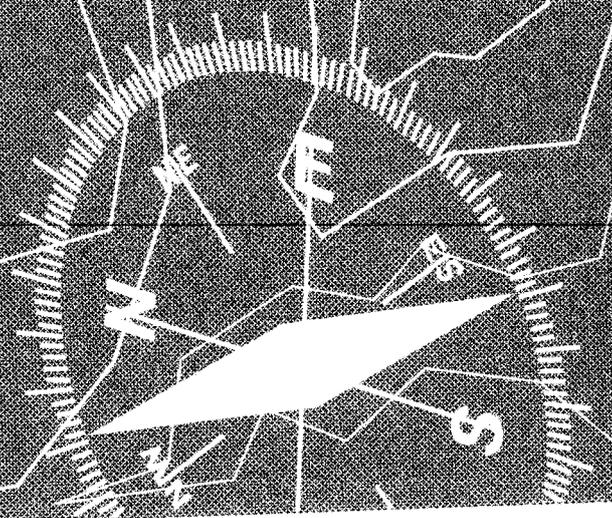


PENBAHASAN



BAB III PEMBAHASAN

3.1 Dealer Sepeda Motor Yamaha di tanjung Uban

3.1.1 Defenisi

Jadi Dealer Sepeda Motor Yamaha di Tanjung Uban dapat diartikan sebagai suatu tempat yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli sepeda motor Yamaha di daerah tersebut yang didukung oleh beberapa kegiatan lain didalamnya yang bersifat aktraktif, seperti : pameran, pertunjukan film, game, test drive dan bongkar pasang sepeda motor, guna meningkatkan jumlah penjualan.

3.1.2 Kegiatan Dealer Sepeda Motor Yamaha

Kegiatan di Dealer ini antara lain :

1. Pameran (show)

Pada kegiatan ini sepeda motor Yamaha berbagai jenis dipasang dan dipamerkan kepada konsumen dengan pengolahan ruangan yang aktraktif. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Sales	Pemberian informasi kepada pengunjung Memperkenalkan produk baru yang dijual	Meja, kursi, komputer	Membutuhkan kebebasan gerak untuk memberikan informasi dan menunjukkan produk yang dijual kepada pengunjung	-
Interior	Penataan produk yang akan dipamerkan	Tempat untuk meletakkan sepeda motor	Keluasaan gerak untuk menata sepeda motordan materi lainnya. Mengeluarkan debu dan kotoran dari materi yang ditata	-
Pengunjung	Melihat-lihat dan mencari informasi	Materi yang dipamerkan	Keleluasaan gerak untuk melihat Membutuhkan penghawaan yang baik	

			Dapat leluasa melihat baik dari luar kedalam atau sebaliknya Membutuhkan ketenangan	-
--	--	--	--	---

Tabel 4 : Kegiatan pameran
 Sumber : Pengembangan Analisis

2. Jual beli

Kegiatan ini merupakan tujuan akhir yang diharapkan dari diadakannya pameran sebagai cara untuk menarik minat calon konsumen untuk membeli produk sepeda motor Yamaha. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Pengunjung	Pengamatan terhadap materi yang dijual	Sepeda motor	Membutuhkan kebebasan gerak untuk megamati materi yang ditawarkan	-
Konsumen dan Sales	Penawaran dan transaksi	Meja, kursi, lemari, dan komputer	Sifat kegiatan, terjadi pembicaraan yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan	-

Tabel 5 : Kegiatan Jual beli
 Sumber : Pengembangan Analisis

3. Perbaikan (bengkel)

Kegiatan disini bersifat teknis dan menunjang keberadaan showroom, yang mencakup perbaikan atau service dan mempersiapkan sepeda motor yang sudah laku. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Kasir	Menerima pembayaran	Meja, kursi, dan komputer	Menerima uang pembayaran dari konsumen	-
Mekanik	Penerimaan dan pengembalian	Pena, kertas, nota	Pencatatan perihal kerusakan dan mengembalikan	
Mekanik	Perbaikan kerusakan sepeda motor	Obeng, tang, kunci, backup	Mengeluarkan suara dan asap, debu dan kotoran olie	Mengakibatkan

		dan kompresor pengisi udara		kebisingan, polusi udara dan lantai kotor
Mekanik	Penggantian olie	Idem	Idem	Idem
Mekanik	Penggantian spareparts	Idem	Idem	Idem
Pengunjung	Memberikan sepeda motor Menunggu Menguji coba Membayar	Sepeda motor, Kursi, televisi, Jalur uji coba	Mebutuhkan keleluasaan gerak untuk membawa sepeda motor Mebutuhkan suasana yang nyaman Mebutuhkan aksesibilitas yang lancar	-

