

UNIVERSITAS

Surabaya

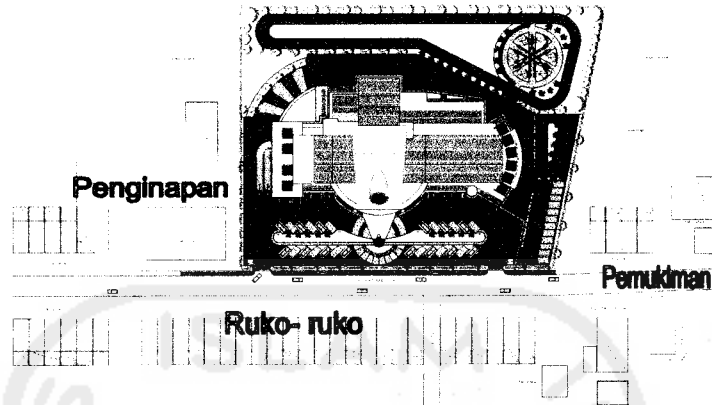
# LAPORAN PERANCANGAN

ES  
\$

## BAB VI

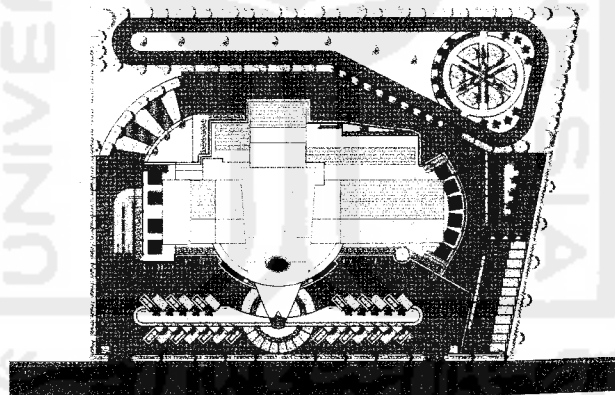
### LAPORAN PERANCANGAN

#### 6.1. Situasi



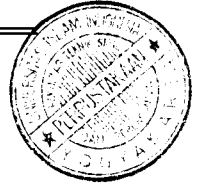
Gambar 42: Situasi di sekitar Site  
Sumber : Hasil Rancangan

Dealer motor Yamaha ini berada diantara bangunan komersial lain yang berupa ruko, penginapan dan adanya pemukiman penduduk.



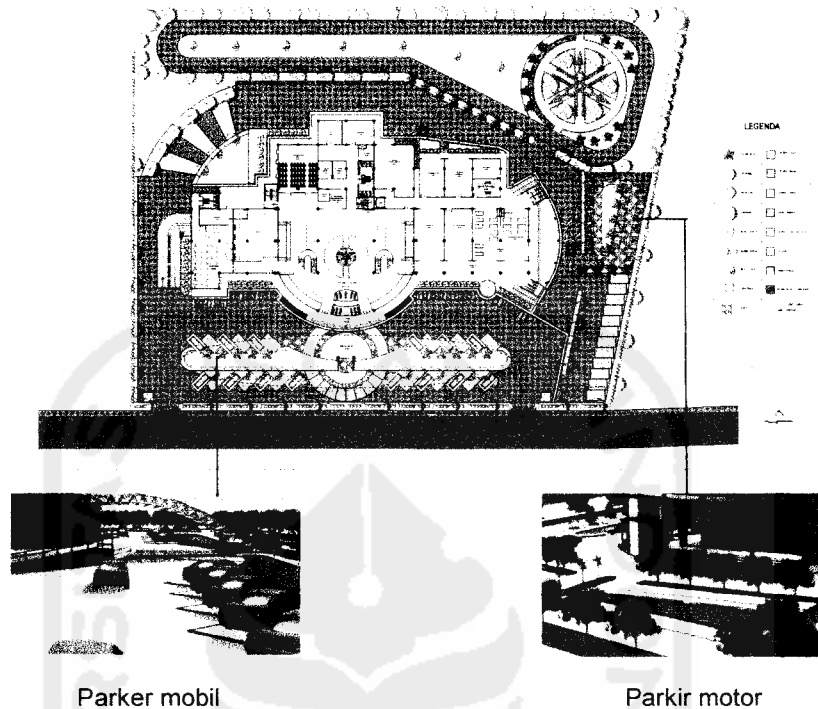
Gambar 43: Situasi di dalam site  
Sumber : Hasil Rancangan

Keadaan disekitar site cukup ramai dan berada dekat dengan jalan utama didaerah ini, sehingga akses menuju bangunan ini sangat mudah baik menggunakan kendaraan umum maupun pribadi.



## 6.2. Site Plan

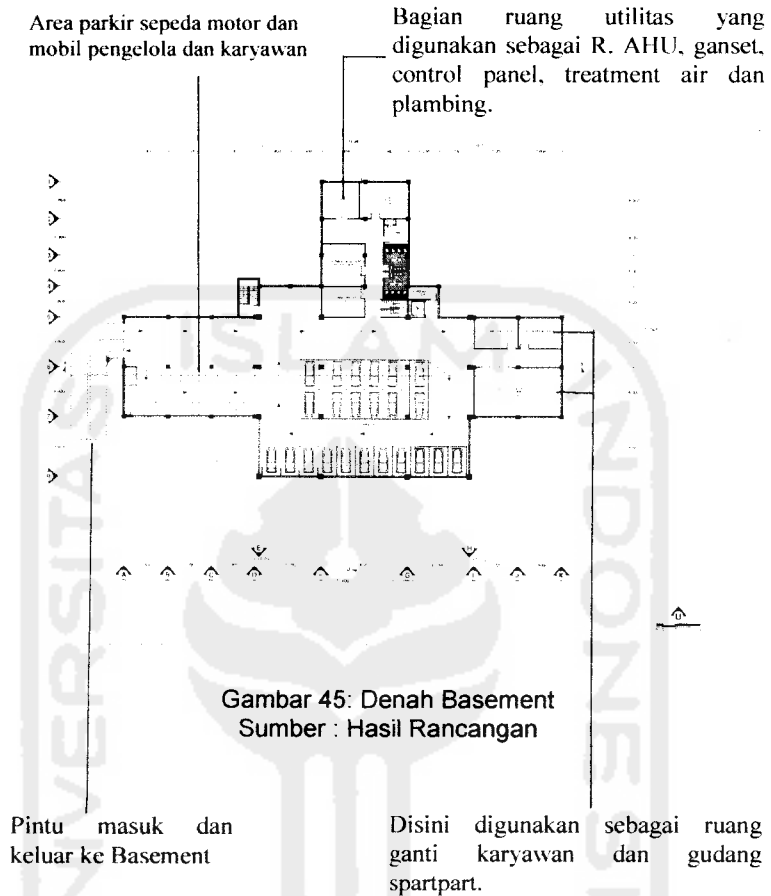
Gambar 44: Site Plan  
Sumber : Hasil Rancangan



- Diatas merupakan parklr kendaraan bagi para pengunjung, sedangkan pengelola dan karyawan berada di basement.
- Pada sisi luar site dibatasi dengan tanaman peneduh sebagai pembatas dan sekaligus penyaring debu maupun udara dari luar site.
- Pada sisi belakang bangunan terdapat lintasan untuk test drive bagi para pengunjung.
- Alur sirkulasi kendraan yang masuk dan keluar dibuat satu arah untuk mengatasi ketidaknyamanan atau kemacetan.
- Disekeliling bangunan dibuat jalan yang dapat di akses oleh kendaraan besar seperti truk suplayer maupun mobil PMK.

