B.S, M. Arch selaku dosen pembimbing, sebagai kakak, ayah, dan sahabat yang dengan begitu tulusnya membimbing, memanjatkan do`a nya demi kelancaran proses ini, mengiringiku dengan canda gurau cerianya, dan menuntunku mengerahkan segala kemampuan dan semangat yang ada.

4. Ibu Ir. Hj. Rini Darmawati, MA selaku dosen penguji, atas segala kritik membangunnya, masukan – masukannya, yang disampaikan dengan cara yang sangat bersahaja yang sangat bermanfaat bagi kesempurnaan Tugas Akhir ini.
5. Mama yang setia dengan do`a nya, yang dengan sabarnya mengajarkan arti sebuah "pengorbanan".
6. Dhita dan Saskia; anak dan istriku, atas segenap tulus cinta, sayang , do`a, canda dan tawa yang mengiringi selama proses terwujudnya karya ini.
7. Bapak dan Ibu atas tiada putusnya semua do`a, kesabaran, harapan dan keyakinan akan terselesaikannya proses ini dengan baik.
8. Mas Taufan dan Kiki, masku dan adikku, terima kasih atas dukungan dan doanya.
9. Rekan seangkatan sekelompok seperjuangan Uin Mahazura, yang setia dengan canda gurau, pertanyaan – pertanyaan yang membuatku menjadi merasa lebih berguna.
10. Adik – adik sekelompok seperjuangan Guruh Adi Novianto, Surya Kurniawan, Wawan "ciwonk Setyawan, dan Yuhaga Makmur Jaya ( semoga kau berhasil di periode yang akan datang ) atas gelar "Bang" atau "Mas" dari kalian untukku, yang dengan sabar membimbing serta menemani kakakmu ini kala bertanya, berkeluh kesah, bercanda (dan bermain PS tentunya), atas keikhlasan kalian berbagi cerita dan segala ilmu. Beruntunglah aku mengenal kalian. Semoga kebaikan yang kalian lakukan membuahkan ridha dari Allah SWT bagi jalan kalian kelak.
11. Noor Arifin di regunya Pak U`ud, atas kerelaannya meluangkan waktu dan berbagi ilmu ArchiCad di masa Studio, " *thanx a lot bro...*"
12. Mas Keliq dan Anang, atas segala upayanya untuk membantu lewat Sonic Playstation2, semoga kelak saya bisa membalas budi kalian.
13. Seluruh crew, pelanggan dan sahabat-sahabat di Sonic Playstation2 : Akin, John, Sugeng, Surasa, Mas Febra, Sande, Mbot, Yoka, Dicky, FAW, Yusty, Andri Rossi dan banyak lagi yang tidak dapat disebutkan

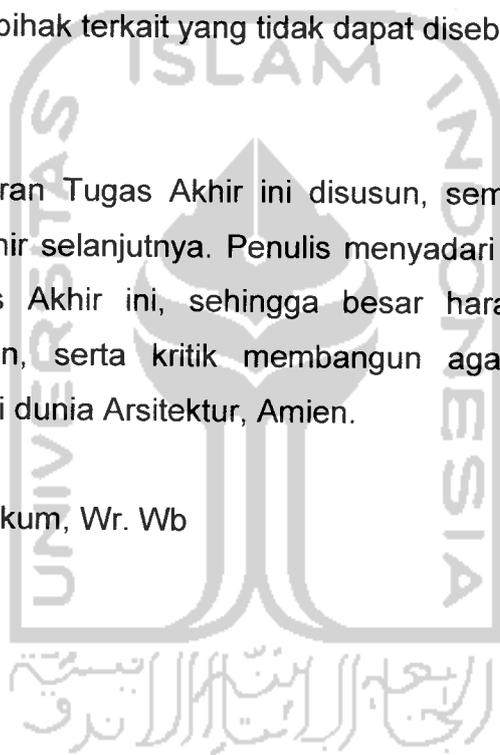
satu persatu, atas riang canda yang mampu meredakan stress selama proses ini berlangsung.

14. Bagas dan Mega, si kembar yang sangat banyak membantu dalam pembuatan maket.
15. Ibu Tien di Gemolong beserta mas Bakie dan dik Ridho yang senantiasa mendo`a kan dengan segenap sayangnya demi keberhasilan ananda.
16. Om Anton dan Bulik Fatim beserta dik Arief, dik Nisa dan dik Salsa di Gunung Sempu atas perhatian dan dukungan morilnya.
17. Pa`de Bambang dan bude Yani yang selalu memantau dan menyemangati dari Jakarta.
18. Mbah Uti, Bude Yatmi, Bulik Nik beserta Pak Eddy, Ryan dan Hilman di rumah janti atas segala bentuk perhatian dan do`a nya.
19. Mbak Woro dan Bang Imam yang setia memantau dari Australia ( kapan pulang...?).
20. Ny. Widarti, atas bantuan dan dukungannya di saat yang sangat tepat.
21. Mas Tutut dan Mas Sarjiman di Studio Tugas Akhir UII, atas obrolan – obrolan ringan pereda stress setiap hari serta atas kerelaannya meluangkan “15 menit lagi” setiap hari menunggu kita selesai bekerja di Studio.
22. Rekan – rekan sesama 97` di Studio Tugas Akhir: Mas Heru, Okto, Yuyun, Roy dan Herry “lay”; akhirnya kita lulus *dab...*, we`re might be the last, but doesn` t mean we`re the worst,..
23. Sahabat – sahabatku: Jufri Luqmantoro, Dadang PA, Nunk, Kotek, Dalidjo dan yang lainnya yang sudah “mendahului” lulus namun tetap menyemangati agar segera ku menyusul mereka.
24. Pak Akhmad Anshori beserta keluarga dan crew di CV. Giri Artha atas segala pengalaman dan ilmu yang dibagi.
25. Sahabatku Dwi Marjoko yang membatuku mencari tempat berlabuh setelah terselesaikannya karya ini.
26. Bp. Alfian “Asiong” Sanjaya atas jalan serta kesempatan yang diberikan.

27. Rekan – rekan kerja di PT. Loristama Tata Tekmind: mas Joko, mas Warsito, mang Ubenk, Mang Agus, Pak Yanche, Oding, Ucok, Engkong dan yang lain yang tiada pernah segan berbagi ilmu.
28. Bp. Ir. Sudigdo beserta pak Tedjo, Pak Agus, mas Imam, mbak Lisa di PT. Arianti Megah Perkasa, atas keramah-tamahan dan ilmunya di proyek.
29. Ninja ku yang setia mengantarku *wira wiri wira*, dan komputerku yang menghantarkanku menyelesaikan karya ini.
30. Mas Jeffry, mas Wahyu beserta Crew di Putra Media Computer atas bantuan teknologinya.
31. Seluruh pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Demikian Laporan Tugas Akhir ini disusun, semoga dapat menjadi referensi untuk tugas akhir selanjutnya. Penulis menyadari ketidak sempurnaan dari isi Laporan Tugas Akhir ini, sehingga besar harapan penulis akan adanya masukan, saran, serta kritik membangun agar kelak laporan ini dapat bermanfaat bagi dunia Arsitektur, Amien.

Wassalamu`alaikum, Wr. Wb



Jakarta, September 2006

Hermunanto Endro Prastowo

# BENGGKEL MODIFIKASI MOBIL TERPADU DI YOGYAKARTA

HERMUNANTO ENDRO P

97 512 060

## ABSTRAKSI

Bengkel mobil pada umumnya merupakan sebuah tempat yang berfungsi sebagai tempat bagi pemilik mobil untuk memperbaiki dan atau mengganti *spare part* / onderdil mobil mereka. Penggantian *spare part* pada umumnya memang ditujukan untuk memperbaiki kerusakan. Namun ada kalanya penggantian *spare part* dilakukan bukan karena adanya kerusakan, tetapi khususnya ditujukan untuk memodifikasi mobil agar terlihat atau terasa “lebih”.

Modifikasi itu sendiri dapat diaplikasikan ke dalam setiap aspek dari sebuah mobil. Aspek yang dimaksud di sini adalah: keindahan, kenyamanan dan performa mesin. Aspek keindahan dan kenyamanan memiliki sifat subyektif dan tidak dapat diukur. Sehingga tingkat keberhasilan modifikasi pada aspek keindahan dan kenyamanan sangat tergantung pada penilaian si pemilik mobil. Sedangkan hasil modifikasi pada aspek performa mesin dapat diukur tingkat keberhasilannya. Perbedaan karakter dari tiap aspek tersebut menimbulkan perilaku yang berbeda bagi para pelakunya dalam hal ini adalah konsumen. Selain itu, perbedaan perilaku pelaku dalam bangunan juga disebabkan perbedaan cara pelaksanaan / pengerjaan modifikasi dari tiap aspek. Semisal aspek performa mesin tentunya akan identik dengan bising dan kotor. Jika dibandingkan dengan pengerjaan modifikasi pada aspek kenyamanan tentunya akan sangat berbeda. Sehingga perbedaan aspek berpengaruh dalam penentuan kebutuhan fungsi ruang, ukuran ruang dan pola sirkulasi di dalam bangunan.

Di dalam bangunan ini terdapat ruang-ruang yang digunakan untuk mengakomodasi kebutuhan bengkel modifikasi. Antara lain *workshop* atau ruang kerja bengkel itu sendiri, ruang pengecatan, ruang pembuatan bodi modifikasi, ruang pembuatan perangkat audio dan beberapa ruang pendukung lain seperti ruang pencucian mobil, dan ruangan untuk salon mobil. Selain itu juga terdapat ruang-ruang yang digunakan untuk mengakomodasi kebutuhan konsumen. Antara lain ruang tunggu yang di dalamnya terdapat beberapa fasilitas hiburan, retail-retail onderdil modifikasi, *showroom*, ruang simulasi serta beberapa ruang pendukung lainnya.

Perbedaan perilaku pengunjung ( konsumen ) berkaitan dengan fungsi-fungsi ruang di dalam bangunan menjadi vital. Karena, selain terdapat kepentingan untuk membuat konsumen merasa nyaman, perlu diarahkan dan difasilitasi agar perilaku konsumen dapat mendukung fungsi komersial dari bangunan tersebut secara maksimal. Sehingga timbul permasalahan **bagaimana mendesain bengkel modifikasi mobil terpadu dengan membuat pola sirkulasi dan fungsi ruang menjadi optimal dan nyaman agar dapat dapat memaksimalkan fungsi komersial dari bangunan.**

## DAFTAR ISI

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Halaman Judul .....      | i   |
| Halaman Pengesahan ..... | ii  |
| Lembar persembahan ..... | iii |
| Kata Pengantar .....     | vi  |
| Abstraksi .....          | x   |

## BAB I

### P E N D A H U L U A N

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. D E S K R I P S I P R O Y E K .....                                                | 1  |
| 1.1 P E N G E R T I A N J U D U L .....                                               | 1  |
| 1.2 B A T A S A N D A N L I N G K U P P E M B A H A S A N .....                       | 2  |
| 1.3 L O K A S I P R O Y E K .....                                                     | 2  |
| 1.4 T I N J A U A N S I T E .....                                                     | 3  |
| 1.4.1 P O T E N S I S I T E .....                                                     | 3  |
| 1.4.2 B A T A S – B A T A S S I T E .....                                             | 4  |
| 2. L A T A R B E L A K A N G .....                                                    | 5  |
| 2.1 P E R K E M B A N G A N B I S N I S O T O M O T I F D I Y O G Y A K A R T A ..... | 5  |
| 2.2 K A R A K T E R M O B I L Y A N G A D A D I Y O G Y A K A R T A .....             | 5  |
| 2.3 B E N G K E L M O B I L Y A N G A D A D I Y O G Y A K A R T A .....               | 6  |
| 2.4 T U J U A N M O D I F I K A S I .....                                             | 7  |
| 2.4.1 K E M E N A N G A N D A L A M S U A T U K O N T E S M O D I F I K A S I .....   | 7  |
| 2.4.2 M E N G I K U T I T R E N D / F A S H I O N .....                               | 7  |
| 2.4.3 M E N I N G K A T K A N N I L A I J U A L M O B I L .....                       | 8  |
| 2.5 A S P E K M O D I F I K A S I .....                                               | 8  |
| 2.5.1 A S P E K E S T E T I K A .....                                                 | 9  |
| 2.5.2 A S P E K K E N Y A M A N A N .....                                             | 9  |
| 2.5.3 A S P E K P E R F O R M A M E S I N .....                                       | 10 |
| 3. P E R M A S A L A H A N .....                                                      | 10 |
| 3.1 P E R M A S A L A H A N U M U M .....                                             | 10 |

|                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| <b>3.2 PERMASALAHAN KHUSUS .....</b> | <b>11</b> |
|--------------------------------------|-----------|

## **BAB II**

### **P E M B A H A S A N**

|                                                          |           |
|----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>4. P E M B A H A S A N .....</b>                      | <b>12</b> |
| <b>4.1 FUNGSI – FUNGSI RUANG .....</b>                   | <b>12</b> |
| <b>4.1.1 SHOWROOM .....</b>                              | <b>12</b> |
| <b>4.1.2 WORKSHOP .....</b>                              | <b>15</b> |
| <b>4.1.3 RUANG – RUANG PENGELOLA .....</b>               | <b>21</b> |
| <b>4.1.4 RUANG – RUANG PENGUNJUNG .....</b>              | <b>22</b> |
| <b>4.1.4.1 RUANG TUNGGU UTAMA .....</b>                  | <b>24</b> |
| <b>4.1.4.2 RUANG PENUNJANG .....</b>                     | <b>25</b> |
| <b>4.1.4.3 RUANG TUNGGU DI LUAR BANGUNAN .....</b>       | <b>25</b> |
| <b>4.2 PENGGUNA BANGUNAN .....</b>                       | <b>25</b> |
| <b>4.2.1 PENGELOLA BANGUNAN .....</b>                    | <b>25</b> |
| <b>4.2.2 PENGUNJUNG .....</b>                            | <b>29</b> |
| <b>5. A N A L I S A .....</b>                            | <b>31</b> |
| <b>5.1 ANALISA POLA KEGIATAN PENGGUNA BANGUNAN .....</b> | <b>31</b> |
| <b>5.1.1 KEGIATAN PENGELOLA BANGUNAN .....</b>           | <b>31</b> |
| <b>5.1.2 KEGIATAN PENGUNJUNG .....</b>                   | <b>33</b> |
| <b>5.2 ANALISA SIRKULASI .....</b>                       | <b>33</b> |
| <b>5.2.1 SIRKULASI PENGELOLA .....</b>                   | <b>33</b> |
| <b>5.2.1.1 POLA SIRKULASI PENGELOLA .....</b>            | <b>33</b> |
| <b>5.2.1.2 UNSUR SIRKULASI PENGELOLA .....</b>           | <b>34</b> |
| <b>5.2.2 SIRKULASI PENGUNJUNG .....</b>                  | <b>34</b> |
| <b>5.2.2.1 POLA SIRKULASI PENGUNJUNG .....</b>           | <b>34</b> |
| <b>5.2.2.2 UNSUR SIRKULASI PENGUNJUNG .....</b>          | <b>35</b> |
| <b>5.2.3 SIRKULASI KENDARAAN .....</b>                   | <b>35</b> |
| <b>5.2.3.1 POLA SIRKULASI KENDARAAN PENGELOLA .....</b>  | <b>35</b> |
| <b>5.2.3.2 POLA SIRKULASI KENDARAAN PENGUNJUNG .....</b> | <b>36</b> |

5.2.3.3 POLA SIRKULASI KENDARAAN PENGANGKUT  
BARANG .....36

**BAB III KONSEP DAN SKEMATIK DESAIN**

**BAB IV HASIL PERANCANGAN & PENGEMBANGAN**

**BAB V LAMPIRAN**





# BAB I PENDAHULUAN



Bahkan pada momen atau level tertentu, bengkel dapat difungsikan menjadi tempat pusat untuk sekedar berkumpulnya sekelompok orang yang memiliki kesamaan hobi dan minat yaitu dunia otomotif.