Tabel 6 : Kegiatan Perbengkelan
 Sumber : Pengembangan Analisis

4. Modifikasi sepeda motor

Kegiatan modifikasi ini dapat digolongkan sebagai kegiatan yang atraktif, dimana banyak disukai orang dan jarang dilakukan ditempat lain. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Kasir	Menerima pembayaran	Meja, kursi, dan komputer	Menerima uang pembayaran dari konsumen	-
Mekanik	Penerimaan dan pengembalian Sepeda motor	Meja, kursi dan komputer	Pencatatan perihal kendaraan yang akan dimodifikasi	-
Sales	Konsultasi perihal modifikasi Penjualan spareparts	Idem	Idem	Idem
Mekanik	Pemasangan aksesoris	Obeng, tang, kunci, backup dan kompresor pengisi udara	Mengeluarkan debu, kotoran, dan suara yang keras dari kenalpot.	Mengakibatkan kebisingan, polusi udara dan kotoran zat kimia lainnya.
Mekanik	Penggantian Spareparts	Idem	Idem	Menimbulkan suara, asap dan debu
Mekanik	Penggantian warna / pengecatan	Obeng, tang, kunci, backup dan kompresor pengisi udar	Idem	Mengeluarkan bau dan sisa cat

Pengunjung	Membersihkan sepeda motor Memilih spareparts Menunggu Menguji coba Membayar	Sepeda motor, kursi, Televisi, spareparts	Memerlukan aksesbilitas yang lancer untuk pergerakan Memerlukan fasilitas hiburan untuk menunggu Memerlukan kenyamanan dalam penghawaan	
------------	---	---	---	--

Tabel 7 : Kegiatan Modifikasi
Sumber : Pengembangan Analisis

5. Test Drive

Pada kegiatan ini para konsumen dapat mencoba sepeda motor yang dibelinya sebelum dibawa pulang dan juga sebagai tempat uji coba para mekanik setelah melakukan perbaikan atau service kendaraan. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Mekanik	Pengecekan sepeda motor	Obeng, tang, kunci, test ban	Mengeluarkan suara, debu dan asap	Menimbulkan kebisingan
Mekanik dan konsumen	Pengujian di jalur yang telah tersedia	Jalan	Mengeluarkan suara, debu dan asap	Menimbulkan kebisingan dan polusi udara

Tabel 8 : Kegiatan Test Drive
Sumber : Pengembangan Analisis

6. Game

Kegiatan ini bersifat menghibur bagi para pengunjung. Melalui game ini diharapkan para pengunjung dapat terhibur setelah meliha-lihat pameran . Game disini merupakan permainan yang banyak disukai orang, seperti balap motor dsb. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Kasir	Penerimaan pembayaran	Meja, kursi,	Memberikan koin	Menimbulkan

	untuk penukaran koin	dan komputer	setelah pembayaran	kebisingan
Pengunjung	Bermain game tersedia	Mesin game	Meneluarkan suara yang cukup keras dan banyaknya pergerakan manusia yang bermain game	Menimbulkan kebisingan dan keramaian
Teknisi	Perbaiki mesin game	Obeng, tang, kunci, test pan, dll	Memerlukan waktu khusus dan keamanan	Mengeluarkan stroom dan kotoran

Tabel 9 : Kegiatan Game
Sumber : Pengembangan Analisis

7. Pertunjukan Film

Untuk memberikan informasi yang lebih kepada konsumen maka pada dealer ini diadakan pertunjukan film mengenai perkembangan dan pemasaran sepeda motor Yamaha diseluruh dunia dari generasi kegenerasi. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Tim pertunjukan film	Memberikan informasi Penayangan film	Meja, kursi, dan komputer	Mebutuhkan ketenangan Akustik ruangan yang cukup Memberikan informasi tentang film yang akan ditayangkan	Menimbulkan suara yang keras
Pengunjung	Menonton film	Proyektor dan komputer	Mebutuhkan tempat duduk yang nyaman	-

Tabel 10 : Kegiatan Film
Sumber : Pengembangan Analisis

8. Cafeteria

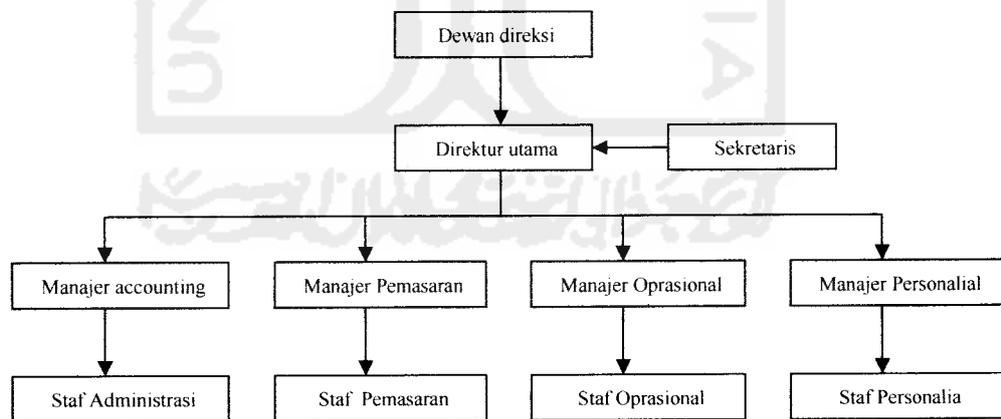
Diruangan cafeteria inilah yang digunakan pengunjung sebagai tempat istirahat dan menikmati makanan maupun minuman. Suasana disini dibuat bersifat menghibur sehingga para pengunjung tidak terasa bosan. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Kasir	Penerimaan pesanan menu yang diinginkan dan pembayaran	Meja, kursi, dan komputer	Mencatat menu yang diinginkan dan memberikannya pada konsumen sebagai nota pembayaran	-
Koki	Pembuatan masakan berdasarkan menu	Kompas, pisau, wajan, panci	Mengeluarkan asap dan panas	Mengakibatkan polusi udara dan hawa panas dari kompor
Pelayan	Penyajian menu	Nampan	Membutuhkan sirkulasi yang cukup	-
Pengunjung	Memesan makanan Membayar Menunggu Menikmati menu	Nota pembayaran, kursi, meja	Keleluasaan untuk bergerak Membutuhkan penghawaan yang baik Dapat leluasa melihat baik dari luar kedalam atau sebaliknya	-