### 6.3. Denah

#### 6.3.1. Denah Basement

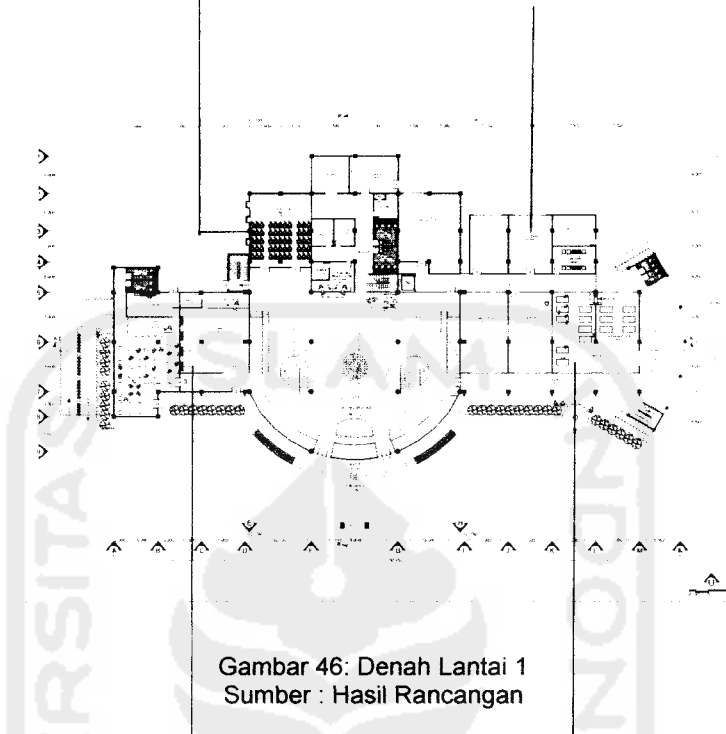


Akses kedalam maupun keluar basement menggunakan jalur dua arah dengan alur sirkulasi linier. Kendaraan yang masuk dan keluar melalui jalur yang dibagi dua.

### 6.3.2. Denah Lantai 1

Ruang pertunjukan film diletakkan dekat dengan tangga darurat guna penyelamatan saat kebakaran.

Ruang pengecatan dan gudang bengkel di buat dengan pintu yang cukup besar agar sirkulasi udara lancar



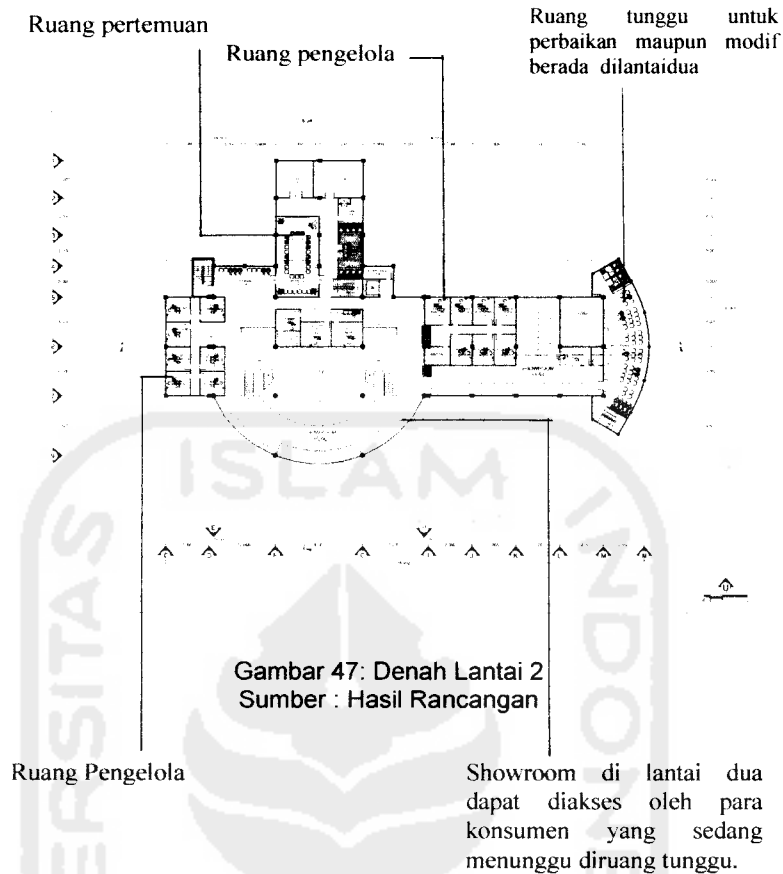
Gambar 46: Denah Lantai 1  
Sumber : Hasil Rancangan

Ruang game dibuat berdekatan dengan showroom dan cafetaria

R. Modifikasi, bengkel dan tempat bongkar pasang juga dibuat dengan bukaan yang lebar antara sisi depan dan belakang.

- Layout showroom pada lantai satu dibuat dengan bentuk simetris agar terlihat seimbang.
- Untuk menghilangkan kesan monoton pada lantai dibuat dengan ketinggian yang berbeda, sehingga lebih terlihat menarik baik alur sirkulasi maupun motor yang dipajang.
- Pada lantai satu, ruangan yang dimanfaatkan lebih banyak untuk para pengunjung.

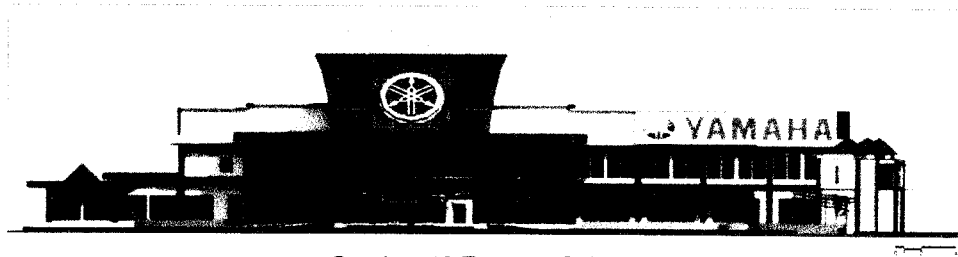
### 6.3.3. Denah Lantai 2



- Dengan adanya void maka pengunjung dapat melihat showroom yang ada dilantai satu dari atas.
- Pada showroom bagian timur pengunjung juga dapat menyaksikan kegiatan bongkar pasang yang ada dibawah melalui void.
- Selama menunggu kendaraan yang diperbaiki, para pengunjung yang menunggu diruang tunggu lantai 2 dapat melihat sepeda motor yang dipamerkan.