Sehingga apabila keanekaragaman fungsi bengkel di masa sekarang digabung, dijadikan satu pada sisi tertentu dan ditempatkan dalam satu bangunan, maka akan tercipta suatu penggabungan yang diharapkan dapat memberikan keuntungan satu sama lainnya.

## 1.2 BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN

Yang akan menjadi focus pembahasan penulisan ini adalah fungsi bengkel yang bukan sebagai tempat untuk memperbaiki kerusakan, terutama kerusakan mesin. Melainkan bengkel yang berfungsi sebagai tempat melakukan modifikasi mobil pada aspek non performa mesin.

## 1.3 LOKASI PROYEK

Jl. Lingkar Selatan – Timur

Desa : Karangjambe

Kecamatan : Banguntapan

Kabupaten : Bantul

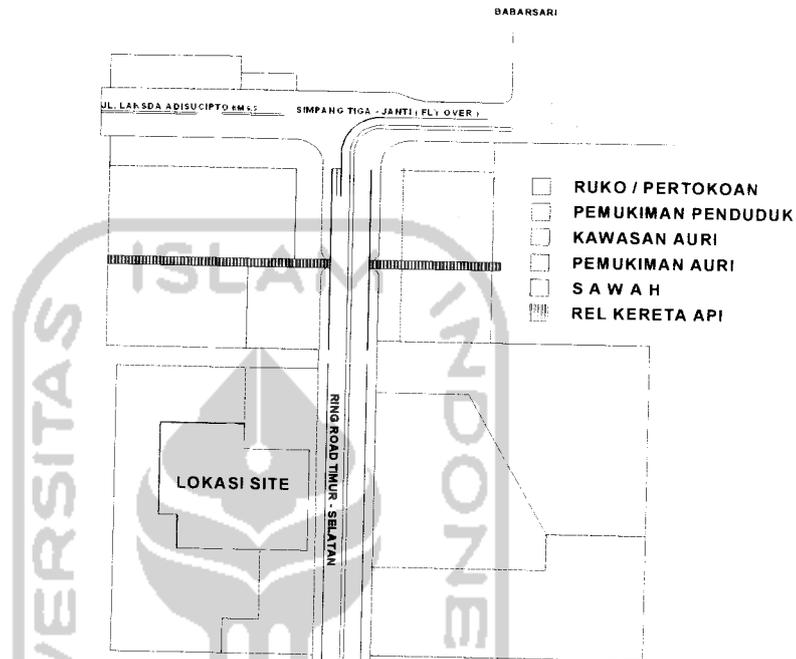
Propinsi : Daerah Istimewa Yogyakarta



Lokasi

## 1.4 TINJAUAN SITE

Lokasi berada pada lahan yang sementara ini masih dimanfaatkan sebagai sawah. Lahan ini memiliki luas sebesar kurang lebih 20.000 meter persegi. Namun jumlah yang akan dimanfaatkan untuk site kurang lebih hanya 6.000 – 8.000 meter persegi



### 1.4.1 POTENSI SITE

- Berada di lokasi yang cukup strategis, di pinggir jalan utama.
- Tidak jauh dari pusat kota
- Dekat dengan daerah yang mayoritas penduduknya adalah sasaran / pangsa pasar yang hendak dibidik yaitu kaum mahasiswa
- Tidak berdekatan secara langsung dengan pemukiman penduduk, sehingga efek kebisingan ( jikalau ada ) tidak akan menimbulkan konflik dengan warga sekitarnya

## 2. LATAR BELAKANG

### 2.1 PERKEMBANGAN BISNIS OTOMOTIF DI YOGYAKARTA

Seiring pesatnya pertumbuhan jumlah penduduk di Yogyakarta yang disebabkan banyaknya jumlah mahasiswa baru yang berasal dari luar kota, bertambah dengan pesat pula jumlah kendaraan bermotor di Yogyakarta dalam hal ini ialah kendaraan beroda empat atau mobil.

Meningkat pesatnya jumlah kendaraan bermotor jenis mobil yang beroperasi di Yogyakarta menjadikan mobil tersebut menjadi sebuah komoditi bisnis baru bagi para pelaku bisnis. Bisnis otomotif semakin marak seiring berkembangnya teknologi, terbukanya arus informasi dan berubahnya pola hidup masyarakat. Para pelaku bisnis pun semakin berlomba-lomba memanfaatkan perkembangan bisnis otomotif di Yogyakarta. Frekuensi transaksi jual-beli mobil terutama mobil bekas belakangan ini meningkat cukup tajam. Hal ini bisa dilihat melalui adanya event-event perdagangan mobil bekas di Yogyakarta seperti yang diadakan di halaman kantor TVRI di jalan Magelang, di halaman kampus STIE Kerjasama, ataupun di Boulevard UGM. Dapat juga dilihat dari banyaknya jumlah iklan "mobil dijual" di SKH Kedaulatan Rakyat setiap harinya.

### 2.2 KARAKTER MOBIL YANG ADA DI YOGYAKARTA

Masyarakat Yogyakarta berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda. Baik secara usia, sosial, ekonomi, kultur dan budaya. Perbedaan latar belakang tersebut berakibat pada perbedaan perlakuan tiap orang terhadap mobilnya. Hal ini dapat dilihat dari mobil-mobil yang melintas di jalan-jalan di Yogyakarta. Secara garis besar ada dua macam perlakuan pemilik mobil terhadap mobilnya yang mengakibatkan mobil dapat dibedakan menjadi dua jenis.

Jenis yang pertama adalah mobil jenis standard. Di mana pada mobil jenis ini pemilik tidak melakukan upaya perubahan pada aspek apapun pada mobilnya. Baik dari aspek keindahan / estetika, kenyamanan maupun performa mesin mobil mereka. Mereka cukup





itulah dapat dilihat, kini mulai banyak bengkel-bengkel modifikasi yang tumbuh di Yogyakarta.

## 2.4 TUJUAN MODIFIKASI

Modifikasi adalah perubahan yang dilakukan pada performa penampilan hingga fungsi<sup>7</sup>. Secara mendasar modifikasi bertujuan untuk mencapai tiga tujuan, yaitu:

1. Kemenangan dalam suatu kontes modifikasi
2. Mengikuti trend / fashion
3. Meningkatkan nilai jual mobil tersebut

### 2.4.1 KEMENANGAN DALAM SUATU KONTES MODIFIKASI

Kontes modifikasi tentunya adalah sebuah momen yang diadakan dengan tujuan mencari pemenang. Dalam sebuah kontes factor modifikasi yang dilombakan adalah:

- a. factor performa mesin
- b. factor estetika dan kenyamanan.

Dalam sebuah kontes sasaran akhir dari pemilik mobil adalah prestasi.

### 2.4.2 MENGIKUTI TREND / FASHION

Seperti diketahui, mobil kini telah menjadi bagian dalam fashion yang dapat merepresentasikan status pemiliknya. Semakin maju dalam penemuan teknologi, masyarakat semakin sadar kendaraan bermotor dapat memenuhi tuntutan zaman dan dijadikan symbol status.<sup>8</sup> Dalam rangka mengikuti trend, banyak modifikasi yang dapat dilakukan oleh pemilik mobil. Antara lain dengan memodifikasi tampilan agar mobil terlihat lebih estetik, meningkatkan atau menambah komponen yang dapat meningkatkan kenyamanan mobilnya pada saat

<sup>7</sup> ibid

<sup>8</sup> Otomotif Penunjang embangunan, Buletin pameran expo mobil, Jakarta 1996

dikendarai, atau dapat juga dengan mengadopsi suatu tema atau style yang sedang “in”.

Apapun jenis modifikasi yang dilakukan pemiliknya, tujuan akhirnya adalah untuk memberikan kepuasan dan prestige pemiliknya atau untuk mengikuti trend / fashion.

### 2.4.3 MENINGKATKAN NILAI JUAL MOBIL

Akhir-akhir ini para ATPM ( Agen Tunggal Pemegang Merk ) telah menjadikan modifikasi sebagai salah satu strategi pemasaran produk mereka. Kadang mereka menjual produk baru dalam dua variant. Yang satu dalam kondisi standard, sedangkan yang satunya sudah mendapatkan sentuhan modifikasi meskipun kadang sangat minimal. Umumnya modifikasi yang dilakukan pada produk mobil baru adalah pada *head unit audio* ( tape / cd player ) velg, AC, kaca film, *front / rear grill*, dan *footstep* ( pijakan kaki ).

Langkah ini mungkin mengadopsi dari strategi pemasaran dari penjual mobil bekas baik perorangan ataupun *dealer*. Seorang penjual mobil bekas atau biasa kita sebut makelar mobil, umumnya membeli mobil bekas dalam keadaan biasa / standard entah dari dalam atau luar kota. Setelah itu mereka melakukan sedikit modifikasi pada “dagangannya”. Tujuannya jelas, untuk menaikkan harga jual mobil bekas tersebut.

### 2.5 ASPEK MODIFIKASI

Dalam dunia modifikasi, secara umum dikenal tiga aspek yang menjadi titik awal pertimbangan dilakukannya modifikasi. Aspek–aspek tersebut adalah :

1. Aspek Estetika
2. Aspek Kenyamanan
3. Aspek Performa Mesin



Sekalipun demikian, ketiga aspek modifikasi tersebut pada dasarnya tetap memiliki tujuan yang berbeda seperti telah disebutkan sebelumnya, yaitu apakah modifikasi dilakukan dengan tujuan prestasi, prestige ataukah untuk meningkatkan nilai jual mobil tersebut.

### 2.5.1 ASPEK ESTETIKA

Aspek estetika dalam modifikasi mobil adalah ketika modifikasi dilakukan untuk membuat mobil terlihat lebih estetik, baik pada bagian dalam ( interior ) maupun bagian luar mobil ( eksterior ). Pada aspek inilah pengaplikasian komponen dan jenis pekerjaan serta produk modifikasi mendapat porsi yang terbesar.

Adapun jenis pekerjaan dan produk modifikasi yang diwadahi dalam aspek ini adalah sebagai berikut:

- Cat ( paint ); baik dari macam warna maupun jenis
- Roda ( tyre )
- Velg ( rims )
- Exterior body parts, misal: bumper, spoiler, side skirt.
- Interior accessories, missal: steering wheel.
- Multimedia layout. ( tatanan perletakan komponen multimedia seperti head unit, speaker, tv )

Bengkel Modifikasi Terpadu akan mewadahi berbagai aktifitas pekerjaan dengan intensitas yang paling tinggi pada aspek estetika dalam modifikasi ini.

### 2.5.2 ASPEK KENYAMANAN

Aspek kenyamanan dalam modifikasi dilakukan dengan tujuan untuk membuat mobil terasa lebih nyaman pada saat dikendarai. Untuk mencapai tujuan tersebut dapat dilakukan modifikasi baik pada komponen interior maupun eksterior mobil. Adapun jenis pekerjaan dan produk modifikasi yang diwadahi dalam aspek ini adalah sebagai berikut:



- Seat cover ( penggantian bahan penutup tempat duduk )
- Instalasi multimedia
- Penggantian kaca film mobil
- Exterior body parts ( spoiler, spion )
- Foot steps
- Shockbreaker

Aktifitas yang dilakukan untuk memodifikasi dengan tujuan meningkatkan aspek kenyamanan pada mobil ini intensitasnya lebih rendah dibandingkan modifikasi pada aspek estetika.

### 2.5.3 ASPEK PERFORMA MESIN

Modifikasi pada aspek performa mesin umumnya dilakukan untuk memenuhi dua kebutuhan, yaitu:

- Peningkatan akselerasi ( untuk drag race )
- Peningkatan top speed

Pada modifikasi performa mesin, terdapat beberapa jenis modifikasi dan pekerjaan yang dapat dilakukan untuk memenuhi dua tujuan di atas. Namun dalam pembahasan ini tidak akan diuraikan lebih lanjut karena aspek modifikasi yang akan diwadahi dan menjadi focus pembahasan dalam mendesign bangunan Bengkel Modifikasi Mobil Terpadu ini adalah aspek estetika dan kenyamanan. Sehingga nantinya Bengkel Modifikasi Mobil Terpadu ini hanya akan mewadahi fungsi dan fasilitas modifikasi yang terdapat dalam aspek estetika dan aspek kenyamanan.

## 3. PERMASALAHAN

### 3.1 PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana mendesain bengkel modifikasi mobil terpadu dengan membuat pola sirkulasi dan fungsi ruang menjadi optimal dan nyaman agar dapat dapat memaksimalkan fungsi komersial dari bangunan.

### 3.2 PERMASALAHAN KHUSUS

Bagaimana mendesign bengkel modifikaasi terpadu yang dapat menstimulasi pengunjung untuk menjelajahi bangunan dan meningkatkan intensitas pengunjung menuju ruang – ruang yang menunjang fungsi komersial bangunan agar fungsi komersial dalam bangunan dapat tercapai secara maksimal.





## BAB I I PEMBAHASAN

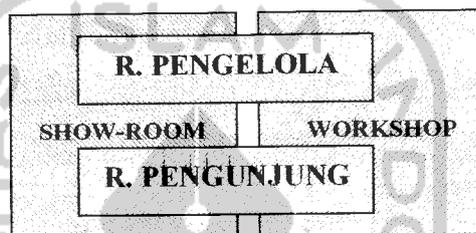
## BAB II

### PEMBAHASAN

#### 4. PEMBAHASAN

##### 4.1 FUNGSI – FUNGSI RUANG

Secara garis besar, bangunan Bengkel Modifikasi Mobil Terpadu ini mewadahi dua fungsi kegiatan yaitu: show-room dan workshop serta ditunjang ruang-ruang bagi pengunjung dan pengelola yang sifatnya untuk memberi alternative kegiatan pada saat proses modifikasi dilaksanakan.



##### Fungsi ruang utama

1. Showroom
2. Workshop
3. Ruang – Ruang Pengelola
4. Ruang – Ruang Pengunjung

##### 4.1.1 SHOWROOM

Showroom pada bengkel modifikasi mobil terpadu ini adalah sebuah ruang yang berisi aktifitas memamerkan dan menjual komponen-komponen perangkat modifikasi. Di dalam ruang pameran / showroom pengunjung dapat melihat, memilih, mencoba ( tergantung pada sifat barang yang diinginkan ), untuk kemudian diharapkan membeli barang – barang yang dipamerkan. Adapun barang – barang yang dipamerkan secara garis besar dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- A. Komponen / perangkat modifikasi interior mobil

Perangkat modifikasi interior mobil adalah segala perangkat atau komponen modifikasi yang utamanya untuk digunakan ataupun diaplikasikan pada bagian / ruang dalam dari sebuah mobil. Contoh dari komponen – komponen modifikasi interior adalah:

- Panel – panel dashboard yang bahan dan warnanya berbeda dari aslinya.