Tabel 11 : Kegiatan Cafeteria
 Sumber : Pengembangan Analisis

3.1.3 Struktur Manajerial

Struktur Manajerial pada showroom motor adalah sebagai berikut :

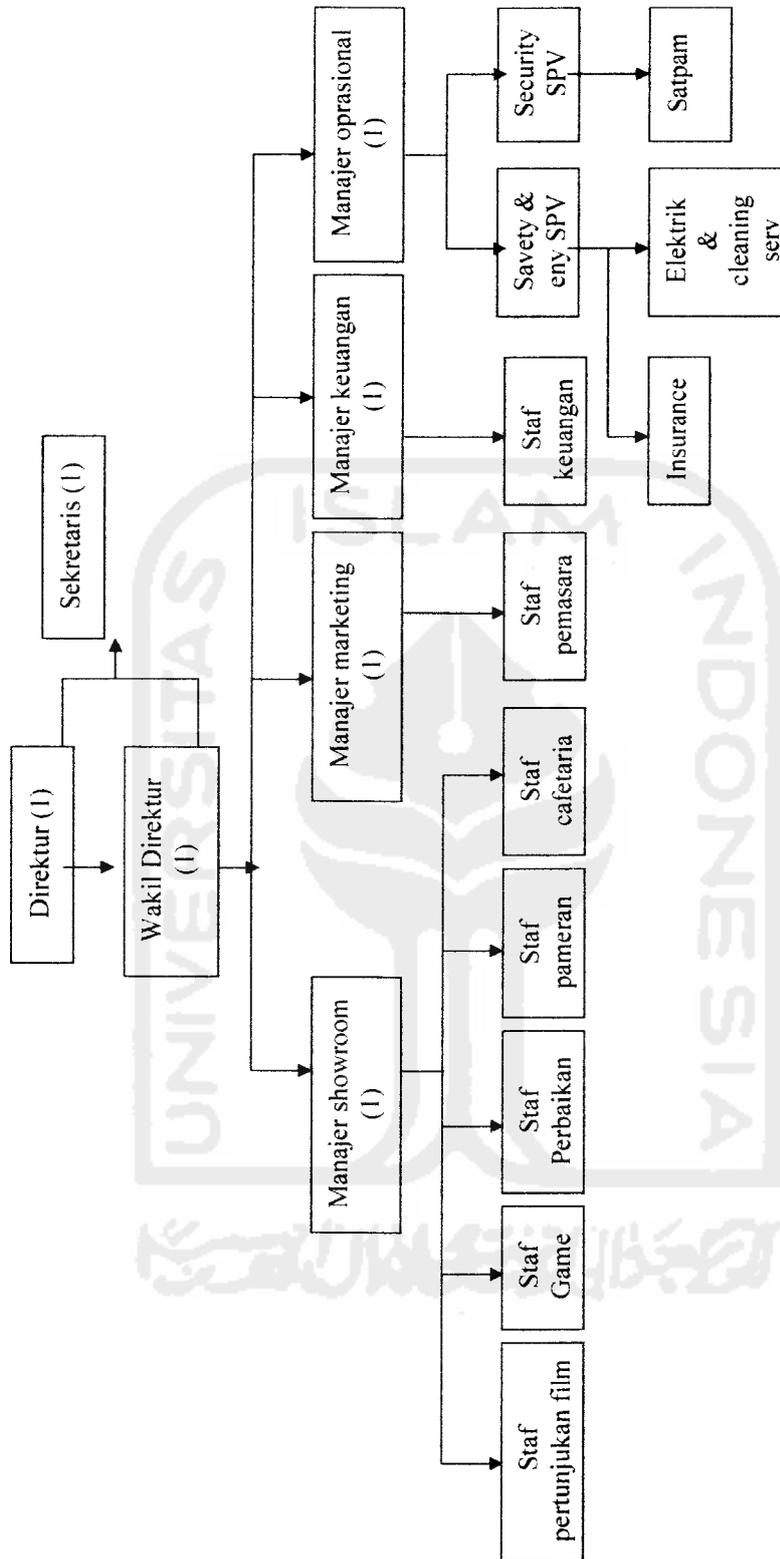


Gambar 33. Struktur Manajerial Perusahaan
 Sumber :Manajemen Sumber Daya, edisi kedua, Henry Simamora

Fungsi dari masing-masing personil struktur manajerial di atas adalah sebagai berikut :

1. **Dewan Direksi**
Dewan direksi adalah bagian meneliti, mengawasi dan mempunyai ide untuk proses jalannya perusahaan yang kemudian dilimpahkan kepada direktur utama.
2. **Direktur Utama**
Direktur utama adalah bagian yang mengepalai dan mengendalikan jalannya perusahaan.
3. **Sekrearis**
Sekretaris adalah bagian yang membantu direktur utama dalam menjalankan perusahaan
4. **Bagian Akuntansi (Accounting)**
Bagian yang mengerjakan menyelesaikan segala urusan tentang administrasi perusahaan.
5. **Bagian Pemasaran**
Bagian yang mengendalikan dan mengerjakan segala urusan tentang pemasaran produk.
6. **Bagian Operasional**
Bagian yang mengendalikan dan mengerjakan segala urusan tentang operasional perusahaan.
7. **Bagian Personalia**
Bagian yang mengendalikan dan mengerjakan segala urusan tentang personalia.