## 6.4. Tampak Bangunan

### 6.4.1. Tampak Selatan dan Utara



Gambar 48: Tampak Selatan  
Sumber : Hasil Rancangan

- Simbol Yamaha yang berada pada bagian atap memberikan identitas yang kuat terhadap bangunan ini sebagai dealer sepeda motor Yamaha.
- Dengan warna merah bangunan terlihat lebih berani dan hangat.
- Para pengunjung dapat melihat sepeda motor yang dipamerkan dengan adanya bukaan yang lebar dan transparan.



Gambar 49: Tampak Utara  
Sumber : Hasil Rancangan

- Warna biru pada atap dapat menyejukkan warna merah dari bagian bangunan.
- Bukaan yang cukup lebar juga diberikan pada sisi bangunan ini agar view keluar bangunan masih dapat dirasakan.
- Struktur kolom dan balok terlihat dengan jelas.

#### 6.4.2. Tampak timur dan Barat



Gambar 50:Tampak Timur  
Sumber : Hasil Rancangan

- Penggunaa struktur atap yang diexpos memberikan kesan teknologi terhadap bangunan yang berfungsi sebagai dealer sepeda motor Yamaha ini, sekaligus memberi daya tarik tersendiri.
- Komposisi bentuk dapat terlihat jelas, dengan adanya perpaduan antara bentuk lengkung, segitiga dan persegi.
- Bukaan lebar juga diberikan pada ruang tunggu agar kenyamanan dapat dirasakan para pengunjung.

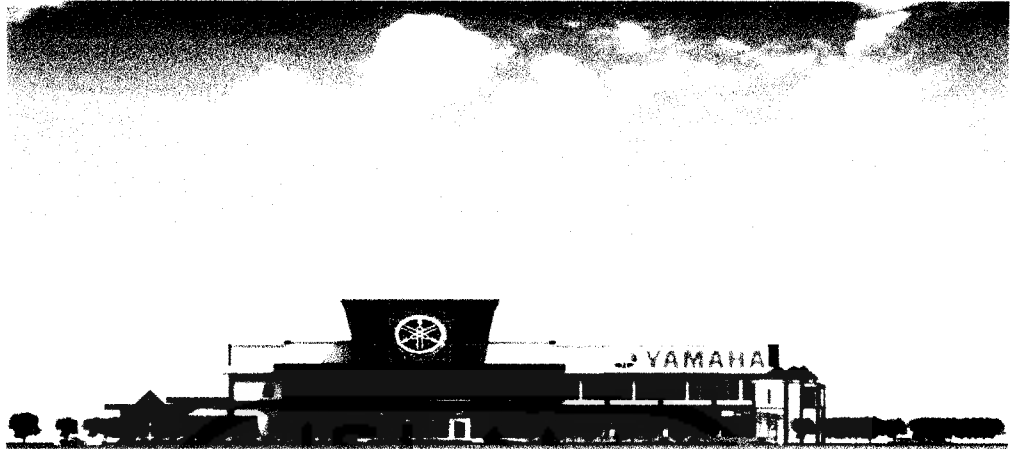


Gambar 51:Tampak Barat  
Sumber : Hasil Rancangan

- Penggunaan atap miring dimaksimalkan guna mengurangi beban atap terhadap air hujan.
- Bentuk lengkung pada atap akan mudah dilalui oleh angin, sehingga beban angin berkurang.



### 6.4.3. Tampak Kawasan



Gambar 52: Tampak Kawasan dari Selatan  
Sumber : Hasil Rancangan

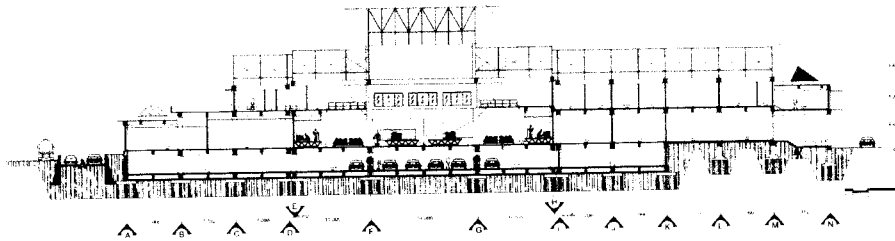


Gambar 53: Tampak Kawasan dari Barat  
Sumber : Hasil Rancangan

- Pada site diberikan banyak tanaman yang berfungsi sebagai pembatas lingkungan disekitar site dan membantu dalam proses penyaringan debu dan udara dari luar.
- Pada area parkir tanaman juga berfungsi sebagai peneduh.
- Dengan adanya landscape yang baik diharapkan mampu memberikan daya tarik bagi para pengunjung sebelum masuk kedalam bangunan.

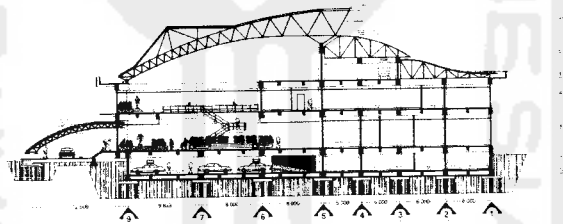
## 6.5. Potongan Bangunan

### 6.5.1. Potongan A-A dan B-B



Gambar 54: Potongan A-A  
Sumber : Hasil Rancangan

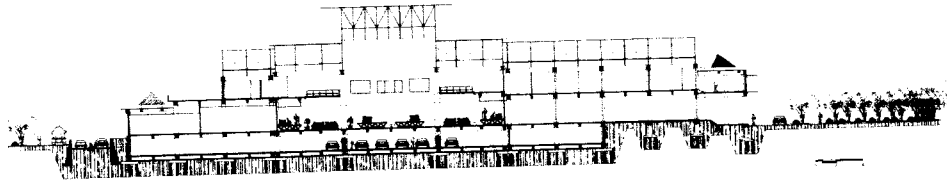
- Struktur bangunan menggunakan beton bertulang dan baja.
- Pada atap utama menggunakan space frame yang diexpose dan penutup atap berupa polikarbonat agar sinar matahari dapat menerangi bangunan bagian dalam



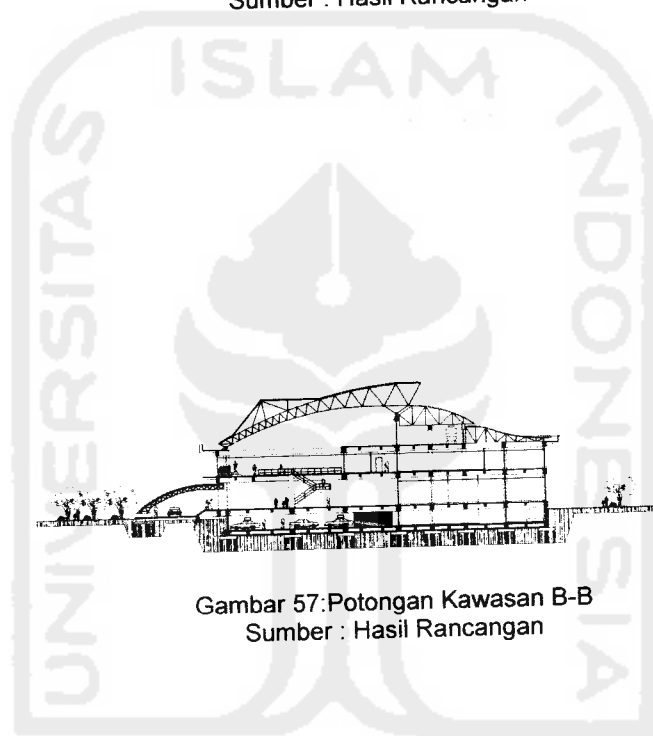
Gambar 55 : Potongan B-B  
Sumber : Hasil Rancangan

- Tinggi lantai bangunan ada yang dibedakan berdasarkan fungsi dan kebutuhan.
- Tinggi ruang pada bangunan ini dibedakan guna mendapatkan kesan tertentu.