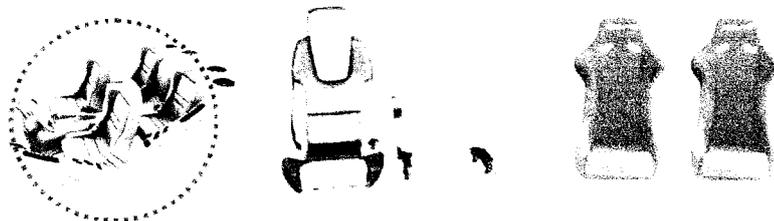
- Panel – panel door trim bahan dan warnanya berbeda dari aslinya.



- Steering wheel / roda kemudi modifikasi



- Jok dan seat cover dengan desain, bahan dan warna yang berbeda dari aslinya.



- Perangkat multimedia seperti head unit ( tape / cd player ), mobile tv, equalizer, speaker, power amplifier dsb.



- Panel – panel serta komponen tambahan lain yang sifatnya untuk mempercantik penampilan interior mobil, maupun membantu fungsi dari panel tertentu.



#### B. Komponen / perangkat modifikasi exterior mobil.

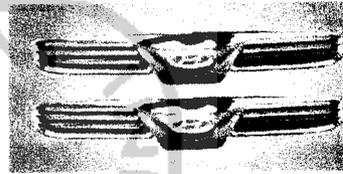
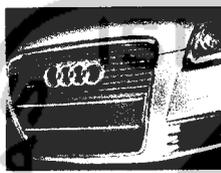
Perangkat modifikasi exterior mobil adalah segala perangkat atau komponen modifikasi yang utamanya untuk digunakan ataupun diaplikasikan pada bagian / ruang luar dari sebuah mobil.

Pengaplikasian pada exterior mobil dapat bersifat sekedar mempercantik hingga berfungsi untuk meningkatkan keamanan dan kenyamanan. Contoh dari komponen – komponen modifikasi exterior adalah:

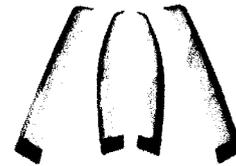
- Velg dan roda dengan berbagai jenis desain, warna dan ukuran.



- Bagian – bagian dari body mobil versi modifikasi seperti: spoiler, bumper depan dan bumper belakang, grill, dsb.



- Komponen – komponen modifikasi exterior lain yang sifatnya lebih pada sekedar memperindah penampilan seperti muffler, spion, side visor, stop lamp set, hingga tutup pentil.



#### 4.1.2 WORKSHOP

Workshop merupakan area kerja dari pengelola bangunan terutama para mekanik / montir. Pada area workshop inilah

pekerjaan modifikasi mobil dari para pengunjung / konsumen dilaksanakan.

Area workshop terbagi atas beberapa ruang kerja. Ruang kerja tersebut dipisahkan berdasarkan jenis modifikasi dan aktifitas pekerja yang diwadahi di dalamnya. Adapun ruang – ruang yang terdapat pada area workshop berdasarkan jenis modifikasi yang diwadahi adalah sebagai berikut:

#### A. Workshop Modifikasi Multimedia

Workshop multimedia adalah ruang / area dimana pekerjaan modifikasi yang terkait dengan komponen sekaligus system multimedia pada sebuah mobil dilaksanakan.

Jenis – jenis komponen / perangkat multimedia pada mobil adalah jenis perangkat yang berkaitan dengan audio – visual. Jenis perangkat tersebut antara adalah:

- Head unit berupa tape atau cd player
- Monitor TV
- CD changer
- Speaker yang masih dapat dibedakan jenisnya, misalnya: subwoofer , tweeter ( output suara tinggi ), mid bass speaker, dan Cone speaker.
- Power suply
- Amplifier
- Crossover, dsb

Yang dilakukan oleh mekanik pada workshop multimedia ini adalah melakukan instalasi berikut pengaturan ( *setting* ) perangkat – perangkat tersebut di atas pada mobil. Setting pada multimedia dari sebuah mobil tergantung pada tujuan awal pemilik mobil dalam memodifikasi mobilnya. Tujuan awal pemilik mobil dalam memodifikasi system dan

perangkat multimedia pada mobilnya umumnya adalah untuk kepuasan diri sendiri.

Namun tidak jarang juga pemilik mobil memodifikasi multimedia pada mobilnya dengan tujuan memenangkan suatu kontes modifikasi. Dalam dunia audio, terutama audio mobil, ada dua jenis instalasi yang biasa dipertandingkan di berbagai ajang perlombaan. Jenis pertama, yaitu SQ (sound quality) dan SPL (sound pressure level). Kedua jenis instalasi ini biasanya dipertandingkan secara bersamaan.<sup>9</sup> Jenis SQ adalah jenis yang prioritas hasilnya adalah kapasitas kualitas suara yang dihasilkan. Sedangkan SPL lebih terfokus pada kekuatan suara (power) yang dicirikan oleh dentuman suara bas.<sup>10</sup>

#### B. Workshop Modifikasi Roda dan Velg

Workshop modifikasi roda dan velg kegiatan intinya adalah mengganti roda ataupun velg mobil dari konsumen. Konsumen dapat memilih jenis, warna, merk dan ukuran roda maupun velg di ruang pameran komponen modifikasi exterior, untuk kemudian dicoba untuk diaplikasikan pada mobil mereka di ruang workshop ini hingga mendapatkan yang benar – benar sesuai dengan yang diinginkan.

#### C. Workshop Modifikasi Kaca Film

Warna serta tingkat kegelapan dari kaca film pada sebuah mobil dapat menghasilkan berbagai efek dan kesan yang berbeda. Efek tersebut dapat dirasakan dari dalam (oleh penumpang mobil) sedangkan kesan akan dirasakan oleh orang lain yang melihat mobil tersebut dari luar.

<sup>9</sup> Mahalnya sebuah kenyamanan, Artikel mobilmotor.co.id

<sup>10</sup> Audio Mobil Bukan Sekadar Kebutuhan, Artikel mobilmotor.co.id

Pada workshop inilah dilaksanakan pemasangan kaca film pada mobil. Karena pembongkaran dan pemasangan kaca film prosesnya lebih sulit dan rumit, maka pemasangan dilakukan manakala pemilik mobil telah benar – benar yakin pada pilihan jenis, merk, warna, serta tingkat kegelapan kaca mobil yang dipilihnya.

Oleh karena itu sebelum pemasangan dilakukan, pemilik mobil dapat melihat gambaran kondisi mobilnya setelah pemasangan kaca mobil dilakukan pada ruang simulasi.

#### D. Workshop Modifikasi Seat Cover ( Pembungkus Jok )

Modifikasi yang dilakukan pada seat cover ( pembungkus jok ) dapat dilakukan dengan dua cara. Cara yang pertama adalah membeli jok cover buatan pabrik yang sudah jadi lalu kemudian dipasang. Cara ini tidak membutuhkan banyak waktu dalam pelaksanaannya. Namun kreatifitas dan kebebasan berekspresi dalam menentukan desain Jok cover menjadi sangat terbatas.

Cara yang kedua adalah dengan cara menentukan sendiri desain, jenis bahan serta warna dari jok maupun pembungkus jok yang akan diaplikasikan pada mobil. Cara ini membutuhkan waktu yang relative lebih lama dibandingkan cara yang pertama. Karena, pada cara yang kedua ini terdapat proses pembuatan dari jok cover tersebut yang memerlukan keahlian khusus dan urutan proses yang cukup banyak. Mulai dari melepas jok asli, melepas pembungkus jok yang asli, mengukur, mendesain, membuat cover jok yang baru, memasangnya pada jok dan kemudian dipasang / diaplikasikan kembali ke dalam mobil.



Suasana workshop pembuatan dan pemasangan jok cover  
(sumber: dokumen pribadi)

- Aktifitas pada cara modifikasi yang kedua inilah yang diwadahi di dalam workshop modifikasi seat cover ini, seperti contoh foto di atas. .

#### E. Workshop Graphic Design

Modifikasi Graphic Design pada mobil dilakukan dengan menggunakan media sticker yang dibentuk dengan mengacu pada pola tertentu atau berdasarkan selera pemiliknya.

#### F. Workshop Pembuatan Komponen Interior dan Exterior Body Kit

Interior dan Exterior body kit merupakan modifikasi dengan jalan mermbuat bagian – bagian body pada Interior maupun exterior sebuah mobil dengan desain yang berbeda dari aslinya.

Komponen body interior yang sering mengalami modifikasi biasanya adalah box speaker agar layout komponen multimedia menjadi lebih baik. Sedangkan komponen exteror body mobil yang umum dimodifikasi adalah bagian bumper, side skirt, roof, dan lain – lain.

#### G. Area Instalasi Komponen Modifikasi Body Interior dan Exterior

Merupakan tempat yang khusus digunakan untuk pemasangan komponen – komponen yang sudah dimodifikasi. Beberapa komponen seperti yang tersebut



pada point di atas merupakan komponen yang proses modifikasinya harus dilakukan dalam kondisi terpisah dari mobil itu sendiri.

#### H. Pre – Paintwork area

Area ini merupakan area yang berfungsi sebagai ruang untuk membongkar bagian – bagian dari mobil yang hendak dicat di ruang pengecatan.

#### I. Ruang Pengecatan

Ruang pengecatan merupakan sebuah ruang oven yang tertutup rapat yang mana suhu di dalam ruangan dapat diatur sedemikian rupa agar pengecatan yang dilakukan mencapai hasil yang maksimal.

Pemilik mobil sekalipun yang mobilnya sedang dicat tidak diperkenankan mencapai area ruang pengecatan untuk alasan keamanan dan keselamatan. Apabila pemilik mobil hendak menyaksikan hasil sementara pengecatan pada mobilnya, maka mobil miliknya-lah yang dibawa ke area yang lebih visible.

#### J. Final Chek Area

Setelah proses modifikasi selesai dilaksanakan maka mobil akan ditempatkan pada ruang ini. Di ruang ini, manager worksop melakukan pemeriksaan akhir dari mobil yang telah selesai dikerjakan dan siap diserahkan kembali kepada pemiliknya.

Pada ruang ini pula pemilik mobil melakukan pemeriksaan akhir pada mobilnya sebelum mereka menyatakan kepuasannya untuk kemudian melakukan pembayaran di kasir yang terletak pada front office.

### 4.1.3 RUANG – RUANG PENGELOLA

Ruang pengelola merupakan ruang / area yang di dalamnya berfungsi lebih dominan dalam mewadahi kegiatan dari para pengelola. Pada dasarnya pengelola bangunan terbagi atas beberapa golongan, antara lain:

#### 1. Ruang Direktur

Jabatan direktur hanya dipegang oleh satu orang. Oleh karena itu hanya terdapat satu buah ruang direktur utama.

#### 2. Ruang Manager

Manager terbagi atas **empat** bidang dimana tidak setiap manager mempunyai satu ruangan, sehingga terdapat 2 buah ruang manager, yaitu:

- Ruang GM Administrasi
- Ruang GM Operasional Bangunan

Sedangkan ruang manager yang membawahi Showroom dan workshop adalah area workshop dan showroom itu sendiri.

#### 3. Front Office

Front Office merupakan ruang yang pertama dituju oleh pengunjung. Front Office inilah yang secara tidak langsung mengarahkan kegiatan pengunjung maupun pengelola.

#### 4. Ruang Kerja Staff

Staff terbagi atas bidang-bidang yang dibawah oleh general manager. Namun jenis dan spesifikasi pekerjaan dan ruang yang dibutuhkannya bisa jadi saling jauh berbeda. Misalnya saja: seorang staff administrasi ruang kerjanya akan sangat berbeda dengan staff workshop ( mekanik ). Seorang mekanik membutuhkan pakaian kerja dan ruang

untuk berganti pakaian kerja yang khusus dan spesifik. Tidak demikian halnya dengan staff administrasi.

#### 5. Ruang Rapat

Ruang rapat sama dengan ruang rapat pada umumnya, yaitu ruangan untuk para pengelola berdiskusi membahas suatu permasalahan tertentu

#### 4.1.4 RUANG – RUANG PENGUNJUNG

Setiap pengunjung / pengguna jasa bengkel memiliki cara yang bervariasi dalam berperilaku manakala ia harus menggunakan jasa bengkel. Sebelum dibahas lebih jauh, perlu diidentifikasi bahwa ada dua macam hal yang akan dilakukan oleh pengguna jasa bengkel saat mobilnya sedang dikerjakan oleh pihak bengkel. Hal yang akan dilakukan adalah:

- A. Mempercayakan mobil miliknya sepenuhnya kepada pihak bengkel sampai dengan proses selesai. Sehingga selama mobil dikerjakan yang bersangkutan dapat meninggalkan bengkel untuk melaksanakan aktifitas lain di lain tempat.
- B. Meluangkan waktu untuk menunggu di bengkel sampai mobilnya selesai dikerjakan.

Fungsi komersial dari bangunan tentunya akan lebih berfungsi maksimal apabila para pengunjung meluangkan waktu untuk tetap berada di dalam bangunan sampai mobilnya selesai dimodifikasi.

Ruang pengunjung / ruang tunggu dapat menjadi salah satu factor penentu apakah seorang akan menghabiskan waktunya dalam menunggu mobilnya di dalam bangunan ataukah meninggalkannya dan mempercayakan mobil miliknya

sepenuhnya kepada pihak bengkel sampai dengan proses selesai.

Namun diluar hal tersebut di atas, ada factor lain yang lebih mempengaruhi lamanya pengunjung berada di dalam bangunan. Faktor tersebut adalah durasi / waktu yang dibutuhkan dari tiap – tiap kegiatan modifikasi.

Durasi / waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan suatu proses modifikasi dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- **Pekerjaan modifikasi yang berdurasi pendek**

Adalah pekerjaan modifikasi yang seluruh prosesnya dapat diselesaikan dalam waktu maksimal satu hari. Adapun contoh – contoh modifikasi yang berdurasi pendek antara lain: modifikasi roda dan velg, modifikasi steering wheel, modifikasi kaca film, modifikasi multimedia dan pemasangan / instalasi interior accessories. Rata – rata waktu yang dibutuhkan untuk pekerjaan modifikasi di atas adalah dua sampai empat jam.

- **Pekerjaan modifikasi yang berdurasi panjang**

Adalah pekerjaan modifikasi yang seluruh prosesnya dapat diselesaikan dengan membutuhkan waktu lebih dari satu hari. Adapun contoh – contoh modifikasi yang berdurasi panjang antara lain: modifikasi cat, modifikasi seat cover, dan modifikasi pembuatan exterior body kit. Rata – rata waktu yang dibutuhkan untuk pekerjaan modifikasi di atas adalah dua sampai empat hari.

Berkaitan dengan hal tersebut, ruang pengunjung / ruang tunggu berkepentingan untuk mengakomodasi kegiatan pemilik mobil yang melakukan modifikasi mobil dengan proses pekerjaan yang berdurasi pendek ( tidak lebih dari satu hari ).



Ruang pengunjung di dalam bangunan ini pada dasarnya adalah ruang tunggu. Yaitu ruang yang digunakan oleh pengunjung untuk mengisi kegiatan manakala menunggu mobilnya selesai dikerjakan. Sasaran yang ingin dicapai sebenarnya adalah menjadikan setiap ruang yang bersifat public baik di dalam maupun di luar bangunan termasuk area sirkulasi menjadi suatu area ruang tunggu.