Pada Dealer Sepeda motor Yamaha di Tanjung Uban, memiliki struktur manajerial yang berbeda dengan struktur manajerial yang digunakan dealer pada umumnya. Adapun susuna manajer tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 34 : Struktur Organisasi Dealer Sepeda motor Yamaha di Tanjung Uban
Sumber : Pengembangan Analisa Kegiatan Dealer Sepeda motor Yamaha di Tanjung Uban

3.2. Kebutuhan dan Besaran Ruang

3.2.1. Kebutuhan Ruang dan Karakteristiknya

Dari berbagai macam aktifitas yang ada di dalam Dealer sepeda motor Yamaha ini, maka kebutuhan ruang yang diperlukan meliputi beberapa kelompok, yaitu:

1. Kelompok Ruang kegiatan pengelola

NO	JENIS RUANG	KARAKTERISTIK RUANG
1	R. Direktur	Membutuhkan suasana tenang, kenyamanan thermal dan akustik
2	R. Wakil Direktur	Idem
3	R. Sekretaris	Idem
4	R. Manager Showroom	Idem
5	R. Manager Marketing	Idem
6	R. Manager Keuangan	Idem
7	R. Manager Operasional	Idem
8	R. Staf Pertunjukan Film	Idem
9	R. Staf Game	Idem
10	R. Staf Perlengkapan	Idem
11	R. Staf Pamer	Idem
12	R. Staf Cafeteria	Idem
13	R. Staf Pemasaran	Idem
14	R. Staf Keuangan	Idem
15	R. Istirahat	Idem

Tabel 12 : Ruang Kegiatan Pengelola
Sumber : Hasil Analisa

2. Kelompok Ruang Kegiatan Pameran dan Jual beli

NO	JENIS RUANG	KARAKTERISTIK RUANG
1	R. Pamer	Mebutuhkan penghawaan buatan Mebutuhkan keleluasaan gerak (sirkulasi yang luas) Mebutuhkan pencahayaan buatan guna menambah penampilan Mebutuhkan penataan dekorasi yang menarik
2	R. sales	Memerlukan pnhawaan buatan
3	R. Piutang	Memerlukan pnhawaan buatan
4	R. Kasir	Memerlukan sirkulasi yang luas Memerlukan penghawaan buatan
5	R. book kepper	Memerlukan sirkulasi yang luas Memerlukan penghawaan buatan
6	R. Tunggu	Memerlukan sirkulasi yang luas Memerlukan penghawaan buatan

Tabel 13 : Ruang Pameran dan Jual beli
 Sumber : Hasil Analisa

3. Kelompok Ruang Kegiatan Penunjang

a. Perbengkelan, modifikasi dan Ujicoba

NO	JENIS RUANG	KARAKTERISTIK RUANG
1	R. Bengkel	Mengeluarkan asap, suara bising dan kotoran debu maupun oli
2	R. Modifikasi	Mengeluarkan asap, suara bising dan kotoran debu maupun oli
3	R. Spareparts	Mengeluarkan debu dan bungkusan sisas dari spareparts
4	R. Tunggu	Memerlukan penghawaan yang nyaman Memerlukan hiburan
5	R. Kepala mekanik	Memerlukan ketenangan dan penghawaan yang baik
6	R. Meeting mekanik	Memerlukan ketenangan dan penghawaan yang baik
7	R. Ganti pakaian	Memerlukan privasi yang tinggi

Tabel 14 : Ruang Kegiatan Perbengkelan, modifikasi
 Sumber : Hasil Analisa

b. Kegiatan game

NO	JENIS RUANG	KARAKTERISTIK RUANG
1	R. Kasir dan Sofenir	Memerlukan sirkulasi yang lancar untuk bertransaksi dengan pengunjung Memerlukan penghawaan buatan
2	R. Administrasi dan Teknisi	Memerlukan sirkulasi yang lancar
3	R. Game	Mengeluarkan debu dan bungkusan sisas dari spareparts Mengeluarkan suara yang bising

Tabel 15 : Ruang Kegiatan Game
 Sumber : Hasil Analisa

c. Kegiatan cafetaria

NO	JENIS RUANG	KARAKTERISTIK RUANG
1	R. Kasir dan Bar	Memerlukan sirkulasi yang lancar untuk bertransaksi dengan konsumen Memerlukan penghawaan buatan
2	R. Cafetaria	Memerlukan penghawaan yang baik Memerlukan sirkulasi yang lancar Memerlukan penerangan yang cukup
3	R. Dapur	Mengeluarkan asap dan kotoran dari sisa makanan

