

PERPUSTAKAAN FTS
 HADIAN/SELL
 TGL. TERIMA : 12 Maret 2007
 NO. JUDUL : 00 2298
 NO. INV. : 51200029800
 NO. INDUK. :

TUGAS AKHIR

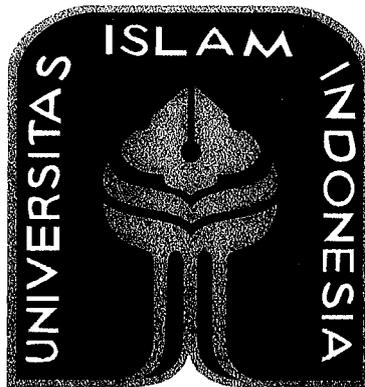
**SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR
 DI BANDUNG JAWA BARAT**

*Tampilan Bangunan Yang Atraktif Dan Sirkulasi Yang Efisien
 Dalam Bangunan*

**MOTORCYCLES SHOWROOM AND REPAIRING
 IN BANDUNG WEST JAVA**

*Attractive And Efficiency Circulation As Building
 Performance Criteria*

R.
 71-5522
 Ban
 5
 A



viii, 72: Aisl : Camp: 28

الجامعة الإسلامية
 الاندونيسية

Disusun Oleh :

MARTDUGA BANTOLO

01 512 042

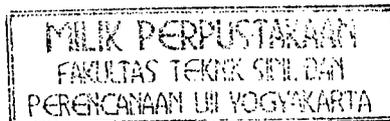
JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2006

• Peramal. Ms.
 • fas. Perencanaan
 • Show room dan Bengkel
 • Spd Motor
 • Konsep. Data Peluang
 • detail



TUGAS AKHIR

**SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR
DI BANDUNG JAWA BARAT**

*Tampilan Bangunan Yang Atraktif Dan Sirkulasi Yang Efisien
Dalam Bangunan*

MOTORCYCLES SHOWROOM AND REPAIRING

IN BANDUNG WEST JAVA

*Attractive And Efficiency Circulation As Building
Performance Criteria*



Disusun Oleh :
MARTDUGA BANTOLO
01 512 042

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

2006

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR
DI BANDUNG JAWA BARAT**

Disusun Oleh :
Martduga Bantolo

01 512 042

Yogyakarta, Agustus 2006

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Ir. Hj. Rini Darmawati, MT.

Mengetahui

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

Ketua Jurusan



Ir. Hastuti Saptorini, MA.

Bacalah.....

Dan Tuhanmu Amat Mulia.

Yang Telah Mengajarkan Dengan Pena.

Dia Telah Mengajarkan Kepada Manusia

Apa Yang Tidak Diketahui...

(Sutar Al-Alaq : 3 – 5)

Kupersembahkan

Laporan Tugas Akhirku ini untuk :

Bapak Dan Alm. Ibuku Tercinta,

Adikku Febo dan Bhita tersayang.

Terima Kasih.....

Atas do'a dan semua dukungannya

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, petunjuk dan kemudahannya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga atas segala dukungan dan bantuan dari :

1. Bapak, Ibu, kakak dan adik-adikku tercinta yang telah memberikan semua dukungan dan dorongan material maupun spiritual.
2. Ir. Revianto B. S, M.Arch. selaku wakil Dekan Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
3. Ir. Hastuti Saptorini, MA. selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
4. Ir. Hj. Rini Darmawati, MT. selaku dosen pembimbing tugas akhir.
5. Keluarga di Yogyakarta atas semua dorongan dan bimbingannya.
6. Yayang Bhita, atas semua semangat, dorongan dan perhatiannya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman Arsitek 2001, Adi, Aloen Bob, Hohok, Hanan, Pipit sate, Iq-ball, Teddy, Ucup, Jorzi, atas semua dukungannya.
8. Crew Sami Guna Biang Tenda, atas kerja samanya.
9. Mas Nawi TTR, atas bantuan maketnya.
10. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT memberikan balasannya yang berlipat atas segala dorongan dan bantuannya, amin.....

Penulis menyadari skripsi ini tidak lepas dari kekurangan, maka kritik dan saran guna perbaikan selalu diharapkan. Semoga bermanfaat bagi rekan-rekan dan kita semua.

Yogyakarta, Agustus 2006
Penulis

Martduga Bantolo

DAFTAR ISI

Lembar Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	v
Abstraksi.....	vi
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Gambar.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	5
1.3 Tujuan dan Sasaran.....	5
1.4 Lingkup Penulisan.....	5
1.5 Penjelasan Proyek.....	6
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.7 Metode Pembahasan.....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	8
1.9 Keaslian Penulisan.....	8
1.10 Kerangka Pola Pikir.....	9
BAB II TINJAUAN SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR	
2.1 Pengertian Showroom Dan Bengkel.....	10
2.2 Showroom Yang Atraktif.....	13
2.3 Showroom Dan Bengkel Sepeda Motor.....	14
2.4 Pemilihan Lokasi Dan Site.....	22
2.5 Tinjauan Study Bangunan.....	24
BAB III ANALISA SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR	
3.1 Analisa Site.....	27
3.2 Analisa Besaran Ruang.....	30
3.3 Analisa kegiatan.....	36
3.4 Analisa Sirkulasi.....	38
3.5 Analisa Tata Vegetasi Dan Kontur Tanah.....	39
3.6 Analisa Penampilan Bangunan.....	40
3.7 Analisa Tata Ruang Dalam.....	41
3.8 Analisa Sistim Utilitas.....	42
BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	
4.1 Konsep Penentuan Lokasi Dan Site.....	44
4.2 Konsep Kegiatan.....	44
4.3 Konsep Kebutuhan Ruang.....	44
4.4 Konsep Zoning.....	45
4.5 Konsep Sirkulasi.....	46
4.6 Konsep Penampilan Bangunan.....	46
4.7 Konsep Tata Vegetasi Dan Kontur Tanah.....	47
4.8 Konsep Pengendalian Kebisingan.....	47
4.9 Konsep Display.....	48
4.10 Konsep Pengkondisian Udara.....	49
4.11 Konsep Sistim Utilitas.....	49
Daftar Pustaka.....	ix
Lampiran Gambar Kerja.....	x

SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR
DI BANDUNG JAWA BARAT
MOTORCYCLES SHOWROOM AND REPAIRING
IN BANDUNG WEST JAVA

MARTDUGA BANTOLO
01 512 042

Dosen Pembimbing
Ir. Hj. Rini Darmawati, MT.

ABSTRAKSI

Perkembangan dalam bidang perdagangan sepeda motor di Yogyakarta menunjukkan angka terjadinya peningkatan penjualan. Peningkatan ini akan berkembang pula tempat untuk memasarkannya. Dari hal tersebut semakin menunjukkan bahwa perlunya suatu fasilitas untuk mewadahnya yaitu showroom sepeda motor. Seiring dengan semakin banyaknya showroom sepeda motor yang berdiri, sepertinya hal ini belum dapat menyelesaikan permasalahan. Karena berdirinya showroom-showroom, dikhawatirkan akan timbul permasalahan baru yaitu persaingan yang tidak sehat. Persaingan ini dengan menaikkan harga jual pada produk tertentu atau menurunkannya dengan mengurangi nilai keunggulan sepeda motor. Dengan demikian untuk menghindari hal tersebut perlu adanya usaha bagaimana mewujudkan suatu wadah bagi kegiatan perdagangan atau pameran yang disatukan pada suatu tempat tertentu. Tempat ini harus mempunyai daya tarik tersendiri bagi penyewa atau pengunjung.

Di dalam perancangan bangunan ini daya tarik yang ditunjukkan adalah bentukan atau fasade bangunan yang menarik yaitu dengan mengambil komponen-komponen sepeda motor yang kemudian ditransformasikan ke dalam bangunan. Untuk efisiensi antar ruang yaitu dengan mendekatkan ruang-ruang agar pencapaiannya lebih efisien dan tidak terlalu jauh.

Pada pelaksanaannya daya tarik tersebut ditunjukkan dengan cara atur ruang atraktif dan rekreatif. Metode ini ditampilkan dengan adanya jenis kegiatan. Jenis kegiatan itu misalnya adanya perbengkelan dengan memberikan fasilitas berupa lahan uji coba dan kegiatan hobby seperti memodifikasi sepeda motor. Sedangkan rekreatif adanya kegiatan yang menghibur seperti perfilman, cafetaria, dan game. Tetapi jenis kegiatan tersebut tanpa ditunjang dengan pengaturan ruang yang menarik belum dikatakan atraktif dan rekreatif. Sehingga perlu adanya metode cara dengan mengatur ruang misalnya suasana yang mencolok berbeda dari ruang misalnya suasana yang mencolok berbeda dari ruang yang lainnya, penataan interior atau dapat juga dengan pemilihan bahan lantai, plafon dan lain sebagainya.

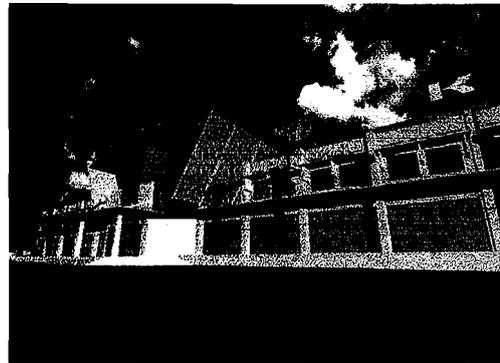
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Halaman 3
Tabel 2.1	Halaman 19
Tabel 2.2	Halaman 19
Tabel 2.3	Halaman 19
Tabel 2.4	Halaman 20
Tabel 2.5	Halaman 20
Tabel 2.6	Halaman 21
Tabel 2.7	Halaman 21
Tabel perbandingan study bangunan.....	Halaman 26
Tabel 3.1	Halaman 34
Tabel 3.2	Halaman 35
Tabel 3.3	Halaman 35
Tabel kebutuhan ruang kegiatan utama	Halaman 45

DAFTAR GAMBAR

Gambar analisa tata bangunan pada site.....	28
Gambar analisa cara memecah kebisingan.....	29
Gambar analisa sirkulasi.....	38
Gambar analisa tata vegetasi dan kontur.....	39
Gambar potongan tata vegetasi dan kontur	39
Gambar analisa kebisingan pada test drive.....	40
Gambar analisa kebisingan pada sirkuit dan parkir.....	40
Gambar analisa penampilan bangunan.....	41
Gambar analisa display sepeda motar baru.....	42
Gambar analisa display sepeda motor bekas/setengah pakai.....	42
Gambar analisa jaringan pompa udara.....	43
Gambar analisa pembuangan asap kendaraan.....	43
Gambar konsep penampilan bangunan.....	46
Gambar konsep vegetasi dan kontur tanah.....	47
Gambar potongan konsep tata vegetasi dan kontur tanah	47
Gambar konsep pengendalian kebisingan pada sirkuit dan parkir.....	48
Gambar konsep penghawaan alami.....	49
Gambar analisa jaringan pompa udara.....	49
Gambar analisa pembuangan asap udara.....	49

PENDAHULUAN



MOTORCYCLES SHOWROOM AND REPAIRING IN BANDUNG WEST JAVA

*Atractive And Efficiency Circulation As Building
Performance Criteria*

BAB I
BAGIAN I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Perkembangan Teknologi Sepeda Motor¹

Perkembangan teknologi sepeda motor dimulai sejak tahun 1885 di Jerman, dimana sepeda motor pertama diciptakan oleh insinyur Jerman, Gottlieb Daimler yang menggunakan bahan bakar bensin. Untuk perkembangan selanjutnya diikuti oleh negara-negara Eropa lainnya seperti Inggris yang menghasilkan berbagai merk sepeda motor seperti BSA, ARIEL, NORTON, AJS dan sebagainya. Kemudian diikuti oleh Amerika dan negara-negara di kawasan Asia.

Beberapa tahun kemudian banyak muncul merk-merk sepeda motor dengan berbagai jenis dan keunggulan masing-masing. Adapun merk-merk yang muncul tersebut sampai di Indonesia dan menjadi trend.

1.1.2 Perkembangan Sepeda Motor Di Indonesia²

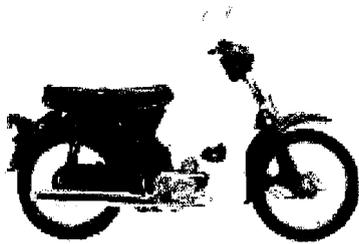
Pada tahun 1968 pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang bea masuk untuk kendaraan bermotor yang di Impor. Dengan adanya kebijakan pemerintah tersebut maka munculah berbagai merk sepeda motor yang sampai Indonesia antara lain Yamaha, Suzuki, Kawasaki, Honda. Bahkan pada akhir-akhir ini banyak bermunculan motor cina atau yang biasa disebut *mocin* antara lain Sancx, Kymco, Viar, Nasha dan masih banyak lagi yang harga jualnya lebih rendah.

Di Indonesia peningkatan penjualan motor mencapai 30% untuk setiap tahunnya, hal ini membuktikan bahwa sepeda motor masih menjadi alat transportasi yang utama bagi sebagian masyarakat kita. Bahkan pada akhir-akhir ini sepeda motor sangat dibutuhkan oleh banyak orang karena adanya kenaikan bahan bakar minyak (BBM) pada awal oktober 2005 kemarin, dimana orang sangat berat mengisi bahan bakar minyak untuk kendaraan mereka terutama mobil.

¹ Motor Plus, 145/ II / Sabtu 8 September 2001

² Ibid

Pada saat awal terbentuknya perusahaan, keseluruhan komponen masih didatangkan dari Jepang dalam bentuk terurai atau *CKD (Completely Knock Down)*.³ Baru mulai tahun 1974 seiring dengan ketentuan pemerintah untuk melakukan program lokalisasi komponen, secara bertahap komponen mulai dibuat di dalam negeri.



1974 C 70 MK1



1975 CB 100 K3



1988 C 100

Jumlah produksi mengalami peningkatan secara bertahap, mulai dari total produksi yang sekitar 1500 unit selama tahun 1971, meningkat menjadi 30 ribu unit pada tahun berikutnya, sampai 30 tahun kemudian (tahun 2002) dimana produksi mampu mencapai 150 ribu unit per-bulannya.

Begitu pula dengan jenis komponen yang diproduksi secara lokal, dimana kandungannya selalu meningkat dari tahun ke tahun, saat ini kandungan lokal untuk tipe bebek sudah mencapai 92%. Ini berarti hanya tinggal 8% komponen lagi yang perlu diimpor dari luar, dimana jumlah inipun hanya yang berkaitan dengan bagian engine (mesin) saja. Diluar itu seluruhnya sudah diproduksi di dalam negeri.

³ www.astra-honda.com

⁴ Liberasi otomotif di Indonesia, otomotif 10 januari 2001

1.1.3 Kondisi Kota Bandung Dan Kendaraan Sepeda Motor⁵

Kota Bandung merupakan ibu kota propinsi Jawa Barat, dimana Bandung merupakan pusat pemerintahan dan perekonomian untuk propinsi Jawa Barat. Disamping itu Bandung merupakan tujuan utama wisata terutama bagi orang-orang Jakarta, karena di Bandung ini banyak orang-orang yang memiliki rumah untuk beristirahat. Seperti halnya Yogyakarta dan Malang, Bandung merupakan salah satu kota pelajar di Indonesia, hal ini mengakibatkan banyak pelajar di Bandung. Mereka yang belajar di Bandung bukan hanya dari sini saja, melainkan dari kota-kota sekitaran Bandung bahkan banyak yang dari Jakarta.

Kondisi ini mengakibatkan banyak orang memiliki sepeda motor untuk sarana transportasi mereka. Kegiatan mereka tersebut yaitu bagi para pelajar untuk bersekolah, para pedagang untuk berjualan bahkan sepeda motor dijadikan untuk sarana jual beli. Dengan adanya kegiatan jual beli sepeda motor tersebut banyak terjadi persaingan yang kurang sehat dan berakibat naik turunnya harga sepeda motor.⁶

Tabel 1.1 Alamat dealer resmi sepeda motor

Nama Dealer	Alamat
Aceh Motor	Jl. Aceh 25, Bandung
Berkat Abadi	Jl. Ujung Berung 170, Ujung Berung
Cemara Agung Motor	Jl. Ciateul 116, Bandung
Merdeka Motor Mandiri	Jl. Merdeka 51, Bandung
CV. Alvita Darma	Jl. Rancaekek 176, Bandung
PD. Budi Agung	Jl. Cibadak 249, Astana Anyar
PD. Cahaya Motor	Jl. Jendral Sudirman 6, Bandung
PD. Sinar Karya	Jl. Laswi 96-98, Bandung
PD. Wijaya Motor	Jl. Jendral Sudirman 257, Bandung
PT. Arimbi Amarta Pura	Jl. Mahkota 136, Bandung
PT. Gelora Fajar Perkasa	Jl. Terusan Pasir Koja 66, Bandung
PT. Wahana Artha Hersaka	Jl. Abdurahman Saleh 68A, Bandung
PT. Daya Ardika Mustika	Gedung Adira Center Jl. Raya Cibeureum 26

Sumber : Observasi 22 Desember 2005

⁵ Ibid

⁶ Suara Merdeka, 13 April 2005

Permasalahan yang dihadapi di Bandung pada saat ini adalah belum adanya dealer resmi sepeda motor yang benar-benar mempunyai kegiatan ataupun fasilitas yang diperlukan untuk menunjang sepeda motor, yang ada baru dealer resmi saja atau bengkel resmi saja.⁷ Untuk mengatasi masalah tersebut dimulai dengan pemecahan masalah program ruang yang dapat mewadahi kegiatan-kegiatan, yaitu:⁸

- Jual beli sepeda motor oleh dealer resmi di Bandung
- Reparasi yaitu perawatan dan perbaikan sepeda motor oleh bengkel yang bersangkutan, berupa reparasi resmi dari bengkel tersebut yang ada di Bandung
- Modifikasi sebagai reparasi modifikasi sepeda motor
- Penjualan suku cadang oleh bengkel resmi.
- Test drive, yaitu fasilitas penunjang dimana pengunjung dapat mencoba sepeda motor sesuai jenisnya sebelum membelinya.

1.1.4 Aspek Penampilan Showroom

Penampilan bangunan adalah suatu kesan penghayatan seseorang dan memiliki arti serta menunjukkan identitas pada bangunan. Penampilan sangat dipengaruhi oleh persepsi manusia, persepsi manusia didasari pada suatu asimilasi total melalui panca indera.⁹

Penampilan bangunan yang dapat diterima masyarakat dan dapat merubah image masyarakat terhadap showroom yang cenderung dikenal orang sebagai bangunan yang terkesan mahal, mewah, dan orang akan berpikir dahulu untuk memasuki showroom. Image/ citra bangunan yang diterima masyarakat adalah yang dapat menerima pengunjung dari berbagai kalangan perbedaan profesi, pendidikan, dan tingkat sosial. Pada sebuah showroom penampilan yang diterima masyarakat yaitu dapat menarik masyarakat untuk mengunjungi showroom yang menampilkan produk produk terbaru dari berbagai jenis merk kendaraan sepeda motor sehingga dapat meningkatkan minat/ antusias masyarakat terhadap jenis produk terbaru tersebut.

Maka dari sinilah penampilan bangunan atau sosok bangunan sangat dibutuhkan untuk menunjukkan fungsi dan kegiatan yang diwadahi didalamnya.

⁷ Suara Merdeka, 13 April 2005

⁸ Pusat Jual Beli Dan Reparasi Sepeda Motor Di Sragen Sutrisno/ TA/ UII/ 97 512 142

⁹ Pendekatan Kepada Perancangan Arsitektur hal 1

1.2 Permasalahan

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang showroom dan bengkel sepeda motor di Bandung Jawa Barat dan fasilitas pendukungnya yang atraktif dan efisien.

1.2.2 Permasalahan Khusus

- a) Bagaimana tampilan showroom dan bengkel sepeda motor di Bandung Jawa Barat yang atraktif dengan gagasan bentuk dari komponen sepeda motor.
- b) Bagaimana pengaturan sirkulasi yang efisien showroom dan bengkel sepeda motor di Bandung Jawa Barat.

1.3 Tujuan Dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Merancang showroom dan bengkel sepeda motor di Bandung Jawa Barat dan fasilitas pendukungnya yang atraktif dan efisien.

1.3.2 Sasaran

Sasaran yang akan dicapai antara lain :

- Menyusun program ruang yang berkaitan dengan ruang yang efisien.
- Menyusun komposisi ruang yang menyatukan berbagai macam fungsi.
- Menyusun tampilan bangunan yang atraktif.
- Menentukan lokasi dan site.

1.4 Lingkup penulisan

Lingkup penulisan menyangkut Arsitektural dan non Arsitektural sesuai sasaran dan tujuan, antara lain :

1. Showroom sepeda motor, dibatasi oleh :
 - Display sepeda motor dalam pusat jual beli sepeda motor
 - Kegiatan pusat jual beli sepeda motor
2. Reparasi sepeda motor, dibatasi oleh :
 - Kegiatan dan utilitas yang ada dalam ruang reparasi
3. Bandung sebagai lokasi dan site pusat jual beli dan reparasi sepeda motor, dibatasi oleh :
 - Potensi Bandung
 - Kegiatan jual beli dan reparasi sepeda motor di Bandung

1.5 Penjelasan Proyek

1.5.1 Arti judul

“ Showroom Dan Bengkel Sepeda Motor Di Bandung Jawa Barat”

Showroom adalah suatu tempat dimana orang dapat melihat ataupun membeli produk produk dalam tempat tersebut.¹⁰

Bengkel adalah tempat pembetulan apa apa yang rusak, perbaikan. Bengkel yang dimaksud adalah reparasi atas kerusakan sepeda motor yang dilakukan oleh bengkel resmi.¹¹

Sepeda motor adalah kendaraan yang mempunyai roda dua dan dijalan dengan motor. Jenis sepeda motor yang diperjual belikan adalah sepeda motor bebek atau jenis kumbang dengan merk.¹²

Jadi Showroom dan bengkel Sepeda motor adalah suatu tempat (bangunan) yang mewadahi kegiatan menjual dan membeli sepeda motor dari berbagai merk, baru dan bekas yang dilengkapi dengan bengkel resmi dan fasilitas penunjang lainnya.

1.5.2 Arti Showroom Dan Bengkel Sepeda Motor di Bandung

Showroom sepeda motor yang dimaksud adalah dealer sepeda motor (bangunan) yang akan menampung kegiatan jual beli berbagai jenis macam-macam merk sepeda motor yang berada di Bandung, sepeda motor yang diperjual belikan adalah sepeda motor baru, lama atau setengah pakai dan dilengkapi dengan bengkel reparasi yang resmi dari merk berbagai tersebut.

¹⁰ Ibid

¹¹ W.J.S Poerwadarminto, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka, Jakarta 1983

¹² W.J.S Poerwadarminto, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka, Jakarta

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendukung kebutuhan data dalam rancangan proyek ini, yang berupa data tertulis dan tidak tertulis. Metode yang akan dilakukan dalam pengumpulan data-data tersebut, antara lain :

- Observasi Data : dilakukan pada kantor-kantor pemerintah kota Bandung, Showroom (dealer), bengkel-bengkel, dan instansi lainnya yang mampu memberikan data dan informasi yang diperlukan dalam proyek ini.
- Observasi Literatur : dilakukan untuk mendapatkan persyaratan-persyaratan, standart, dan tinjauan teori yang berhubungan dengan proyek ini.
- Wawancara : dilakukan dengan pihak pemerintah daerah kota Bandung, pengusaha (dealer) dan semua pihak yang mampu memberikan data dan informasi yang diperlukan dalam proyek ini.

1.7 Metode pembahasan

Metode pembahasan dilakukan dengan :

- Deskriptif

Ditujukan untuk mengungkapkan dan menggali potensi dan permasalahan kegiatan jual beli dan bengkel yang ada di Bandung.

- Analisa

Tahap analisa merupakan bagian yang membahas kajian teori untuk menyelesaikan atau menjawab permasalahan yang telah dirumuskan untuk menghasilkan produk yang akan digunakan sebagai dasar konsep perencanaan dan perancangan proyek ini.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab 1 Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, pengertian judul, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup penulisan, metode pengumpulan data, metode pembahasan, sistematika penulisan, keaslian penulisan, dan kerangka pola pikir tugas akhir ini.