Ruang tunggu yang khusus difungsikan sebagai ruang tunggu terbagi atas tiga macam, yaitu:

#### 4.1.4.1 RUANG TUNGGU UTAMA

Merupakan ruang yang dikhususkan sebagai ruang tunggu dengan konsep membuat pengguna ruang ini tidak merasa seperti berada di dalam sebuah bangunan bengkel.

Dari ruang tunggu ini, view menuju ke area workshop cukup terbuka. Tujuannya adalah agar pemilik mobil dapat melihat mobilnya yang sedang dikerjakan dari jarak yang lebih dekat. Selain itu dari ruang ini juga terdapat akses menuju ruang workshop yang sifat aktifitas di dalam workshop tersebut dapat melibatkan pengunjung / pemilik mobil yang dikerjakan.

Oleh karena itu, pada ruang tunggu utama ini kenyamanan dan upaya menjadikan pengguna ruang merasakan hal yang berbeda dari yang dirasakan di bengkel lain merupakan hal yang diprioritaskan. Kenyamanan sendiri dapat diperoleh melalui banyak hal. Mulai dari sirkulasi, pencahayaan, penghawaan, kesan, hingga ke furniture dan fasilitas yang disediakan dan digunakan dalamnya.



#### 4.1.4.2 RUANG PENUNJANG

Ruang penunjang merupakan ruang yang fungsi utamanya adalah mewadahi alternative kegiatan atau aktifitas yang dapat dilakukan oleh pengunjung manakala menunggu mobilnya dikerjakan. Pada intinya juga merupakan ruang tunggu namun dengan fungsi yang lebih spesifik yang dapat diwadahi di dalamnya, antara lain:

- Ruang entertain yang akan diisi dengan fasilitas permainan berbasis perangkat elektronik.
- Lounge yang akan ditunjang dengan fasilitas sarana kegiatan.
- Recess area yang dapat berfungsi sebagai smoking area
- Coffee shop

#### 4.1.4.3 RUANG TUNGGU DI LUAR BANGUNAN

Seperti telah disampaikan, pada dasarnya setiap area dari bangunan dapat berfungsi sebagai ruang tunggu. Demikian pula halnya dengan area ruang luar bangunan. Yang mana area ruang luar ini akan didesain menjadi sebuah space yang bersifat non – komersial yang nyaman agar dapat dimanfaatkan oleh pengunjung untuk melakukan aktifitas ringan seperti: membaca atau sekedar duduk – duduk manakala mereka merasa jenuh berada di dalam bangunan.

## 4.2 PENGGUNA BANGUNAN

### 4.2.1 PENGELOLA BANGUNAN

- |                         |           |
|-------------------------|-----------|
| A. Direktur / Pemilik   | = 1 orang |
| B. Manager              |           |
| a. Manager Administrasi | = 1 orang |

- b. Manager Showroom = 1 orang
- c. Manager Workshop = 1 orang
- d. Manager Operasional Bangunan = 1 orang

**Total = 5 orang**

C. Kepala Bagian

- a. KABAG Administrasi = 1 orang
- b. KABAG Personalia = 1 orang
- c. KABAG Keuangan = 1 orang
- d. KABAG Operasional = 2 orang.
- e. KABAG Humas = 1 orang
- f. KABAG Litbang = 1 orang
- g. KABAG Showroom = 2 orang
- h. KABAG Keamanan = 1 orang

**Total = 10 orang**

D. Staff

Staff merupakan bawahan langsung dari seorang manager. Namun setiap manager memiliki kebutuhan jumlah staff yang berbeda – beda.

- a. Staff Administrasi = 3 orang
- b. Staff personalia = 3 orang
- c. Staff Keuangan = 3 orang
- d. Staff Humas = 3 orang
- e. Staff Litbang = 3 orang
- f. Staff Showroom = 8 orang
- g. Staff Workshop ( mekanik dll ) = 20 orang
- h. Staff Keamanan ( Satpam / Security ) = 6 orang
- i. Staff Operasional Bangunan = 4 orang

**Total = 53 orang**



Sehingga total keseluruhan jumlah pengelola bangunan mulai dari direktur utama sampai staff adalah kurang lebih 68 orang. ( enam puluh delapan orang ).

**Tabel Kelompok dan Kebutuhan Ruang Pengelola Bangunan**

| KEGIATAN                                              |                       |                                                                                                                                                                 |             | KEBUTUHAN RUANG                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pelaku                                                | Jenis                 | Spesifikasi                                                                                                                                                     | Kelompok    | Spesifikasi                                                                                                                                                                                                             |
| Direktur Utama                                        | Manajerial            | Pengaturan seluruh aspek kegiatan dalam bangunan                                                                                                                | Main Office | R. Direktur Utama<br>R. Arsip<br>Lavatory                                                                                                                                                                               |
| General Manager                                       | Manajerial            | Pengaturan seluruh kegiatan pada aspek tertentu                                                                                                                 | Main Office | R. GM Administrasi<br>R. GM Showroom<br>R. GM Workshop<br>R. GM Operasional Bangunan<br>Lavatory                                                                                                                        |
| Manager                                               | Manajerial            | Pengaturan seluruh kegiatan yang spesifik dari aspek tertentu                                                                                                   | Main office | R. Manager Administrasi<br>R. Manager Personalia<br>R. Manager Keuangan                                                                                                                                                 |
| Manager Litbang                                       | Manajerial            | Pengaturan pelaksanaan seluruh kegiatan yang berkaitan pengembangan dan peningkatan pelayanan                                                                   | R. Kreatif  | R. Manager Litbang<br>R. Konsultasi<br>R. Simulasi Komputer                                                                                                                                                             |
| Manager Humas                                         | Manajerial            | Pengaturan pelaksanaan seluruh kegiatan yang berhubungan dengan konsumen dan masyarakat                                                                         |             | R. Manager Humas<br>Front Office                                                                                                                                                                                        |
| Manager Showroom Accessories Interior dan Eksterior   | Manajerial            | Pengaturan pelaksanaan dan peningkatan kegiatan jual - beli pada showroom                                                                                       | Showroom    | R. Manager Showroom ( 2 )<br>R. Display Accessories<br>Gudang                                                                                                                                                           |
| Manager Workshop                                      | Manajerial            | Pengaturan pelaksanaan dan peningkatan efektivitas kegiatan perbengkelan                                                                                        | Workshop    | Workshop Modifikasi Multimedia<br>Workshop Modifikasi Roda dan Velg<br>Workshop Modifikasi Kaca Film<br>Workshop Modifikasi Seat Cover<br>Workshop Modifikasi Eksterior Body Kit<br>Workshop Pengecatan                 |
| Manager Keamanan                                      | Manajerial            | Pengaturan pelaksanaan dan peningkatan keamanan di dalam dan luar bangunan                                                                                      | R. Security | R. Manager Keamanan                                                                                                                                                                                                     |
| Staff: Administrasi Personalia Keuangan Humas Litbang | Manajerial            | Pelaksanaan segala macam kegiatan manajerial dalam kantor                                                                                                       | Main Office | R. Kantor Pengelola                                                                                                                                                                                                     |
| Staff Workshop ( Mekanik )                            | Perbengkelan          | Modifikasi Multimedia<br>Modifikasi Roda dan Velg<br>Modifikasi Kaca Film<br>Modifikasi Seat Cover<br>Modifikasi Eksterior Body Kit<br>Modifikasi Cat Kendaraan | Workshop    | Workshop Modifikasi Multimedia<br>Workshop Modifikasi Roda dan Velg<br>Workshop Modifikasi Kaca Film<br>Workshop Modifikasi Seat Cover<br>Workshop Modifikasi Eksterior Body Kit<br>Workshop Pengecatan<br>R. Peralatan |
| Staff Keamanan Satpam / Security                      | Pengawasan Pengamanan | Pelaksanaan dan pemantauan keamanan di dalam dan luar bangunan                                                                                                  |             | Seluruh bagian bangunan                                                                                                                                                                                                 |

Tabel Program Ruang

| NO                                     | NAMA RUANG                 | FUNGSI / AKTIFITAS YANG DIWADAHAI                                         | PENGGUNA RUANG                             | JML RUANG | LUAS (@ m <sup>2</sup> ) | LUAS TOTAL (m <sup>2</sup> ±) |
|----------------------------------------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|-----------|--------------------------|-------------------------------|
| <b>A. Lantai Dasar ( ground floor)</b> |                            |                                                                           |                                            |           |                          |                               |
| 1                                      | Hall + Display Area        | Ruang pameran mobil yang sudah dimodifikasi                               | Pengunjung                                 | 1         | 250                      | 250                           |
| 2                                      | Front Office               | Administrasi                                                              |                                            | 1         | 30                       |                               |
| 3                                      | Discuss Area               | Konsultasi / diskusi antara pemilik mobil dengan pihak bengkel            | Pengunjung<br>Staff Humas<br>Staff Litbang | 2         | 7.5                      | 15                            |
| 4                                      | Creative & simulation room | Visualisasi hasil diskusi dengan menggunakan computer sebagai simulatonya | Pengunjung<br>Staff Humas<br>Staff Litbang | 1         | 45                       | 45                            |
| 5                                      | Frontman room              | Frontman base point                                                       | Frontman                                   | 1         | 12,5                     | 12.5                          |
| 6                                      | Manager Administrasi       | Pengelolaan administrasi                                                  | Manager dan Staff Administrasi             | 1         | 12.5                     | 12.5                          |
| 7                                      | Mechanics room             | Tempat para mekanik berganti pakaian kerja                                | Mekanik                                    | 1         | 15                       | 15                            |
| 8                                      | Employees canteen          | Kantin untuk karyawan                                                     | Seluruh elemen pengelola bangunan          | 1         | 40                       | 40                            |
| 9                                      | Employees corridor         | Area sirkulasi pengelola bangunan menuju workshop & loading dock          | Seluruh elemen pengelola bangunan          | 1         | 10                       | 10                            |
| 10                                     | Loading dock               | Titik penerimaan sparepart yang dikirim                                   | Staff Gudang                               | 1         | 15                       | 15                            |
| 11                                     | Warehouse                  | Tempat penyimpanan barang sebelum dipamerkan di showroom accessories      | Staff gudang                               | 1         | 110                      | 110                           |
| 12                                     | Workshop area              | Pelaksanaan pekerjaan modifikasi                                          | Mekanik dan pengunjung                     | 6         | 45                       | 270                           |
| 13                                     | Paintjob area              | Pengecatan mobil                                                          | Mekanik                                    | 1         | 80                       | 80                            |
| 14                                     | Pre – paintjob area        | Persiapan sebelum mobil di cat                                            | Mekanik                                    | 1         | 80                       | 80                            |
| 15                                     | Car wash area              | Tempat pencucian mobil                                                    | Mekanik                                    | 1         | 45                       | 45                            |
| 16                                     | Final chek area            | Pemeriksaan akhir mobil setelah selesai dimodifikasi                      | Manager workshop<br>Pemilik mobil          | 1         | 100                      | 100                           |
|                                        |                            |                                                                           |                                            |           | <b>TOTAL</b>             | <b>1100</b>                   |



#### 4.2.2 PENGUNJUNG

Pengunjung / costumer dari bangunan ini berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda-beda. Latar belakang dari para pengunjung dapat dibedakan menurut:

##### 1. Usia

###### A. Tua

- Tujuan modifikasi untuk kepuasan diri sendiri/ keluarga
- Jenis modifikasi yang dilakukan lebih sederhana.
- Aktifitas saat menunggu lebih bersifat ringan.
- Kondisi fisik sudah menurun, kemampuan jarak tempuh apabila berjalan menjelajahi bangunan relative pendek.
- Perlu diberi tempat – tempat duduk, istirahat pada jalur sirkulasi.
- Alternative kegiatan: duduk – duduk , membaca, nonton TV, makan / minum di restoran atau café.

###### B. Muda

- Merupakan konsumen bengkel yang menjadi sasaran utama.
- Tujuan dan jenis modifikasi lebih kompleks ( kepuasan/ kontes ) mulai yang sederhana hingga yang exktrem.
- Aktifitas saat menunggu lebih alternative.
- Kondisi fisik masih prima, kemampuan jarak tempuh berjalan menjelajahi bangunan masih tinggi.
- Alternative kegiatan lebih luas, dapat mencakup seluruh fasilitas yang disediakan untuk menunggu.

##### 2. Jenis kelamin

###### A. Pria

- Prosentase jumlahnya lebih besar dibanding wanita.
- Tujuan dan jenis modifikasi lebih kompleks.
- Lebih memperhatikan detail sehingga perlu pencahayaan yang baik terutama pada area workshop.
- Tingkat interaksi dengan mekanik tinggi.
- Alternatif kegiatan luas, dapat mencakup seluruh fasilitas yang disediakan.

#### B. Wanita

- Prosentase jumlahnya lebih kecil dibanding pria.
- Tujuan modifikasi umumnya untuk kepuasan, prestige.
- Jenis modifikasi yang dilakukan umumnya lebih ringan.
- Kurang familier dengan teknologi otomotif.
- Aktifitas menunggu lebih bersifat ringan dan feminine.
- Alternatif kegiatan: duduk-duduk, membaca, nonton TV, makan / minum di café.

### 3. Status Kepemilikan Mobil

#### A. Mobil Pribadi

- Tujuan dan jenis modifikasi lebih kompleks.
- Lebih mengutamakan kualitas.
- Waktu yang disediakan lebih fleksibel.
- Alternative kegiatan luas, dapat mencakup seluruh fasilitas yang disediakan.

#### B. Mobil Dinas ( karyawan, PNS )

- Tujuan modifikasi tidak jelas.
- Budget terbatas.
- Kualitas bukan tujuan utama.

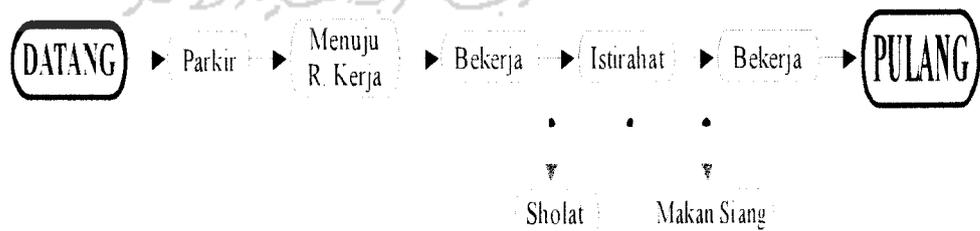
- Waktu yang disediakan terbatas.
  - Alternatif kegiatan luas, dapat mencakup seluruh fasilitas yang disediakan.
- C. Mobil Dagangan ( makelar mobil, showroom mobil )
- Tujuan modifikasi lebih sederhana.
  - Jenis modifikasi umumnya untuk meningkatkan estetika
  - Budget terbatas
  - Waktu yang dibutuhkan terbatas
  - Alternative kegiatan saat mobil dikerjakan paling kompleks dibanding seluruh pengunjung yang lain.

