

BAB II

TINJAUAN UMUM BENGKEL MOBIL DAN BENGKEL KHUSUS BMW

2.1. TINJAUAN UMUM BENGKEL MOBIL

2.1.1. Pengertian Bengkel Mobil

Bengkel adalah tempat memperbaiki mobil dan sepeda motor. Sedangkan mobil adalah kendaraan darat yang digerakkan oleh tenaga mesin yang ada padanya, beroda empat atau lebih (selalu genap) yang biasanya menggunakan bahan bakar minyak (bensin) untuk menghidupkan mesinnya.¹

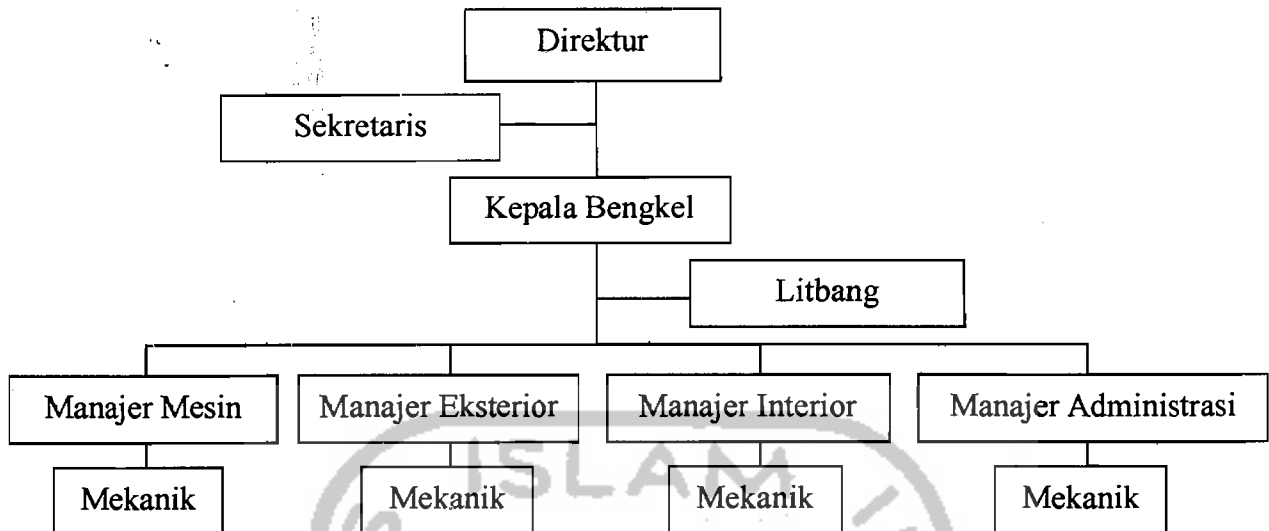
Yang di maksud dengan bengkel mobil adalah suatu wadah atau tempat perawatan dan perbaikan mobil. Bengkel adalah bangunan yang termasuk dalam kategori fasilitas jasa dalam bidang otomotif yang mewadahi kegiatan perbengkelan dan fasilitas penunjang penunjang kegiatan.

2.1.2. Fungsi dan Kegiatan Bengkel Mobil

Bengkel mobil berfungsi sebagai tempat dimana di dalamnya terjadi aktifitas kegiatan perbengkelan yang meliputi perawatan guna menjaga keawetan mobil dan perbaikan guna memperbaiki segala sesuatu yang rusak pada mobil, sehingga kondisi mobil kembali baik dan sempurna. Selain dari pada itu bengkel juga berfungsi sebagai tempat modifikasi bagi mobil dimana mobil dapat diubah dan ditingkatkan baik penampilan, performa, hingga fungsinya.

¹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Halaman 117, 661, 662 Edisi Kedua Balai Pustaka*

2.1.3. Struktur Organisasi



Sumber : Analisa pada berbagai bengkel mobil.