Bab 2 Tinjauan Showroom Dan Bengkel Sepeda Motor

Membahas tentang jual beli dan reparasi sepeda motor, yang meliputi, pengertian umum, fungsi dan peranan showroom dan bengkel serta pemasarannya. Tinjauan showroom sepeda motor di Bandung, yang berupa tinjauan perkembangan konsumen dan bengkel-bengkel sepeda motor di Bandung, potensi yang ada di kota Bandung.

Bab 3 Analisa Permasalahan

Membahas tentang analisa lokasi dan site, analisa pelaku, analisa umum, analisa khusus, analisa masalah fisik bangunan.

Bab 4 Konsep Perencanaan Dan Perancangan

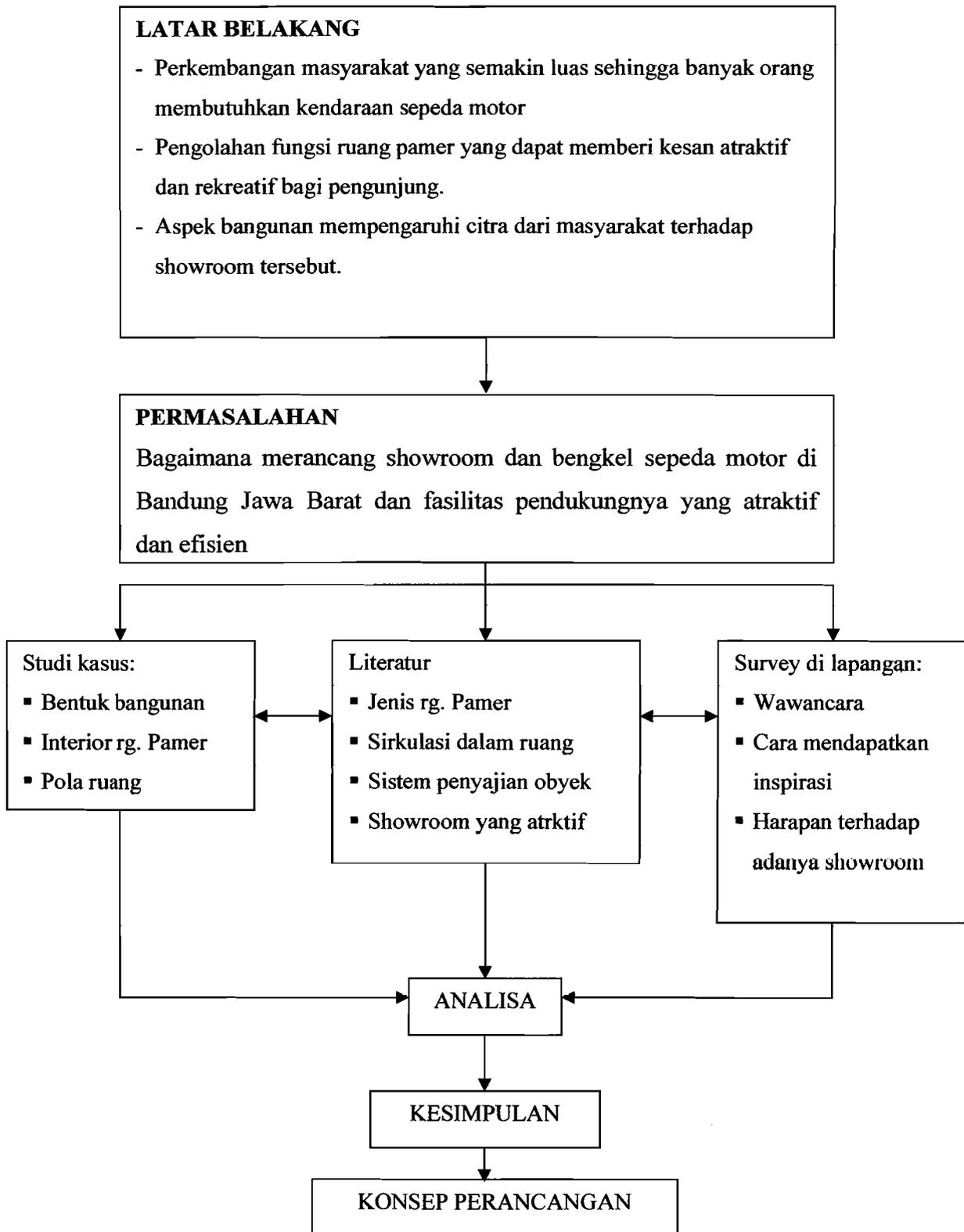
Merupakan bagian yang menghasilkan konsep-konsep dasar perencanaan dan perancangan yang digunakan untuk perancangan proyek ini.

1.9 Keaslian Penulisan

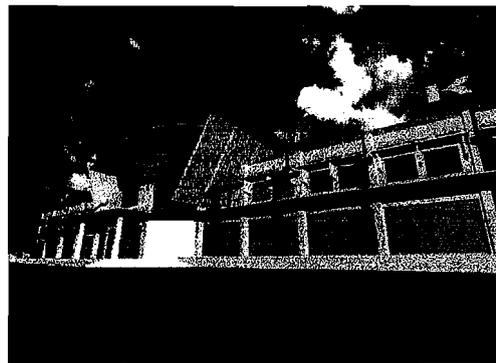
Tujuan dari keaslian penulisan ini adalah untuk menghindari adanya kesamaan karya tulis yang mempunyai judul dan penekanan yang sama. Adapun tugas akhir yang akan digunakan sebagai literature dalam tugas ini antara lain :

1. Nama : Sutrisno/ TA/ UII/ 97 512 142
Judul : Pusat Jual Beli Dan Reparasi Sepeda Motor Di Sragen
2. Nama : Fitro Siswoyo/ TA/ UII/ 95 340 037
Judul : Pusat Showroom Sepeda Motor Di Yogyakarta

1.10 Kerangka Pola Pikir



TINJAUAN SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR



**MOTORCYCLES SHOWROOM AND REPAIRING
IN BANDUNG WEST JAVA**
*Atractive And Efficiency Circulation As Building
Performance Criteria*

BAGIAN II

TINJAUAN SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR

2.1 Pengertian Showroom Dan Bengkel

2.1.1 Showroom



Showroom adalah suatu tempat dimana orang dapat melihat ataupun membeli produk dalam tempat tersebut. Sedangkan kegiatan yang terdapat didalamnya yaitu jual beli produk yang ditawarkan. Suatu tempat pertemuan antara penjual dan pembeli (konsumen) untuk saling mengadakan transaksi jual beli barang dan jasa atau juga dapat disebut pasar.¹³ Showroom biasanya terletak pada lokasi yang strategis di pusat keramaian yang mudah dicapai baik oleh kendaraan pribadi maupun angkutan umum.

2.1.2 Reparasi (Bengkel)



Reparasi adalah pembetulan sesuatu yang rusak/ perbaikan.¹⁴ Reparasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh ahli khusus dibidangnya. Bengkel bengkel merupakan salah satu bagian dari kegiatan reparasi, misalnya bengkel mobil, bengkel sepeda motor, bengkel elektronik, dll.

2.1.2.1 Klasifikasi Reparasi (bengkel)

Menurut fungsinya bengkel kendaraan dapat digolongkan menjadi 3, antara lain¹⁵:

¹³ Richard A. Bilas, Ekonomi Makro, 1985

¹⁴ Ibid

¹⁵ W.J.S Poerwadarminto, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka, Jakarta 1983

1. Bengkel (reparasi) dealer

Bengkel dealer merupakan bagian dari sebuah dealer otomotif yang memberikan pelayanan purna jual kepada konsumen kendaraan. Bengkel jenis ini biasanya hanya melayani kendaraan dengan merk tertentu yang dijual didealer tersebut.

2. Bengkel (reparasi) pelayanan umum

Merupakan bengkel independent yang mampu melakukan perawatan dan perbaikan komponen kendaraan. Karena bukan merupakan bagian dari sebuah bengkel dealer, pelayanan perawatan dan perbaikan ditujukan untuk berbagai merk kendaraan.

3. Bengkel (reparasi) pelayanan khusus

Merupakan bengkel otomotif yang memiliki spesialisasi dalam hal perawatan dan perbaikan salah satu elemen pada sebuah kendaraan.

Berdasarkan skala usaha yang dijalankan sebuah bengkel dapat diklasifikasikan menjadi 2 kelompok, antara lain ¹⁶ :

1. Bengkel besar diklasifikasikan oleh biro pusat statistic sebagai usaha besar yang memperkerjakan orang banyak.
2. Bengkel kecil adalah bengkel yang meliputi bengkel skala garasi rumah dengan jumlah karyawan yang sedikit.

2.1.3 Fungsi Dan Tujuan Showroom Sepeda Motor ¹⁷

Showroom merupakan pusat perdagangan dimana transaksi jual beli terjadi antara produsen dan konsumen secara langsung pada suatu ruang. Sebagai sarana perdagangan yang melayani jual beli sepeda motor dalam skala kota, maka showroom mempunyai fungsi dan tujuan :

1. Sebagai tempat untuk menginformasikan dan memasarkan berbagai jenis produk/ barang dari suatu produsen ke konsumen.
2. Sebagai tempat untuk menginformasikan dan memasarkan berbagai jenis produk/ barang dari suatu produsen ke konsumen.
3. Sebagai tempat untuk menginformasikan dan memasarkan berbagai jenis produk/ barang dari suatu produsen ke konsumen.

¹⁶ Ibid

¹⁷ Sutrisno, 97 512 142, TA UII, Pusat Jual Beli Dan Reparasi Sepeda Motor Di Sragen

4. Sebagai tempat untuk menginformasikan dan memasarkan berbagai jenis produk/ barang dari suatu produsen ke konsumen.
5. Sebagai pasar percobaan terhadap produk produk atau barang barang yang dilemparkan ke pasaran untuk mengetahui segi segi harga, kualitas dan pendapat masyarakat sebagai consume, sehingga produsen dapat mengukur kemampuan produksinya.
6. Sebagai *community centre* yaitu tempat berkumpul, interaksi sosial dan berkomunikasi antara masyarakat sebagai konsumen dengan produsen.

2.1.4 Peranan Showroom

Peranan showroom dapat ditinjau dari berbagai segi (berdasarkan pelaku kegiatan), antara lain ¹⁸ :

1. Bagi produsen/ importer
 - a) Sebagai tempat pemasaran barang barang hingga ke konsumen
 - b) Sebagai tempat memperkenalkan produk produk yang dipasarkan
 - c) Sebagai tempat informasi dan promosi
 - d) Tempat untuk mengetahui perbandingan harga dalam persaingan untuk menentukan harga barang
2. Bagi jasa niaga (agen kantor pemasaran) dan jasa penunjang (bank, asuransi dan biro periklanan)

Tempat/ sasaran untuk menawarkan jasa jasanya, baik kepada produsen, pedagang maupun konsumen yang diperlukan bagi kelancaran pemasaran.
3. Bagi pedagang grosir/ distributor/ agen
 - a) Tempat untuk mengadakan penjualan barang kepada pedagang cccran dan pembeli.
 - b) Tempat pengumpulan dan penyimpanan barang yang dibeli dari produsen
 - c) Tempat untuk melakukan kegiatan administrasi yang berkaitan dengan pedagangannya
 - d) Tempat pelayanan terhadap konsumen

¹⁸ Hasnan Syaiful Aziz, 94 340 024, TA UII, Pasar Kota Banjarmasin

4. Bagi Konsumen

- a) Tempat untuk membeli barang
- b) Tempat untuk mengadakan seleksi dan pemilihan barang
- c) Tempat untuk meminta saran dan informasi yang menyangkut masalah masalah baru dan harga barang
- d) Tempat perbaikan, perawatan dan pemeliharaan barang yang telah dimiliki

2.2 Showroom yang atraktif

2.2.1 Showroom atraktif

Atraktif berarti menarik perhatian. Pengertian dari kata ini mengandung arti mempunyai daya tarik. Oleh karena itu untuk dapat menarik perlu di tunjukkan dengan adanya jenis kegiatan yang diwadahi juga dari tampilan bangunan. Jenis kegiatan yang akan diwadahi mempunyai beberapa kriteria yang dapat dijadikan pertimbangan untuk dapat dikatakan atraktif, pertimbangan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Suatu kegiatan yang jarang atau tidak ada ditempat lain seperti : test drive, modifikasi



Sumber internet

2. Kegiatan yang dilakukan pada event – event tertentu seperti : perlombaan kecepatan



Sumber internet

3. Kegiatan yang dilakukan secara besar – besaran seperti : pameran sepeda motor



Sumber internet

2.3 Showroom Dan Bengkel Sepeda Motor

2.3.1 Pelaku Dan Kegiatan Dalam Showroom Dan Bengkel Sepeda Motor

2.3.1.1 Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan dalam bangunan showroom dan bengkel sepeda motor terdiri dari beberapa kelompok, sesuai dengan jenis kegiatan,

- a) Pedagang : penjual onderdil dan aksesoris motor melalui dealer
- b) Pengusaha : pengusaha dealer dan bengkel sepeda motor
- c) Perbankan : adanya usaha pasti menarik bank untuk ikut berpartisipasi didalamnya
- d) Pengunjung : konsumen/ masyarakat yang membutuhkan pelayanan barang maupun jasa
- e) Pengelola : orang yang mengetahui organisasi bangunan dan kegiatan mulai manajer sampai pengurus

2.3.1.2 Jenis Kegiatan

Jenis kegiatan yang akan diwadahi dalam showroom dan bengkel sepeda motor ini adalah kegiatan kegiatan yang berhubungan dengan jual beli dan reparasi sepeda motor, yang terbagi menjadi 2 yaitu¹⁹ :

1. Kegiatan Utama

a) Penjualan

Kegiatan penjualan sepeda motor terbagi menjadi 2 bagian, antara lain:

- Penjualan sepeda motor oleh dealer sepeda motor (ATPM) kepada konsumen. Sepeda motor yang dijual biasanya sepeda motor baru atau sepeda motor setengah pakai.
- Penjualan sepeda motor oleh konsumen kepada produsen (dealer) yang bersangkutan sehingga konsumen akan mendapatkan jaminan harga jual kendaraannya. Sepeda motor yang dijual adalah sepeda motor setengah pakai.

¹⁹ Showroom Otomotif Di Yogyakarta, oleh Arinto Wibowo No Mhs. 92 430 005

b) Pembelian

Pembelian sepeda motor dilakukan oleh pihak produsen (dealer) dari konsumen. Hal ini dimaksudkan agar konsumen mendapat jaminan harga jual dari produsen sepeda motornya²⁰. Sepeda motor yang dibeli adalah sepeda motor setengah pakai. Kegiatan ini juga berupa kegiatan tukar tambah sepeda motor dari konsumen kepada pihak dealer, dimana konsumen dengan menambah uang akan mendapatkan sepeda motor yang lain atau baru.

c) Kegiatan perawatan dan perbaikan kendaraan (reparasi)

Kegiatan ini ditampun oleh adanya reparasi (bengkel resmi) dan bengkel variasi. Dalam kegiatan ini terjadi kontak langsung antara teknisi dengan konsumen tentang perawatan, perbaikan dan pemeliharaan sepeda motor.

d) Tempat modifikasi

Sebagai sarana untuk mempercantik dan menambah performa dari sepeda motor, bukan termasuk dalam bengkel resmi tetapi merupakan bengkel yang dimiliki oleh pengusaha bengkel modifikasi.

e) Test drive

Sebagai sarana untuk uji coba kendaran agar pihak konsumen merasa puas dengan kendaraan yang telah selesai diperbaiki oleh bengkel resmi, khususnya sepeda motor setengah pakai.

2. Kegiatan penunjang

Kegiatan pendukung yang disediakan dalam showroom dan bengkel sepeda motor ini adalah :

a) Perkantoran

Kegiatan ini merupakan kegiatan penunjang kegiatan yang lainnya, kegiatan ini dilakukan oleh pengelola, produsen sepeda motor, bank, biro jasa.

b) Game atau permainan

Game station ditujukan sebagai sarana hiburan kepada konsumen bengkel reparasi yang sedang menunggu kendaraannya saat diperbaiki oleh pihak bengkel. Tetapi juga tidak menutup kemungkinan bagi konsumen selain bengkel, misalnya konsumen dealer.

²⁰ Cemara Agung Motor, Jl. Ciateul 116, Bandung

c) Kantin

Sebagai tempat untuk menunggu, beristirahat sambil menikmati makanan yang disediakan. Kantin ini diperuntukkan bagi semua pelaku kegiatan dalam showroom dan bengkel sepeda motor ini.

2.3.1.3 Pola Kegiatan Showroom Dan Bengkel Sepeda Motor

1. Konsumen

a) Pengunjung showroom sepeda motor

- Datang
- Melihat materi jual beli
- Menanyakan informasi perihal materi yang diperjual belikan
- Mengadakan pengamatan secara mendetail
- Negosiasi harga (transaksi)

b) Pengunjung reparasi

- Datang membawa sepeda motor
- Mendaftarkan kendaraannya ke counter servis
- Menunggu atau mengamati proses perbaikan atau meninggalkan untuk merusakkan berat yang membutuhkan reparasi lebih satu hari
- Membayar sesuai dengan kerusakan kendaraan

c) Pengunjung asesoris/ modifikasi

- Datang membawa kendaraan
- Menanyakan asesoris kendaraan
- Negosiasi harga
- Pemasangan dilakukan
- Pembayaran
- Keluar membawa kendaraan

2. Materi Jual Beli Dan Materi Reparasi

a) Sepeda motor yang dijual (baru)

- Datang dari dealer
- Mengecek register kendaraan
- Pengecekan mesin di bagian bengkel
- Masuk stok barang atau masuk ruang promosi

b) Sepeda motor yang dijual (setengah pakai)

- Konsumen datang membawa kendaraan
- Konsumen menawarkan kendaraan ke dealer
- Pemeriksaan dan negosiasi harga
- Pembayaran
- Kendaraan dibawa ke reparasi
- Kendaraan masuk ke ruang jual beli/ promosi

c) Sepeda motor yang akan direparasi

- Datang
- Pengecekan kerusakan oleh mekanik
- Reparasi oleh mekanik
- Selesai
- Diambil oleh pemilik
- Keluar

d) Sepeda motor yang akan dimodifikasi

- Datang
- Pemasangan asesoris
- Selesai
- Keluar dari modifikasi

3. Pengelola

a) Staf dan direksi

- Datang
- Memikirkan kendaraan
- Menuju ke ruang masing masing
- Menyiapkan materi yang akan dikerjakan
- Menerima tamu
- Melayani konsumen
- Mengerjakan pembukuan atau administrasi
- Istirahat
- Pulang

b) Teknisi atau Mekanik

- Datang
- Menuju tempat ganti pakaian
- Mempersiapkan peralatan kerja
- Menerima order dari kepala mekanik
- Mengerjakan
- Mengganti spare part bila perlu
- Test drive sepeda motor yang telah selesai
- Menyerahkan sepeda motor kepada kepala mekanik

c) Bagian servis umum dan security

- Datang
- Menpersiapkan keperluan staf kantor
- Membersihkan bangunan, menjaga keamanan bangunan

2.3.1.4 Sifat Kegiatan

Sifat kegiatan jual beli dan reparasi sepeda motor digolongkan menjadi 3, antara lain :

1. Masal (public) : Merupakan kegiatan jual, beli, reparasi dan lainnya
2. Private : Merupakan kegiatan administrasi, pengelolaan, manajemen dsb
3. Terbatas : Yang termasuk kegiatan yang terbatas adalah kantin, game station, test drive dsb

2.3.1.5 Bentuk Kegiatan

Karakteristik kegiatan adalah sifat kegiatan yang akan diwadahi dari kegiatan utama dan kegiatan penunjang. Hal-hal yang akan diceritakan adalah mengenai pelaku, aktifitas dan dampak yang akan diakibatkan dari aktifitas yang dilakukan, sehingga dapat diketahui segala keutuhan yang diperlukan.

1. Kegiatan utama

- Jual-beli

Jual beli adalah bentuk kegiatan yang menjadi kegiatan utama showroom dimana showroom merupakan salah satu sisi komersil yang mempunyai tujuan untuk mendapatkan keuntungan dengan adanya transaksi dari pembelian sepeda motor. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Karakteristik Kegiatan Jual Beli

Pelaku	Aktifitas	Keb.Ruang	Kebutuhan		Dampak
			Peralatan	Karakter Kegiatan	
Pengunjung	Pengamatan terhadap materi yang dijual	R. Dealer	Sepeda motor	Memerlukan keleluasaan gerak untuk mengamati materi	-
Konsumen dan seles	Penawaran dan transaksi	R. Dealer	Meja, kursi, almari dan komputer	Sifat kegiatan terjadi pembicaraan yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan	-

Sumber ; obsrvasi

- **Perbengkelan**

Perbengkelan adalah kegiatan yang sifatnya teknis dan menunjang keberadaan showroom. Kegiatan ini mencakup perbaikan-perbaikan terhadap sepeda motor dan mempersiapkan sepeda motor yang sudah laku.

Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Karakteristik Kegiatan Reparasi

Pelaku	Aktifitas	Keb.Ruang	Kebutuhan		Dampak
			Peralatan	Karakter Kegiatan	
Kasir	Pembayaran	R. Kasir	Meja, kursi, komputer	Penerima uang pembayaran reparasi dari konsumen	-
Resepsionis	Menerima pendaftaran	Ruang Resepsionis	Pena, kertas, meja, kursi, dan komputer	Mencatat nomor kendaraan, mendaftar nomor urut giliran	-
Mekanik	Perbaikan kerusakan sepeda motor	Ruang Reparasi	Obeng, kunci, kompresor, almari alat, tempat reparasi	Menimbulkan suara, asap, debu, dan kotoran oli	Menimbulkan kebisingan, polusi udara, dan lantai kotor
	Penggantian oli	Ruang Reparasi	Kunci, obeng, tabung oli, kompresor	Menimbulkan suara, asap, debu, dan kotoran oli	Menimbulkan kebisingan, polusi udara, dan lantai kotor
	Penggantian spare part	Ruang Reparasi	Kunci, obeng, tabung oli, kompresor	Menimbulkan suara, asap, debu, dan kotoran oli	Menimbulkan kebisingan, polusi udara, dan lantai kotor
	Test Drive	Sirkuit Kecil	Sepeda motor, obeng	Menimbulkan suara, asap, debu	Menimbulkan kebisingan, polusi udara
Pengunjung konsumen	Mendaftarkan, dan memberikan sepeda motor	Ruang Resepsionis	Sepeda motor, kursi, tv, game station, kantin	Membutuhkan suasana nyaman dalam penghawaan dan hiburan yang menarik	-

Sumber ; obsrvasi

- **Modifikasi**

Modifikasi adalah kegiatan yang menyangkut hobby untuk merenovasi sepeda motor sesuai dengan keinginan konsumem. Proses ini terjadi sebagai berikut :

Tabel 2.3 Karakteristik Kegiatan Modifikasi

Pelaku	Aktifitas	Keb.Ruang	Kebutuhan		Dampak
			Peralatan	Karakter Kegiatan	
Kasir	Pembayaran	R. Kasir	Meja, kursi, komputer	Penerima uang pembayaran reparasi dari konsumen	-

Resepsionis	Menerima pendaftaran	Ruang Resepsionis	Pena, kertas, meja, kursi, dan komputer	Mencatat nomor kendaraan, mendaftarkan nomor urut giliran	-
Mekanik	Pemasangan asesoris	Ruang Modifikasi	Obeng, kunci, alat, kompresor, almari	Menimbulkan suara, asap, debu, dan kotoran oli	Menimbulkan kebisingan, polusi udara
	Penggantian spare part	Ruang Modifikasi	Obeng, kunci, alat, kompresor, almari	Menimbulkan suara, asap, debu, dan kotoran oli	Menimbulkan kebisingan, polusi udara
	Penggantian warna/ pengecatan	Ruang Modifikasi	Obeng, kompresor, ruang cat, penggantung	Menimbulkan suara, asap cat, kotoran cat	Menimbulkan bau cat dan sisa kotoran cat
Konsumen/ Pengunjung	Memberikan sepeda motor, memilih asesoris menunggu, uji coba, membayar	Ruang penjualan asesoris	Sepeda motor, tv, kursi, game, kantin	Membutuhkan aksesibilitas yang lancar, memerlukan fasilitas hiburan untuk menunggu, memerlukan kenyamanan dlm penghawaan	-

Sumber ; obsrvasi

- Test Drive

Test drive adalah kegiatan yang menguji kelayakan sepeda motor untuk dijalankan, baik setelah dibeli atau diperbaiki. Proses kegiatan yang terjadi

adalah : Tabel 2.4 Karakteristik Kegiatan Test Drive

Pelaku	Aktifitas	Keb.Ruang	Kebutuhan		Dampak
			Peralatan	Karakter Kegiatan	
Mekanik dan konsumen	Pengujian di sirkuit kecil	Sirkuit kecil	Jalan aspal, sirkuit kecil	Mengeluarkan suara dan asap kendaraan	Mengakibatkan kebisingan dan polusi udara

Sumber ; obsrvasi

2. Kegiatan Penunjang

- Perkantoran

Kegiatan perkantoran adalah kegiatan yang berhubungan dengan kelangsungan dan perawatan fungsi bangunan. Proses kegiatan ini terjadi :

Tabel 2.5 Karakteristik Kegiatan Perkantoran

Pelaku	Aktifitas	Keb.Ruang	Kebutuhan		Dampak
			Peralatan	Karakter Kegiatan	
Direktur	Memimpin pengelolaan	Ruang Direktur	Kursi, meja, computer, almari	Memerlukan suara yang tenang Memerlukan penghawaan yang nyaman	-
Sekretaris	Membantu kerja direktur	Ruang Sekretaris	Kursi, meja, computer, almari	Memerlukan suara yang tenang Memerlukan penghawaan yang nyaman	-
Manajer administrasi	Memimpin mengelola bagian administrasi dan finansial	Ruang manajer adminstrasi	Kursi, meja, computer, almari meja kursi tamu	Memerlukan suara yang tenang Memerlukan penghawaan yang nyaman	-
Manajer operasional	Memimpin mengelola bagian operasional fungsi bangunan	Ruang manajer operasional	Kursi, meja, computer, almari meja kursi tamu	Memerlukan suara yang tenang Memerlukan penghawaan yang nyaman	-
Staf administrasi	Menjalankan tanggung jawab administrasi dan finansial	Ruang adminstrasi	Kursi, meja, computer, almari meja kursi tamu	Memerlukan suara yang tenang Memerlukan penghawaan yang nyaman	-
Staf operasional	Menjalankan tanggung jawab operasional dan pelaksanaan bangunan	Ruang operasional	Kursi, meja, computer, almari meja kursi tamu	Memerlukan suara yang tenang Memerlukan penghawaan yang nyaman	-

SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 20
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

Maintenanc	Melakukan perawatan dan pembersihan bangunan	Ruang Maintenance	Alat penyapu, pengepel	Memerlukan aksesibilitas yang efisien ke seluruh ruang bangunan	-
	Menjaga keamanan bangunan	Pos keamanan	Meja, kursi, alat keamanan	Memerlukan aksesibilitas ke seluruh bangunan, Memerlukan suara yang tenang, penghawaan yang nyaman	-
Staf Bank	Memberi pelayanan	Ruang Bank/ ruang pelayanan	Meja, kursi, ruang tamu, computer, brankas	Memerlukan suara yang tenang Memerlukan penghawaan yang nyaman	-

Sumber ; obsrvasi

- **Game**
Game adalah kegiatan yang berhubungan dengan hoby untuk mencari hiburan.
Game dapat berupa permainan ketangkasan, Video game.