## 5. ANALISA

### 5.1 ANALISA POLA KEGIATAN PENGGUNA BANGUNAN

#### 5.1.1 KEGIATAN PENGELOLA BANGUNAN

- A. Direktur Utama / Pemilik.
- B. General Manager
- C. Manager
  - a. Manager yang mayoritas waktunya digunakan untuk bekerja di dalam kantor, yaitu:
    - Manager Administrasi
    - Manager Personalia
    - Manager Keuangan
    - Manager Humas



*Pola Pergerakan Direktur Utama, General Manager dan Manager-a*

b. Manager yang mayoritas waktunya digunakan untuk bekerja tidak hanya di dalam kantor, yaitu:

- Manager Litbang
- Manager Operasional
- Manager Showroom Accessories Interior
- Manager Showroom Accessories Exterior
- Manager Workshop
- Manager Keamanan

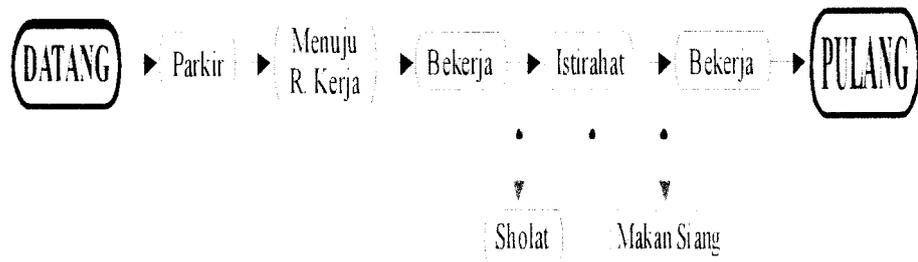
R. Konsultasi Showroom Workshop R. Maintenance R. Security



D. Staff

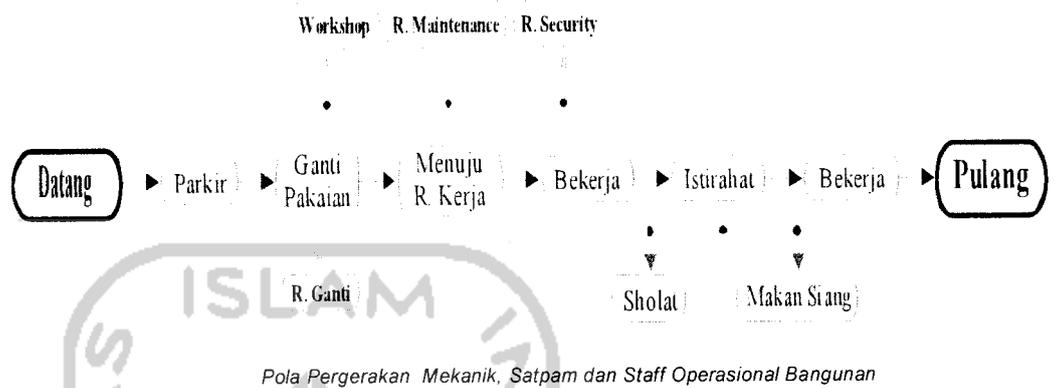
a. staff yang ruang kerjanya berada di dalam kantor, yaitu:

- Staff Bagian Administrasi
- Staff Bagian Personalia
- Staff Bagian Keuangan
- Staff Bagian Humas
- Staff Bagian Litbang
- Staff Showroom Accessories Interior
- Staff Showroom Accessories Exterior



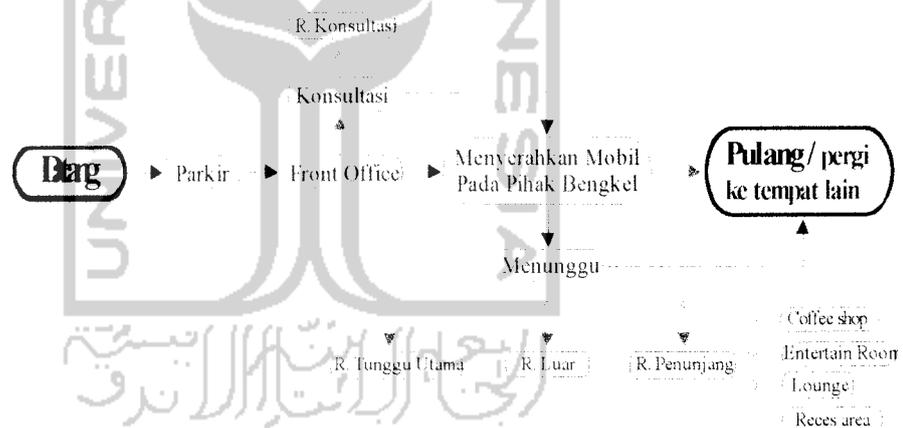
b. Staff yang ruang kerjanya dan kegiatannya lebih spesifik, yaitu:

- Staff Workshop ( Mekanik )
- Staff Keamanan ( Satpam / Security )
- Staff Operasional Bangunan (Cleaning Service dll)



Pola Pergerakan Mekanik, Satpam dan Staff Operasional Bangunan

### 5.1.2 KEGIATAN PENGUNJUNG



## 5.2 ANALISA SIRKULASI

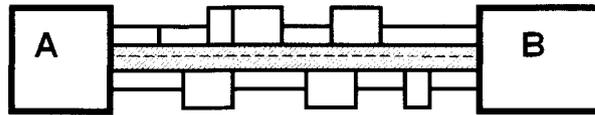
### 5.2.1 SIRKULASI PENGELOLA

#### 5.2.1.1 POLA SIRKULASI PENGELOLA

Pola sirkulasi bagi pengelola semata-mata bertujuan agar dapat meningkatkan efisiensi kerja. Sehingga factor yang dipertimbangkan dalam merancang adalah

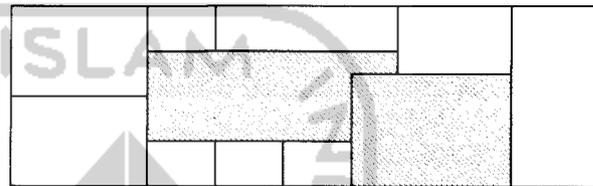


bagaimana agar sirkulasi bagi pengelola dapat membantu mereka mempermudah dan mempercepat pencapaian menuju ruang-ruang yang lebih sering diakses oleh pengelola.



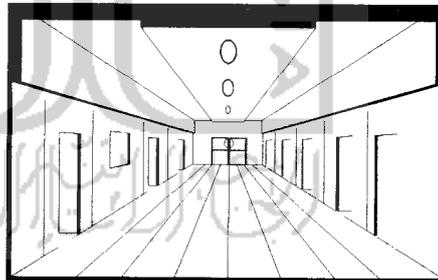
*Pola sirkulasi linier*

Bentuk ruang sirkulasi antar ruang bagi pengelola lebih bersifat linier. Sedangkan pada sirkulasi di dalam suatu ruangan lebih bersifat radial.



#### 5.2.1.2 UNSUR SIRKULASI PENGELOLA

Ruang sirkulasi bagi pengelola menggunakan unsure solid sebagai pembentuknya. Solid dapat berwujud tidak tembus pandang maupun tembus pandang / transparan.

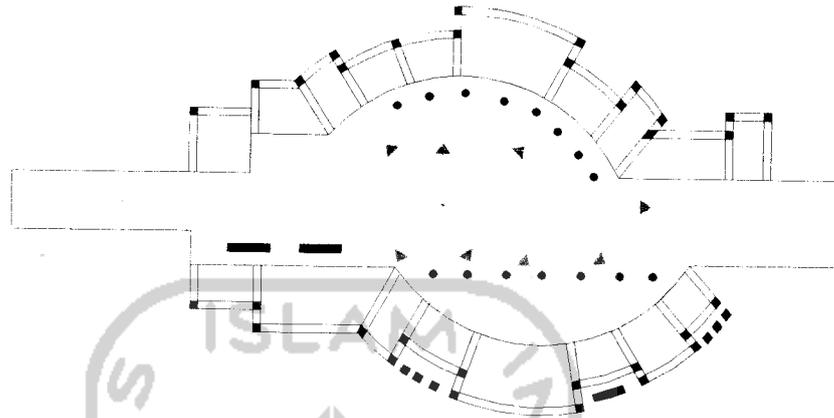


### 5.2.2 SIRKULASI PENGUNJUNG

#### 5.2.2.1 POLA SIRKULASI PENGUNJUNG

Sirkulasi bagi pengunjung sifatnya lebih bebas cenderung linier karena semua jalan pada dasarnya

adalah linier.<sup>11</sup> Pola linier digunakan karena merupakan pola yang paling efektif dalam mengorganisir ruang – ruang. Pola Linier diwujudkan dan dimaksudkan agar dapat mengarahkan pengunjung ke titik – titik tertentu dalam bangunan.



#### 5.2.2.2 UNSUR SIRKULASI PENGUNJUNG

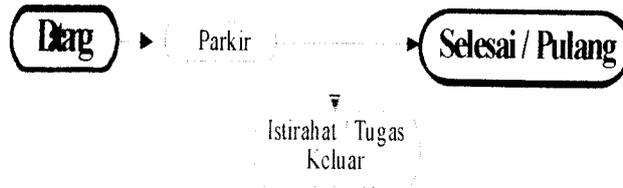
Unsur yang digunakan untuk membentuk ruang sirkulasi bagi pengunjung sifatnya lebih variatif. Selain dibentuk oleh unsur solid, jalur sirkulasi bagi pengunjung juga dibentuk oleh ruang baik yang tertutup maupun terbuka pada salah satu sisinya, juga oleh elemen - elemen landscape.

### 5.2.3 SIRKULASI KENDARAAN

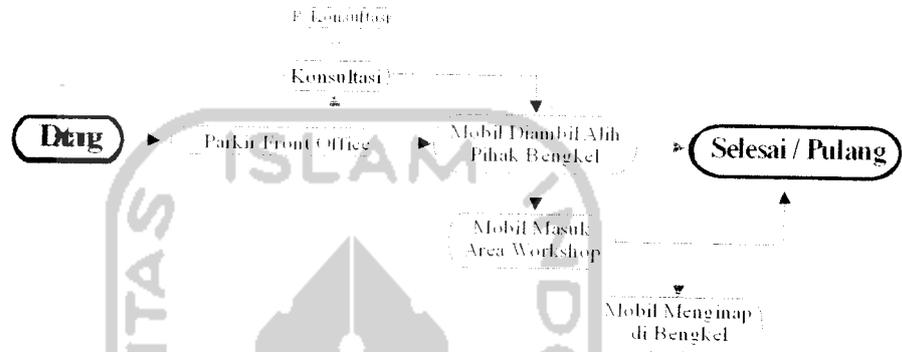
#### 5.2.3.1 POLA SIRKULASI KENDARAAN PENGELOLA

<sup>11</sup> Francis D.K Ching; Bentuk, Ruang dan Susunannya hal. 253

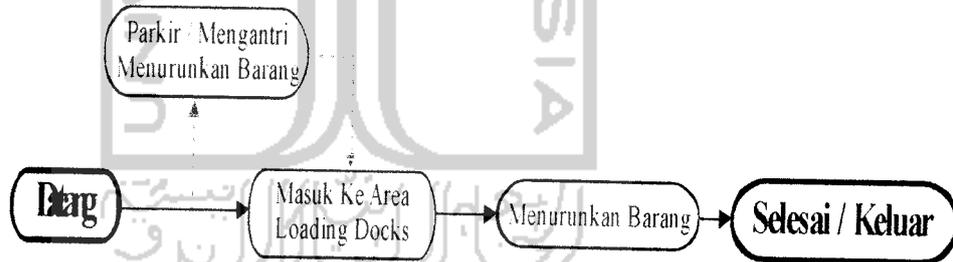




**5.2.3.2 POLA SIRKULASI KENDARAAN PENGUNJUNG**



**5.2.3.3 POLA SIRKULASI KENDARAAN PENGANGKUT BARANG**





**BAB III**  
**KONSEP & SKEMATIK DESAIN**

---

# BENGKEL MODIFIKASI TERPADU

BENGKEL MODIFIKASI MOBIL TERPADU

BENGKEL = TEMPAT MEMPERBAIKI MOBIL DAN SEPEDA MOTOR

MODIFIKASI = PERUBAHAN YANG DILAKUKAN PADA BEBERAPA PENAMPILAN JINGGA FUNGSI

PERUBAHAN → MENAMBAH

MENCURANGI

MENCANTIKAN

KOMPONEN

SPARE PARTS

TUJUAN ORANG PERGI KE BENGKEL:

- MEMPERBAIKI KENDARAAN
- MODIFIKASI

TUJUAN MODIFIKASI

KEPUASAN

PRESTIGE

MENINGKATKAN NILAI JUAL

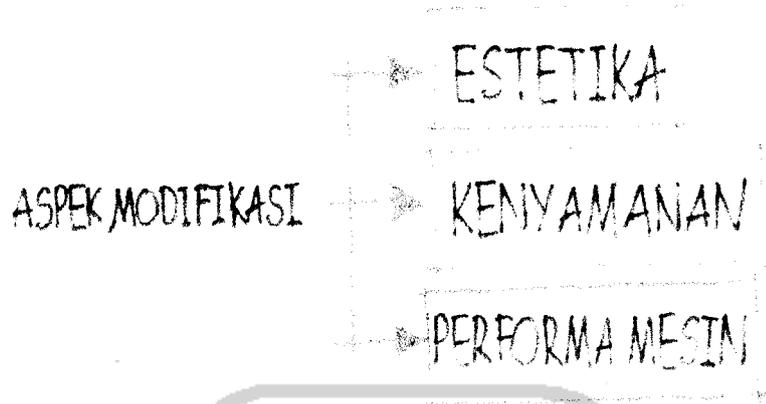
TREND / FASHION

KONTES MODIFIKASI

a. PERFORMA MESIN

(HP, SIKEL, ALUMINIUM, DRUM)

b. ESTETIKA, KENYAMANAN



JENIS & NIACAM MODIFIKASI PADA TIAP ASPEK MODIFIKASI

| ESTETIKA                                                                                                                                                                                                                                                           | KENYAMANAN                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• CAT - WARNA, JENIS</li> <li>• RODA - JENIS, UKURAN</li> <li>• VRL - JENIS, UKURAN, MERK, WARNA</li> <li>• EXTERIOR BODY PART - BUMPER, SIDE SKIRT</li> <li>• INTERIOR ACCESSORIES</li> <li>• MULTIMEDIA LAYOUT</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• SEAT COVER - JENIS, BAHAN, WARNA</li> <li>• KACA FILM - TINGKAT KEEDELAPAN, WARNA</li> <li>• EXTERIOR BODY PART - SPOILER, MIRROR</li> <li>• MULTIMEDIA COMPONENTS - JENIS, MERK, KOMPONEN AUDIO-VIDEO</li> <li>• SHOCK BREAKER, ETC</li> </ul> |



FUNGSI BANGUNAN: MENTUAL PERANGKAT / KOMPONEN MODIFIKASI SEKALIGUS JASA MODIFIKASI

SIFAT: KOMERSIL / PROFIT ORIENTED

BAGAIMANA MENDESIGN BENSUR MODIFIKASI TERPADU DENGAN MEMBUKT POLA SIRKULASI DAN FUNGSI RUANG MENJADI OPTIMAL DAN NYAMAN ASAR DAPAT MEMAKSIMALISAN FUNGSI KOMERSIAL BANGUNAN

## PERILAKU PENGLUNJUNG / KONSUMEN

### MENUNGGU      MENINGGALKAN

#### FAKTOR PENYEBAB

- TUJUAN MODIFIKASI - KONTAK / KEPRACAKTIK
- JENIS / ASPEK MODIFIKASI YANG DILAKUKAN
- JENIS KELAMIN
- USIA

PERILAKU PENGLUNJUNG SECARA TIDAK LANGSUNG JUGA DIPENGARUHI OLEH AKTIVITAS PEKERJAAN MODIFIKASI YANG MANA TIAP JENIS PEKERJAAN TERTU JUGA MEMILIKI PERBEDAAN PADA:

DURASI WAKTU YANG DIBUTUHKAN UNTUK PELAKSANAAN PEKERJAAN MODIFIKASI

- PENDEK (MAKSIMAL 1 HARI)
- PANJANG (LEBIH DARI 1 HARI)

TINGKAT REBISINGAN (BAIK DARI PERANGKAT MODIFIKASI MAUPUN DARI PERALATAN)

- TINGGI
- RENDAH

TINGKAT VISIBILITAS (UNTUK ALASAN KEAMANAN DAN KESELAMATAN KERJA)

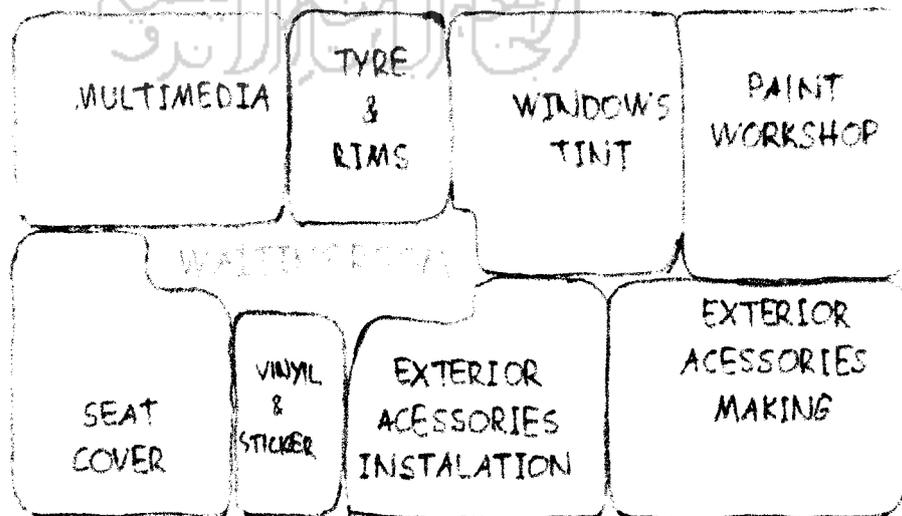
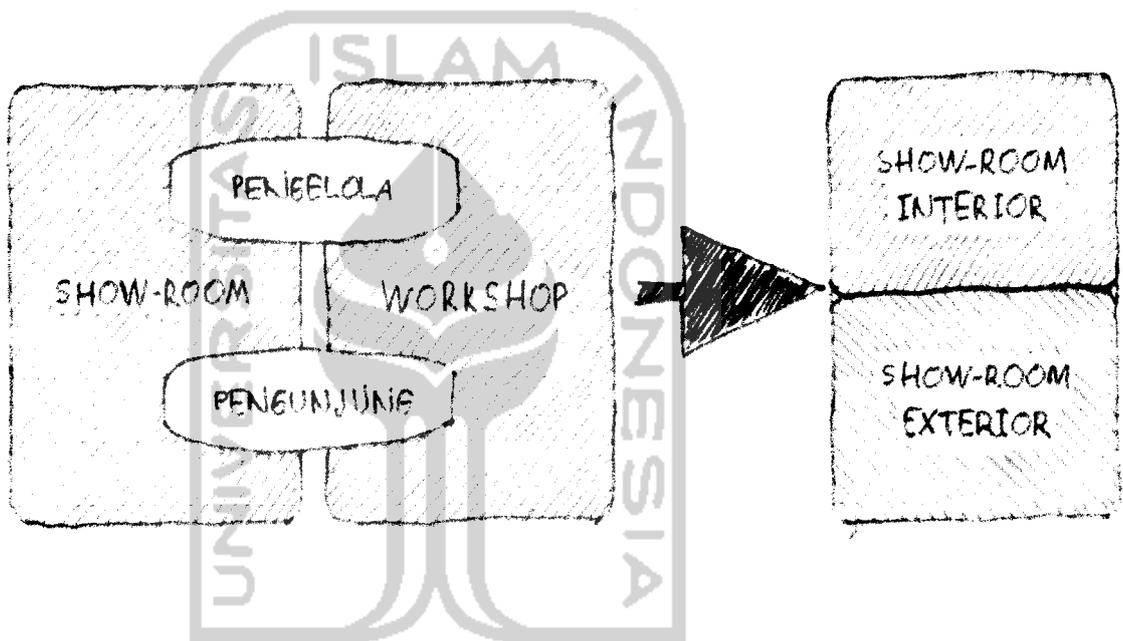
- VISIBLE
- INVISIBLE



ASPEK PEMBAHAGIAN

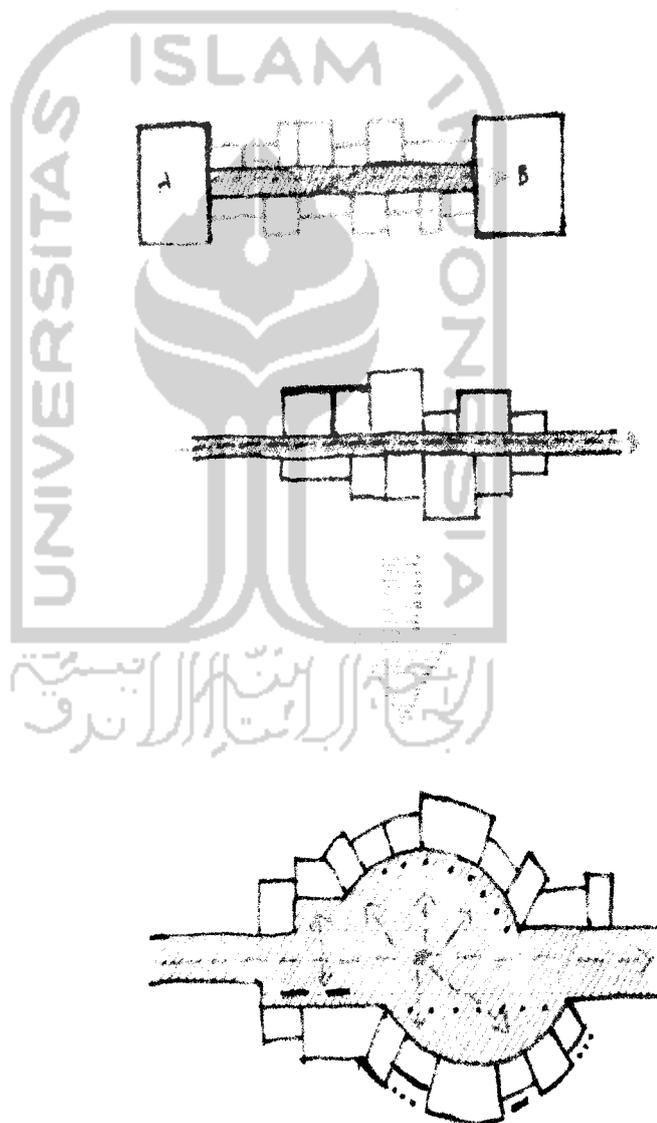
PERLETAKAN DAN FUNGSI RUANG  
POLA SIRKULASI  
VISIBILITAS RUANG

PEMBAGIAN RUANG SECARA UMUM



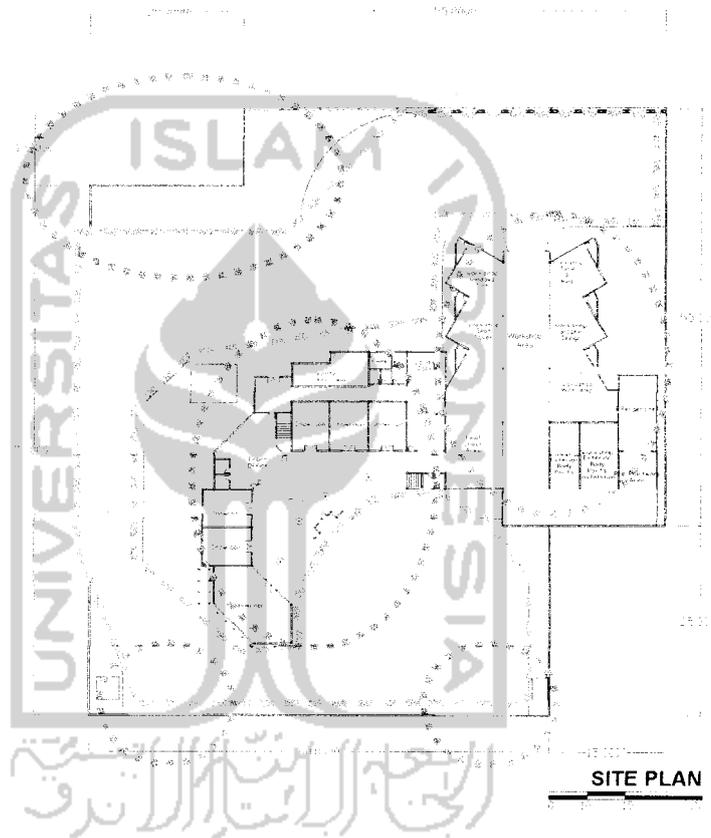
## POLA SIRKULASI

- UNTUK PENGELOLA  
LINIER, JARAK DAN WAKTU TEMPUH DIPERKECIL  
UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI KERJA
- UNTUK PENUNJUNG  
DIBUAT AGAR MENDORONG PENUNJUNG UNTUK MENJELAJAHI  
BANGUNAN DAN MENEKSPLORASI RUANG TANPA MERASA LELAH  
AGAR DAPAT MENDORONG MINAT PENUNJUNG UNTUK BERTRANSAKSI



**ARE SIRKULASI KENDARAAN ]  
PENGUNJUNG YANG AKAN  
MEMAASUKI WORKSHOP DAN  
AREA SIRKULASI KENDARAAN  
PENGANGKUT BARANG**

**AREA PARKIR KARYAWAN DAN  
WAITING LIST WORKSHOP**



**EXIT**

**ENTRANCE**

**WORKSHOP AREA**

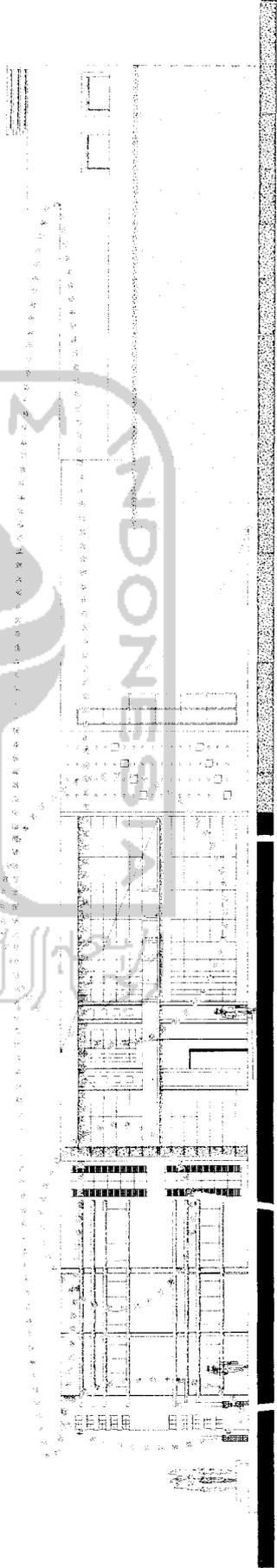
**HALL, SHOWROOM,  
DAN FRONT OFFICE**



# KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

BUILDING ANVELOPE AKAN DITAMPILKAN DENGAN GAYA MODERN DENGAN DOMINASI PENGGUNAAN MATERIAL BERUPA KACA DAN LOGAM BERWARNA SILVER ATAU PUN CHROME. KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN INI MERUPAKAN TRANSFORMASI DARI ELEMEN MODIFIKASI MOBIL YANG SANGAT ESENSIAL DAN UMUM DIAPLIKASIKAN YAITU VELG MODIFIKASI.

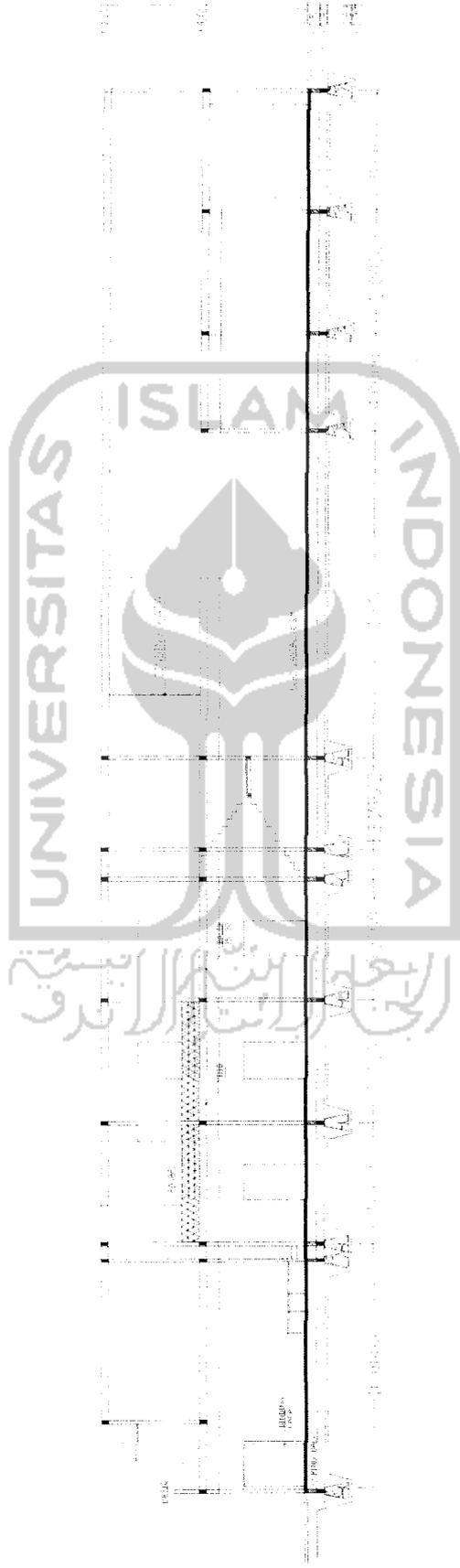
ATAP MENGGUNAKAN DAAG BETON DENGAN PENAMBAHAN ELEMEN BERUPA SKYLIGHT UNTUK MEMAKSIMALKAN CAHAYA YANG MASUK. SELAINITU JUGA DITUJUKAN UNTUK MENGHILANGKAN KESAN TRADISIONAL YANG PADA UMMUMNYA TERWAKILI OLEH BENTUK ATAP LIMASAN



TAMPAK DEPAN

PENGGUNAAN ELEMEN KACA SECARA DENGAN FRAME BERBAHAN LOGAM YANG DITAMPILKAN SECARA DOMINAN SEBAGAI PERWUJUDAN KONSEP BANGUNAN MODERN

PERMAINAN BUKAAN - BUKAAN DENGAN ORNAMEN SHADING PADA FASADE UNTUK MENAMPILKAN CITRA YANG DIINGINKAN SEBAGAI BANGUNAN MODERN