### 6.5.2. Potongan Kawasan A-A dan B-B



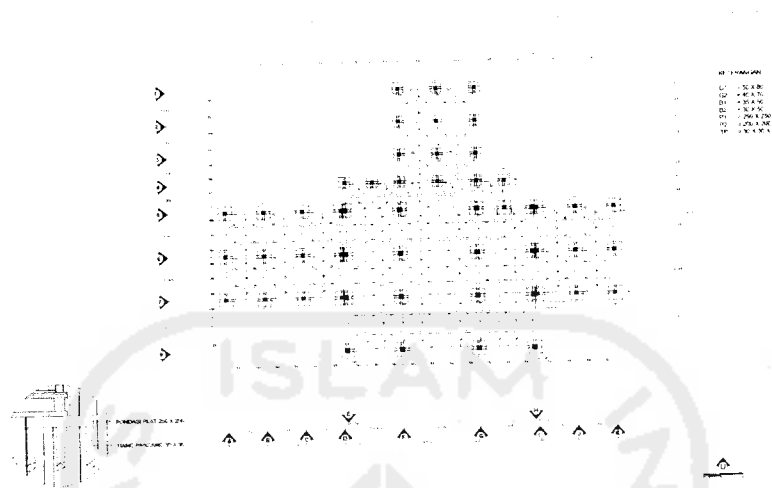
Gambar 56: Potongan Kawasan A-A  
Sumber : Hasil Rancangan



Gambar 57: Potongan Kawasan B-B  
Sumber : Hasil Rancangan

## 6.6. Rencana Struktur

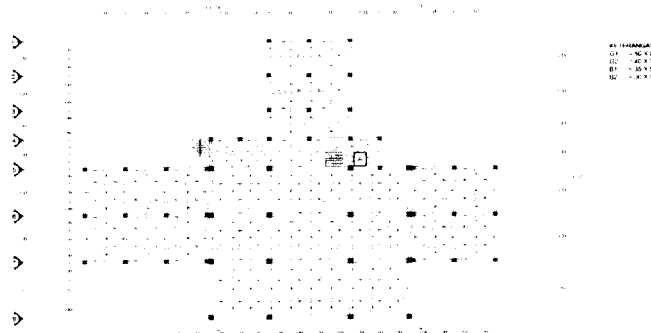
### 6.6.1. Rencana Pondasi



Gambar 58 : Rencana Pondasi Basement  
Sumber : Hasil Rancangan

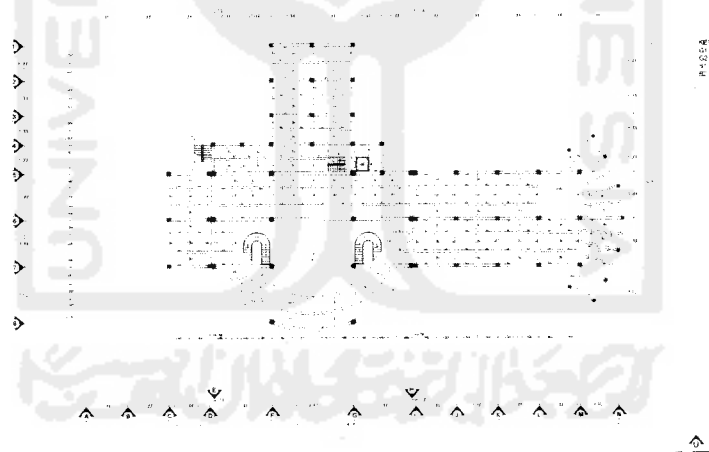
- Pondasi yang digunakan pada bangunan ini adalah pondasi setempat yang berupa plat lantai.
- Karena kondisi tanah yang labil, maka penggunaan tiang pancang digunakan.

### 6.6.2. Rencana Balok



Gambar 59 : Rencana Balok Lantai 1  
Sumber : Hasil Rancangan

- Struktur bangunan berupa struktur rangka ( frame struktur), yang terdiri dari kolom dan balok.

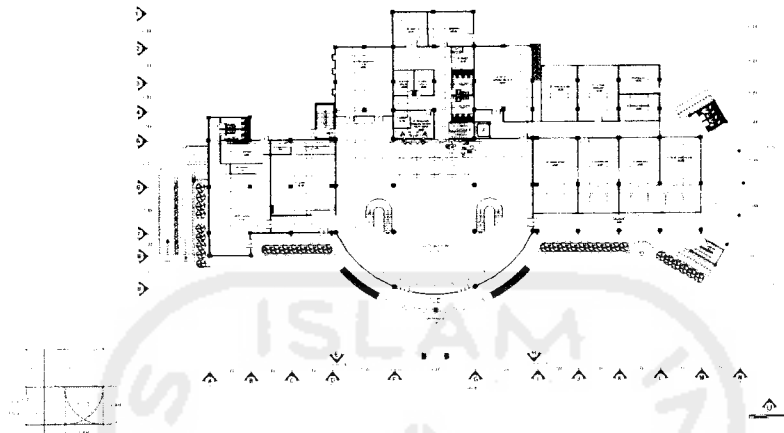


Gambar 60 : Rencana Balok Lantai 2  
Sumber : Hasil Rancangan

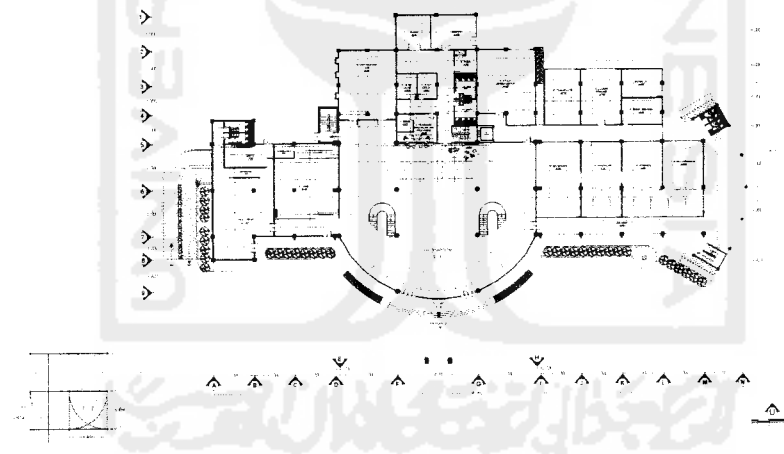
- Struktur bangunan berupa struktur rangka ( frame struktur), yang terdiri dari kolom dan balok.