Tabel 2.6 Karakteristik Kegiatan Game

Pelaku	Aktifitas	Keb.Ruang	Kebutuhan		Dampak
			Peralatan	Karakter Kegiatan	
Kasir	Penerimaan pembayaran untuk mendapatkan koin	Ruang Kasir	Meja, kursi almari	Memberikan koin setelah pembayaran	-
Pengunjung	Bermain game	Ruang game	game	Mengeluarkan suara gaduh, Banyak pergerakan	Mengakibatkan kebisingan dan keramaian

Sumber ; obsrvasi

- **Kantin**
Kantin adalah kegiatan yang dilakukan oleh semua pelaku dalam showroom dan bengkel ini; menikmati makanan :

Tabel 2.7 Karakteristik Kegiatan Kantin

Pelaku	Aktifitas	Keb.Ruang	Kebutuhan		Dampak
			Peralatan	Karakter Kegiatan	
Kasir	Menerima pesanan menu, menerima pembayaran	Ruang Kasir	Meja, kursi, kalkulator	Mencatat menu yang dipesan dan memberikannya kepada konsumen, nota pembayaran	-
Pelayan	Membuat menu Menyajikan menu	Ruang dapur Ruang kantin	Kompore, pisau, panci, wajan, nampan	Mengeluarkan asap, kotoran, dan panas api	Mengakibatkan polusi dan hawa panas
Pengunjung	Memesan, menerima menu, makan, menerima nota pembayaran	Ruang Kantin	Meja, kursi	Memerlukan keleluasaan gerak, pemandangan dan penghawaan yang baik	-

Sumber ; obsrvasi

2.3.2 Waktu Operasional

Pembagian waktu operasional pada showroom dan bengkel sepeda motor adalah :

- Aktivitas dealer : 09.00-16.30 WIB
- Aktivitas reparasi : 08.00-16.30 WIB
- Aktivitas modifikasi: 08.00-16.30 WIB
- Aktivitas pengelola : 07.30-16.00 WIB
- Aktivitas keamanan: 24 jam penuh

2.3.3 Tinjauan system utilitas showroom dan bengkel sepeda motor

2.3.3.1 Listrik

Listrik merupakan energi yang harus tersedia untuk mendukung kegiatan kegiatan yang terjadi di dalam bangunan. Pendistribusian listrik didalam bangunan sangat beragam, antara lain²¹ :

1. Untuk kebutuhan penerangan
2. Untuk distribusi air bersih
3. Untuk pengkondisian udara
4. Untuk fire protection dan exit panel

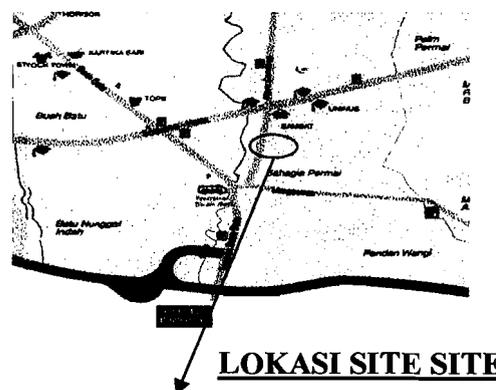
Sumber listrik dapat diperoleh dari PLN dan Genset. Biasanya genset hanya untuk tenaga cadangan ketika energi dari PLN sedang mati.

2.4 Pemilihan Lokasi Dan Site

2.4.1 Pemilihan lokasi

Kota Bandung merupakan ibu kota propinsi jawa barat, dimana Bandung merupakan pusat pemerintahan dan perekonomian untuk propinsi jawa barat. Disamping itu Bandung merupakan tujuan utama wisata terutama bagi orang orang Jakarta, karena di Bandung ini banyak orang-orang yang memiliki rumah untuk beristirahat. Seperti halnya Yogyakarta dan Malang, Bandung merupakan salah satu kota pelajar di Indonesia, hal ini mangakibatkan banyak pelajar di Bandung.

Letak showroom dan bengkel sepeda motor ini terletak di Jl. Soekarno Hatta (by pass) yaitu merupakan jalan protocol, yang menghubungkan Cileunyi dengan Padalarang.



Peta kota Bandung. Berdasarkan urusan tata ruang kota Bandung

²¹ Inung Purwati, ST, Kuliah Utilitas

Penentuan lokasi site didasarkan factor factor yang mendukung kegiatan showroom dan bengkel sepeda motor ini, antara lain :

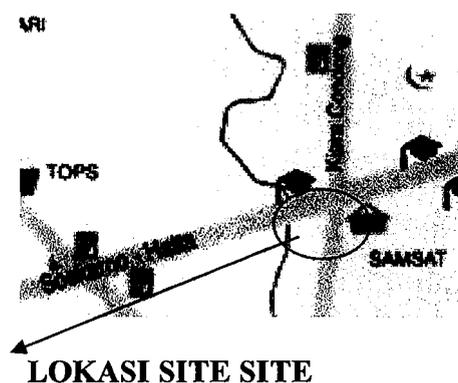
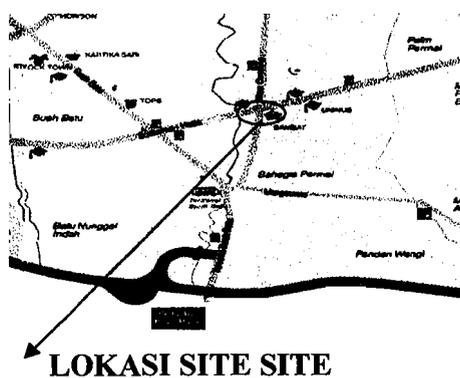
1. Cukup lahan, berada di lingkungan yang kepadatannya rendah sehingga pengembangan masih dimungkinkan
2. Kemudahan akses masuk ke site, berada di sirkulasi angkutan kota
3. Sarana dan Prasarana yang memadai, jaringan utilitas kota
4. Lingkungan sekitar, karena kegiatan bengkel sepeda motor menimbulkan kebisingan suara maka site jauh dari kegiatan yang memerlukan ketenangan, rumah sakit, sekolahan, perkantoran dan yang lainnya.

2.4.2 Pemilihan Site

2.4.2.1 Peraturan Tata Bangunan Pada Site

Luas site showroom dan bengkel sepeda motor ini kurang lebih 12.589 m². Karena site berada di pinggir Jl. Arteri sekunder (Jl. By Pass Soekarno-Hatta) dan Jl. Kolektor Sekunder (Jl. Kiara Condong) Maka ketentuan ketentuan bangunan yang harus dipatuhi antara lain :

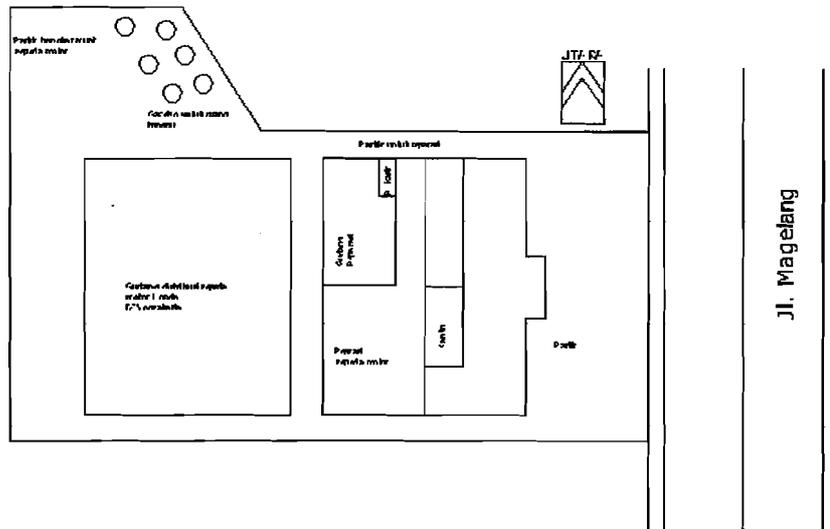
- Jumlah lantai yang diperkenankan 2-4 lantai, tinggi puncak maksimal 40 m, dengan jarak bebas minimal bagian depan 6-8 m, bagian belakang 4-5 m, dan bagian samping 4-5 m.
- Koefisien dasar bangunan (KDB) 55%-65%, koefisien Lantai bangunan (KLB) 1.3-2,2.
- Garis sempadan bangunan (GSB) minimal 40 m dari as jalan arteri sekunder, GSB minimal 25 m dari as jalan kolektor sekunder. Lebar Jl Arteri sekunder 30 m, lebar Jl. Kolektor Sekunder 22 m.



2.5 Tinjauan Study Bangunan

2.5.1 PT. Astra International, Tbk, Honda, Yogyakarta

Pusat jual beli dan reparasi sepeda motor ini merupakan distributor utama sepeda motor merk Honda, dikawasan D.I.Yogyakarta yang terletak Jl Magelang Yogyakarta, yang menepati lokasi + 2.500 m² yang terdiri dari 2 masa utama. Masa bagian depan, terdiri 3 lantai difungsikan sebagai dealer dan reparasi sepeda motor dan masa belakang difungsikan sebagai gudang sepeda motor. Fasilitas lain yang diperuntukkan kepada konsumen reparasi sepeda motor adalah adanya cottage-cottage sebagai tempat istirahat konsumen ketika sepeda motornya sedang diperbaiki, kantin, ruang tunggu + hiburan film (video).



Secara umum fungsi bangunan ini memiliki dua permasalahan karakter ruang, yaitu karakter ruang yang memerlukan suasana dan kondisi yang tenang dalam pelaksanaan fungsinya; dealer dan ruang reparasi yang menimbulkan kebisingan polusi dan ruang yang kotor. Penggabungan dua karakter ruang yang berbeda ini melalui pemisahan oleh ruang lain yang difungsikan menjadi ruang tunggu dan kantin. Selain ini ruang reparasi memiliki kedudukan yang lebih rendah dibanding ruang dealer dan ruang-ruang lainnya. Plafon pada ruang reparasi merupakan rangka-rangka baja tanpa penutup. Hal ini dimaksudkan untuk menyalurkan asap dan suara yang ditimbulkan oleh reparasi sepeda motor ke luar ruang/ bangunan, sehingga tidak mengganggu ruang lainnya.

Kelebihan yang ada di Astra International, Tbk, Honda

SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 24
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

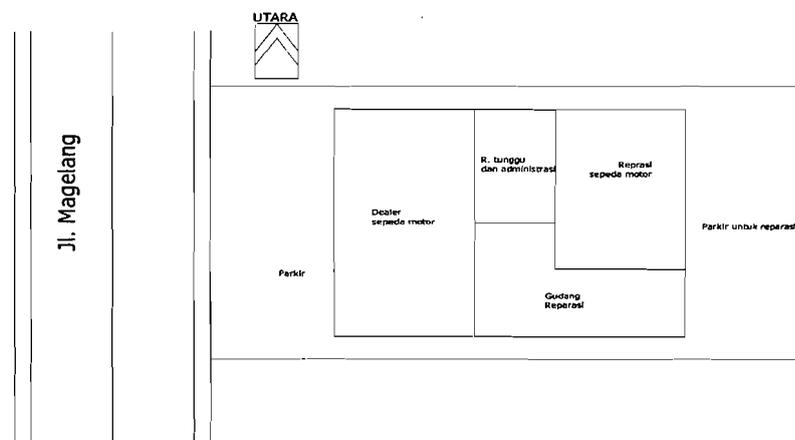
- Letak lokasi yang strategis berada dikawasan perdagangan otomotif dan dekat dengan pusat kota Yogyakarta, sehingga mudah untuk mencapainya.
- Keberadaan fasilitas pendukung memberi pelayanan lebih bagi konsumen

Kekurangan yang ada di Astra International, Tbk, Honda

- Sirkulasi keluar masuk site pada satu tempat sehingga sering terjadi penumpukan kendaraan.
- Ruang parker kendaraan pengunjung terlalu kecil dan mengganggu sirkulasi kendaraan.

2.5.2 PT. Tunas Jaya Mekarmada, Yogyakarta

Perusahaan ini merupakan pusat penjualan sepeda motor model terbaru merk Honda yang dilengkapi dengan reparasinya (bengkel resminya). Luas lahan +2000m² yang terdiri dari satu masa bangunan. Penampilan bangunan pada bagian lantai dasar sangat terbuka dan pada bagian lantai atas tertutup



Pada bangunan ini terjadi dua kegiatan yang memiliki karakter ruang yang berbeda. Pada bagian dealer memerlukan suasana ruang yang tenang sedangkan pada bagian reparasi terjadi suara bising akibat perbaikan kendaraan. Pemisahan dua kegiatan yang berbeda pada bangunan ini adalah dengan menempatkan ruang administrasi sebagai pemisahannya. Tetapi akses antara dua ruang tersebut tetap ada dengan melalui ruang tunggu dan administrasi. Tempat parkir pengunjung dealer dan reparasi terpisah.

Tabel Perbandingan Study Bangunan

Point	PT. Astra Internasional, Tbk	PT. Tunas Jaya Mekarmada	Showroom Dan Bengkel Sepeda Motor
Pemisah ruang yang berbeda karakter	Pemisah ruang dealer dan ruang reparasi menggunakan ruang tunggu, kantin	Pemisah ruang dealer dan ruang reparasi menggunakan ruang tunggu dan ruang resepsionis	Pemisah ruang dealer dan ruang reparasi menggunakan ruang tunggu dan ruang resepsionis
Penempatan ruang	Ruang reparasi berada di belakang, ruang dealer berada di depan ruang pengelola berada di atas	Ruang reparasi di belakang, ruang dealer di depan ruang pengelola di atas	Ruang reparasi berada di belakang, ruang dealer berada di depan ruang pengelola berada di atas
Display	Menempatkan sepeda motor pada ruang dealer dengan tata ruang open lay out. Sepeda motor di tata secara radial pada ruang dealer	Sepeda motor di tata secara radial dan linear	Sepeda motor di tata secara linear dan terpusat
Pembuangan limbah (oli / minyak)	Limbah di tampung pada bak penampungan yang kedap air, jika penuh akan dikeluarkan	Limbah di tampung pada bak penampungan yang kedap air, jika penuh akan dikeluarkan	Limbah di tampung pada bak penampungan yang kedap air, jika penuh akan dikeluarkan
Peredam suara pada reparasi	Menggunakan pipa yang di hubungkan ke knalpot sepeda motor kemudian disalurkan ke dak pembuangan asap, lalu dikeluarkan pada atas bangunan	Menggunakan pipa yang di hubungkan ke knalpot sepeda motor kemudian disalurkan ke dak pembuangan asap, lalu dikeluarkan pada atas bangunan	Menggunakan pipa yang di hubungkan ke knalpot sepeda motor kemudian disalurkan ke dak pembuangan asap, lalu dikeluarkan pada atas bangunan
Parkir kendaraan	Parkir kendaraan terpisah antara pengunjung dan pengelola, parker pengunjung sempit dan berada pada sirkulasi masuk reparasi sehingga mengganggu	Sirkulasi pengunjung dan pengelola terpisah. Parker tersedia cukup luas	Parkir kendaraan terpisah antara pengunjung dan pengelola masing-masing disediakan parker yang cukup sehingga sirkulasi lebih leluasa
Pengkondisian udara	Pengkondisian udara yang menggunakan AC hanya pada ruang administrasi dan pengelola, selain itu menggunakan penghawaan alami	Pengkondisian udara yang menggunakan AC hanya pada ruang administrasi dan pengelola, selain itu menggunakan penghawaan alami	Pengkondisian udara yang menggunakan AC hanya pada ruang administrasi dan pengelola, selain itu menggunakan penghawaan alami
Pompa udara pada ruang reparasi	Dengan system sentral, yang diletakkan pada ruang basement yang kedap suara dan getaran	Dengan system sentral, yang diletakkan pada ruang basement yang kedap suara dan getaran	Dengan system sentral, yang diletakkan pada ruang bawah/ gudang genset yang kedap suara dan getaran
Tampilan bangunan	Tampilan bangunan pada bagian depan kotak polos dari plat besi. Entrance sulit di bedakan karena antara pintu dan jendela hampir sama yaitu dengan kaca yang lebar	Tampilan bangunan pada bagian depan kotak polos dari plat besi. Entrance sulit di bedakan karena antara pintu dan jendela hampir sama yaitu dengan kaca yang lebar	Tampilan bangunan lebih atraktif dengan permainan bidang vertical dan horizontal serta komponen-komponen sepeda motor ditransformasikan pada tampilan bangunan. Entrance di tunjukkan dengan jelas dengan mengambil salah satu komponen sepeda motor

Sumber : Observasi

**ANALISA SHOWROOM DAN BENGKEL
SEPEDA MOTOR**



**MOTORCYCLES SHOWROOM AND REPAIRING
IN BANDUNG WEST JAVA**
*Atractive And Efficiency Circulation As Building
Performance Criteria*

BAGIAN III

ANALISA SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR

3.1 Analisa Site

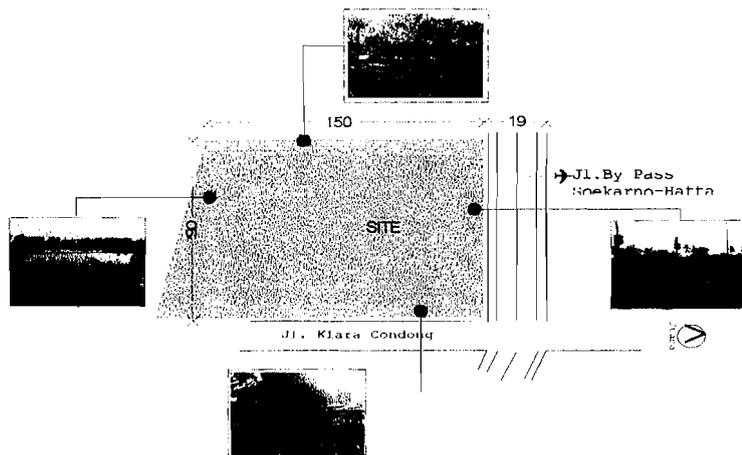
3.1.1 Peraturan Tata Bangunan Pada Site

Luas site showroom dan bengkel sepeda motor ini kurang lebih 12.589 m². Karena site berada di pinggir Jl. Arteri sekunder (Jl. By Pass Soekarno-Hatta) dan Jl. Kolektor Sekunder (Jl. Kiara Condong) Maka ketentuan ketentuan bangunan yang harus dipatuhi antara lain :

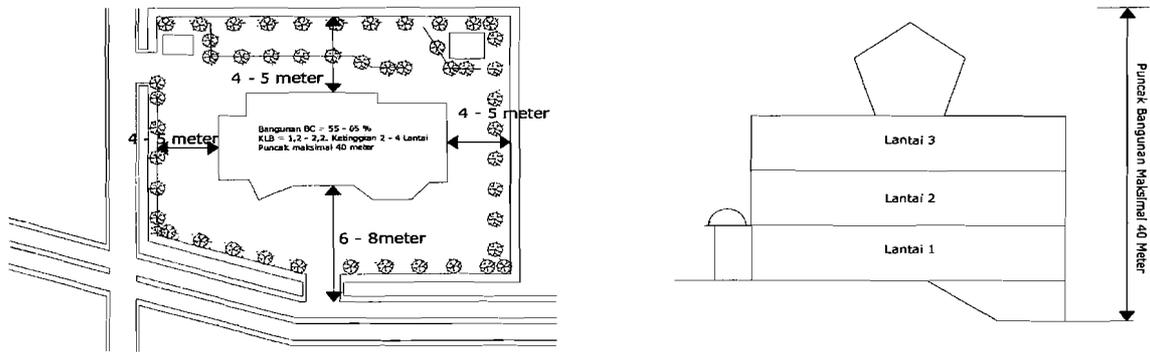
- Jumlah lantai yang diperkenankan 2-4 lantai, tinggi puncak maksimal 40 m, dengan jarak bebas minimal bagian depan 6-8 m, bagian belakang 4-5 m, dan bagian samping 4-5 m.
- Koefisien dasar bangunan (KDB) 55%-65%, koefisien Lantai bangunan (KLB) 1.3-2,2.

Garis sempadan bangunan (GSB) minimal 40 m dari as jalan arteri sekunder, GSB minimal 25 m dari as jalan kolektor sekunder. Lebar Jl Arteri sekunder 30 m, lebar Jl. Kolektor Sekunder 22 m.

Batasan wilayah



- Batas timur :Berbatasan dengan pertokoan dan pemukiman penduduk yang dipisahkan oleh Jl. Kiara Condong
- Batas Selatan :Berbatasan dengan pemukiman penduduk dan pekarangan perkebunan
- Batas Barat :Berbatasan dengan pemukiman dan perkebunan penduduk
- Batas Utara :Berbatasan dengan Jl. Bypass Soekarno-Hatta dan pemukiman penduduk



Analisa tata bangunan pada site

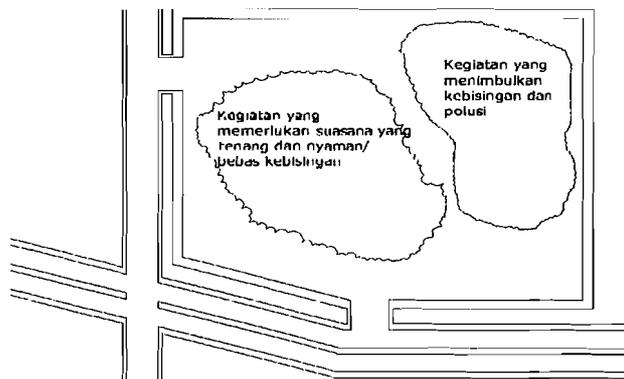
Dari peraturan tata guna lahan yang ada pada site maka alokasi lahan pada site akan dikelompokkan menjadi 3, yaitu :

- Alokasi lahan untuk bangunan
- Alokasi lahan untuk parker dan open space
- Alokasi lahan untuk pedestrian dan taman

3.1.2 Kondisi dan situasi site

Kondisi site terpilih merupakan tanah kosong. Akses ke site dapat dilakukan melalui dua tempat, yaitu Jl. Soekarno-Hatta dan Jl. Kiara Condong. Di sekitar site antara lain ; pemukiman, pertokoan dan perkebunan penduduk.