Gambar 2.1. Struktur Organisasi

2.1.4. Permasalahan Bengkel Mobil di Indonesia

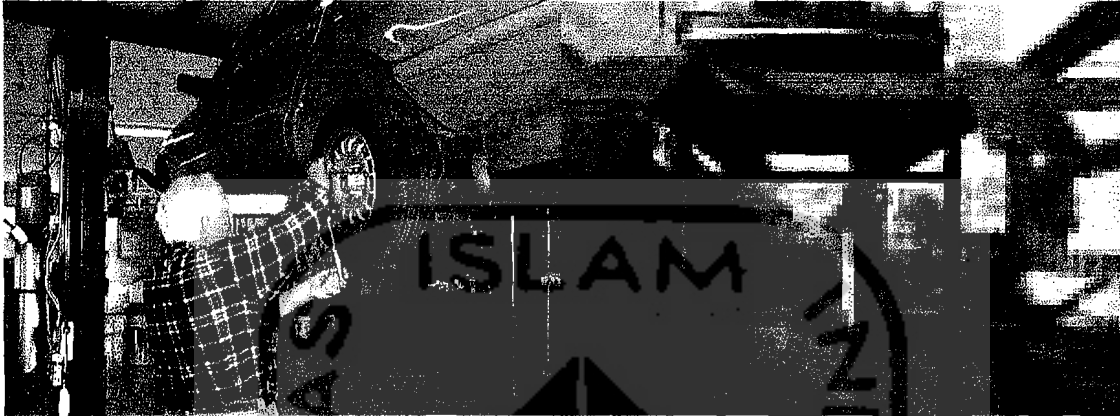
Bengkel mobil di Indonesia hingga saat ini masih menghadapi beberapa hambatan dan masalah yang hampir di alami semua bengkel mobil pada umumnya, seperti :

- Pada umumnya bentuk fisik bangunan bengkel mobil di Indonesia tidak menarik, hanya berbentuk dasar kotak, berpola tunggal yang di ulang-ulang dan berwarna monoton.
- Bentuk bangunan bengkel pada umumnya belum mampu mencerminkan karakter yang diwadahnya.
- Tata ruang pada bangunan bengkel! belum mampu memberikan kepuasan kepada konsumen dalam proses aktifitas pelayanannya, dimana konsumen tidak bisa menyaksikan proses perawatan dan perbaikan mobilnya secara langsung tanpa mengganggu mekanik yang menanganinya.
- Keberadaan bengkel mobil pada umumnya identik dengan kebisingan dan polusi.

2.1.5. Bengkel Sebagai Sarana Perawatan dan Perbaikan Mobil

2.1.5.1. Bengkel Sebagai Sarana Perawatan Mobil

Perawatan mobil adalah kegiatan dimana dilakukan servis rutin yang bertujuan untuk menjaga keawetan mobil. Perawatan pada mobil dibagi menjadi tiga yaitu, perawatan mesin, perawatan pada Interior dan perawatan pada Eksterior.



Gambar 2.2. Aktifitas perawatan mobil

2.1.5.2. Bengkel Sebagai Sarana Perbaikan Mobil

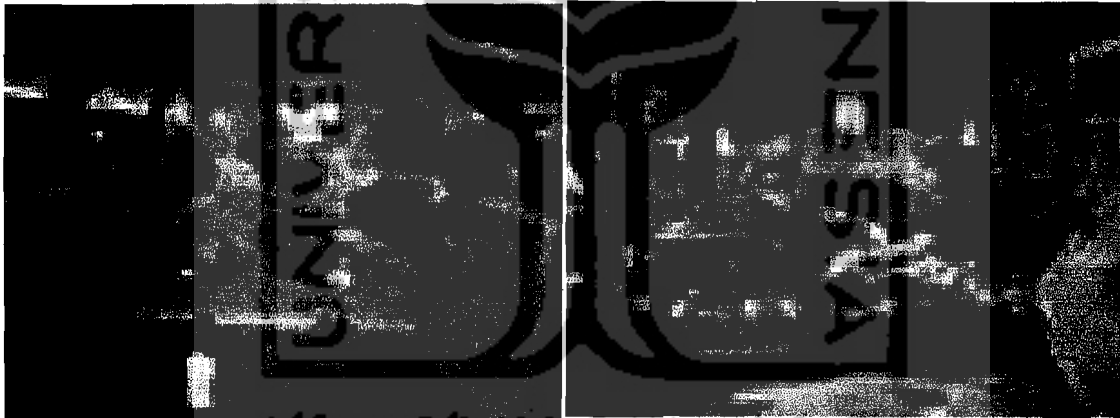
Perbaikan mobil adalah kegiatan yang dilakukan apabila mobil mengalami kerusakan. Kegiatan ini tidak dilakukan secara rutin tetapi hanya insidental pada saat terjadi kerusakan pada mobil saja. Perbaikan pada mobil juga dibagi menjadi tiga, yaitu, perbaikan mesin, perbaikan pada interior dan perbaikan pada eksterior.