## 6.7. Rencana Utilitas

### 6.7.1. Rencana Splinkler



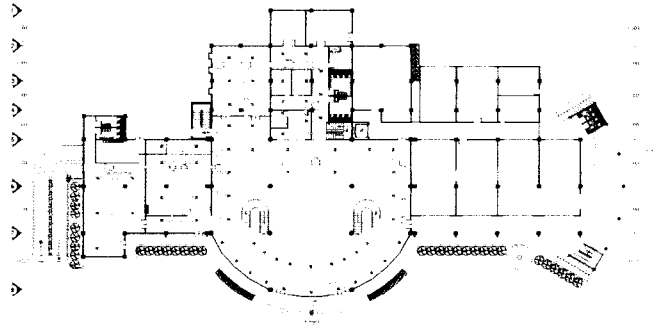
Gambar 61 : Rencana Splinkler Lantai 1  
Sumber : Hasil Rancangan



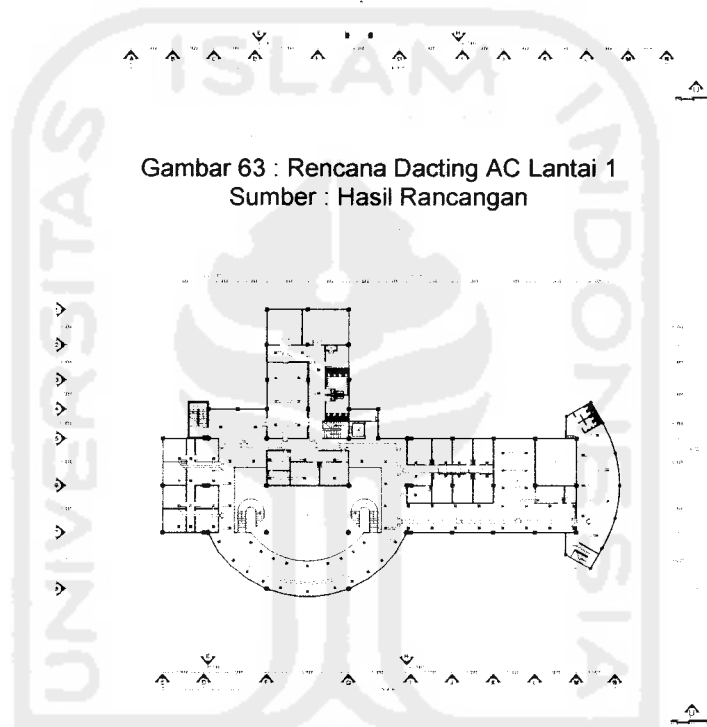
Gambar 62 : Rencana Splinkler Lantai 2  
Sumber : Hasil Rancangan

- Radius pancaran nozzle didasarkan pada tingkat bahaya pada fungsi bangunan. Pada bangunan ini tingkat yang digunakan adalah tingkat berat .
- Jarak nozzle yang dipasang adalah 3 x 3 meter ( 9 m<sup>2</sup>).

## 6.7.2 Rencana Dacting AC



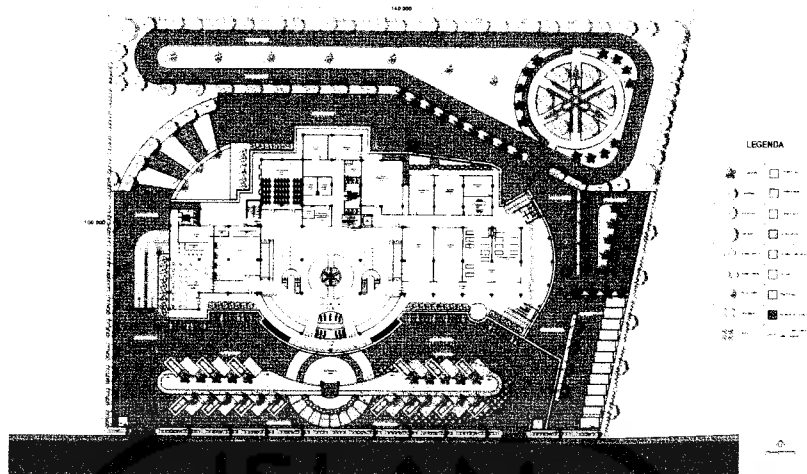
Gambar 63 : Rencana Dacting AC Lantai 1  
Sumber : Hasil Rancangan



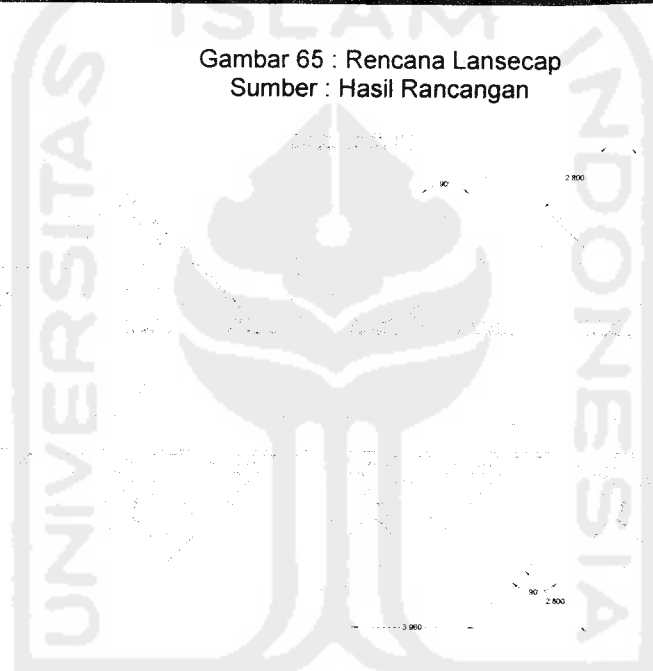
Gambar 64 : Rencana Dacting AC Lantai 2  
Sumber : Hasil Rancangan

- Pada bangunan ini menggunakan penghawaan buatan pada bagian ruangan yang memiliki aktifitas sepenuhnya didalam bangunan dengan menggunakan AC central, seperti showroom, cafeteria dsb.
- Penghawaan alami digunakan pada ruangan yang memiliki hubungan dengan ruang luar, seperti bengkel, modifikasi, bongkar pasang dan penjualan spartpart.