Berdasarkan kondisi dan situasi di sekeliling site yang memiliki kegiatan yang beragam, maka alokasi kegiatan showroom dan bengkel sepeda motor ini perlu dilakukan pendekatan terhadap kegiatan disekitar site, sehingga kegiatan yang tercipta tidak mengganggu kegiatan yang ada di sekitar site.

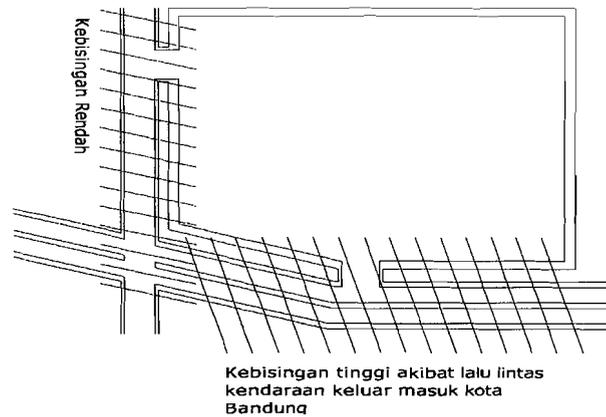


Sumber : Analisis

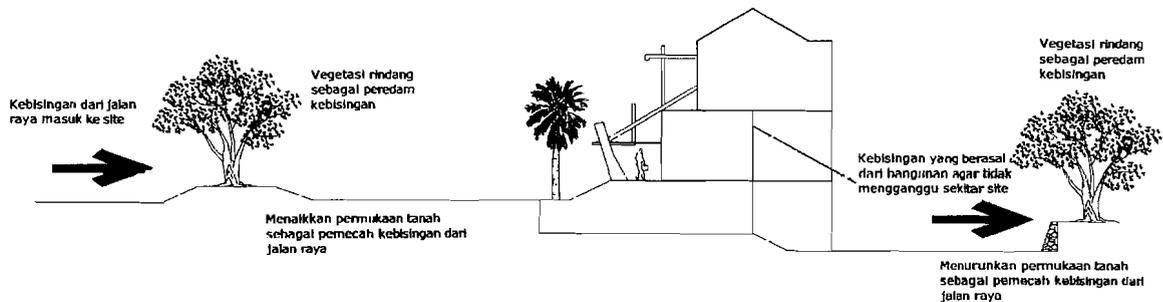
SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 28
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

3.1.3 Kebisingan

Kebisingan di sekitar site di sebabkan oleh lalu lintas kendaraan yang melintas di Jl. Soekarno-Hatta dan Jl. Kiara Condong. Kebisingan terjadi pada jam-jam puncak, yaitu pada jam mulai kerja (pagi) dan jam selesai kerja (siang).



Pada posisi site yang berada dipertemuan 2 jalan yang memiliki mobilitas kendaraan yang cukup tinggi, maka tentu akan menyebabkan kebisingan didalam site. Pendekatan yang perlu dilakukan adalah untuk meredam kebisingan yang seminimal mungkin agar kegiatan showroom dan bengkel sepeda motor ini tidak terganggu. Pendekatan yang dilakukan antara lain; Memberi vegetasi peredam di sekeliling site dan permainan naik dan turun permukaan tanah untuk memecah kebisingan.



Gambar Analisa Cara Memecah Kebisingan

3.2 Analisa Besaran Ruang

3.2.1 Pendekatan (Asumsi)

Dasar pertimbangan kebutuhan dan besaran ruang adalah program ruang yang menyangkut jenis kegiatan yang dibedakan menjadi 2, antara lain :

- A. Kegiatan utama : jual beli(dealer), reparasi, modifikasi, test drive
- B. Kegiatan penunjang : perkantoran, game, kantin dan cuci sepeda motor

Pendekatan terhadap besaran ruang antarlain :

A. kegiatan utama

1. Jual Beli

Luas ruang dealer dapat menampung 2 kelompok sepeda motor, yaitu sepeda motor baru dan sepeda motor setengah pakai.

Secara lengkap sebagai berikut :

- a. Ruang dealer (jual beli)
 - Sepeda motor baru diasumsikan dapat menampung 72 unit sepeda motor baru, maka : luas total $2,2 \times 3,7 \times 72 = 586,08 \text{ m}^2$
 - Sepeda motor setengah pakai diasumsikan dapat menampung 240 unit sepeda motor, maka : luas total $2,2 \times 3,7 \times 240 = 1953,6 \text{ m}^2$
- b. Ruang sales, diasumsikan dapat menampung 4 orang sales dan 4 orang konsumen, besaran ruang standard $15,81 \text{ m}^2$.
- c. Ruang kasir, diasumsikan dapat menampung 1 orang kasir dan 2 orang konsumen, besaran ruang standard $7,72 \text{ m}^2$.
- d. Ruang staf, diasumsikan dapat menampung 4 orang staff , besaran ruang standard 32 m^2 .
- e. Gudang, diasumsikan dapat menampung 10 motor, besaran standard $3,75 \text{ m}^2$, besaran ruang $3,75 \times 10 = 37 \text{ m}^2$.

Luas ruang untuk dealer (jual beli) keseluruhannya adalah $2.655,21 \text{ m}^2$, untuk mengantisipasi tambahan luasan ruang disediakan ruang cadangan 25% luas total : $25\% \times 2.655,21 = 663,80 \text{ m}^2$, jadi luas total $2.655,21 + 663,80 = 3.319,01 \text{ m}^2$.

2. Reparasi

Kegiatan reparasi sesuai dengan analisis jenis kegiatan merupakan kegiatan yang terkait dengan kegiatan jual beli (dealer). Jumlah rata rata pengunjung reparasi yang ada di Bandung adalah 25 motor setiap harinya.

- a. Ruang reparasi, diasumsikan dapat menampung 25 motor. Besaran standard $11,34 \text{ m}^2$, besaran ruang : $11,34 \times 35 = 396,9 \text{ m}^2$
- b. Ruang penjualan suku cadang, diasumsikan besaran ruang standard 35 m^2
- c. Ruang kepala mekanik, diasumsikan dapat menampung 3 orang, besaran ruang $5,5 \text{ m}^2 \times 3 = 16,5 \text{ m}^2$
- d. Ruang mekanik, diasumsikan dapat menampung 20 orang, besaran ruang $2 \text{ m}^2 \times 20 = 40 \text{ m}^2$
- e. Ruang ganti baju mekanik, diasumsikan dapat menampung 20 orang, besaran ruang $2,5 \text{ m}^2 \times 20 = 50 \text{ m}^2$
- f. Ruang resepsionis, diasumsikan dapat menampung 4 orang, besaran standard $3,61 \text{ m}^2$, besaran ruang $3,61 \text{ m}^2 \times 4 = 14,44 \text{ m}^2$
- g. Ruang kasir, diasumsikan dapat menampung 3 orang kasir dan 6 orang konsumen, besaran standard $7,72 \text{ m}^2$, besaran ruang $7,72 \text{ m}^2 \times 3 = 23,16 \text{ m}^2$
- h. Ruang tunggu, diasumsikan dapat menampung 45 orang konsumen, besaran standard $1,2 \text{ m}^2$, besaran ruang $1,2 \text{ m}^2 \times 45 = 54 \text{ m}^2$
- i. Gudang, diasumsikan, besaran standard 35 m^2

3. Modifikasi

Kegiatan modifikasi terdiri dari 5 reparasi modifikasi. Pengunjung rata rata reparasi sepeda motor setiap harinya 14 unit motor. Jumlah ini secara umum akan dialokasikan menjadi 3 waktu, yaitu : 5 unit pertama, 5 unit kedua dan 4 unit ketiga. Jadi dealer hanya menyediakan ruang modifikasi untuk 5 unit sepeda motor.

- a. Ruang modifikasi, diasumsikan dapat menampung 5 unit motor, besaran standard $11,34 \text{ m}^2$, besaran ruang $11,34 \text{ m}^2 \times 5 = 56,7 \text{ m}^2$ jadi luas total : $56,7 \text{ m}^2 \times 5 = 283,5 \text{ m}^2$
- b. Ruang penjualan spare part, diasumsikan besaran ruang standard 30 m^2 , jadi luas total : $30 \text{ m}^2 \times 5 = 150 \text{ m}^2$
- c. Ruang mekanik, diasumsikan dapat menampung 8 orang mekanik, besaran ruang standard $8 \text{ m}^2 \times 5 = 40 \text{ m}^2$

- d. Ruang ganti baju mekanik, diasumsikan dapat menampung 8 orang, besaran ruang $12 \text{ m}^2 \times 5 = 60 \text{ m}^2$
- e. Ruang resepsionis, diasumsikan dapat menampung 3 orang, besaran standard $3,61 \text{ m}^2$, besaran ruang $3,61 \text{ m}^2 \times 3 = 10,83 \text{ m}^2$ jadi luas total $10,83 \text{ m}^2 \times 5 = 54,15 \text{ m}^2$
- f. Ruang kasir, diasumsikan dapat menampung 3 orang kasir dan 6 orang konsumen, besaran standard $7,72 \text{ m}^2$, besaran ruang $7,72 \text{ m}^2 \times 3 = 23,16 \text{ m}^2$
- g. Ruang tunggu, diasumsikan dapat menampung 10 orang konsumen, besaran standard 15 m^2 , besaran ruang $15 \text{ m}^2 \times 5 = 75 \text{ m}^2$
- h. Gudang, diasumsikan, besaran standard 20 m^2 , jadi luas total $20 \text{ m}^2 \times 5 = 100 \text{ m}^2$

4. Test Drive

- Sirkuit kecil, diasumsikan panjang lintasan 150 m lebar lintasan 6 m, jadi luas total : $150 \times 6 = 900 \text{ m}^2$

B. Kegiatan Penunjang

1. Pengelola/ Perkantoran

Perkantoran yang akan ditampung adalah perbankan yang terdiri 4 unit bank yang ada di Bandung.

- a. Ruang direktur, diasumsikan dapat menampung 1 orang direktur dan 7 orang tamu dan 2 almari, besaran ruang standar 25 m^2
- b. Ruang sekretaris, diasumsikan untuk 1 orang sekretaris dan 1 orang tamu, almari. besaran ruang standard 8 m^2 .
- c. Ruang manager administrasi, diasumsikan untuk 1 orang manager dan 3 orang tamu, 1 almari. besaran ruang standard 15 m^2 .
- d. Ruang manager operasional, diasumsikan untuk 1 orang manager dan 3 orang tamu, 1 almari. besaran ruang standard 15 m^2 .
- e. Ruang sekretaris, diasumsikan untuk 2 orang sekretaris dan 2 orang tamu, almari. besaran ruang standard 16 m^2 .
- f. Ruang staf administrasi, diasumsikan dapat menampung 8 orang pegawai administrasi, besaran standard $5,5 \text{ m}^2$, besaran ruang $5,5 \text{ m}^2 \times 8 = 44 \text{ m}^2$

- g. Ruang staf operasional, diasumsikan dapat menampung 10 orang pegawai operasional, besaran standard $5,5 \text{ m}^2$, besaran ruang $5,5 \text{ m}^2 \times 10 = 55 \text{ m}^2$
- h. Ruang Maintenance & electrical, diasumsikan dapat menampung 4 orang, besaran standard 9 m^2 , besaran ruang $9 \text{ m}^2 \times 4 = 36 \text{ m}^2$
- i. Pos keamanan, diasumsikan dapat menampung 4 orang satpam, besaran standard 12 m^2
- j. Ruang manager, diasumsikan untuk 1 orang manager dan 3 orang tamu, 1 almari. besaran ruang standard 15 m^2 . jadi luas total $15 \times 4 = 60 \text{ m}^2$
- k. Ruang sekretaris, diasumsikan untuk 1 orang sekretaris dan 1 orang tamu, 1 almari. besaran ruang standard 8 m^2 . jadi luas total $8 \times 4 = 32 \text{ m}^2$
- l. Ruang pelayanan (tabungan), diasumsikan besaran ruang standard 48 m^2 . jadi luas total $48 \times 4 = 192 \text{ m}^2$
- m. Ruang tunggu, diasumsikan untuk 20 orang pengunjung, besaran ruang standard 30 m^2 . jadi luas total $30 \times 4 = 120 \text{ m}^2$
- n. Ruang ATM, diasumsikan besaran ruang standard 2 m^2 . jadi luas total $2 \times 4 = 8 \text{ m}^2$

2. Game

- Ruang game, diasumsikan dapat menampung 15 unit game, besaran standard 3 m^2 , besaran ruang : $3 \times 15 = 45 \text{ m}^2$, dengan sirkulasi $60\% \times 45 \text{ m}^2 = 27 \text{ m}^2$, jadi luas total : $45 + 27 = 72 \text{ m}^2$
- Ruang kasir, diasumsikan dapat menampung 1 orang kasir, besaran ruang standard 6 m^2

3. Kantin

- Ruang kantin, diasumsikan dapat menampung 40 orang, besaran ruang standard 80 m^2
- Dapur, diasumsikan besaran ruang standard 16 m^2
- Ruang kasir, diasumsikan dapat menampung 1 orang kasir, besaran ruang standard 2 m^2

C. Parkir

Perkir terbagi menjadi 2 bagian, yaitu : parker pengelola dan parker pengunjung.

- a. Parkir pengelola, diasumsikan dapat menampung 4 mobil, besaran standard $11,7 \text{ m}^2$, besaran ruang parker : $11,7 \times 4 = 46,8 \text{ m}^2$ dan dapat menampung parker 60 sepeda motor, besaran standard $3,2 \text{ m}^2$, besaran ruang parker sepeda motor : $60 \times 3,2 = 192 \text{ m}^2$
- b. Parkir pengunjung, diasumsikan dapat menampung 6 mobil, besaran standard $11,7 \text{ m}^2$, besaran ruang parker : $11,7 \times 6 = 70,2 \text{ m}^2$ dan dapat menampung parker 55 sepeda motor, besaran standard $3,2 \text{ m}^2$, besaran ruang parker sepeda motor : $60 \times 3,2 = 192 \text{ m}^2$

Tabel 3.1 Kebutuhan ruang kegiatan utama

Kelompok Ruang	Ruang	Standart (m ²) + sirkulasi	Kapasitas	Besaran Ruang (m ²)	Luas Total (m ²)
A. Utama					
1. Jual Beli	Ruang Dealer	8.14	312	8.14	2539.68
	Ruang seles	0	8	15.81	15.81
	Ruang kasir	0	3	7.72	7.72
	Ruang staf	8	4	32	32
	Lavatory	1.2	8	9.6	115.2
2. Reparasi	Ruang reparasi	11.34	25	11.34	396.9
	Ruang penjualan sk.cd	0	0	20	35
	Ruang Ka Mekanik	0	3	5.5	16.5
	Ruang mekanik	0	20	30	40
	Ruang ganti	0	20	25	50
	ruang resepsionis	3.61	4	14.44	14.44
	ruang kasir	0	9	7.72	23.16
	Ruang tunggu	0	45	30	54
	Gudang	0	0	20	35
Lavatory	1.2	4	4.8	57.6	
3. Modifikasi	Ruang modifikasi	11.34	5	56.7	283.5
	Ruang penjualan sk.cd	0	0	30	150
	Ruang mekanik	0	8	8	40
	Ruang ganti	0	8	12	60
	ruang resepsionis	3.61	3	10.83	54.15
	Ruang kasir	0	9	7.72	23.16
	Ruang tunggu	0	10	15	75
	Gudang	0	0	20	100
Lavatory	1.2	2	2.4	12	
4. Test Drive	Sirkuit Kecil	0	0	0	900

Luas total bangunan utama

5.130.8 m²

Tabel 3.2 Kebutuhan ruang kegiatan penunjang

Kelompok Ruang	Ruang	Standart (m ²) + sirkulasi	Kapasitas	Besaran Ruang (m ²)	Luas Total (m ²)
B. Penunjang					
1. Perkantoran	Ruang direktur	0	8	0	25
	Ruang sekretaris direktur	0	2	0	8
	R. manager adminstrasi	0	4	0	15
	R. manager operasional	0	4	0	15
	R. sekretaris manager	0	4	0	16
	R. staf administrasi	5.5	8	0	44
	R. staf operasional	5.5	10	0	55
	R. maintenance & Electrical	9	4	0	36
	Pos satpam	0	4	0	12
	Lavatory	1.2	10	0	12
	Ruang manager	0	4	15	60
	Ruang sekretaris	0	2	8	32
	Ruang Pelayanan	0	0	48	192
	Ruang tunggu	0	20	30	120
	Ruang ATM	0	0	2	10
	Lavatory	1.2	4	4.8	57.6
2. Game station	Ruang game	3	15	45-60%	72
	Ruang kasir	0	1	0	6
3. Kantin	Ruang kantin dapur	0	40	0	80
	dapur	0	0	0	16
	ruang kasir	0	1	0	2
	Lavatory	1.2	4	4.8	57.6

Luas total bangunan penunjang

943.2 m²

Tabel 3.3 Kebutuhan ruang kegiatan penunjang

Kelompok Ruang	Ruang	Standart (m ²) + sirkulasi	Kapasitas	Besaran Ruang (m ²)	Luas Total (m ²)
C. Parkir					
	Parkir pengelola	11.7	4	0	46.8
		3.2	60	0	192
	Pakir Pengunjung	11.7	6	0	70.2
		3.2	55	0	176

Luas total parkir

485 m²

Luas kebutuhan Ruang = 5.130.8 + 943.2 = 6.074 m²

Sirkulasi 20 % = 20 % x 6.074 = 1.214,8 m²

Luas lantai total = Luas kebutuhan Ruang + Sirkulasi 20 %
= 7.288,8 m²

Luas site terpilih adalah 12.589 m²

Sesuai dengan analisis peraturan tata bangunan bahwa BC pada site 55%- 65%. BC pada bangunan ini diambil yang rendah yaitu 55%.

$$\begin{aligned} \text{KDB} &= 55\% \times \text{luas site} \\ &= 55\% \times 12.589 \text{ m}^2 \\ &= 6.923,95 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

Untuk mendapatkan jumlah lantai bangunan maka dapat diperoleh dari perbandingan antara luas lantai total dengan koefisien dasar bangunan.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Lantai} &= \text{KLB} / \text{KDB} \\ &= 7.288,8 \text{ m}^2 / 6.923,95 \text{ m}^2 \\ &= 1,051 \text{ -----} \rightarrow \text{dapat di bulatkan menjadi 2 Lantai} \end{aligned}$$

Jadi jumlah lantai showroom dan bengkel sepeda motor ini adalah 2 lantai, dengan KDB = 6.923,95 m², KLB = 7.288,8 m² pada site 12.589 m²

3.3 Analisa kegiatan

3.3.1 Jenis Kegiatan

Jenis kegiatan yang diwadahi dalam showroom dan bengkel sepeda motor ini digolongkan menjadi 2, antara lain:

A. Kegiatan utama

Kegiatan utama adalah kegiatan yang menjadi fokus utama sebagai fungsi kegiatan berdasarkan showroom dan bengkel sepeda motor ini. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi:

1. Penjualan sepeda motor

Penjualan sepeda motor dilakukan oleh dealer atau agen tunggal pemegang merk kendaraan. Penjualan sepeda motor dibedakan menjadi dua yaitu penjualan sepeda motor baru dan setengah pakai. Penjualan oleh dealer sepeda motor diperhitungkan sebagai berikut, Ruang dealer dan satu ruang reparasinya.

2. pembelian sepeda motor

Pembelian sepeda motor berupa sepeda motor setengah pakai yang berasal dari konsumen. Pembelian sepeda motor dilakukan oleh dealer merk sepeda motor. Pembelian didasarkan oleh kesepakatan antara dua belah pihak, yaitu konsumen dan produsen.

3. Reparasi sepeda motor

Kegiatan reparasi dilakukan oleh dealer resmi merk sepeda motor dengan cara penyesuaian reparasi resmi dealer merk kendaraan.

4. Modifikasi sepeda motor

Kegiatan modifikasi yang dimaksud adalah kegiatan perubahan bentuk fisik atau performa sepeda motor. Modifikasi dilakukan oleh pengusaha reparasi. modifikasi bukan rancang kendaraan untuk lebih berjalan cepat modifikasi hanya berupa penambahan asesoris kendaraan.

Reparasi yang termasuk dalam kategori *campuran* merupakan reparasi yang ikut terjun dalam kegiatan modifikasi.

5. Test drive

Kegiatan ini merupakan yang berhubungan dengan reparasi dan jual beli sepeda motor setengah pakai. Test drive dilakukan untuk menguji kemampuan dan kualitas mesin sepeda motor.

B. Kegiatan Penunjang

Kegiatan penunjang adalah kegiatan yang mendukung atau menunjang kegiatan utama, antara lain :

1. Perkantoran

Kegiatan ini dilakukan oleh pemilik bangunan. Kegiatan yang di lakukan berupa; kegiatan administrasi, management, operasional dan pemeliharaan bangunan.

Pengelola terdiri dari :

- a) Direktur
- b) Sekretaris
- c) Manager operasional
- d) Manager administrasi
- e) Staf administrasi
- f) Staf operasional
- g) Maintenance

2. Game

Game disediakan bagi konsumen reparasi sepeda motor. Tujuan game ini adalah untuk memberi hiburan bagi konsumen reparasi sepeda motor yang sedang menunggu perbaikan sepeda motarnya.

3. Kantin

SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 37
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

Kantin merupakan ruang untuk istirahat dan melepas lapar pelaku kegiatan jual beli dan reparasi sepeda motor terpadu ini.

3.4 Analisa Sirkulasi

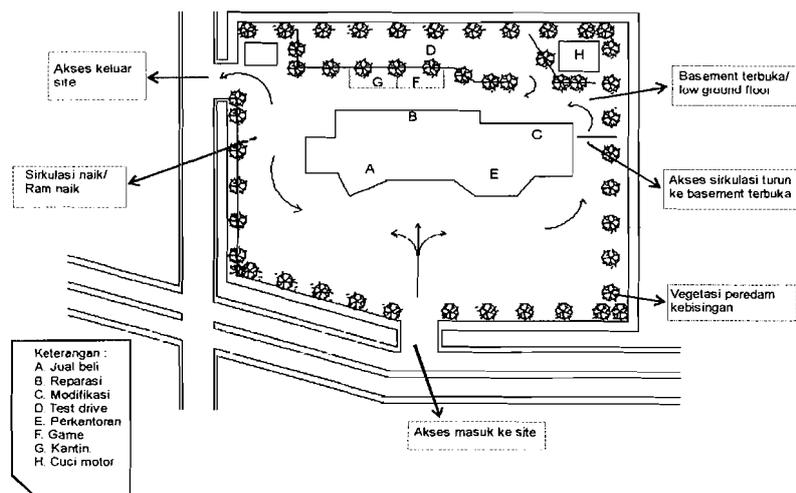
Percanaan sirkulasi sangat terkait dengan akses masuk dan keluar site. Penentuan akses masuk dan keluar site didasarkan atas beberapa pertimbangan :

- Kemudahan pencapaian oleh kendaraan dan pejalan kaki ke dalam site ; merupakan salah satu pendorong dan pengenalan bangunan oleh pengunjung.
- Menghindari pertemuan sirkulasi masuk dan keluar site yang dapat menimbulkan kemacetan dan kebisingan.

Berdasarkan pertimbangan dan criteria diatas dan analisa sirkulasi sekitar site maka akses masuk site melalui Jl. Bypass Soekarno-Hatta, sedangkan akses keluar site melalui Jl. Kiara Condong.