Gambar 2.3. Aktifitas perbaikan mobil

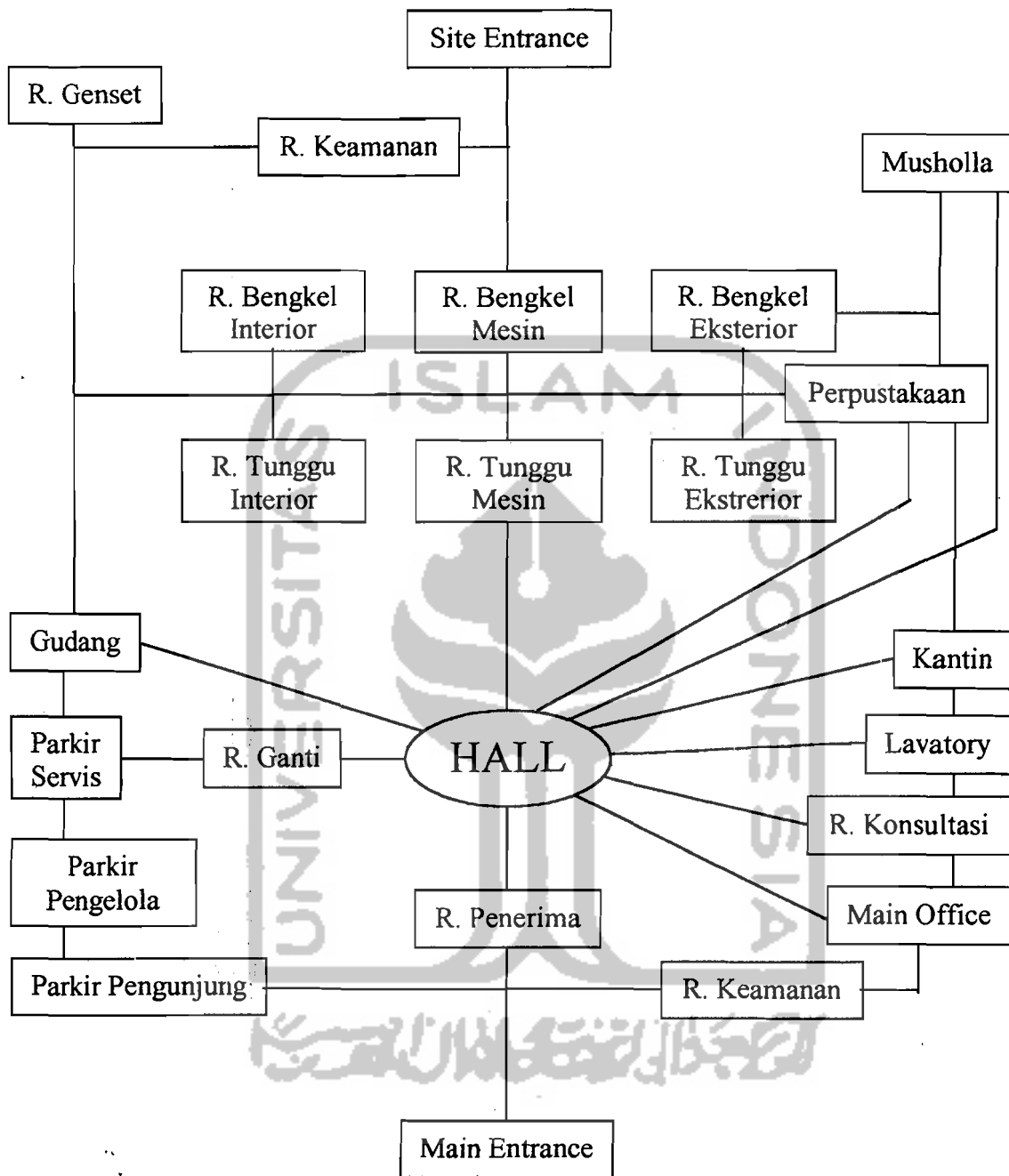
2.1.5.3. Bengkel Modifikasi Mobil

Modifikasi mobil adalah kegiatan dimana konsumen dapat mengubah dan meningkatkan mobilnya, baik performa, penampilan, hingga fungsinya. Dalam modifikasi mobil mempunyai batasan-batasan pada jenis modifikasi yaitu modifikasi mesin, modifikasi eksterior, dan modifikasi interior. Modifikasi dilakukan untuk bermacam tujuan, terlebih bila pemilik kendaraan tidak puas dengan kondisi standar mobilnya. Mobil produk massal memang dirancang dan dibuat berdasarkan sebuah acuan universal, nyaris tidak memperhitungkan selera yang bersifat individu. Modifikasi sendiri bisa bermakna mengubah atau menentukan sesuai selera. Berkait dengan mobil, modifikasi lebih tepat diartikan untuk membenahi atau menyempurnakan fungsi berbagai komponennya sesuai dengan tujuan atau keinginan pemiliknya. Kegiatan modifikasi ini cukup mendapat perhatian konsumen, karena modifikasi pada mobil sangat berhubungan dengan kebosanan. Modifikasi pada mobil dapat meminimalisir kebosanan terhadap mobilnya, selain daripada itu juga dapat meningkatkan performa dan penampilannya.