## 6.8.Rencana Lansecap



Gambar 65 : Rencana Lansecap  
Sumber : Hasil Rancangan



Gambar 66 : Rencana Lansecap  
Sumber : Hasil Rancangan

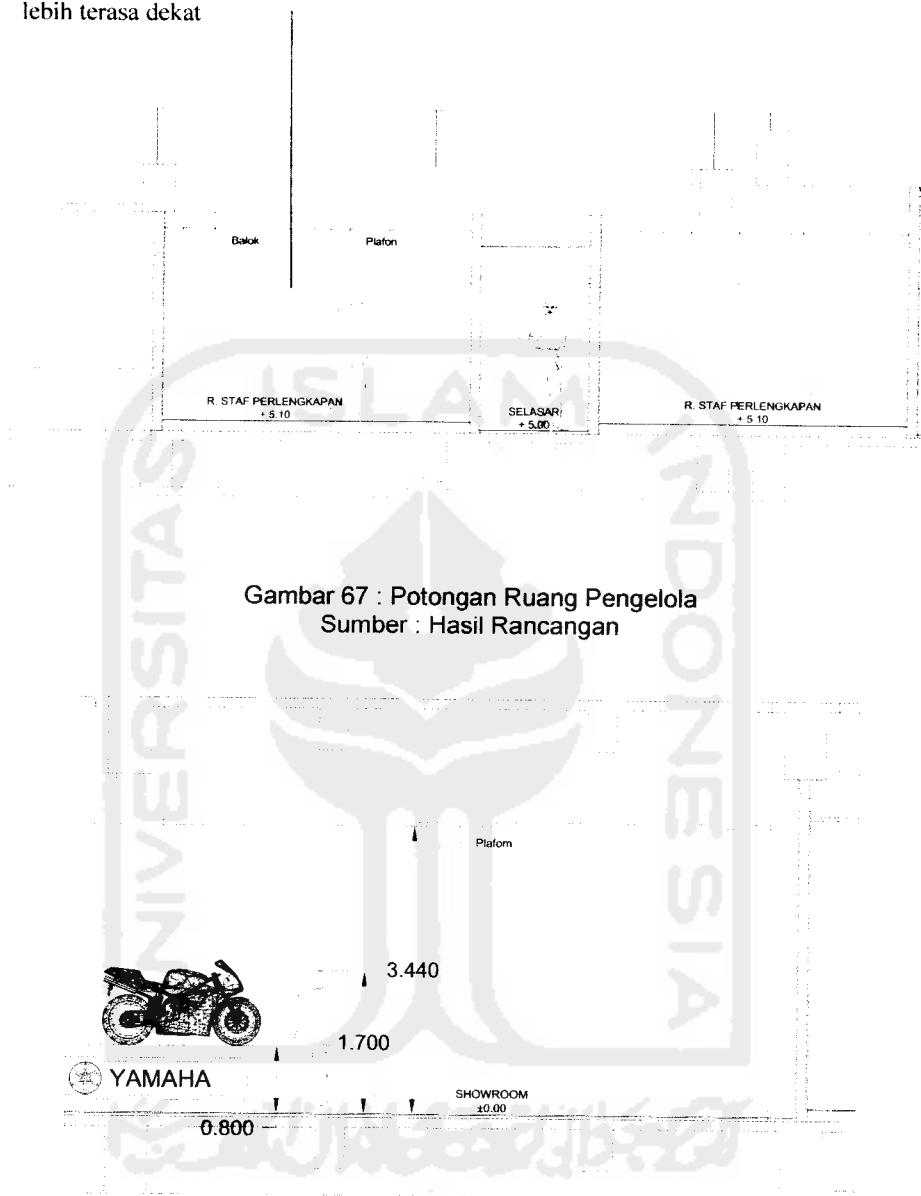
- Pada tempat parkir, tanaman berfungsi sebagai peneduh sekaligus pengarah bagi manusia. Tanaman diatas palem dan biola cantik.
- Untuk perkerasan digunakan paving blok yang berukuran 10x20 cm. Perbedaan warnapada paving digunakan untuk membedakan tempat parkir dan jalan.
- Lampu taman ditempatkan diantara tanamanuntuk penerangan taman pada saat malam hari.