Pencapaian ke bangunan melalui gerbang (akses masuk) akan dipecah menjadi 2, yaitu :

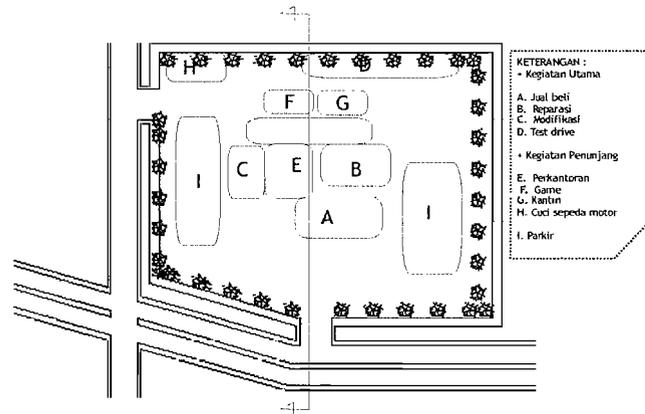
- Sirkulasi akan diarahkan ke kegiatan jual beli, dan perkantoran.
- Sirkulasi akan di arahkan memutar menuju kegiatan-kegiatan ; reprasi, modifikasi, dan kegiatan penunjang.



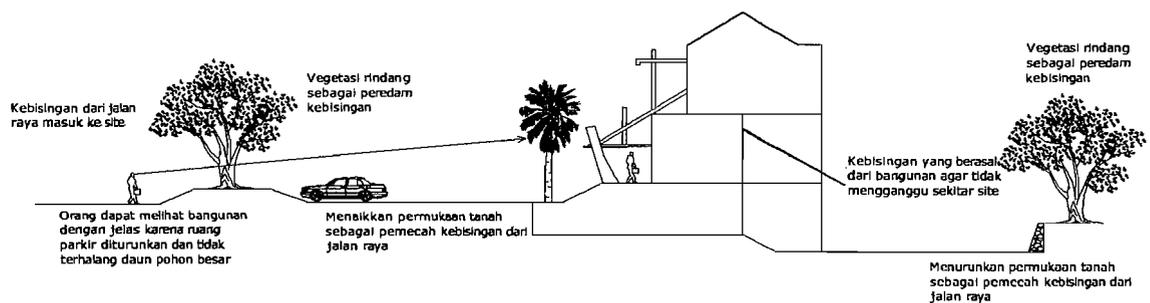
Gambar Analisa Sirkulasi

3.5 Analisa Tata Vegetasi Dan Kontur Tanah

Kebisingan merupakan pertimbangan dalam tata vegetasi dan kontur dalam site. Kebisingan berasal dari dua sumber, yaitu kebisingan dari dalam site dan kebisingan dari luar site. Kebisingan dari dalam site yaitu kebisingan yang disebabkan oleh kegiatan reparasi, modifikasi, test drive, game, cuci sepeda motor. Sedangkan kebisingan yang berasal dari luar site yaitu kegiatan sirkulasi kendaraan pada jalan raya (Jl. Soekarno-Hatta dan Jl. Kiara Condong).



Gambar Analisa Tata Vegetasi Dan Kontur



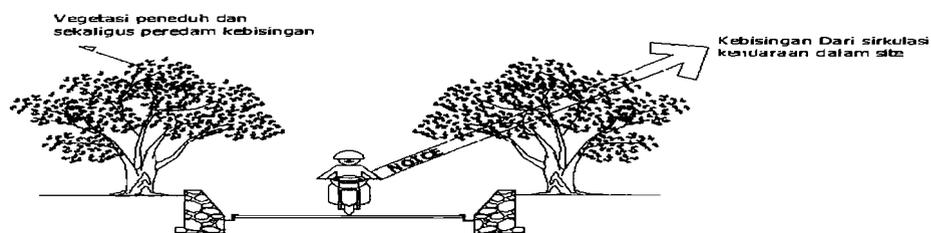
Gambar Potongan Tata Vegetasi Dan Kontur

Cara yang dilakukan untuk pengendalian kebisingan yang berasal dari kegiatan di dalam site, antara lain ;

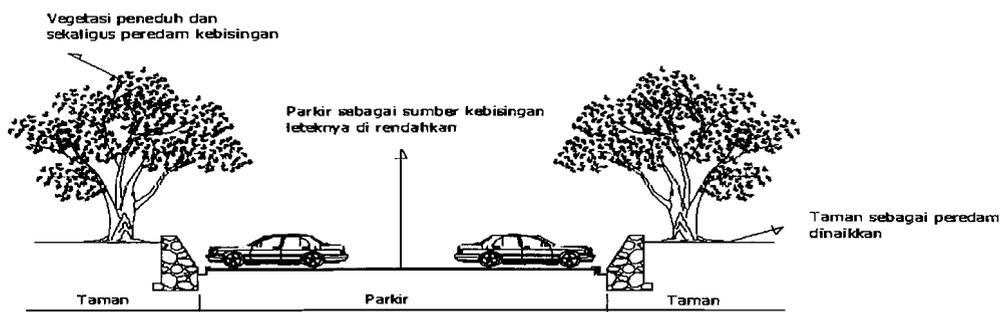
- Menempatkan vegetasi peredam sebagai pembatas ruang bising dan ruang tenang.
- Menempatkan kegiatan berdasarkan karakterkegiatan masing-masing. Pada showroom ini terdapat kegiatan dengan 2 karakter yang berbeda, yaitu kelompok kegiatan yang menimbulkan kebisingan dan polusi dan kelompok kegiatan yang memerlukan suasana tenang.
- Kegiatan yang menjadi sumber kebisingan diletakkan pada posisi permukaan tanah yang lebih rendah, dan kegiatan yang memerlukan suasana tenang

diletakkan pada tempat yang lebih tinggi. Karena kondisi site yang merupakan permukaan tanah yang datar, maka tata kontur yang dilakukan adalah *Cut and Fill*. Sedangkan kebisingan yang berasal dari luar site dapat diminimalkan dengan cara, antara lain ;

- Menempatkan vegetasi peredam di sepanjang batas site terutama site yang langsung kontak dengan sumber kebisingan.
- Menempatkan bangunan yang mewadahi kegiatan yang memerlukan suasana tenang pada posisi lebih tinggi dari jalan raya.
- Mengatur posisi kedalaman bangunan dengan ruang antara, ruang parker dan taman.



Gambar Analisis Kebisingan Pada Test Drive



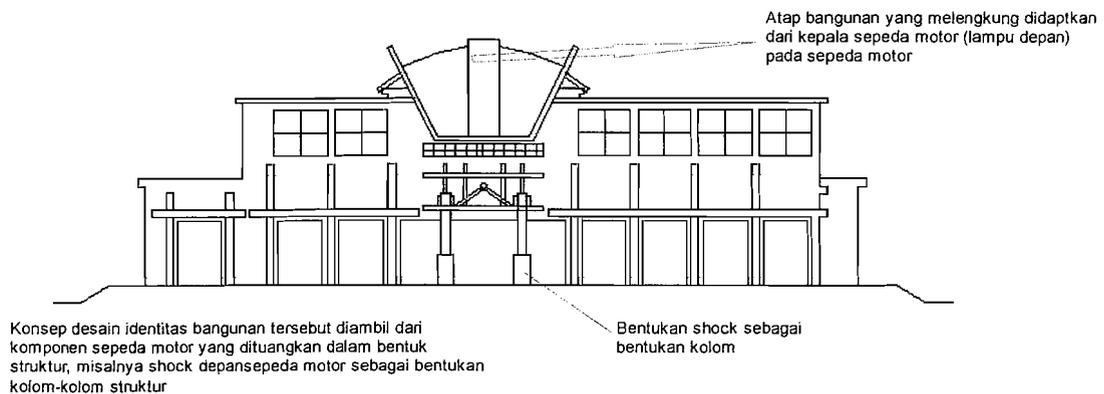
Gambar Analisis Kebisingan Pada Sirkulasi Dan Parkir

3.6 Analisa Penampilan Bangunan

Massa bangunan showroom dan bengkel sepeda motor ini terdiri 1 massa utama ; 2 lantai dan massa-massa penunjang pada area belakangnya. Massa mengalami pengecilan bentuk pada lantai atasnya (lantai 2). Penampilan bangunan pada lantai 1 di dominasi dengan kegiatan jual beli dan lebih mengutamakan sifat promosi dan pameran. Keterbukaan pada lantai 1 dilakukan dengan optimalisasi penggunaan bahan kaca sebagai penutup bukaan dan pembuatan pintu besar-besar. Ada penyelesaian desain tertentu pada

tampilan bangunan agar orang yang melihat segera mengenali fungsi yang diwadahi dalam bangunan sehingga tampilan bangunan terlihat atraktif.

Deasain tertentu yang dapat memberikan identitas bangunan yang atraktif diwujudkan dalam entrance utama dan ornament struktur. Konsep desain identitas bangunan tersebut diambil dari komponen sepeda motor yang dituangkan dalam bentuk struktuir, misalnya shock breaker depan sepeda motor sebagai bentukan kolom-kolom struktur.



Gambar Analisa Penampilan Bangunan

3.7 Analisa Tata Ruang Dalam

3.7.1 Analisa Sirkulasi

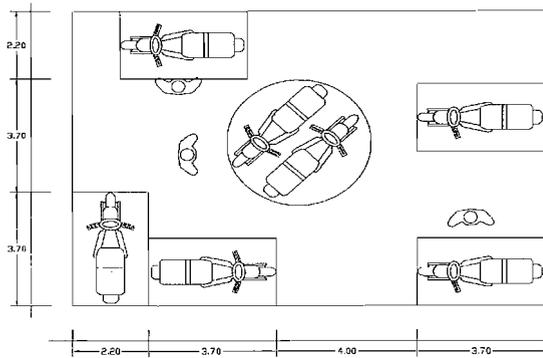
Sirkulasi akan terbentuk oleh pola ruang dan kegiatan di dalam ruang. Secara komposisi, sirkulasi ruang showroom dan bengkel sepeda motor ini berupa linier, dimana selasar dan open space sebagai ruang linier dan penggerak.

3.7.2 Analisa Display

Display merupakan bagian yang terpenting dalam showroom dan bengkel sepeda motor. Display diharapkan dapat memberi daya tarik terhadap konsumen showroom sepeda motor. Karena materi jual beli sepeda motor ini terdiri dari 2 jenis, yaitu : sepeda motor baru dan sepeda motor setengah pakai, maka perlakuan display masing-masing berbeda.

- Sepeda Motor Baru

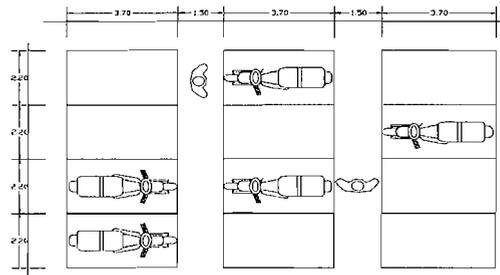
Display untuk sepeda motor baru memiliki ruang sirkulasi yang lebih luas sehingga lay out ruang bersifat leluasa dan fleksibel. Lay out materi jual beli (sepeda motor baru) ditempatkan pada stage yang dapat mudah di pindah.



Gambar Analisa Display Sepeda Motor Baru

- **Sepeda Motor Setengah Pakai**

Materi jual beli ini menempati ruang tersendiri, pada area belakang dalam ruangan dealer atau jual beli. Sistem display sepeda motor setengah pakai ini adalah linier, yang di kelompokkan berdasarkan tipe sepeda motor. Ini untuk memudahkan dalam pengenalan dan pemilihan oleh konsumen yang akan membeli.



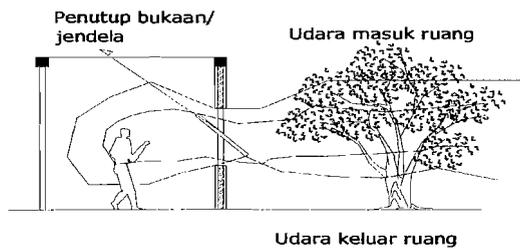
Gambar Analisa Display Sepeda Motor Bekas / Setengah Pakai

3.8 Analisa Sistem Utilitas

3.8.1 Analisa Pengkondisian Udara

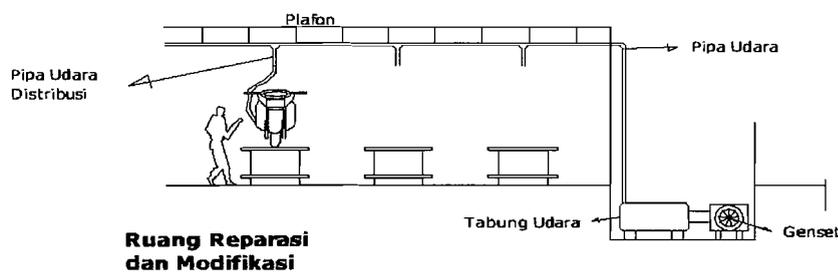
Pengkondisian udara bertujuan untuk menciptakan penghawaan dan temperature ruang yang nyaman. Pengkondisian udara terbagi menjadi 2 yaitu:

- AC (air condition) diletakkan pada ruang-ruang tertentu yang memerlukan penghawaan yang nyaman.
- Alami, dengan mengoptimalkan fungsi bukaan sebagai lubang sirkulasi udara dalam ruang. Pengkondisian udara alami ini dilakukan disemua ruang, sehingga perencanaan bukaan (jendela) bukan merupakan jendela mati; jendela yang dapat di buka dan di tutup. Kelebihan dari penghawaan ini adalah tidak memerlukan pemeliharaan dan operasionalnya murah. Kerugiannya adalah tidak bias diatur temperaturnya dan tergantung alam.



3.8.2 Analisa Jaringan Pompa Udara

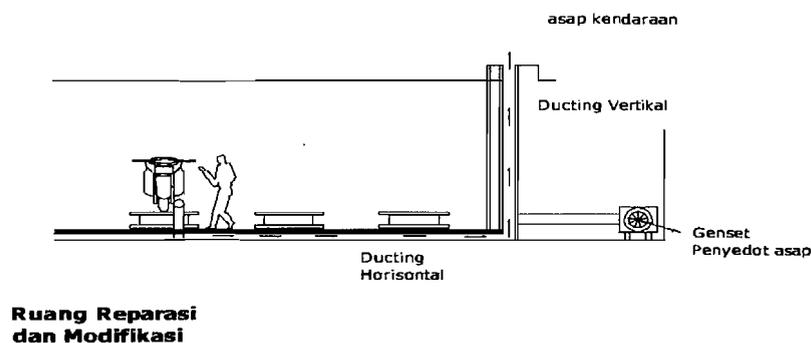
Jaringan pompa udara hanya terdapat pada ruang reparasi dan ruang modifikasi. Pompa udara terdapat pada masing-masing unit reparasi dan modifikasi. Alat yang digunakan dalam pompa udara ini adalah ; tabung udara, generator pompa dan jaringan pipa udara. Pipa-pipa udara diletakkan di atas langit-langit/ plafon ruang reparasi dan modifikasi, sedangkan generator pompa dan tabung udara diletakkan dalam ruang yang kedap suara dan getaran.



Gambar Analisa Jaringan Pompa Udara

3.8.3 Analisa Pembuangan Asap Kendaraan

Asap kendaraan banyak dihasilkan ketika kegiatan reparasi dan modifikasi berlangsung. Pembuangan asap bertujuan untuk mengurangi tingkat polusi udara didalam ruang reparasi dan ruang modifikasi. Sistem pembuangan asap ini harus ada pada setiap unit reparasi dan modifikasi. Jaringan pembuangan berada dibawah lantai yang berupa ducting, kemudian akan disedot keluar bangunan.



Gambar Analisa Pembuangan Asap Kendaraan

SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 43
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN



MOTORCYCLES SHOWROOM AND REPAIRING IN BANDUNG WEST JAVA

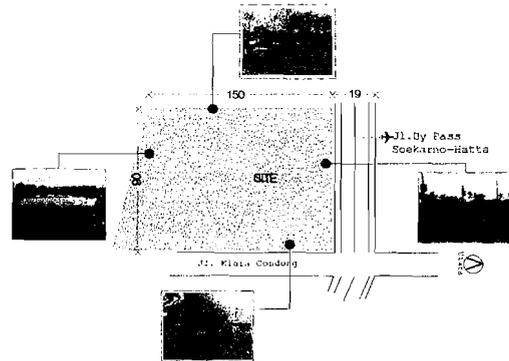
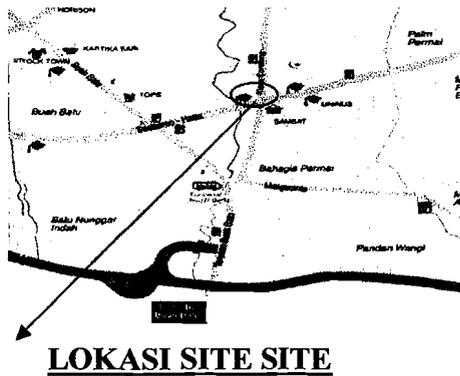
Atractive And Efficiency Circulation As Building

Performance Criteria

BAGIAN IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1 Konsep Penentuan Lokasi Dan Site

Berdasarkan analisa pada bab 3, lokasi showroom dan bengkel sepeda motor ini berada Di Bandung, tepatnya berada pada pertemuan Jl. Soekarno-Hatta dan Jl. Kiara Condong dengan luas site 12.589 m².



4.2 Konsep Kegiatan

Ada 2 kelompok kegiatan dalam showroom dan bengkel sepeda motor ini, antara lain ;

- Kegiatan Utama, yaitu :
 1. Jual beli sepeda motor
 2. Reparasi
 3. Modifikasi
 4. Test Drive
- Kegiatan Penunjang, yaitu :
 1. Perkantoran
 2. Game
 3. Kafetaria
 4. Tempat cuci sepeda motor

4.3 Konsep Kebutuhan Ruang

4.3.1 Konsep Besaran Ruang

Berdasarkan analisa pada Bab 3 maka kebutuhan dan besaran ruang showroom dan bengkel sepeda motor ini adalah :



Tabel Kebutuhan ruang kegiatan utama

Kelompok Ruang	Ruang	Standart (m ²) + sirkulasi	Kapasitas	Besaran Ruang (m ²)	Luas Total (m ²)
A. Utama					
1. Jual Beli	Ruang Dealer	8.14	312	8.14	2539.68
	Ruang direktur	0	4	15	15
	Ruang sekretaris	0	2	8	8
	Ruang seles	0	8	15.81	15.81
	Ruang kasir	0	3	7.72	7.72
	Ruang staf	8	4	32	32
	Gudang	3.75	0	37	37
	Lavatory	1.2	8	9.6	115.2
2. Reparasi	Ruang reparasi	11.34	25	11.34	396.9
	Ruang penjualan sk.cd	0	0	20	35
	Ruang Ka Mekanik	0	3	5.5	16.5
	Ruang mekanik	0	20	30	40
	Ruang ganti	0	20	25	50
	ruang resepsionis	3.61	4	14.44	14.44
	ruang kasir	0	9	7.72	23.16
	Ruang tunggu	0	45	30	54
	Gudang	0	0	20	35
Lavatory	1.2	4	4.8	57.6	
3. Modifikasi	Ruang modifikasi	11.34	5	56.7	283.5
	Ruang penjualan sk.cd	0	0	30	150
	Ruang mekanik	0	8	8	40
	Ruang ganti	0	8	12	60
	ruang resepsionis	3.61	3	10.83	54.15
	Ruang kasir	0	9	7.72	23.16
	Ruang tunggu	0	10	15	75
	Gudang	0	0	20	100
Lavatory	1.2	2	2.4	12	
4. Test Drive	Sirkuit Kecil	0	0	0	900
	Ruang check	11.34	17	0	192.78

Luas total bangunan utama

5.383,6 m²

4.4 Konsep Zoning

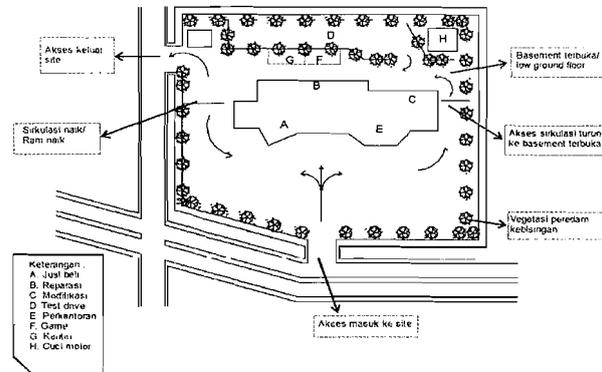
Zoning kegiatan dalam site di dasarkan pada 2 kriteria utama, antara lain :

1. Kelompok kegiatan, terbagi menjadi :
 - Kelompok kegiatan utama ; jual beli, reparasi, modifikasi, test drive.

SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 45
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

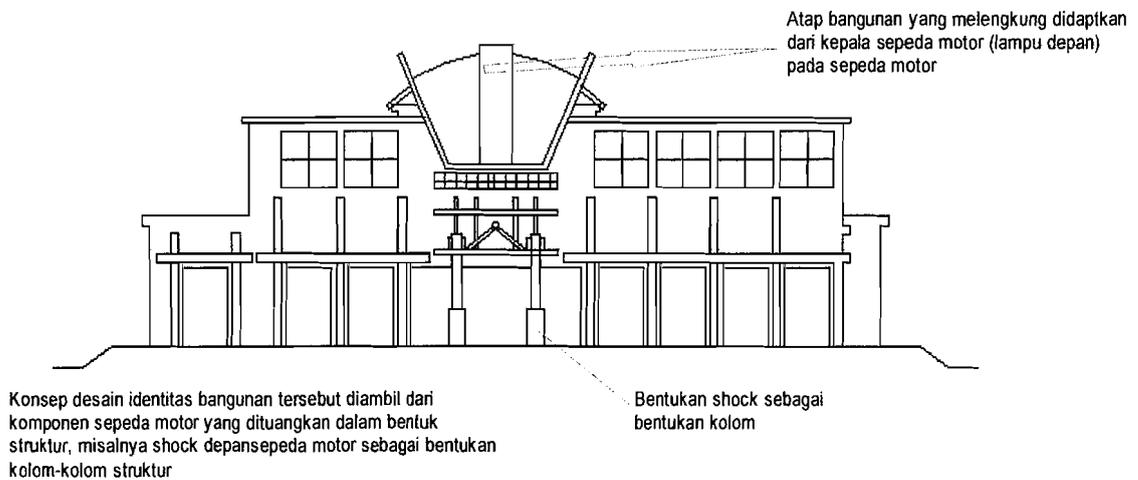
- Kelompok kegiatan penunjang ; perkantoran, game, kantin, cuci kendaraan.
2. Karakteristik ruang, terbagi menjadi :
- Ruang yang menimbulkan kebisingan dan polusi ; reparasi, modifikasi, test drive, game, kantin, cuci sepeda motor.
 - Ruang yang memerlukan suasana tenang ; ruang jual beli dan perkantoran.