POTONGAN A-A





**BAB IV**  
**HASIL PERANCANGAN**  
**& PENGEMBANGAN**

# BENGGKEL MODIFIKASI MOBIL TERPADU

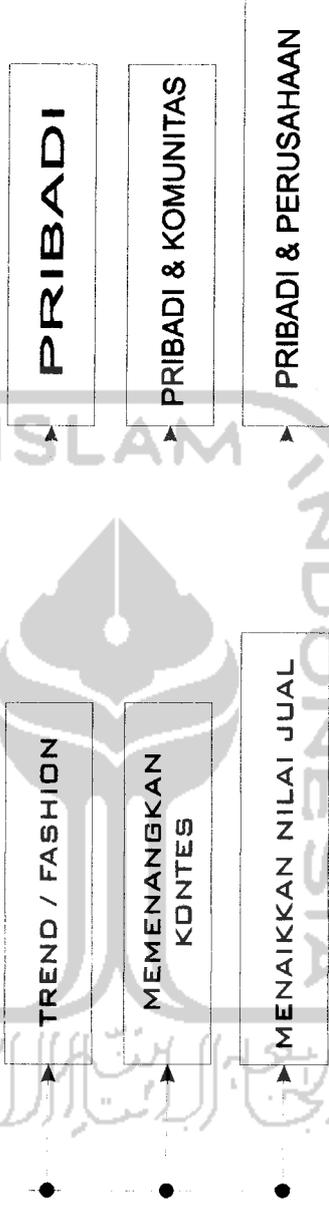
BENGGKEL : TEMPAT MEMPERBAIKI MOBIL ATAU SEPEDA MOTOR

MODIFIKASI : PERUBAHAN YANG DILAKUKAN PADA PERFORMA, PENAMPILAN HINGGA FUNGSI

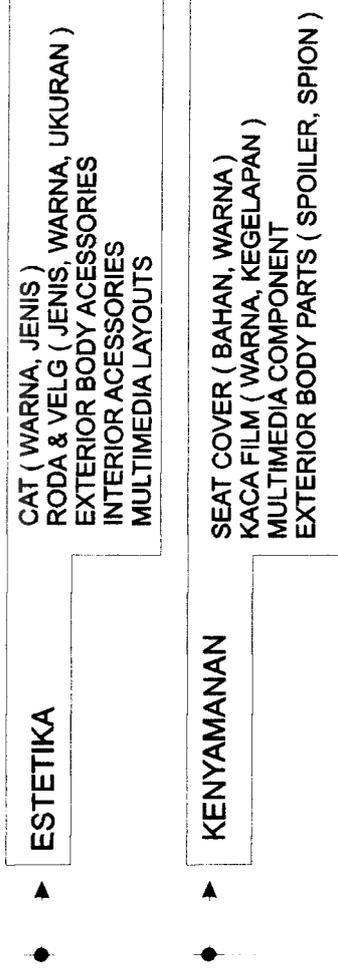
MOBIL : KENDARAAN DARAT YANG DIGERAKKAN OLEH MESIN YANG ADA PADANYA ERODA EMPAT ATAU LEBIH ( SELALU GENAP ) YANG BIASANYA MENGGUNAKAN BAHAN BAKAR MINYAK ( BENซิน / SOLAR ) UNTUK MENGHIDUPKAN MESINNYA.

TERPADU : DIGABUNG, DIPADUKAN, DILEBUR MENJADI SATU

## TUJUAN MODIFIKASI



## ASPEK MODIFIKASI



# BENGEKEL MODIFIKAS MOBIL TERPADU

## KONSEP PENELUSURAN PERMASALAHAN

### FUNGSI BANGUNAN

Bangunan akan memiliki fungsi utama sebagai tempat untuk MENJUAL JASA modifikasi sekaligus MENJUAL KOMPONEN / PERANGKAT MODIFIKASI baik yang akan ataupun tidak diaplikasikan pada mobil milik pengunjung / pelanggan.

### SIFAT BANGUNAN KOMERSIL / PROFIT ORIENTED

TUJUAN PERANCANGAN / PERMASALAHAN  
BAGAIMANA MENDESIGN SEBUAH BANGUNAN BENGEKEL MODIFIKASI MOBIL YANG DAPAT LEBIH MENDATANGKAN PROFIT.

### TINJAUAN PENYELESAIAN PERMASALAHAN

**PROFIT**

JENIS / TUJUAN / ASPEK  
MODIFIKASI YANG DILAKUKAN

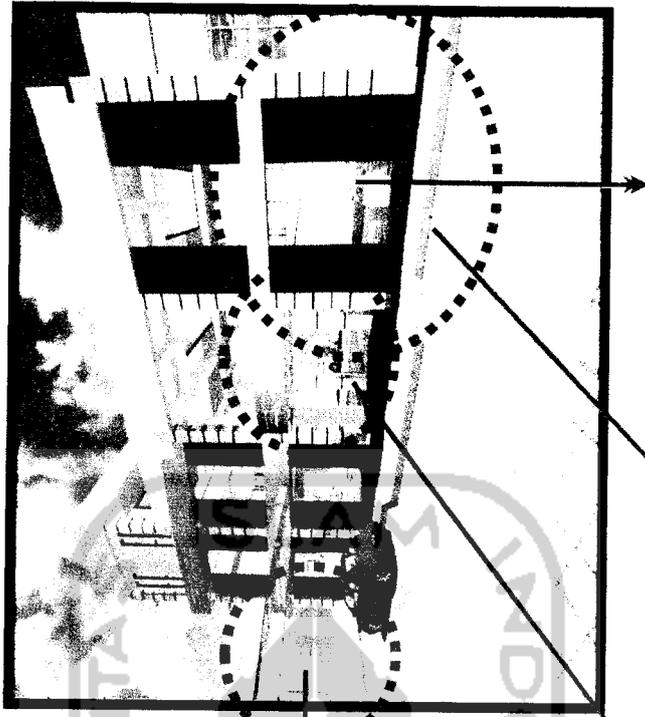
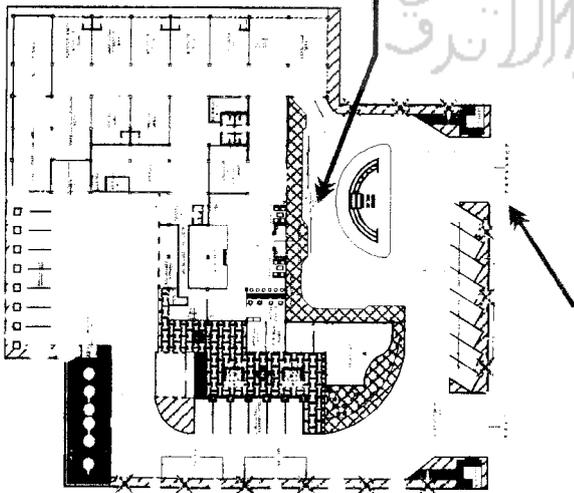
PERILAKU KONSUMEN / PENGUNJUNG  
DI DALAM BANGUNAN

KELENGKAPAN **JASA MODIFIKASI** YANG  
DITAWARKAN / DIWADAHAI DALAM BANGUNAN. UNTUK  
MEMBERIKAN ALTERNATIF PILIHAN / TAMBAHAN  
MODIFIKASI YANG DILAKUKAN PADA MOBILNYA

KELENGKAPAN **FUNGSI RUANG**  
UNTUK PENGUNJUNG BANGUNAN. AGAR DAPAT  
MEMBERIKAN ALTERNATIF PILIHAN KEGIATAN  
YANG DAPAT DILAKUKAN PADA SAAT MENUNGGU  
MOBILNYA DIKERJAKAN OLEH PIHAK BENGEKEL

EFEKTIFITAS **SIRKULASI PENGUNJUNG**  
**BANGUNAN**. DITUJUKAN UNTUK  
MENGARAHKAN KONSUMEN AGAR  
MENJELAJAHI BANGUNAN DAN  
MENGAKSES RUANG - RUANG KOMERSIL

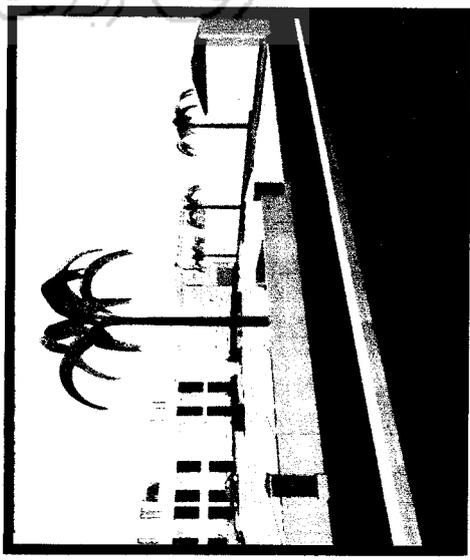
**EFEKTIFITAS SIRKULASI PENGUNJUNG BANGUNAN. DITUJUKAN UNTUK MENGARAHKAN KONSUMEN AGAR MENJELAJAHI BANGUNAN DAN MENGAKSES RUANG - RUANG KOMERSIL**



PENEMPATAN FUNGSI LAIN DI BAGIAN DEPAN BANGUNAN UNTUK MENUNJUKKAN TERDAPATNYA FUNGSI LAIN DI DALAM AREA BANGUNAN

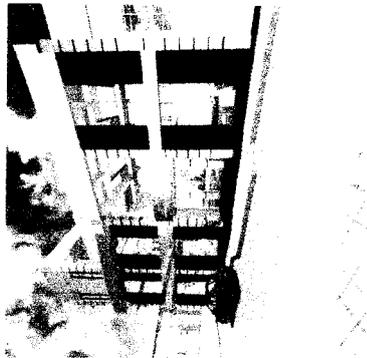
PINTU MASUK KE DALAM BANGUNAN YANG MENJOROK KE DALAM DITUJUKAN UNTUK MEMPERJELAS FUNGSI NYA

PENGGUNAAN ELEMEN KACA TRANSPARAN UNTUK MENDUKUNG KEBUTUHAN VIEW KE DALAM MAUPUN KE LUAR BANGUNAN

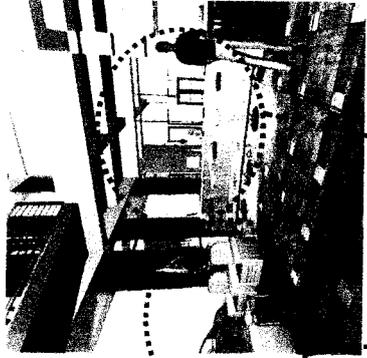


**SITE ENTRANCE**

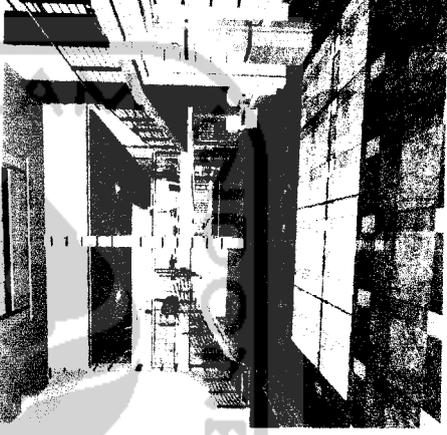
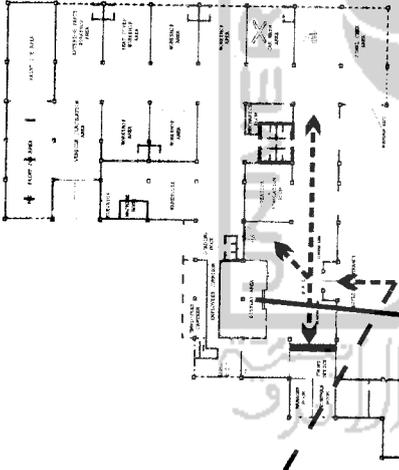
PRE PARKING AREA DI MANA PENGUNJUNG DAPAT MEMARKIRKAN KENDARAANNYA UNTUK SEMENTARA SEBELUM FRONTMAN MEMBAWANYA KE WAITING LIST PARKING AREA ATAU LANGSUNG MENUJU WORKSHOP. PENEMPATAN PRE PARKING AREA DITUJUKAN UNTUK MEMPERMUDAH PROSES KONSULTASI YANG MUNGKIN AKAN DILAKUKAN



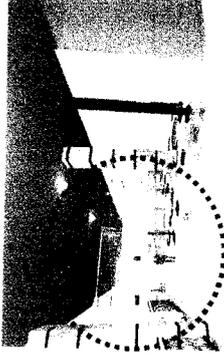
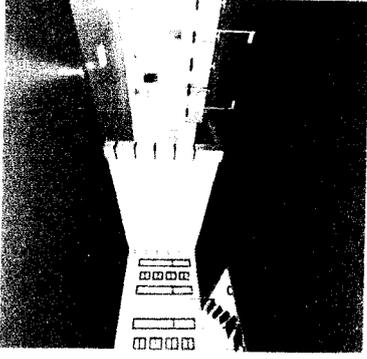
PINTU MASUK UTAMA  
MENUJU BANGUNAN



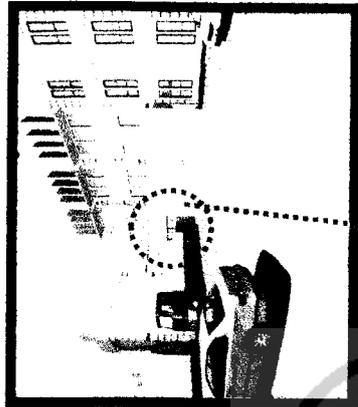
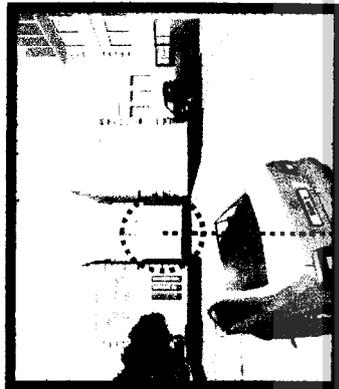
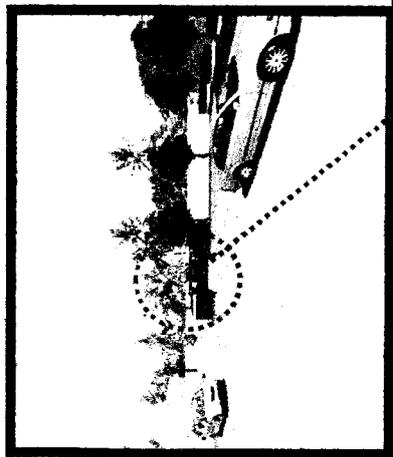
DARI PINTU MASUK UTAMA  
PENGUNJUNG DAPAT MENUJU  
FRONT OFFICE LALU  
BERKONSULTASI DI  
DISCUSS AREA



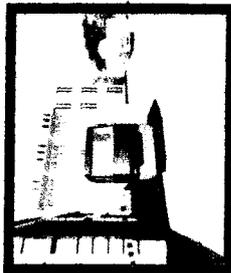
DARI FO PENGUNJUNG DIARAHKAN KE LANTAI  
MEZANINE YANG JARAK KETINGGIANNYA HANYA  
SEKITAR 1/2 LEVEL DENGAN TUJUAN AGAR  
AREA INI LEBIH TERKESAN "MENGUNDANG"



PENGUNJUNG DIBERI ALTERNATIF  
KEGIATAN UNTUK  
MENGHABISKAN WAKTU  
MANAKALA MOBILNYA SEDANG  
DIKERJAKAN, DENGAN JALAN  
MEMBERIKAN VIEW KE ARAH  
RUANG ENTERTAIN DAN  
SHOWROOM UTAMA ATAU  
PUN SHOWROOM DI LANTAI 2



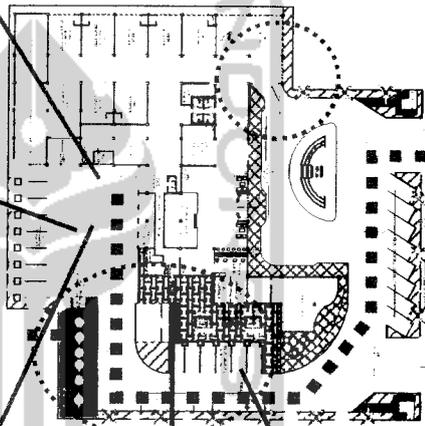
PINTU MASUK WORKSHOP



LOADING DOCK



AREA PARKIR MOBIL  
MAUPUN SEPEDA MOTOR  
DAN PINTU MASUK  
KARYAWAN / PENGELOLA



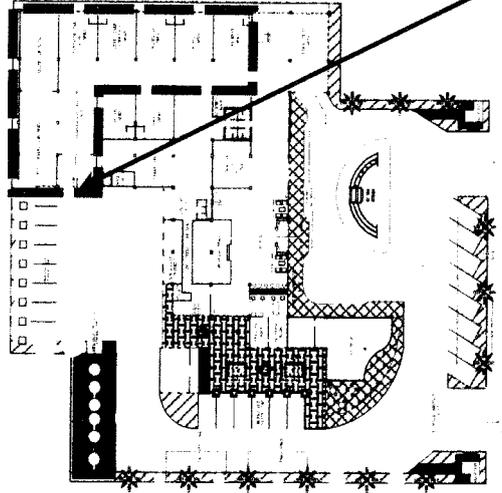
JALUR SIRKULASI DI LUAR BANGUNAN  
YANG DIPERUNTUKKAN BAGI  
KENDARAAN KARYAWAN, KENDARAAN  
PENGANGKUT BARANG DAN  
KENDARAAN PENGUNJUNG YANG AKAN  
MEMASUKI AREA WORKSHOP.