## 6.9. Detail Arsitektural

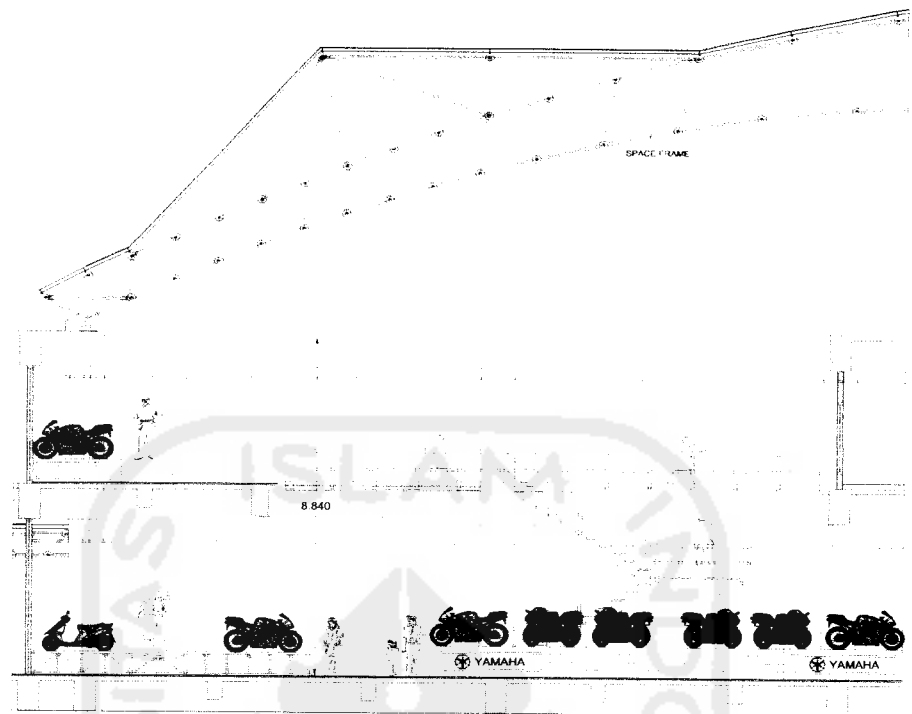
### 6.9.1. Skala

Perbandingan Skala antara ruangan pengelola dan manusia lebih terasa dekat

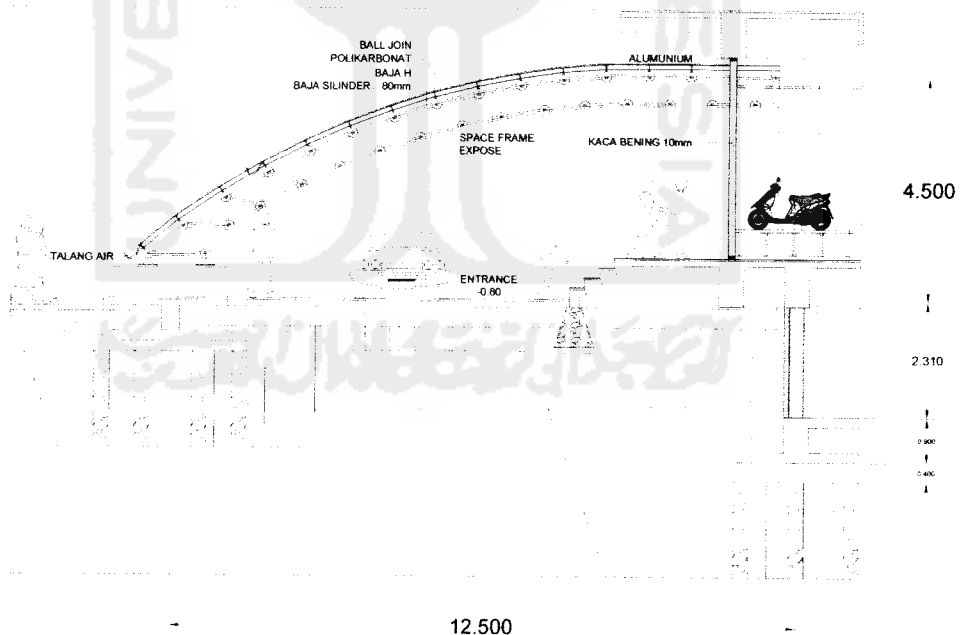


Gambar 67 : Potongan Ruang Pengelola  
Sumber : Hasil Rancangan

Gambar 68 : Potongan Ruang Showroom  
Sumber : Hasil Rancangan



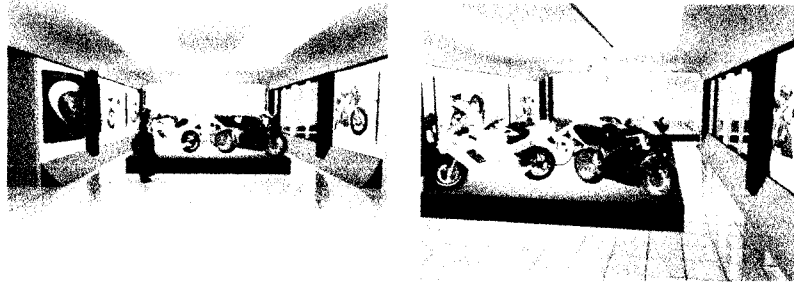
Gambar 69 : Potongan Ruang Showroom  
Sumber : Hasil Rancangan



Gambar 70 : Potongan Entrance  
Sumber : Hasil Rancangan

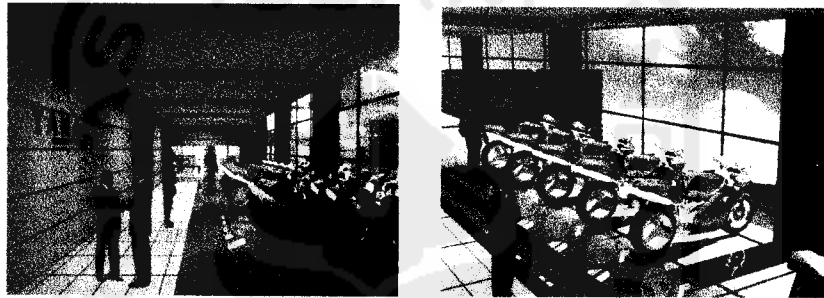
## 6.10. Perespektif Interior

### 6.10.1. Interior Showroom



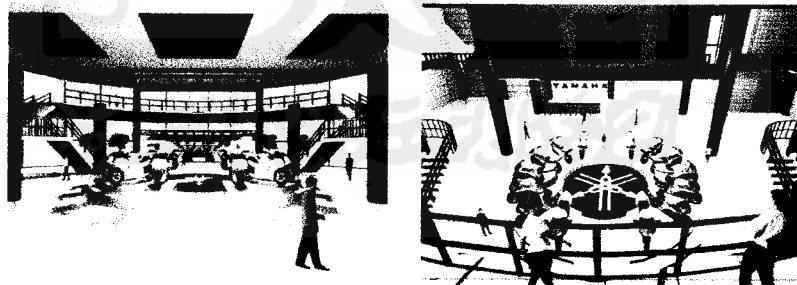
Gambar 71 : Interior Showroom Lantai 2  
Sumber : Hasil Rancangan

- Warna biru akan memberikan kesan yang sejuk pada ruang pameran.
- Lampu membantu sepeda motor yang dipamerkan menjadi lebih menarik.



Gambar 72 : Interior Showroom Lantai 2  
Sumber : Hasil Rancangan

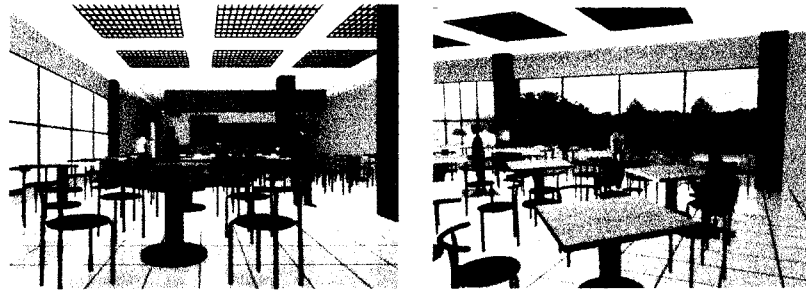
- Kombinasi warna yang digunakan adalah merah dan silver memberikan kesan hangat.
- Bukaan yang besar dan berbahan kaca bening membuat motor yang ada di dalam terlihat dan para pengunjung masih dapat merasakan view di luar.



Gambar 73 : Interior Showroom Lantai 1  
Sumber : Hasil Rancangan

- Showroom lantai 1 diberi warna silver dan merah untuk menimbulkan kesan yang menyenangkan serta membuat ruangan menjadi lebih besar ukurannya.

### 6.10.2. Interior Cafeteria



Gambar 74 : Interior Cafeteria  
Sumber : Hasil Rancangan

- Warna orange menimbulkan kesan yang dapat menambah nafsu makan bagi para pengunjung.
- Sambil makan pengunjung dapat melihat suasana yang ada diluar ruangan.

### 6.10.3. Interior Ruang Tunggu

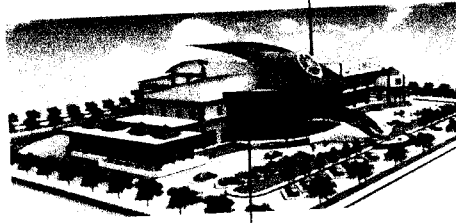


Gambar 75 : Interior Ruang tunggu  
Sumber : Hasil Rancangan

- Untuk kegiatan yang monoton seperti menunggu , warna pada ruangan ini diberi biru agar terasa lebih sejuk dan adem.
- Kemudian pengunjung juga dapat melihat keluar bangunan yang terdapat tanaman-tanaman.

### 6.11. Perespektif Eksterior

Simbol Yamaha penguat identitas bangunan



Struktur atap menggunakan space frame.



Gambar 76 : Eksterior bangunan  
Sumber : Hasil Rancangan

Bukaan kaca yang lebar

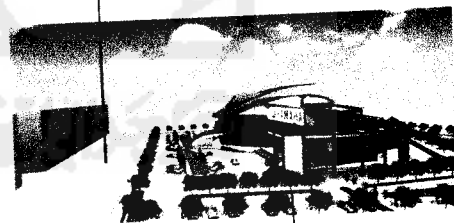
Area parkir motor dan mobil sebagian diletakkan dekat dengan bangunan.

- Konsep gubahan mas yang mengkombinasikan antara berbagai bentuk dasar seperti lengkung, segitiga dan persegi pada bangunan Dealer sepeda motor Yamaha ini.
- Masa bangunan tidak terlihat monoton dan terlihat lebih menarik dari bangunan disekitarnya.

Lintasan test drive bagi para pengunjung.