4.5 Konsep Sirkulasi



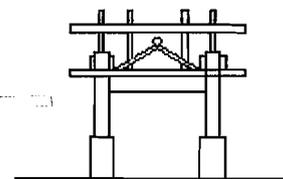
Gambar Konsep Sirkulasi

4.6 Konsep Penampilan Bangunan



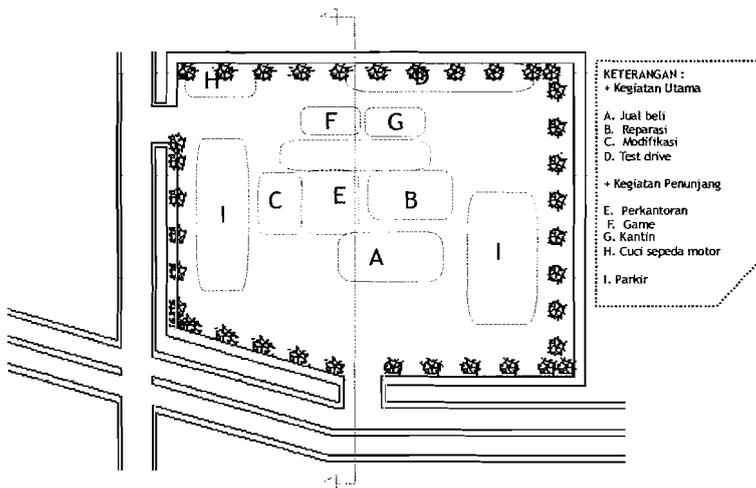
Gambar Konsep Penampilan Bangunan

Entrance sebagai identitas bangunan

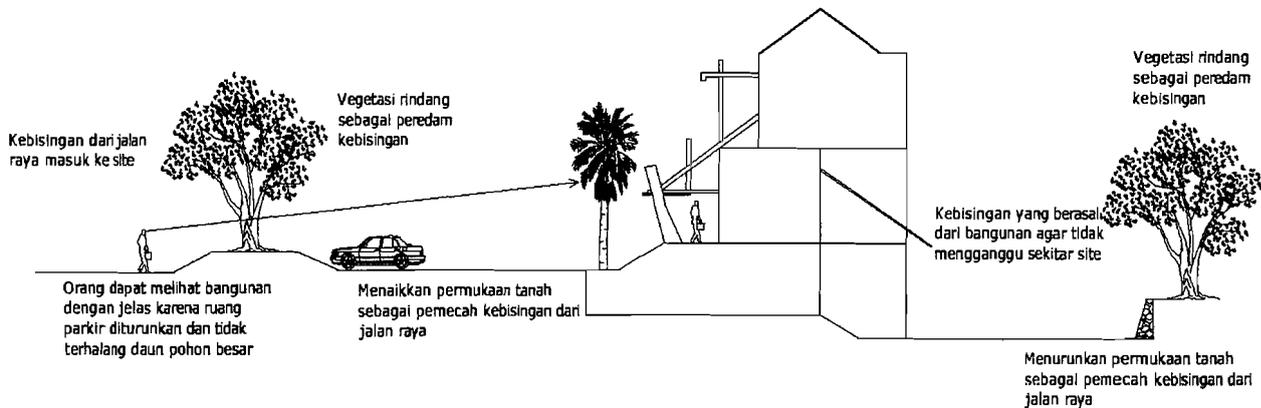


Gambar Konsep Entrance Pada Penampilan Bangunan

4.7 Konsep Tata Vegetasi Dan Kontur Tanah

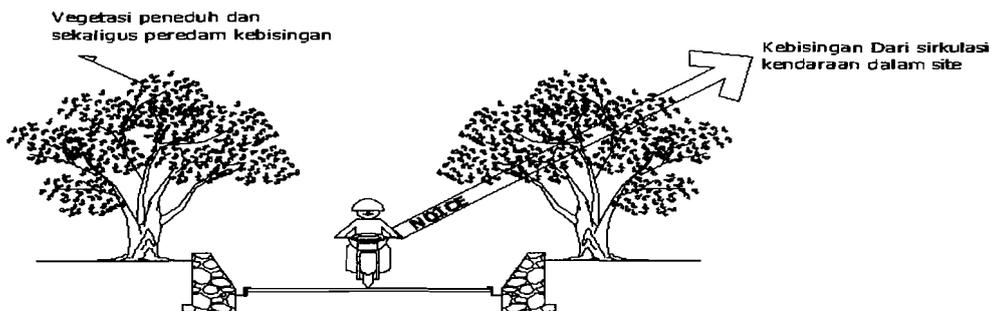


Gambar Konsep Vegetasi Dan Kontur Tanah



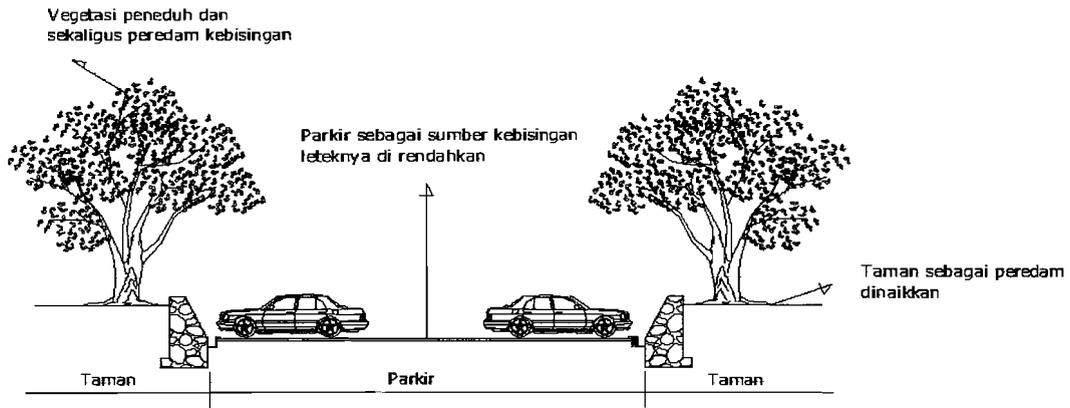
Gambar Potongan Konsep Tata Vegetasi Dan Kontur Tanah

4.8 Konsep Pengendalian Kebisingan



SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 47
 DI BANDUNG JAWA BARAT
 MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

Gambar Konsep Pengendalian Kebisingan Pada Test Drive

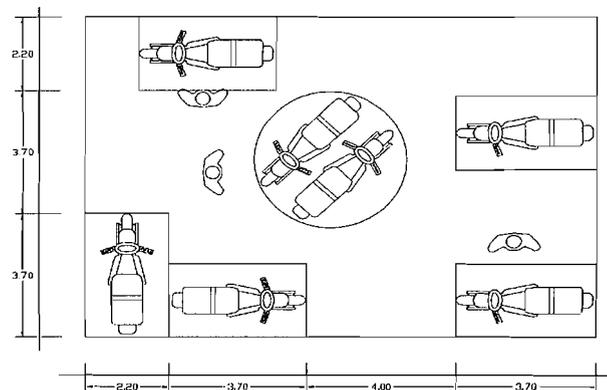


Gambar Konsep Pengendalian Kebisingan Pada Sirkulasi Dan Parkir

4.9 Konsep Display

Display dibedakan menjadi 2, yaitu : Display untuk sepeda motor baru, yang berbentuk memusat (radial) dan sepeda motor setengah pakai, yang berbentuk linier.

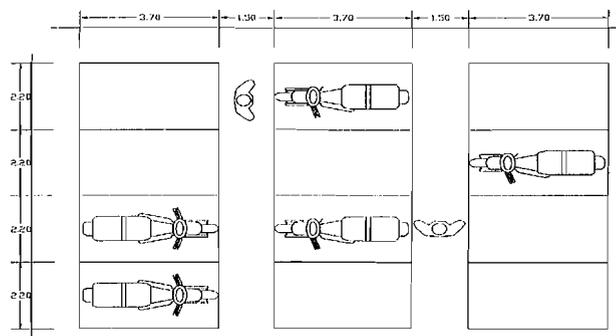
- **Display Sepeda Motor Baru**



Gambar Konsep Display Sepeda Motor Baru

- **Display Sepeda Motor Setengah Pakai**

Display sepeda motor setengah pakai ini berbentuk linier



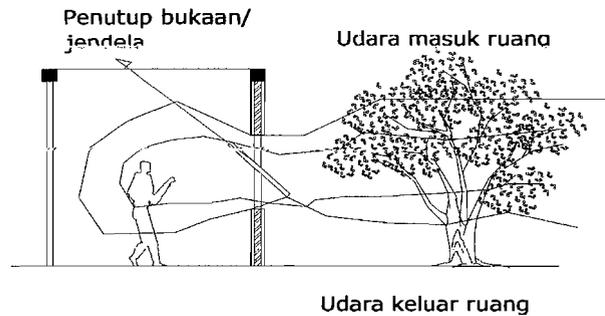
Gambar Konsep Display Sepeda Motor Bekas / Setengah Pakai

4.10 Konsep Pengkondisian Udara

Pengkondisian udara alami yaitu mengoptimalkan fungsi pintu dan jendela.

Penghawaan alami

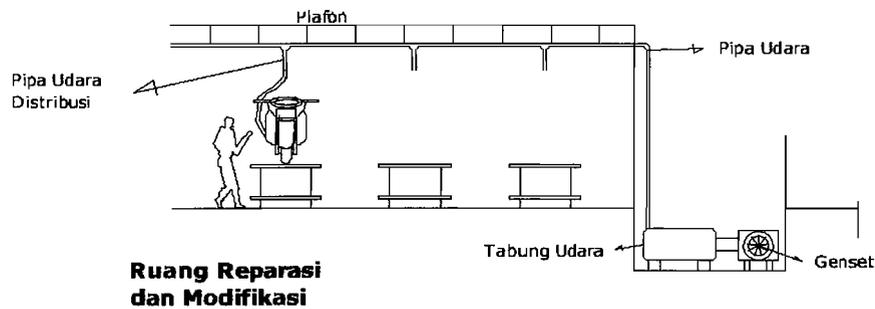
Penutup bukaan memungkinkan terciptanya sirkulasi udara masuk dan keluar ruangan sehingga udara di dalam ruang selalu ada pergantian.



Gambar Konsep Penghawaan Alami

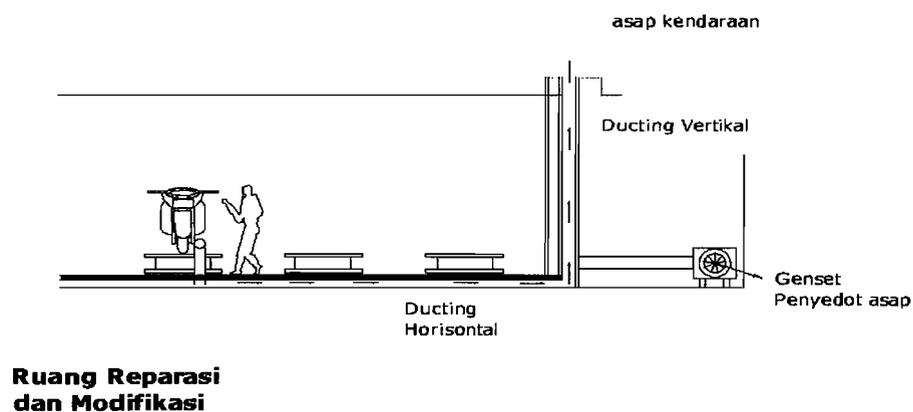
4.11 Konsep Sistim Utilitas

Konsep Jaringan Pompa Udara



Gambar Analisa Jaringan Pompa Udara

Konsep Pembuangan Asap Kendaraan



Gambar Analisa Pembuangan Asap Kendaraan

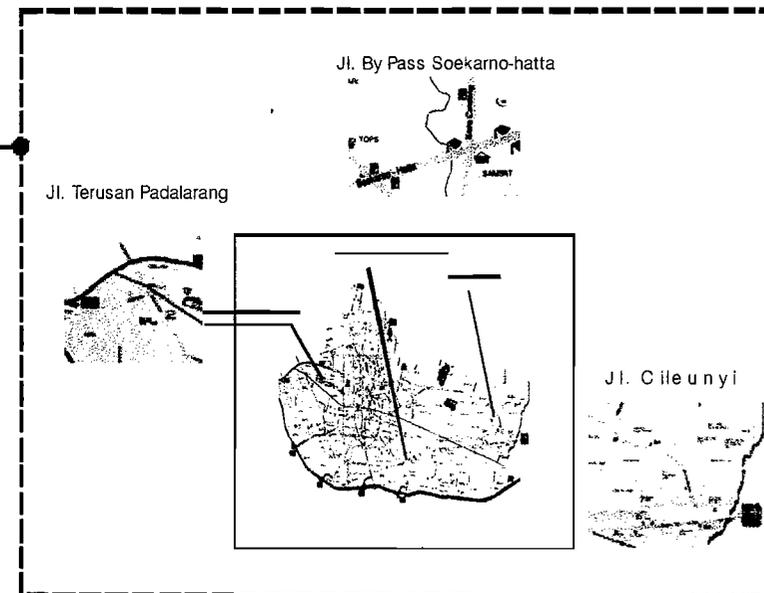
BAB II SKEMATIK DESAIGN

Pemilihan lokasi site berada di kota Bandung, Jawa Barat.

Kota Bandung merupakan ibu kota propinsi Jawa Barat, yang mana kota Bandung merupakan pusat perekonomian dan pemerintahan untuk propinsi Jawa Barat. Disamping itu Bandung merupakan tujuan utama wisata terutama bagi orang-orang Jakarta.

Letak site ini berada atau terletak di jl. By pass Soekarno-hatta yaitu merupakan

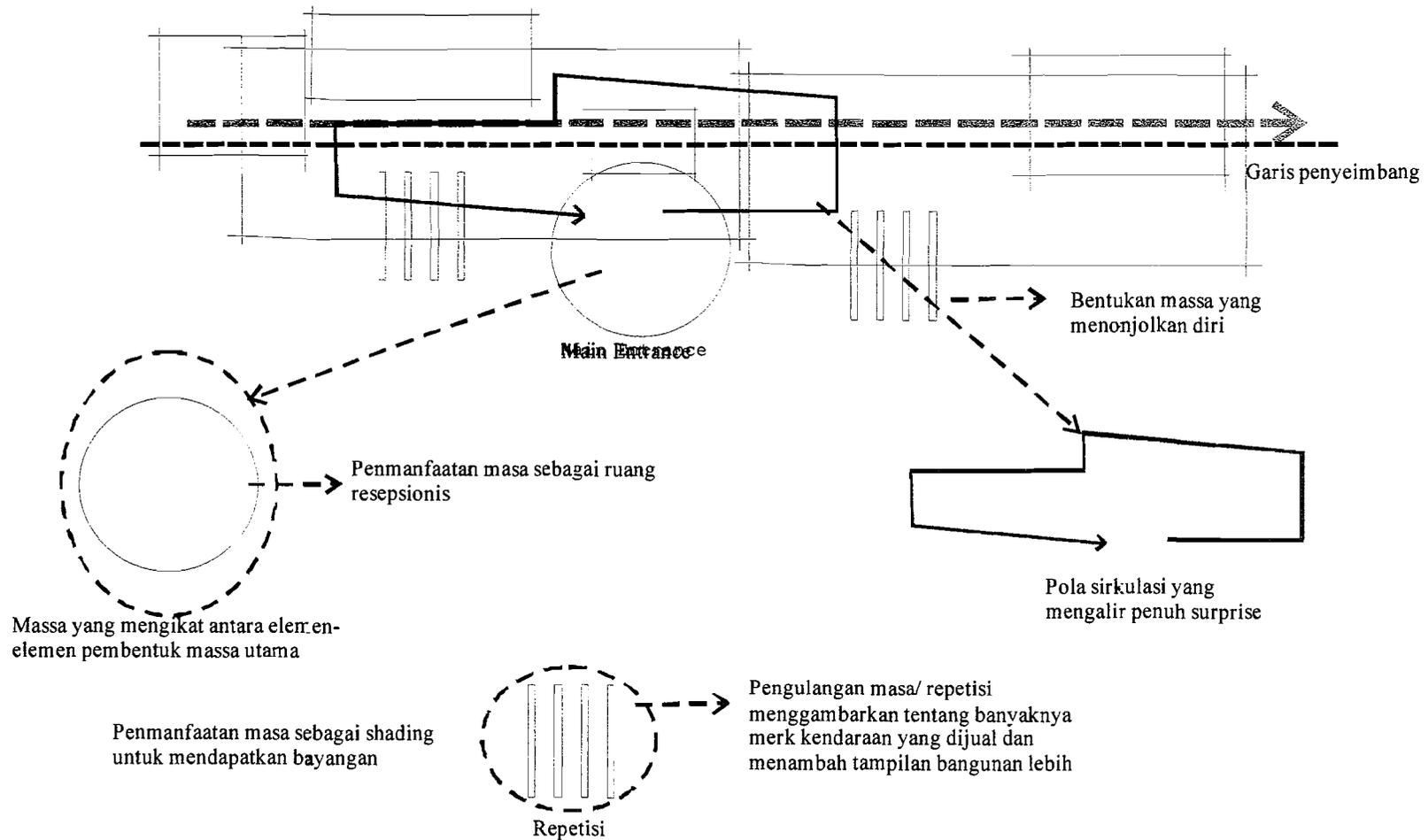
Dari parameter pemilihan site diatas terpilih Kota Bandung sebagai pemilihan lokasi site. Pada kota Bandung terdapat 3 alternatif pemilihan site untuk showroom dan bengkel sepeda motor honda ini, alternatif lokasi tersebut antara lain terletak di Jl Cileunyi, Jl By Pass Soekarno-hatta, dan Jl. Terusan Padalarang



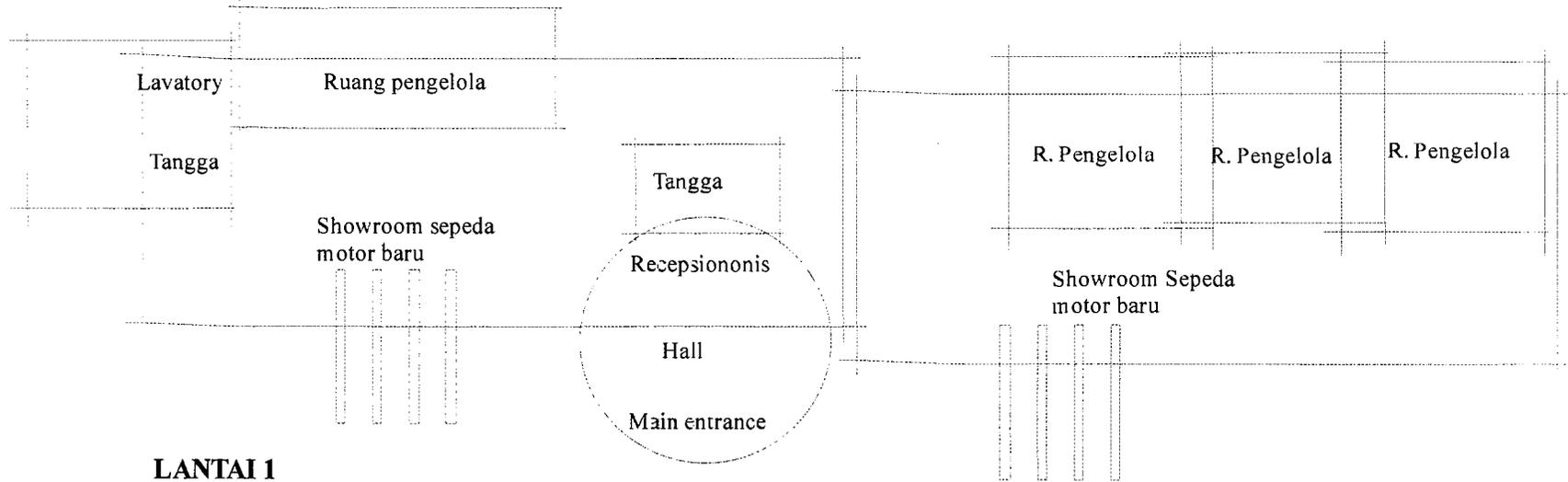
Jenis Dan Fungsi Kegiatan

Jenis Kegiatan	Fungsi Kegiatan
Kegiatan Utama	
1. Penjualan	<p>Penjualan di bagi menjadi dua bagian yaitu :</p> <p>A) Penjualan sepeda motor oleh dealer sepeda motor (ATPM) kepada konsumen</p> <p>B) Penjualan sepeda motor dari konsumen ke produsen (dealer)</p>
2. Pembelian	<p>Pembelian sepeda motor dilakukan oleh produsen (dealer) maupun konsumen.</p>
3. Bengkel/ Reparasi	<p>Kegiatan ini di tampung oleh bengkel resmi, disini terjadi kontak langsung antara teknisi dengan konsumen tentang bagaimana perawatan sepeda motor.</p>
4. Tempat Modifikasi	<p>Sebagai sarana untuk mempercantik sepeda motor dan menambah performa dari sepeda motor dan penjualan asesoris sepeda motor.</p>
5. Test Drive	<p>Sebagai sarana untuk uji sepeda motor yang akan di beli oleh konsumen.</p> <p>Sebagai sarana untuk uji sepeda motor yang telah selesai di reparasi.</p>