Tabel 16 : Ruang Kegiatan Cafetaria
 Sumber : Hasil Analisa

d. Kegiatan pertunjukan film

NO	JENIS RUANG	KARAKTERISTIK RUANG
1	Auditorium	Memerlukan ruangan yang cukup untuk meletakkan kursi bagi penonton Memerlukan penghawaan buatan
2	Stage	Berbentuk panggung yang terdapat layer dan speaker untuk pertunjukan film

Tabel 17 : Ruang Kegiatan Pertunjukan film
 Sumber : Hasil Analisa

d. Kegiatan service

NO	JENIS RUANG	KARAKTERISTIK RUANG
1	Parkir pengelola a. Mobil b. Sepeda motor	Memerlukan sirkulasi kendaraan yang lancar, baik mobil maupun motor Memerlukan pemisahan parkir mobil dan motor Mengeluarkan kebisingan dan polusi udara dari asapkendaraan
2	Parkir Pengunjung a. Mobil b. Sepeda motor	Memerlukan sirkulasi kendaraan yang lancar, baik mobil maupun motor Memerlukan pemisahan parkir mobil dan motor Mengeluarkan kebisingan dan polusi udara dari asapkendaraan
3	Musholla	Memerlukan ketenangan
4	Lavatory	Memerlukan privasi yang tinggi Mudah dicapai

Tabel 18 : Ruang Kegiatan Servic
 Sumber : Hasil Analisa

e. Kegiatan ruang utilitas bangunan

NO	JENIS RUANG	KARAKTERISTIK RUANG
1	Genset dan Trafo	Mengeluarkan kebisingan dan asap Menghasilkan getaran
2	R. Control panel	Jauh dari keramaian Tertutup dan tidak untuk umum
3	R. AHU	Mengeluarkan kebisingan dan getaran
4	R. Chiler	-
5	R. Bak air treatment Mesin water tower	Menghasilkan kebisingan
6	Saft Elektrikal	Tertutup
7	Saft Air	Tertutup

Tabel 19 : Ruang Kegiatan Utilitas Bangunan
 Sumber : Hasil Analisa

3.2.2. Besaran Ruang

Dasar pertimbangan kebutuhan ruang adalah pada program ruang yang menyangkut jenis kegiatan yang dibedakan menjadi 3, yaitu :

1. Kegiatan utama

Kegiatan ini meliputi : kegiatan pameran, jual beli, perbengkelan, modifikasi, dan test drive

2. Kegiatan penunjang

Kegiatan ini meliputi : permainan game, pertunjukan film, dan cafeteria

3. Kegiatan pengelola

Kegiatan ini meliputi : kantor pengelola yang berisi ruang direktur, ruang staf, ruang sekretaris dan lain sebagainya.

Dari pertimbangan diatas, maka diperoleh program ruang sebagai berikut :

1. Kegiatan Pengelola

Tabel Kebutuhan Ruang Pengelola Dealer

NO	JENIS RUANG	UKURAN	JML	Jumlah Pemakai	LUAS m ²
1	R. Direktur	5 X 4	1	1	20 m ²
2	R. Tunggu Tamu	2 X 5	1	3	10 m ²
3	R. Wakil Direktur	5 X 4	1	1	20 m ²
4	R. Sekretaris	4 X 3.5	1	1	14 m ²
5	R. Manager Showroom	3.5X4.5	1	1	15.75 m ²
6	R. Manager Marketing	4.2X4.5	1	1	15.75 m ²
7	R. Manager Keuangan	3.5X4.5	1	1	15.75 m ²
8	R. Manager Operasional	3.5X4.5	1	1	15.75 m ²
9	R. Staf Pertunjukan Film	4 X 4	1	1	16 m ²
10	R. Staf Game	4 X 4	1	1	16 m ²
11	R. Staf Perlengkapan	4 X 4	1	1	16 m ²
12	R. Staf Pamer	4 X 4	1	1	16 m ²
13	R. Staf Cafeteria	4 X 4	1	1	16 m ²
14	R. Staf Pemasaran	4 X 4	1	1	16 m ²
15	R. Staf Keuanagan	4 X 4	1	1	16 m ²

16	Lobby	2.5 X 4	1	5	10 m ²
17	R. Keamanan	3.5 X 5	1	2	17.5 m ²
18	R. Security	2 X 3	1	3	6 m ²
19	R. Satpam	2.5 X 2.5	2	4	12.5 m ²
20	R. Cleaning serv	7 X 5	1	6	35 m ²
21	R. Insurance	3.5 X 5	1	2	17.5 m ²
22	Gudang	8 X 6	2	1	96 m ²
23	R. Rapat	7 X 13	1	30	91 m ²
24	R. Personalia	3.5 X 5	1	1	17.5 m ²
25	R. Peralatan	2 X 5	2	1	20 m ²
Jumlah					564.5 m ²
Sirkulasi 20 %					112.9 m ²
Total Luas					677.4 m²

Tabel 20 : Dimensi Ruang Kegiatan Pengelola
 Sumber : Hasil Analisa

2. Kegiatan Utama

a. Tabel Kebutuhan Ruang Pamer (Showroom)