Gambar 2.4. Aktifitas modifikasi mobil

2.1.5.4. Organisasi Ruang Bengkel



Gambar 2.5. Organisasi ruang

selalu memenangkan berbagai perlombaan racing di dunia. Tahun 1938 BMW 328 sport memenangkan kompetisi Mille Miglia yaitu rally 1000 mill di Italy,



328

Sumber : <http://www.lauderdalebmw.com/history/index.html>

Gambar 2.10. BMW 328 sport

kemenangan ini kembali diraih pada tahun 1940. Setelah masa perang dunia II berakhir, tahun 1948 BMW memproduksi mobil seri 501. Pada tahun 1955 diperkenalkan mobil mini bermesin sepedamotor bernama Isetta. Tahun 1956 BMW meluncurkan dua mobil sedan sport klasik dengan seri 503 dan 507 dengan menggunakan logo mewah BMW bermesin V-8.



507

Sumber : <http://www.lauderdalebmw.com/history/index.html>

Gambar 2.11. BMW 507

Tahun 1998 BMW mengumumkan tentang pembangunan X5 SAV di SC. Produksi Coupe dimulai. Tahun 1999 Produksi X5 dimulai. Z3 mencapai 200.000 produksi. Tahun 2000 menjual Rover Group PLC.

Saat ini BMW adalah perusahaan mendunia dengan 14 cabang di Jerman dan cabang-cabang asing lain di 20 negara. Memang bukan salah satu perusahaan kendaraan terbesar di dunia, walau demikian BMW cukup efisien memproduksi kendaraan berkualitas tinggi, dan berhasil menempati kelas kalangan atas (eksklusif). BMW dengan 2 seri motor dan 4 seri mobil memproduksi kendaraan yang penuh dengan keanggunan, kejayaan desain dan teknologi. Filosofi BMW : “Membangun mesin kendaraan yang tepat dan nyaman untuk pengendaranya, tetapi tetap memperhitungkan keamanan kepraktisan, style, kualitas, kehandalan dan kecepatan kendaraan”. Pusat penelitian dan pengembangan teknologi BMW di Munich selalu mengembangkan konsep hi-tech nya ke masa depan secara alami, guna mewujudkan produk selanjutnya di abad mendatang. Pada saat yang sama perusahaan-perusahaan cabangnya mengembangkan desain-desain di Kalifornia, mesin pesawat di Jerman, grup Rover di Inggris, dan pabrik BMW baru di south Carolina, mendukung percobaan-percobaan tiada hentinya yang merupakan pengembangan dari proses keahlian dan kreatifitas tim BMW.

2.3. TINJAUAN TEORI

2.3.1. Tinjauan Teori Citra Bangunan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, citra dapat diartikan sebagai :

- Gambar, gambaran atau rupa.
- Gambaran yang dimiliki orang banyak tentang sesuatu.
- Kesan atau bayangan visual yang ditimbulkan oleh sebuah “bahasa”.

Sedangkan Romo Mangunwijaya mendefinisikan citra sebagai image, kesan atau gambaran penghayatan yang ditangkap oleh seseorang.

Ada empat pengertian citra tentang bangunan, dalam mencapai gagasan yang kemudian mewujudkannya sebagai produk :

1. Citra sebagai bahasa / alat komunikasi

Citra adalah bahasa bangunan², yang mengkomunikasikan “jiwa” bangunan yang bisa ditangkap oleh panca indera manusia, jadi di manifestasikan oleh visual bangunan. Citra memberi kerangka komunikasi berdasar pengalaman bersama dan perasaan terhadap lingkungan. Oleh karena itu citra lebih menunjuk pada tingkat kebudayaan, dari pada fungsi atau guna yang lebih menunjuk pada segi ketrampilan³.

Citra membahasakan makna tersembunyi tersebut melalui sosok, wujudnya. Dari suatu yang tidak berwujud ditransformasikan ke dalam wujud bangunan, sehingga bisa ditangkap dengan indra manusia. Citra ini bisa dilihat dari materi, bentuk, maupun komposisinya.