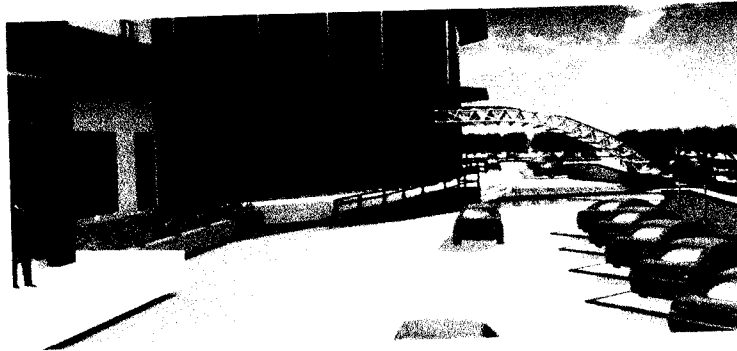
Jalan Permaisuri, merupakan jalan utama.



Gambar 77 : Eksterior bangunan  
Sumber : Hasil Rancangan

Area parkir sepeda motor

Area parkir sepeda mobil

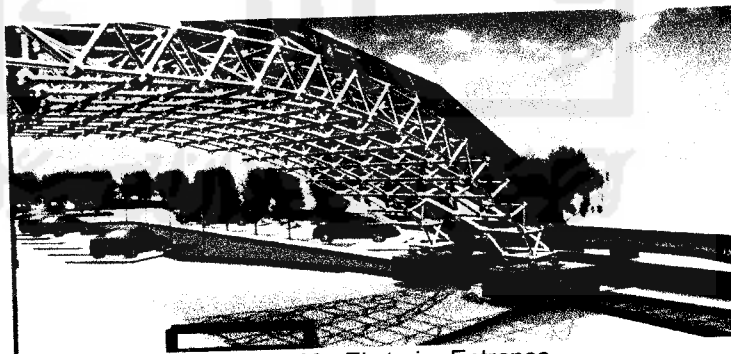


Gambar78 : Eksterior Area Parkir  
Sumber : Hasil Rancangan

- Parkir kendaraan dekat dengan akses kebangunan.



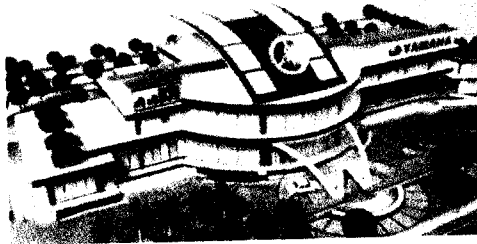
Gambar 79 : Eksterior Entrance  
Sumber : Hasil Rancangan



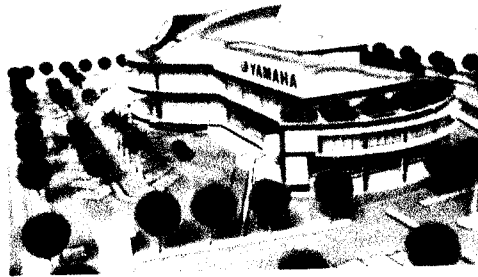
Gambar 80 : Eksterior Entrance  
Sumber : Hasil Rancangan

- Struktur space frame pada bagian depan bangunan memberikan tampilan yang beda pada bngunan ini.

## 6.12. Gambar Maket



Gambar 81 : Eksterior Bangunan  
Sumber : Hasil Rancangan



Gambar 82: Eksterior Bangunan  
Sumber : Hasil Rancangan



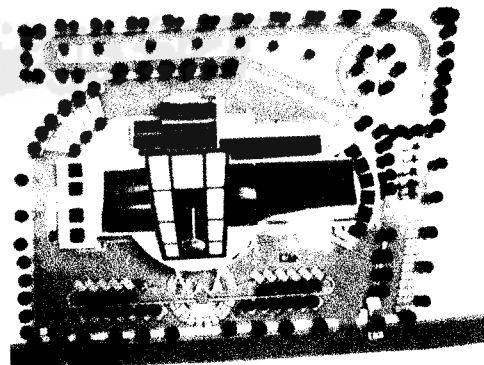
Gambar 83 : Tampak Depan  
Sumber : Hasil Rancangan



Gambar 84: Tampak Samping  
Sumber : Hasil Rancangan

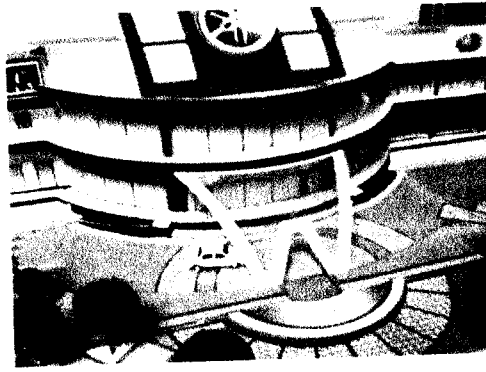


Gambar 85 : Tampak Belakang  
Sumber : Hasil Rancangan

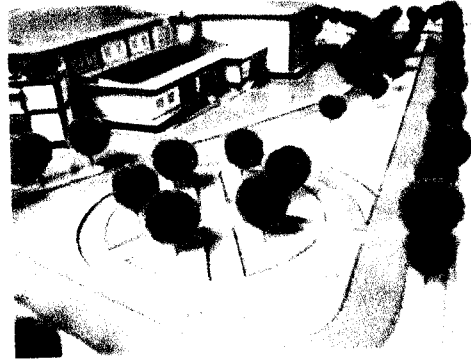


Gambar 86: Tampak Atas  
Sumber : Hasil Rancangan

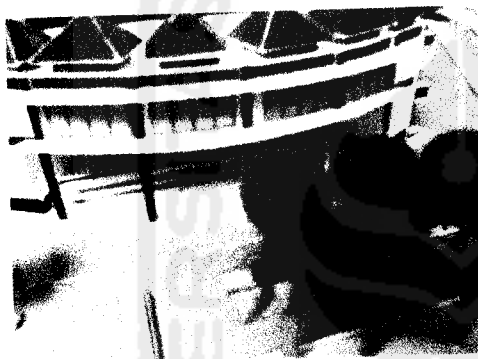
DEALER SEPEDA MOTOR YAMAHA DI TANJUNG UBAN KEP. RIAU  
*Penekanan Pada Tata Ruang yang Akiraktif  
Guna meningkatkan penjualan.*



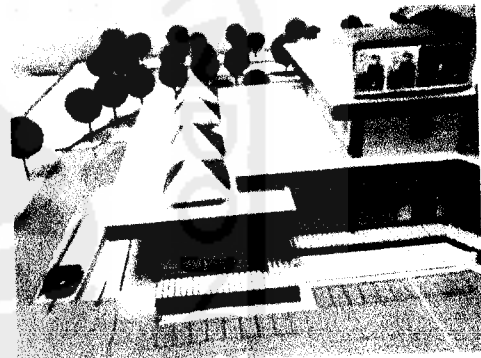
Gambar 87 : Entrance  
Sumber : Hasil Rancangan



Gambar 88: Lintasan Test Drive  
Sumber : Hasil Rancangan



Gambar 89 : Eksterior R. Tunggu  
Sumber : Hasil Rancangan



Gambar 90: Eksterior Cafeteria  
Sumber : Hasil Rancangan