NO	JENIS RUANG	UKURAN	JML	KAPASITAS	LUAS m ²
1	Foyer	46 X 2.25	1	60	103.5 m ²
2	R. Transaksi, Pelayanan dan Arsip	7 X 5	2	12	35 m ²
3	R. Staff Stock	3.5 X 4.5	1	1	15.75 m ²
4	R. Showroom	4	1	200 motor	800 m ²
5	R. Staff Sales	3.5 X 4.5	1	1	15.75 m ²
6	R. Informasi	2.5 X 5	2	8	25 m ²
7	R. Stock Sepeda motor	10 X 12	1	50 motor	120 m ²
8	Lavatory	4 X 4.5	4	26	64 m ²
Jumlah					1179 m ²
Sirkulasi 30 %					353.7 m ²
Total Luas					1532.7 m²

Tabel 21 : Dimensi Ruang Kegiatan Ruang Pamer
 Sumber : Hasil Analisa

b. Tabel Kebutuhan Ruang Perbaikan (Bengkel), dan Modifikasi

NO	JENIS RUANG	UKURAN	JML	KAPASITAS	LUAS m ²
1	Kasir	4 X 3	3	6	12 m ²
2	R. Mekanik	7 X 4.5	1	10	31.5 m ²
3	R. Bengkel dan Bongkar pasang	14 X 13	1	10	182 m ²
4	R. Modifikasi	7.7X 13	1	8	100 m ²
5	R. Tunggu	6.5 X 16	2	60	104 m ²
6	R. Ganti Karyawan	5 X 7	2	20	70 m ²
7	R. Spartpart	7 X 13	1	10	91 m ²
8	Lavatory	4 X 3.5	2	12	28 m ²
9	R. Pengecatan	6.2 X 9.5	1	6	58.9 m ²
10	R. Gudang Bengkel	7 X 9.5	1	10	66.5 m ²
11	R. Gudang Spartpart	8 X 14			112 m ²
Jumlah					855.9 m ²
Sirkulasi 20 %					171.2 m ²
Total Luas					1027.1 m²

Tabel 22 : Dimensi Ruang Perbaikan dan Modifikasi
 Sumber : Hasil Analisa

c. Tabel Kebutuhan Ruang Game

NO	JENIS RUANG	UKURAN	JML	KAPASITAS	LUAS m ²
1	R. Kasir dan Sofenir	2.5 X 7.5	1	4	18.75 m ²
2	R. Administrasi	3.5 X 2.5	1	2	8.75 m ²
3	R. Game	10.5 X 11	1	40	115.5 m ²
Jumlah					143 m ²
Sirkulasi 20 %					28.6 m ²
Total Luas					171.6 m²

Tabel 23 : Dimensi Ruang Game
 Sumber : Hasil Analisa



d. Tabel Kebutuhan Ruang Pertunjukan Film

NO	JENIS RUANG	UKURAN	JML	KAPASITAS	LUAS m ²
1	R. Pertunjukan film	10 X 10	1	30	100 m ²
2	R. Stage	10 X 2	1	3	20 m ²
Jumlah					120 m ²
Sirkulasi 20 %					24 m ²
Total Luas					146 m²

Tabel 24 : Dimensi Ruang Pertunjukan Film
 Sumber : Hasil Analisa

d. Tabel Kebutuhan Ruang Cafeteria

NO	JENIS RUANG	UKURAN	JML	KAPASITAS	LUAS m ²
1	R. Bar dan Kasir	2.5 X 8.5	1	10	21.25 m ²
2	R. Cafeteria (Makan & Minum)	10.5X10.5	1	40	110.25 m ²
3	R. Dapur	4 X 6	1	4	24 m ²
Jumlah					155.5 m ²
Sirkulasi 20 %					31.1 m ²
Total Luas					186.6 m²

Tabel 25 : Dimensi Ruang Cafeteria
 Sumber : Hasil Analisa

3. Tabel Kebutuhan Ruang Penunjang

a. Tabel Kebutuhan Ruang Penunjang

NO	JENIS RUANG	UKURAN	JML	KAPASITAS	LUAS m ²
1	Mushola	5 X 7	1	30	35 m ²
2	Lavatory	4 X 4.5	2	13	36 m ²
3	Parkir Pengelola dan Karyawan	2.8X 4.8	1	23 mobil	310 m ²
		2 X 1	1	40 motor	80 m ²
4	Parkir pengunjung	2.8 X 4.8	1	36 mobil	483.8 m ²
		2 X 1	1	120 motor	240 m ²
Jumlah					1184.8 m ²
Sirkulasi 20 %					237 m ²
Total Luas					1421.8 m²

Tabel 26 : Dimensi Ruang Penunjang
 Sumber : Hasil Analisa

b. Tabel Kebutuhan Ruang Utilitas Bangunan

NO	JENIS RUANG	UKURAN	JML	LUAS m ²
1	Genset dan Trafo	6 X 8	1	48 m ²
2	R. Control panel	4 X 4	3	48 m ²
3	R. AHU	6 X 6	2	64 m ²
4	R. Chiler	6 X 6	1	36 m ²
5	R. Bak air treatment Mesin water tower	7 X 7	1	49 m ²
6	Saft Elektrikal	2 X 1	2	2 m ²
7	Saft Air	1 X 1	1	1 m ²
Jumlah				248 m ²
Sirkulasi 20 %				49.6 m ²
Total Luas				297.6 m²