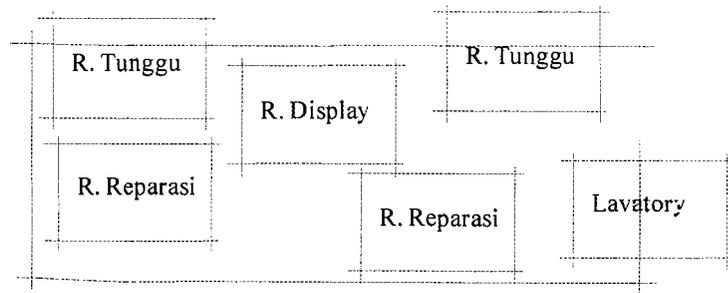
Gagasan penataan masa



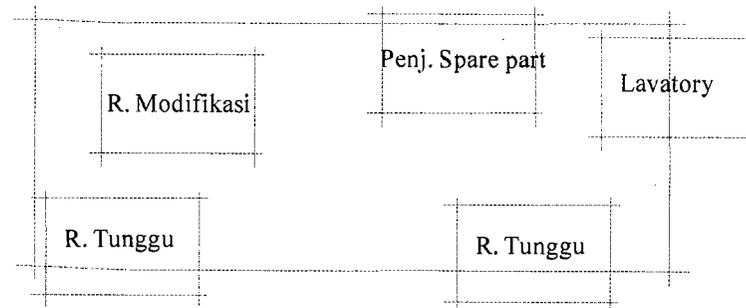
Penataan ruang dalam bangunan



LANTAI 1

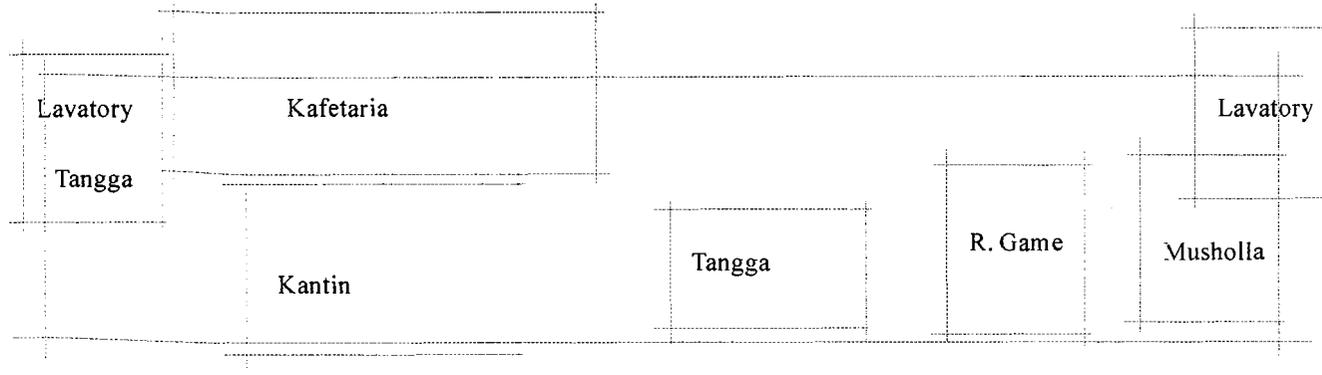


REPARASI

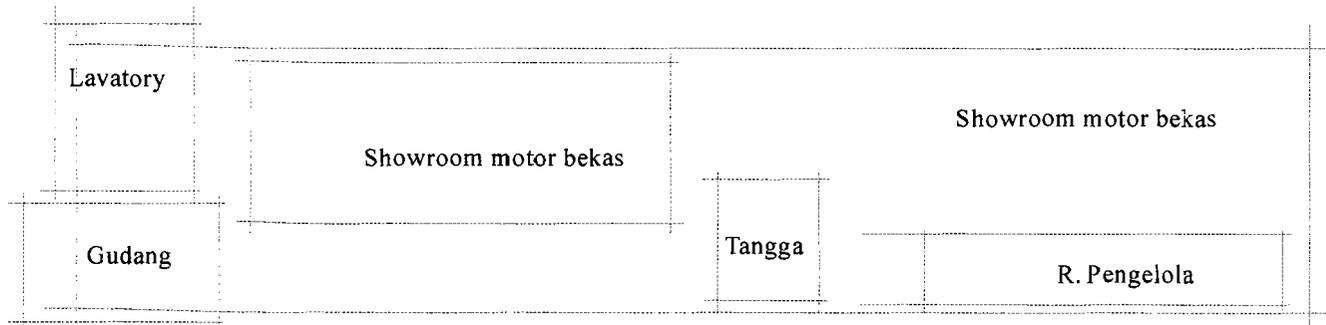


MODIFIKASI

Penataan ruang dalam bangunan

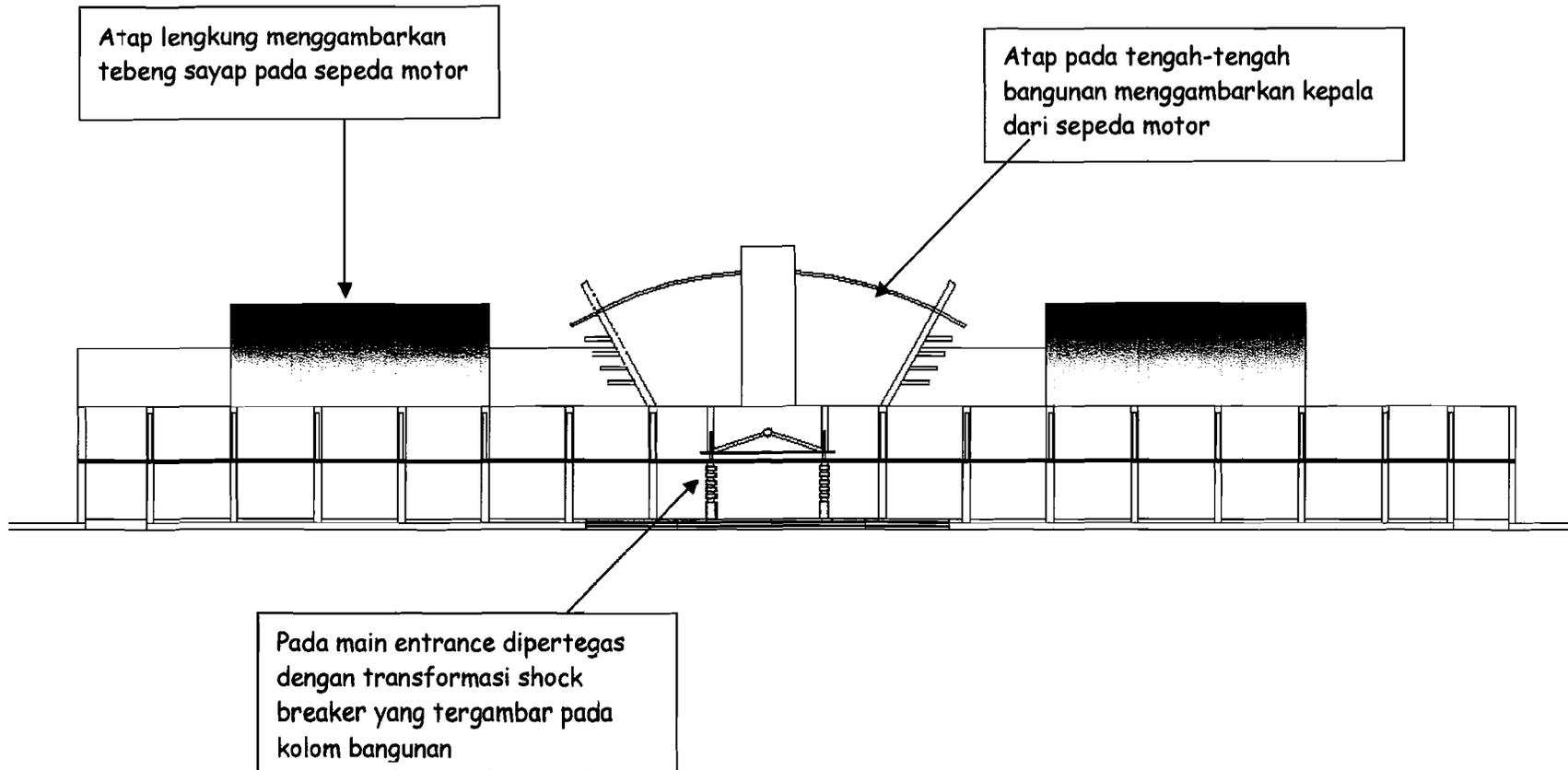


LANTAI 2



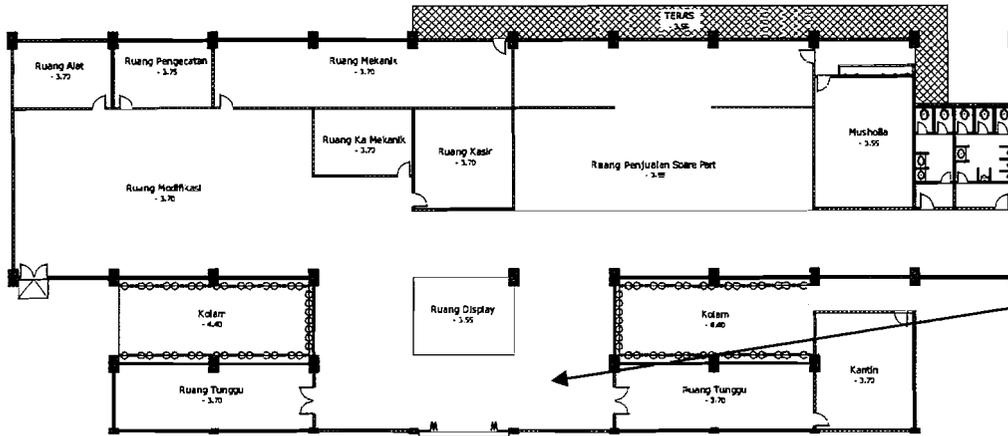
Ground Floor

Gagasan Tampilan Bangunan

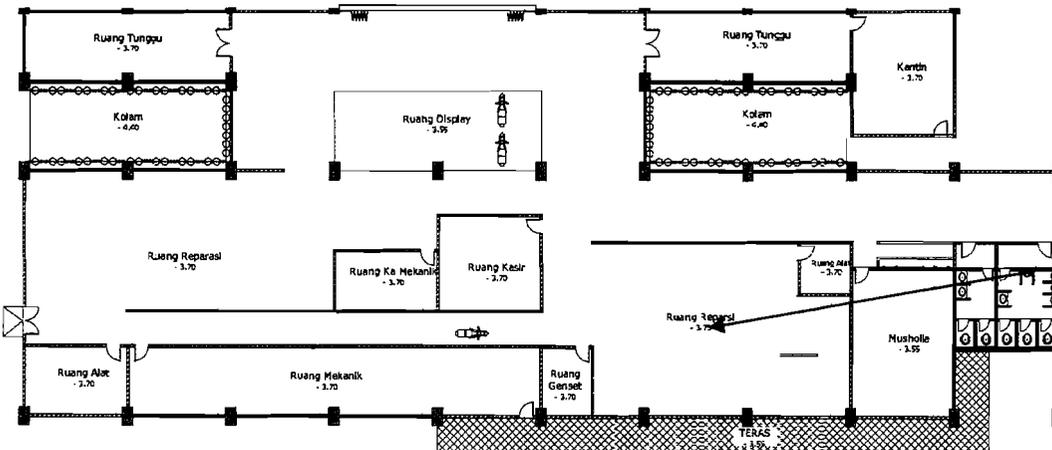


SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 55
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

Ruang Modifikasi Dan Reparasi



Ruang modifikasi digunakan untuk memodifikasi sepeda motor baik tampilannya maupun performa mesinnya. Di sini juga menyediakan suku cadang bagi sepeda motor



Ruang reparasi untuk memperbaiki sepeda motor yang rusak, pada ruang reparasi ini juga menyediakan suku cadang dan setelah selesai di reparasi sepeda motor dapat di coba pada lintasan test drive

SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 56
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

Sirkulasi Dalam Bangunan

Test drive digunakan untuk mencoba kendaraan yang telah selesai di reparasi maupun mencoba sepeda motor yang akan di beli

Sirkulasi untuk keluar kendaraan yang akan meninggalkan bangunan

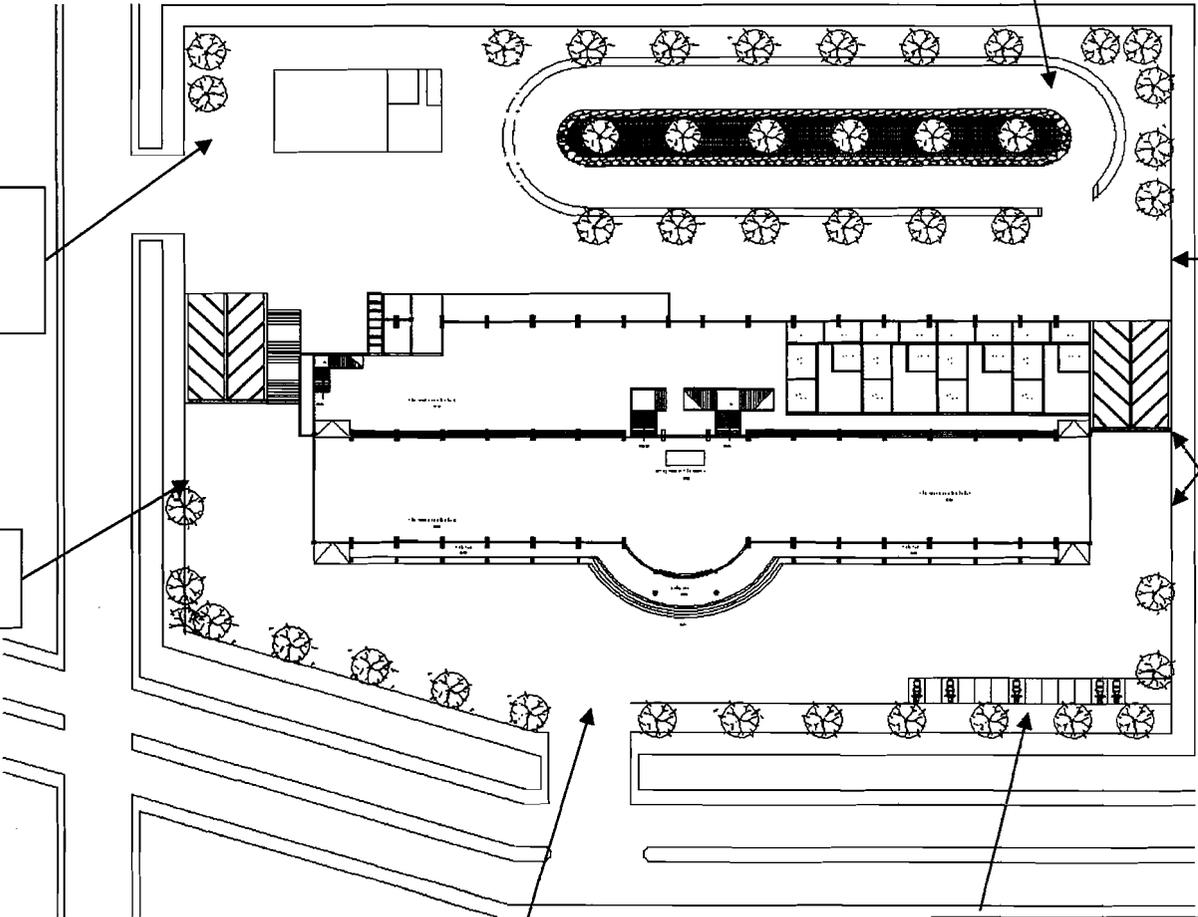
Pebedaan ketinggian site dapan dan belakang karena mengikuti kontur yang ada

Droping barang melalui ram sisi depan bangunan

Di buat ram yang ukurannya memenuhi persyaratan yaitu 15*

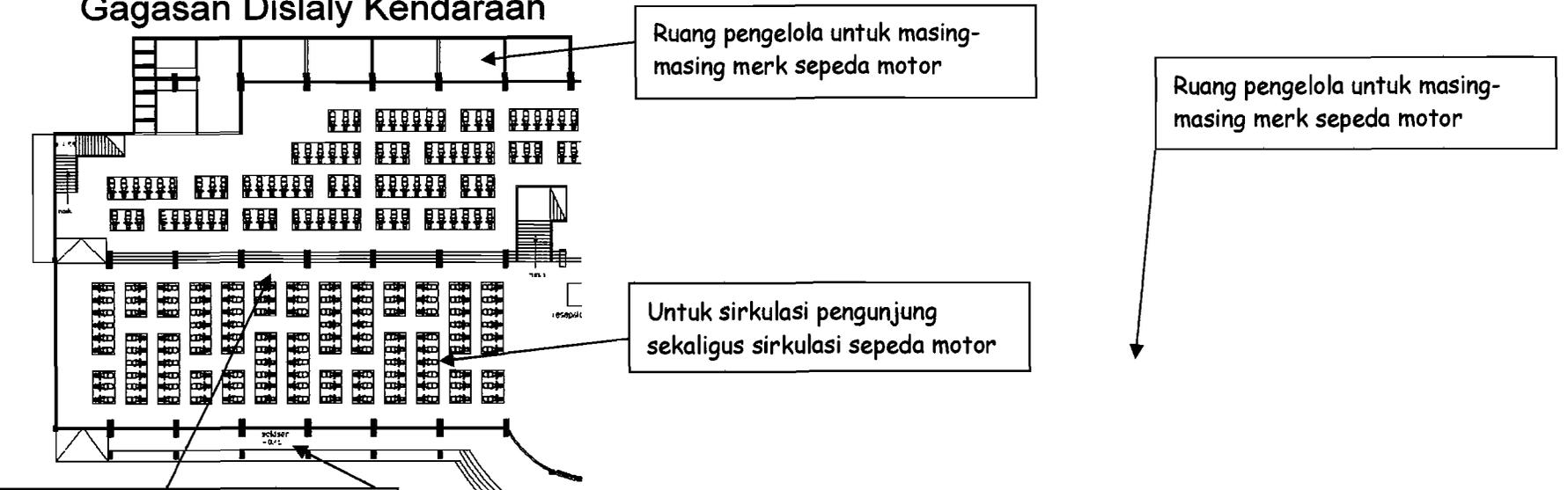
Pengunjung masuk melalui entrance site

Parkir bagi pengunjung



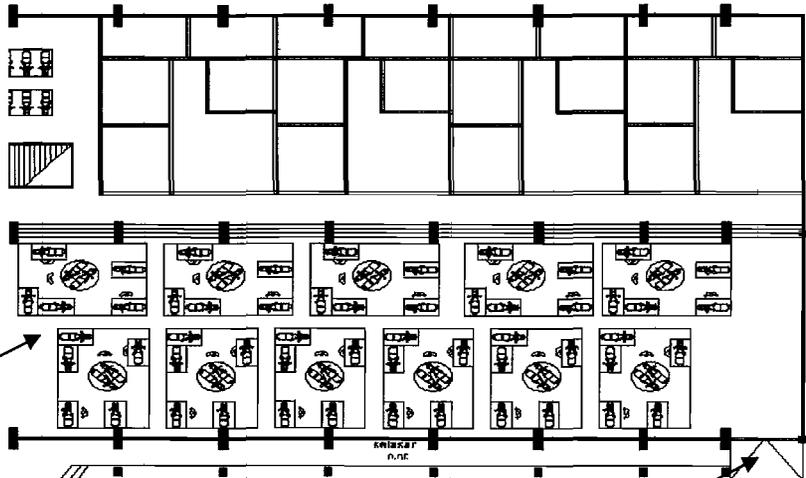
SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 57
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

Gagasan Dislaly Kendaraan



Pintu untuk keluar masuk pengelola dan karyawan, selain itu juga datsebagai pintu darurat bagi pengunjung

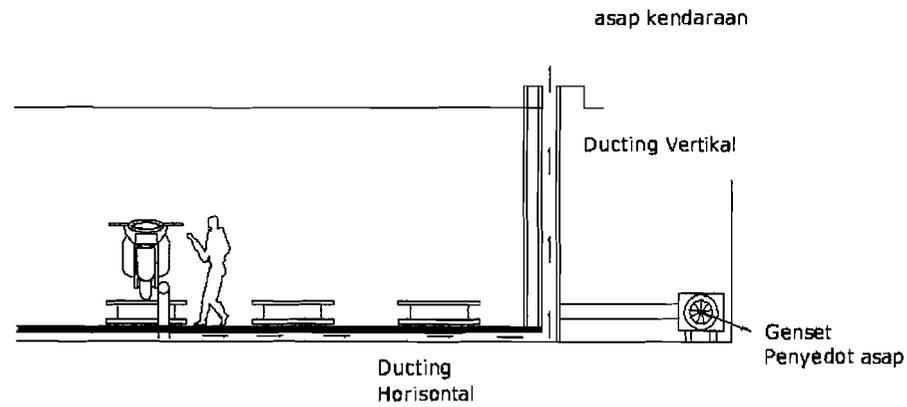
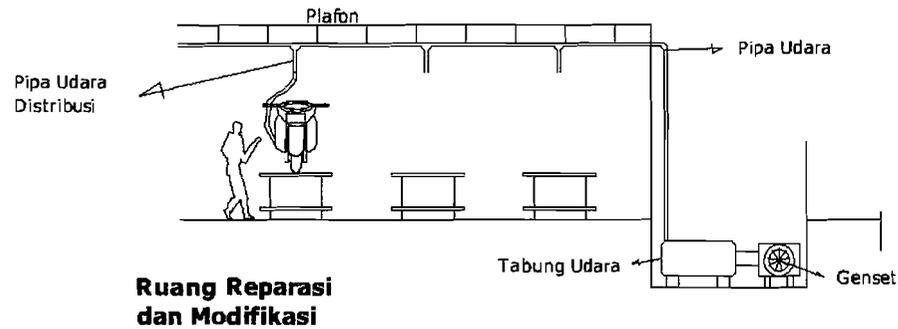
Sirkulasi keluar masuk sepeda motor menggunakan ram



Untuk sirkulasi pengunjung sekaligus sirkulasi sepeda motor yang akan dikeluarkan maupun dimasukkan

Sirkulasi keluar masuk sepeda motor menggunakan ram

Utilitas Ruang Reparasi



BAB III PENGEMBANGAN DESIGN

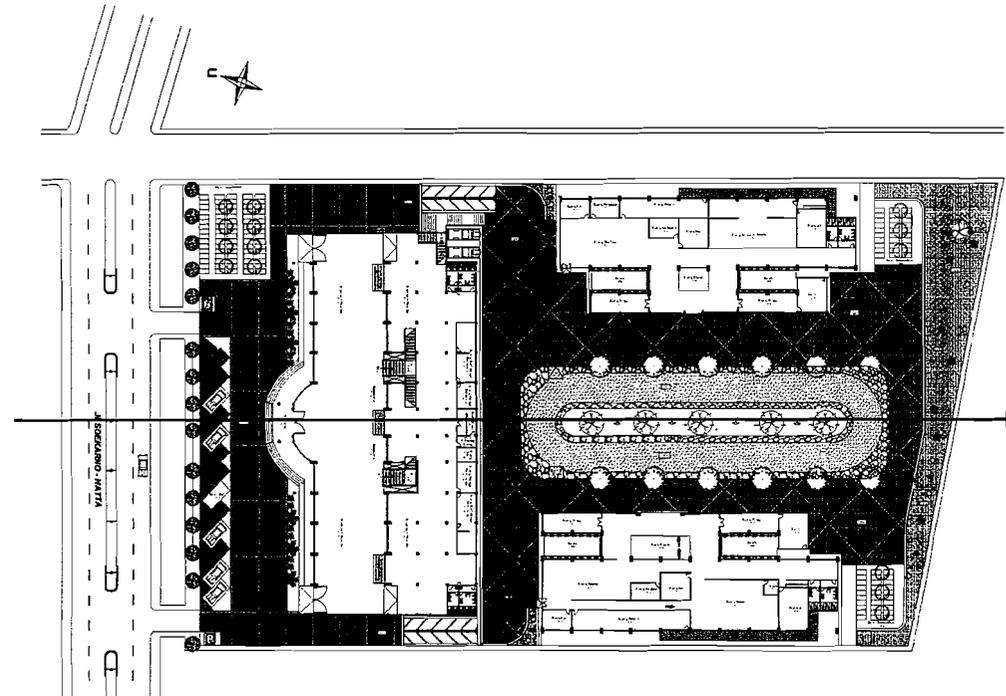


Dalam tahapan pengembangan desain atau masa studio terjadi beberapa perubahan dan pengembangan desain pada rancangan Showroom Dan Bengkel Sepeda Motor di Bandung ini, namun tidak merubah konsep awal desain.

Perubahan dan pengembangan yang terjadi pada masa studio yaitu pada gambar :

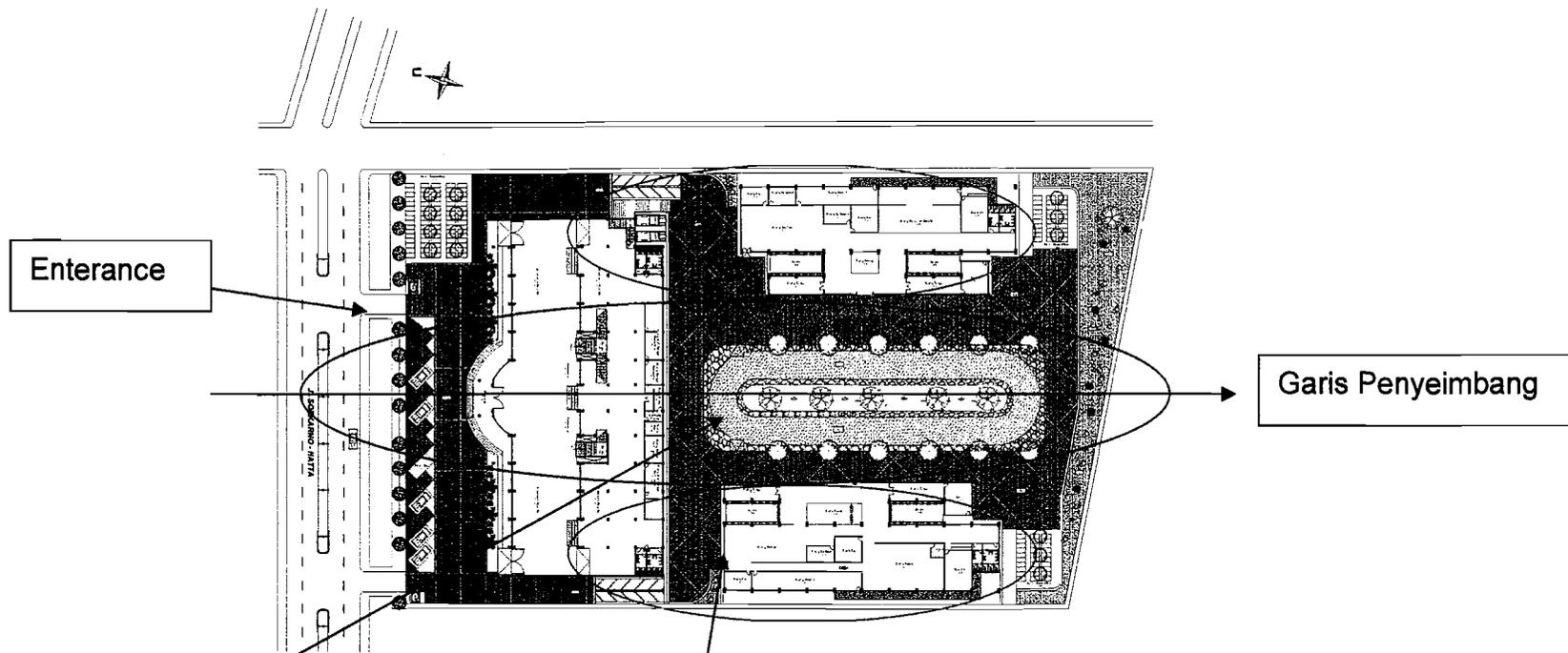
- A. Denah, dapat berupa komposisi massa maupun besaran ruangnya
- B. Site, site yang tadinya melebar menjadi memanjang ke belakang
- C. Tampilan bangunan, di sini tampilan bangunan lebih di fokuskan pada tampak depan, karena tampak depan bangunan merupakan sesuatu hal yang orang dating ke dalam bangunan akan melihatnya.

KOMPOSISI MASSA BANGUNAN



- Site yang memanjang memungkinkan area test drive di panjangkan ke belakang.
- Dengan memanjangkan area test drive kebelakang memperkuat axis bangunan dari depan sampai belakang.
- Dari axis tersebut dapat dilihat bahwa axis membagi bangunan ini yaitu membentuk komposisi simetris asimetris.
- Komposisi tersebut didapat dari komposisi sepeda motor yang juga simetris asimetris.
- Massa bangunan showroom, ruang reparasi, dan ruang modifikasi dipisahkan.

SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 61
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

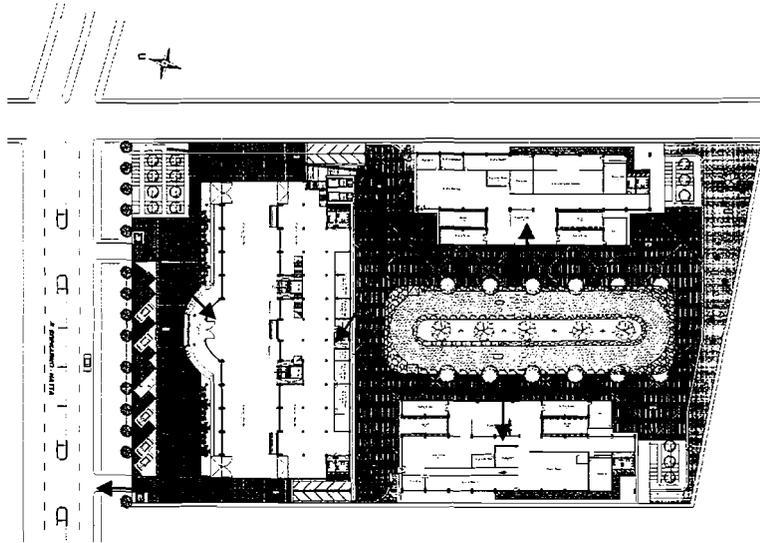


Site yang memanjang memungkinkan area test drive di panjangkan ke belakang.

Dari axis tersebut dapat dilihat bahwa axis membagi bangunan ini yaitu membentuk komposisi simetris asimetris.

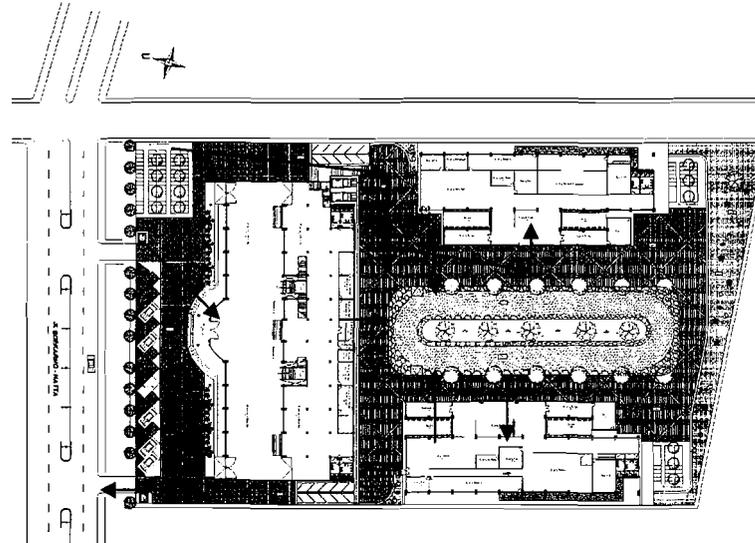


SIRKULASI DALAM BANGUNAN



Sirkulasi seluruh pengguna bangunan

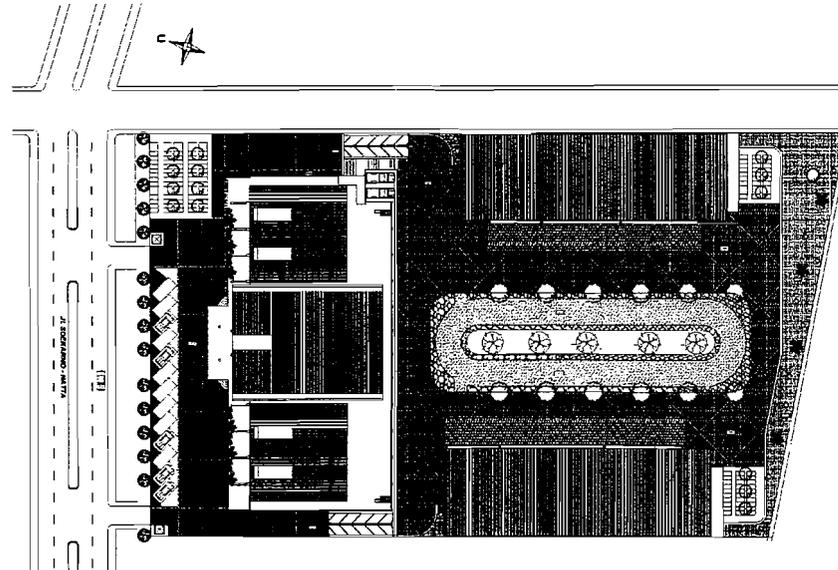
- Pengunjung datang menuju showroom
- Dapat langsung menuju ke tempat tujuan
- Pengunjung motor bekas mencoba di area test drive
- Pengunjung pergi melewati pintu keluar



Sirkulasi pengelola bangunan

- a Pengelola datang ke ruang masing-masing
- b Pengelola dapat langsung masuk ke ruang yang lebih privasi
- c Mekanik mencoba kendaraan di area test drive
- d Pengelola pergi melewati pintu keluar

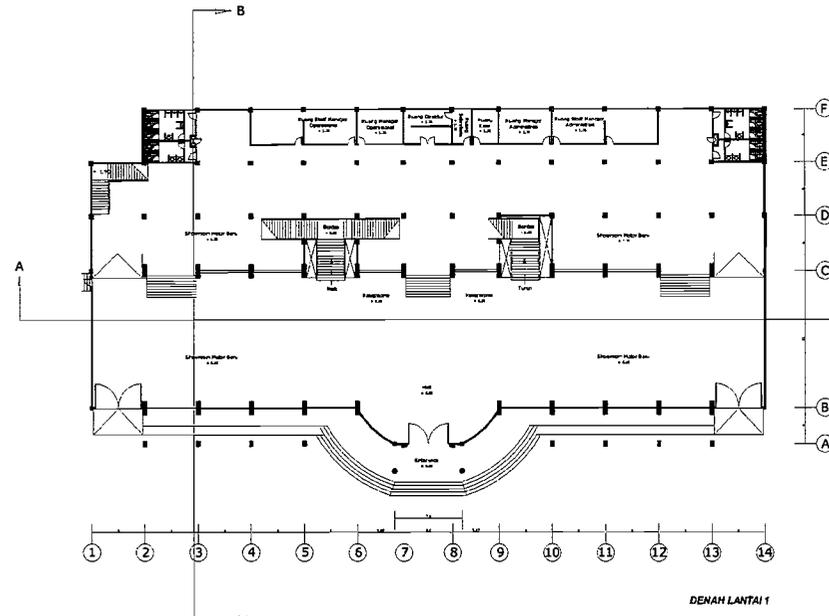
AREA PARKIR



- Area parkir mobil berada di depan
- Area parkir sepeda motor pengunjung berada di depan
- Area parkir sepeda motor mekanik dan karyawan ruang test drive dan ruang modifikasi berada di belakang

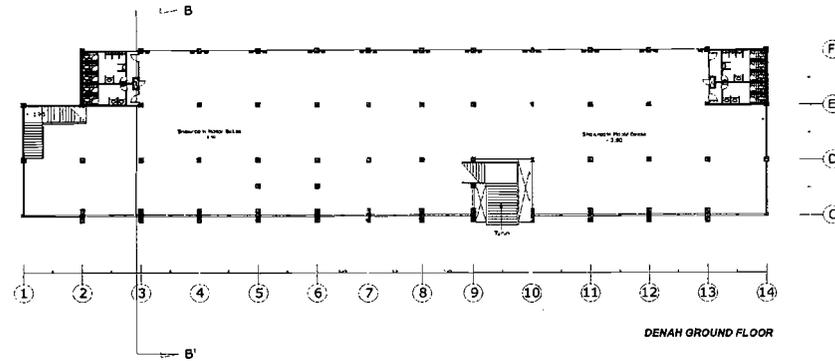
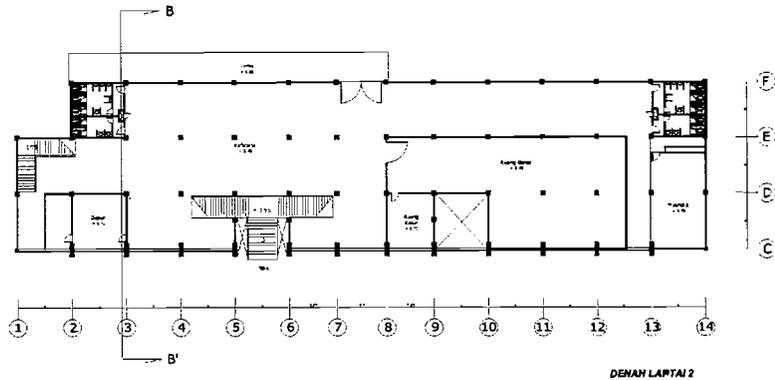
SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 64
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

DENAH LANTAI 1



- Pada bagian paling depan merupakan main enterance
- Di kanan-kiri bagian depan showroom sepeda motor baru
- Pada bagian tengah terdapat tangga yaitu menuju lantai 2 dan menuju ground floor
- Bagian belakang merupakan ruang penunjang yaitu ruang-ruang perkantoran
- Pada bagian belakang di kanan-kiri terdapat lavatory

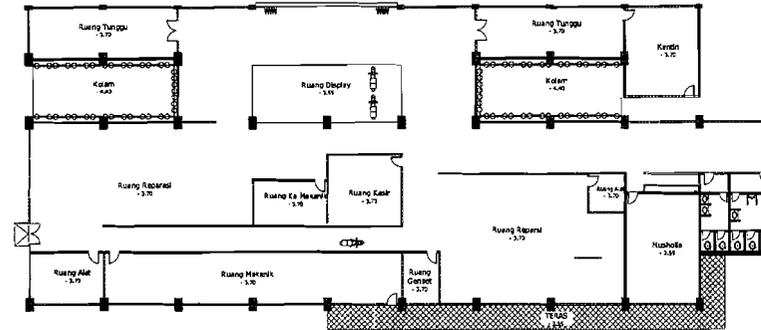
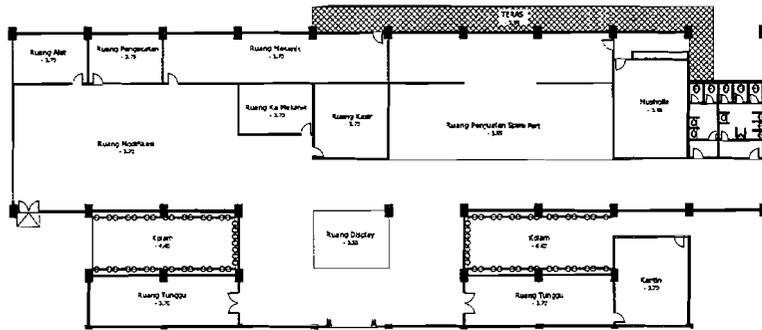
DENAH LANTAI 2 DAN GROUND FLOOR



- Pada lantai 2 merupakan ruang-ruang penunjang
- Terdapat tangga yang menghubungkan lantai 1 dan 2
- Lavatory terdapat di sebelah kanan-kiri
- Ruang penunjang meliputi kantin, ruang game, musholla
- Kafetaria ada yang berada balkon karena juga berfungsi sebagai Ruang tunggu

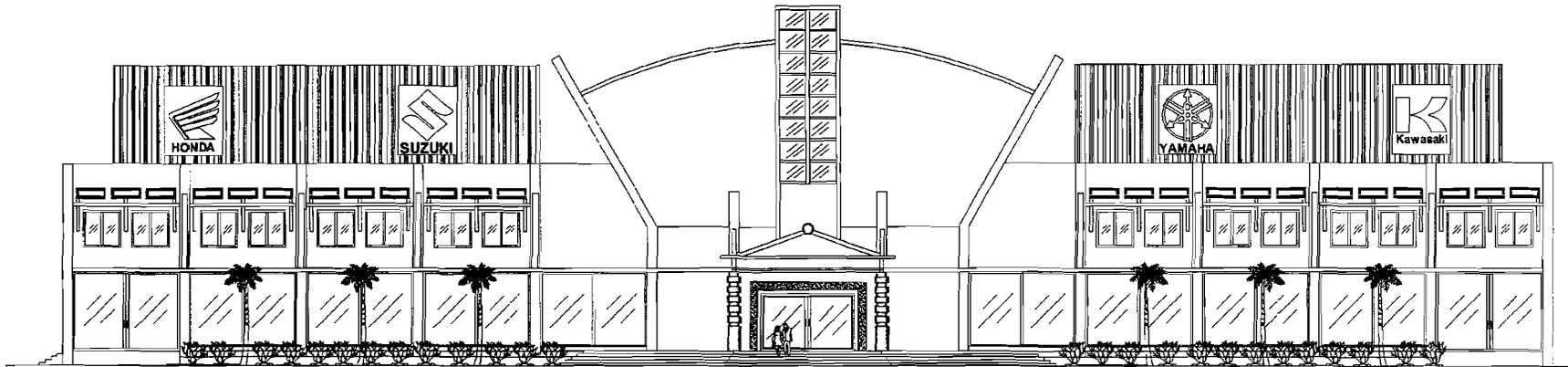
- > Ground Floor digunakan sebagai penjualan motor bekas
- > Tangga penghubung lantai 1 dan ground floor
- > Ruang pengelola ditempatkan pada bagian dalam

DENAH RUANG MODIFIKASI DAN RUANG REPARASI



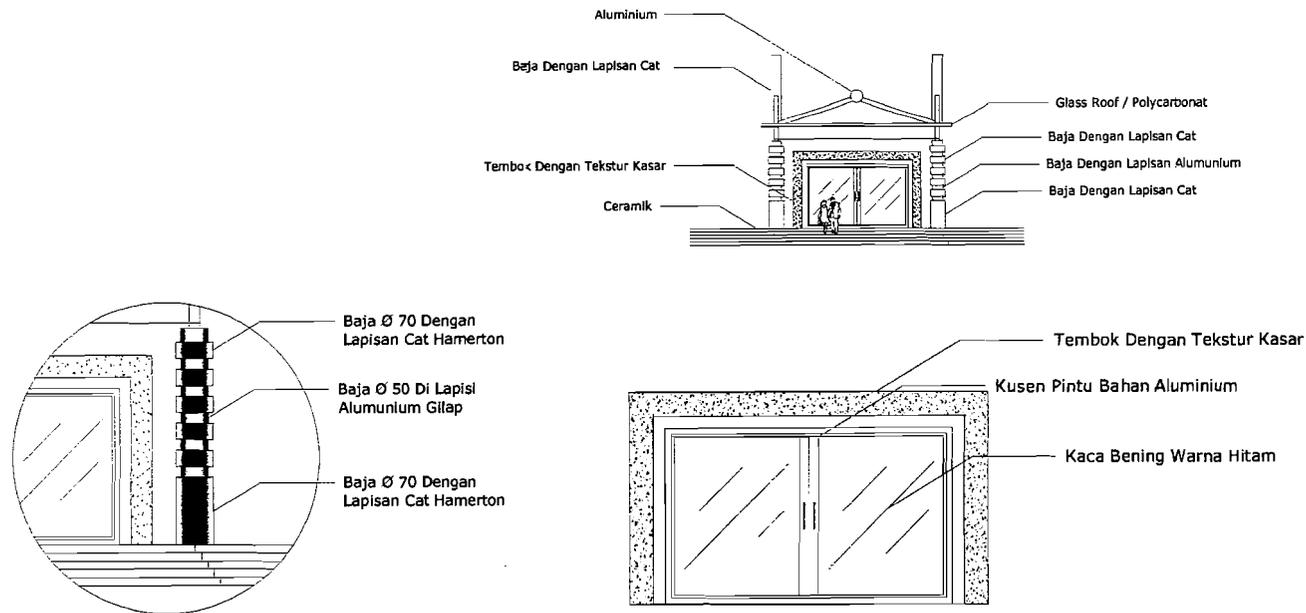
- Pada kedua bangunan ini fungsinya hampir sama yaitu bangunan ini merupakan bengkel
- Kedua bangunan ini dipisahkan dari bangunan showroom karena keduanya memiliki karakteristik yang sama yaitu sering menimbulkan kebisingan sehingga tidak mengganggu kegiatan yang dilakukan pada showroom
- Keduanya memiliki ruang tunggu yang dapat digunakan oleh pengunjung
- Setiap kendaraan yang telah direparasi ditempatkan pada ruang display
- Ruang-ruang reparasi diletakkan pada bagian belakang untuk privasi mekanik
- Musholla pada ruang reparasi dapat digunakan oleh karyawan maupun pengunjung

TAMPAK DEPAN



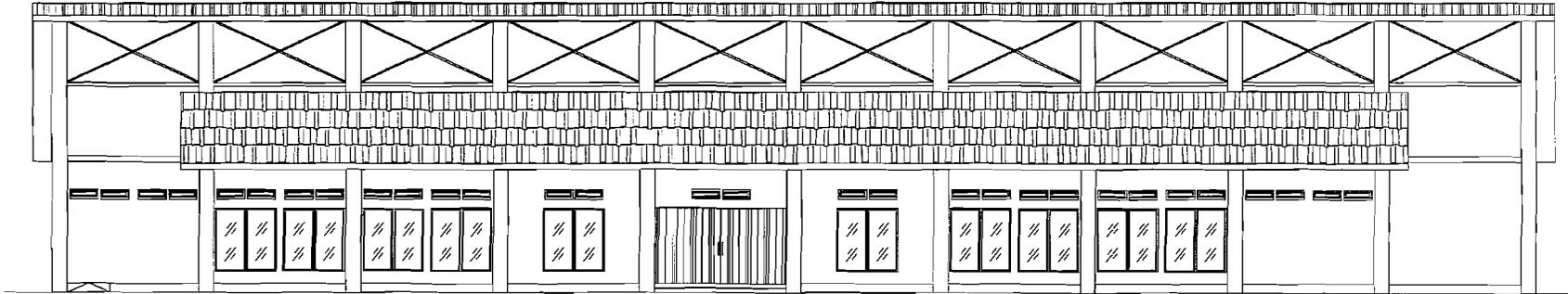
- Pada tampak depan ini mempunyai fungsi sebagai showroom sepeda motor baru, maka diberi bukaan lebih banyak dengan material kaca
- Jendela yang berada diatas kanopy difungsikan sebagai ventilasi
- Main entrance di design lebih menonjolkan detil, karena merupakan pintu utama
- Atap menggunakan atap lengkung dengan material atap gelombang yang anti karat
- Pada bagian atas main entrance diberi bukaan untuk memberikan penerangan
- Logo yang menempel pada atap bangunan menjelaskan merk sepeda motor yang diperjual belikan

DETIL ENTERANCE



- Detil pada entrance ini mengambil dari komponen-komponen sepeda motor
- Karena tempatnya berada di posisi paling depan, maka komponen yang diambil juga pada bagian depan
- Bentuk kolom didapat dari shock breaker yang dengan lapisan stainless steel dengan kombinasi baja sehingga menyerupai per
- Segitiga yang berada di atas kolom merupakan gambaran dari salah satu komponen sepeda motor yang bahasa bengkel di sebut segitiga, yaitu komponen yang menghubungkan bagian depan dan bagian belakang sepeda motor
- Pada pintu masuk diperjelas dengan plesteran dengan tekstur kasar, gambaran dari ban sepeda motor

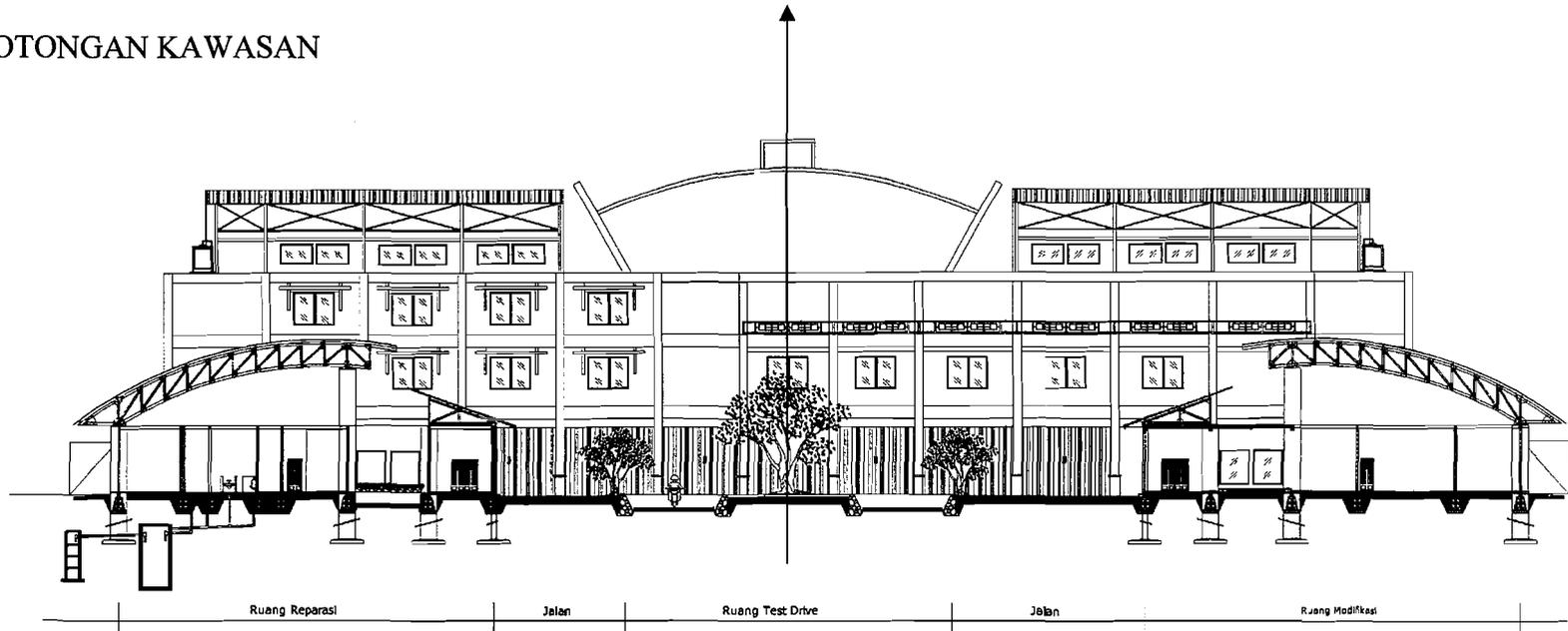
TAMPAK RUANG REPARASI



- Atap pada ruang-ruang bagian depan menggunakan genteng
- Atap bagian belakang menggunakan atap lengkung
- Pintu masuk dengan folding gate
- Bukaan jendela terdapat pada ruang tunggu untuk visual pengunjung
- Garis "X" merupakan bracing untuk kuda-kuda baja

SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 70
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

POTONGAN KAWASAN



- Pada ruang reparasi dan modifikasi, ruang tunggu dan ruang reparasi dibatasi oleh kolam
- Area test drive dan atap bangunan showroom membuat axis
- Test drive ketinggiannya lebih rendah dari muka tanah ruang reparasi
- Pohon-pohon disekitar area test drive selain dapat digunakan sebagai peredam kebisingan juga dapat difungsikan untuk mengurangi polusi udara
- Area test drive juga dapat dilihat langsung dari balkon lantai 2

SHOWROOM DAN BENGKEL SEPEDA MOTOR 72
DI BANDUNG JAWA BARAT
MARTDUGA BANTOLO 01 512 042

DAFTAR PUSTAKA

- Prof. Drs. S. Wojowarsito-W.J.S Poerwodarminto, Kamus Lengkap Bahasa Inggris-Indonesia Tahun 1989
- Jhon Ormsbe Simonds, We are attracted to Landscape Architecture, Mc. Graw-Hill book company, USA tahun 1993
- Stein/Reynolds/MC Guinness, Mechanical and Electrical Equipment for Building, volume II Tahun 1993
- Ernst Neufert, Data Arsitek, edisi pertama dan kedua, penerbit Erlangga Tahun 1994
- Louise G. Redstone, New Dimension in Shopping Centres and Stores, Tahun 1991.
- Edward T. White, Analisis Tapak, tahun 1991.
- Edward T. White, Tata Atur, ITB, Bandung tahun 1991.
- Leslie L. Doelle dan Lea Prasetio, Akustik Lingkungan, penerbit erlangga tahun 1990.
- Staton W, Prinsip Pemasaran, edisi VII, 1988.
- Laporan tahunan PT. Astra Internasional Yogyakarta, tahun 1999.
- Philip Kotler, Marketing, Jilid 2 tahun 1988.
- Kamus Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan tahun 1982 dan 1988.
- A. Benyamin Handler, Pendekatan Sistem kepada Arsitektur. Penerbit Intermatra tahun 1988.
- Philip kotler, Paul N.Bloom, Teknik dan Strategi Memasarkan Jasa Profesional, tahun 1993.
- David Moon, Shop andPlanning Design the Architecture, press tahun 1994.
- Clorendon press, oxford, "The Oxford English Dictionary," tahun 1993.
- Francis DK. Ching, Bentuk Ruang dan Susunannya, penerbit erlangga tahun 1989.