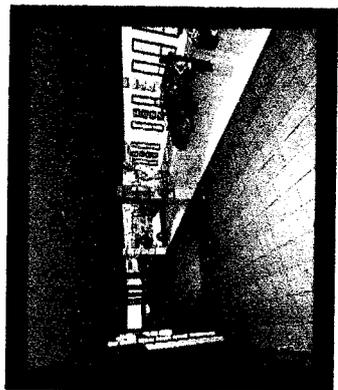
PINTU KELUAR KENDARAAN  
DARI WORKSHOP SETELAH  
SELESAI DIKERJAKAN

# BENGEK MODIFIKASI MOBIL TERPADU

KELENGKAPAN JASA MODIFIKASI YANG DITAWARKAN / DIWADAHAI DALAM BANGUNAN. UNTUK MEMBERIKAN ALTERNATIF PILIHAN / TAMBAHAN MODIFIKASI YANG DILAKUKAN PADA MOBILNYA

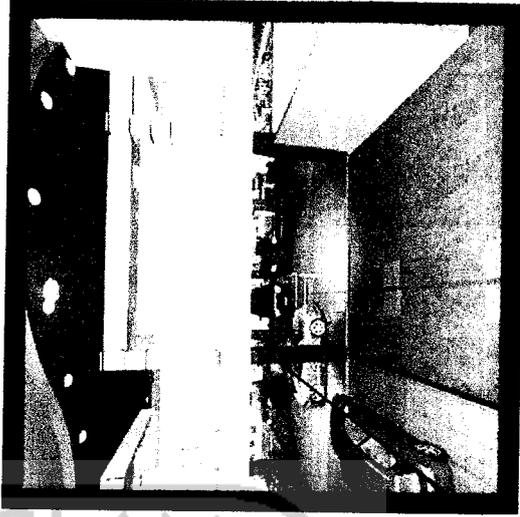


WORKSHOP ENTRANCE



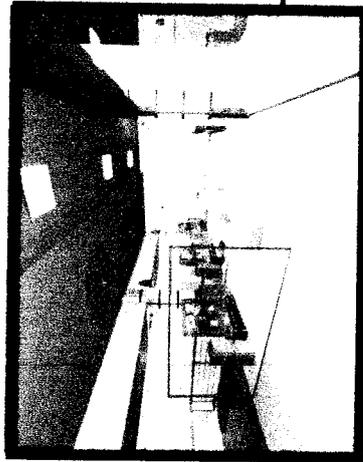
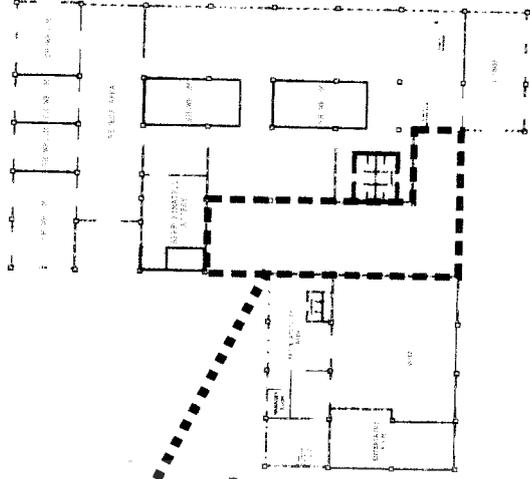
PADA AREA WORKSHOP TERDAPAT 8 AREA WORKSHOP YANG DAPAT MENANGANI 2 MOBIL SEKALIGUS DALAM WAKTU YANG BERSAMAAN. 4 AREA MERUPAKAN WORKSHOP DENGAN FUNGSI UNTUK MENANGANI PEKERJAAN YANG SPESIFIK, SEDANGKAN 4 WORKSHOP LAINNYA DAPAT MENJADI WORKSHOP MULTIFUNGSI.

SELAIN ITU TERDAPAT JUGA RUANG PENCUCIAN MOBIL. LAYANAN CUCI MOBIL DIPERUNTUKKAN BAGI MOBIL YANG TELAH MENGGUNAKAN JASA PENGECATAN DI BENGKEL INI

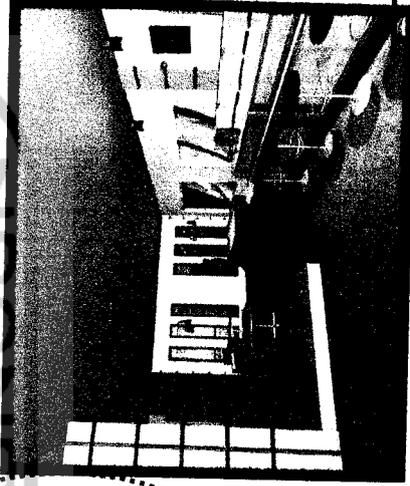
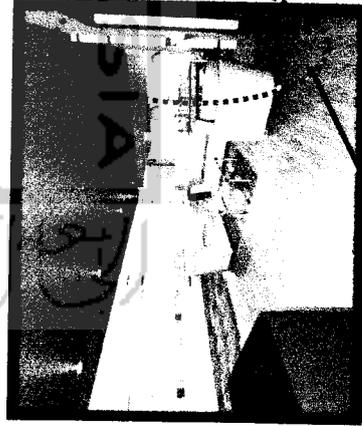
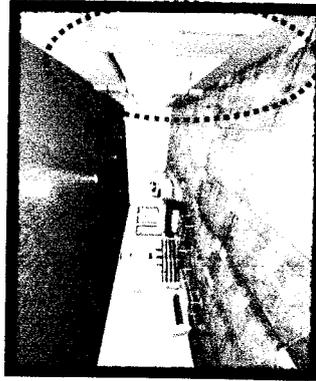


VIEW MENUJU WORKSHOP DARI RUANG TUNGGU UTAMA

KELENGKAPAN FUNGSI RUANG  
UNTUK PENGUNJUNG BANGUNAN, AGAR DAPAT  
MEMBERIKAN ALTERNATIF PILIHAN KEGIATAN  
YANG DAPAT DILAKUKAN PADA SAAT MENUNGGU  
MOBILNYA DIKERJAKAN OLEH PIHAK BENGKEL



# ENTERTAIN ROOM

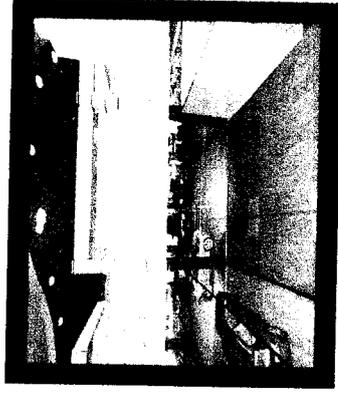
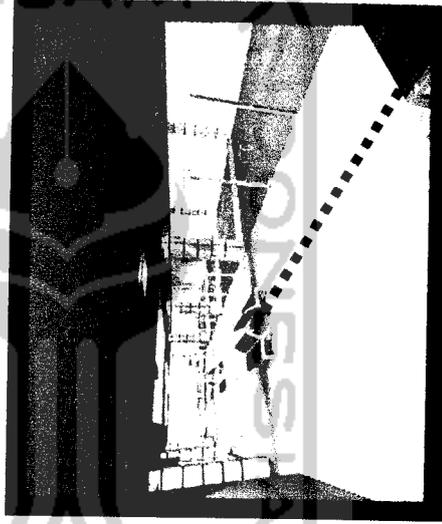
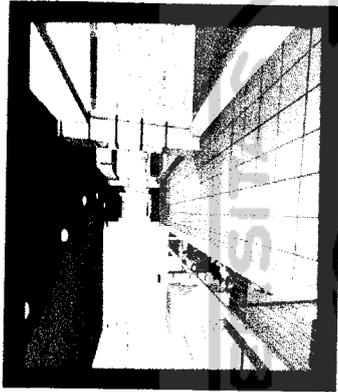
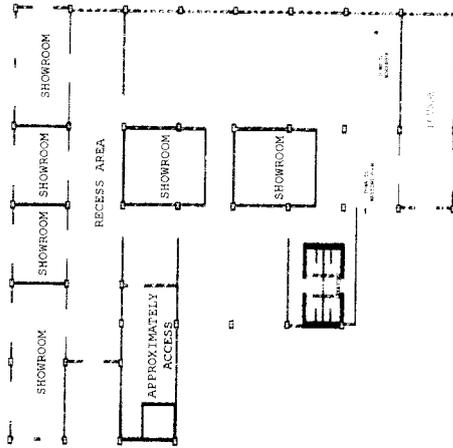


RUANG TUNGGU UTAMA DENGAN BUKAAN JENDELA  
BERUKURAN BESAR UNTUK MEMPERJELAS DAN  
MEMUDAHKAN VIEW KE ARAH WORKSHOP DI  
LANTAI 2 DAN SHOWROOM DI LANTAI 1

LOUNGE

# SENDAKEL MODIFIKASI MOBIL TERABU

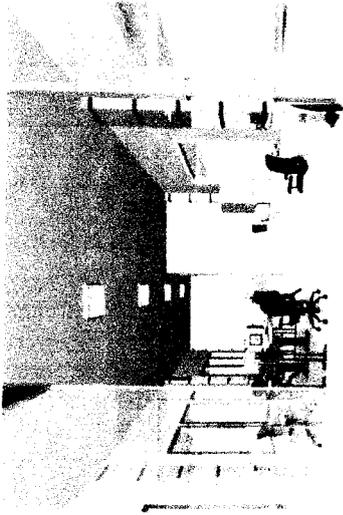
KELENGKAPAN BUKAN HANYA TERBATAS PADA JASA MODIFIKASI YANG DITAWARKAN / DIWADAHAI NAMUN JUGA PADA PENJUJALAN PERANGKAT MODIFIKASI PADA SHOWROOM AKSESORI MOBIL YANG TERDAPAT DI LANTAI 2, TEPAT DI ATAS AREA WORKSHOP DENGAN VIEW PADA JALUR SIRKULASINYA YANG MENGARAH KE AREA WORKSHOP



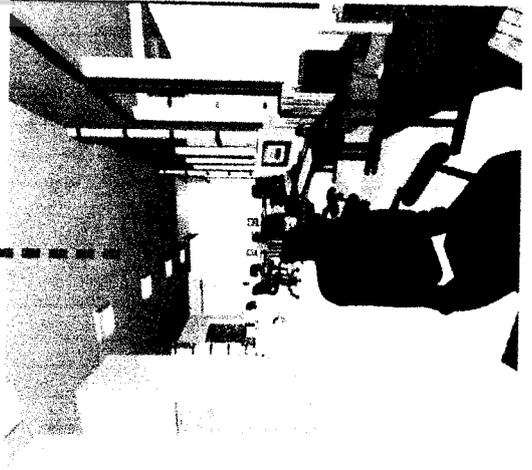
SHOWROOM YANG JUGA DAPAT DILIHAT DARI RUANG TUNGGU UTAMA

AREA SIRKULASI PENGUNJUNG PADA SHOWROOM DENGAN VIEW KE ARAH WORKSHOP

SPACE DI DEPAN DERETAN SHOWROOM YANG DAPAT BERFUNGSI SEBAGAI RECESS AREA

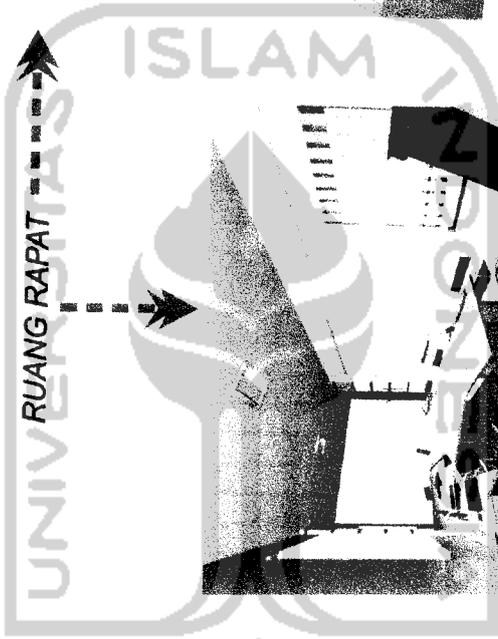


RUANG KERJA STAFF



RUANG - RUANG PENGELOLA  
( RUANG KERJA, RUANG DIREKTUR,  
R U A N G R A P A T )

UNIVERSITAS

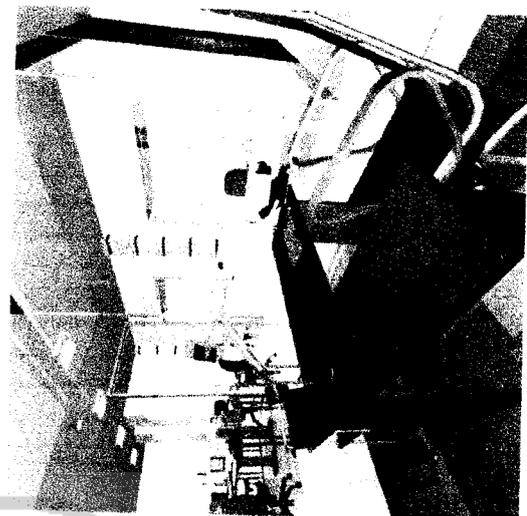


الجامعة الإسلامية  
بندونج

ISLAM



RUANG KEPALA BAGIAN/ MANAGER





**BAB V**  
**LAMPIRAN**

---