Tabel 27 : Dimensi Ruang Utilitas Bangunan
Sumber : Hasil Analisa

Dari keseluruhan kebutuhan ruang dan besaran ruang diatas, diperoleh luasan lantai total adalah **5460.8 m²**

3.3. Prinsip Aktraktif

3.3.1. Dealer yang Aktraktif

Pengertian daria aktraktif berdasarkan kamus bahasa Indonesia adalah bersifat memiliki daya tarik atau sesuatu yang menyenangkan. Suasana ruang yang aktraktif ditunjukkan dengan adanya bentuk atau penampilan bangunan dan ruang. Keputusan mengenai bentuk berkaitan dengan beberapa hal antara lain :

- Skala
- Bentuk
- Warna
- Permainan ketinggian lantai

Semua aspek ini dapat mengubah suasana ruang menjadi dinamis, bebas dan sebagainya. Jenis kegiatan yang akan diwadahi memiliki beberapa kriteria yang dijadikan pertimbangan untuk dapat dikatakan aktraktif, pertimbangan tersebut adalah sebagai berikut :

- Suatu kegiatan yang jarang atau tidak ada ditempat lain seperti : test drive, modifikasi, bongkar pasang, pertunjukan film.

Selain itu aktraktif disini akan diterapkan pada pengolahan tata ruang dalam yaitu pada showroom dengan cara permainan tinggi rendah lantai dan bentukk tempat pajang motor.

Disini bangunan yang aktraktif juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang baru , dinamis, dan tidak monoton dalam ruang gerak. Dealer dikatakan aktraktif apabila memiliki ssesuatu yang berbeda dengan dealer yang lainnya, misalnya pada penampilan bangunan dan penataan tata ruang dengan ciri sebagai berikut :

- Prinsip aktraktif dapat ditunjukkan melalui penggunaan warna pada bangunan misalnya dengan menggunakan warna-warna cerah seperti merah yang terkesan berani, panas, membuat bangunan akan lebih menarik. Warna ini akan lebih dipertegas apabila berbeda dengan warna bangunan di sekitarnya.

- Melalui penataan ruang pameran, prinsip aktraktif dapat diperlihatkan melalui peletakan display sepeda motor yang jarang dipakai pada dealer motor lainnya, misalnya dengan memberikan permainan tinggi rantai pada tempat pameran.
- Prinsip aktraktif yang ditunjukkan dengan perbandingan skala antara manusia dan bangunan.
- Prinsip aktraktif juga ditunjukkan melalui penampilan bangunan yang berbeda dengan bangunan disekitarnya.

Dari prinsip aktraktif tersebut dapat disimpulkan bahwa sebuah bangunan yang menarik adalah bangunan yang “berbeda” dengan bangunan yang lain terutama disekitarnya, dalam artian mengenai karakter kegiatan, bentuk bangunan, penampilan bangunan serta penggunaan bahan material yang digunakan pada bangunan tersebut.

3.3.1. 1. Skala

Pada skala ini penekanan diarahkan pada penggunaan ukuran dan dimensi manusia atau gerak ruang manusia terhadap suatu ruangan yang dirancang. Dalam hal ini ada 3 macam skala ruang yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan yaitu :

1. Skala ruang yang dekat.



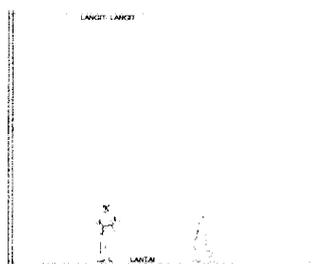
Gambar 35 : Ruang dekat
Sumber : Data Arsitektur

2. Skala ruang sedang.



Gambar 36 : Ruang sedang
Sumber : Data Arsitektur

3. Skala ruang tinggi.



Gambar 37: Ruang tinggi
Sumber : Data Arsitektur

3.3.1.2. Bentuk

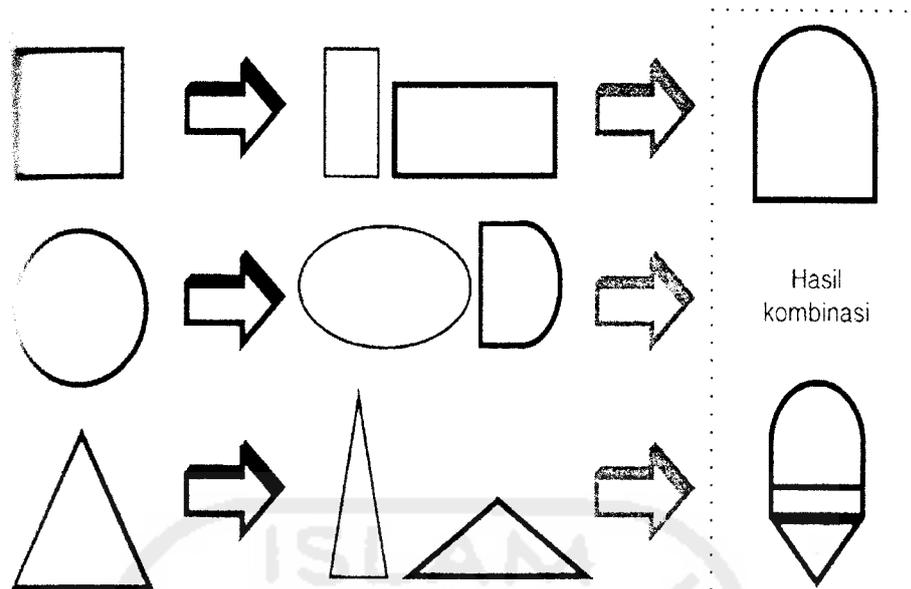
Dalam mendesain atau merancang sesuatu secara ideal, bentuk dan fungsi dari suatu bangunan tidak dapat dipisahkan atau yang lebih dikenal dengan istilah *form must follow function*. Dari penampilannya bentuk dapat dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :

1. Bentuk yang teratur, yaitu bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut dan piramid.
2. Bentuk yang lengkung, yaitu bentuk yang alami.
3. Bentuk yang tidak teratur.

Sedangkan dari sifat atau karakternya, tiap bentuk memiliki kesan tersendiri, antara lain :

1. Bentuk kubus atau persegi mempunyai kesan setabil, statis, formal, monoton dan massif.
2. Bentuk bola atau bulat memberi kesan tuntas, labil, bergerak dan dinamis.
3. bentuk segitiga dan meruncing memberikan kesan aktif, energik, tajam, serta mengarah.

Dari karakter bentuk diatas dapat dilakukan penggabungan bentuk yang akan menjadi suatu komposisi yang baru.



Gambar 38: Komposisi bentuk
Sumber : Arsitektur Lansecap

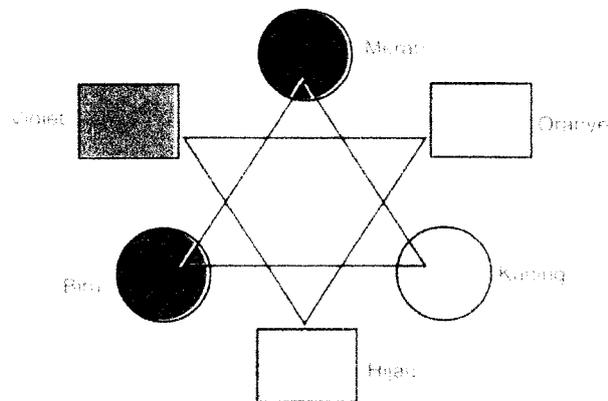
3.3.1.3. Warna

Dalam kaitannya dengan suatu karya arsitektural, warna merupakan salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu objek ataupun ruangan disamping bentuk, bahan, tekstur maupun garis. Warna mampu menimbulkan kesan yang diinginkan oleh si perancangannya dan memiliki efek psikologis yang cukup kuat. Pemilihan suatu warna dapat menjadikan ruangan terlihat luas atau sempit, sejuk atau hangat, dan berat atau ringannya suatu benda.

Keputusan memberikan warna tertentu pada suatu ruangan akan mempengaruhi ketertarikan orang yang akan melihat dan mengunjungi ruangan tersebut, sehingga secara otomatis warna akan menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi yang melihatnya.

Komposisi warna dapat dilakukan dengan berbagai cara, namun cara yang umum digunakan adalah berdasarkan :

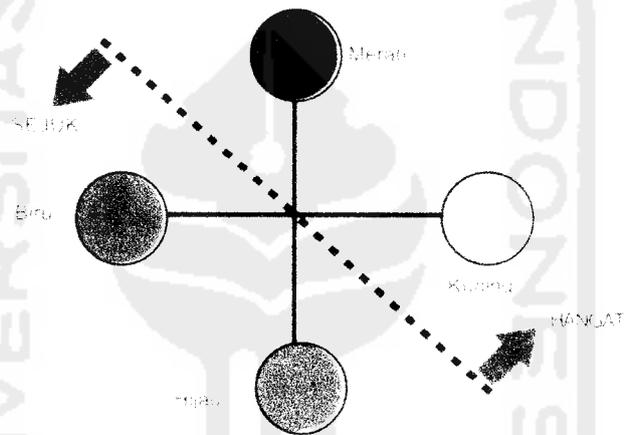
a. Berdasarkan pada tiga warna dasar



Gambar 39: Bentuk lingkaran warna bersumber dari tiga warna

Sumber : Arsitektur Lansecap

b. Berdasarkan pada empat warna dasar



Gambar 40: Bentuk lingkaran warna bersumber dari empat warna

Sumber : Arsitektur Lansecap

Berhubungan dengan ekspresi yang ditimbulkan, berikut merupakan contoh matriks warna.

Warna	Persepsi Waktu	Ukuran	Berat	Volume
Hangat	Waktu melebihi perkiraan. Warna hangat lebih menyenangkan untuk area rekreasi	Benda kelihatan lebih panjang dan lebih besar	Terlihat lebih berat	Ukuran yang tampak lebih kecil
Dingin	Waktu di bawah perkiraan. Penggunaan warna dingin untuk area kegiatan yang rutin atau monoton	Benda kelihatan lebih pendek dan lebih kecil	Terlihat lebih ringan	Ukuran ruang tampak lebih luas

Gambar 41: Matriks warna
Sumber : Arsitektur Lansecap