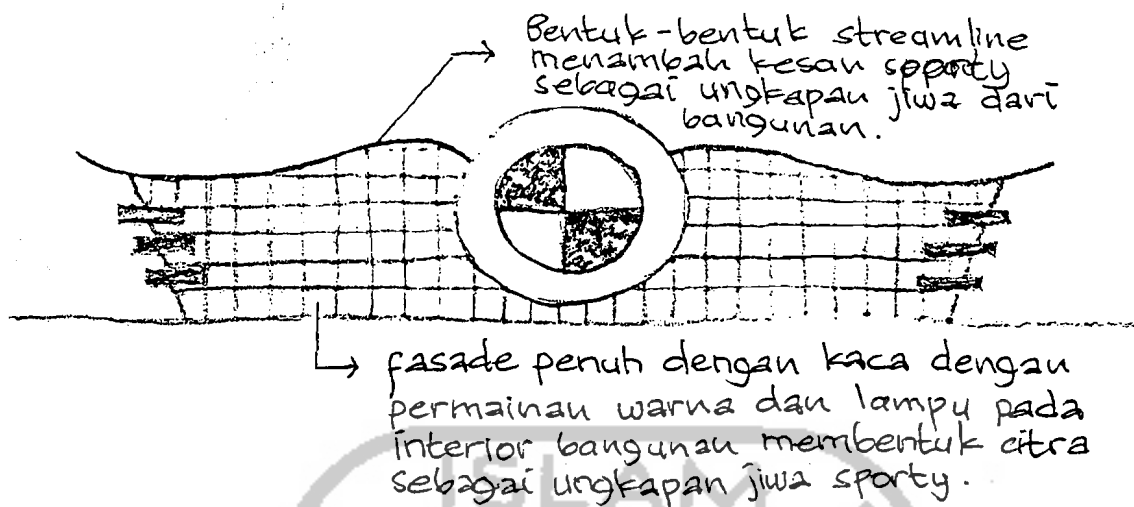
2. Citra sebagai ekspresi / ungkapan jiwa

Ekspresi atau ungkapan jiwa ini lebih memberi muatan makna atau nilai rasa bagi sebuah citra. Pemilihan citra akan mempengaruhi sikap dan perilaku pada pengguna bangunan, yang berarti bahwa citra tidak selalu mengikuti bangunan⁴. Sedangkan ekspresi bangunan bisa dipakai sebagai pemahaman terhadap citra yang lebih konkrit, melalui pengalaman subjektif tentang ciri-ciri bangunan serta sistim bahasa yang diterapkan.

² Meunir, 1980

³ YB Mangun Wijaya, 1988, *Wastu Citra, Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur, sendi-sendi filsafatnya, beserta contoh-contoh praktis*, PT. Gramedia, Jakarta

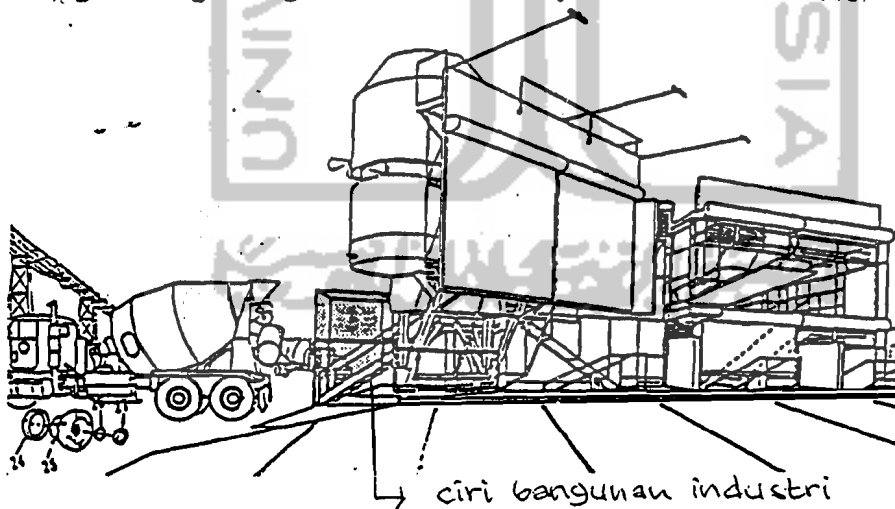
⁴ Snider, JC Catanese, AJ, 1985, *Pengantar Arsitektur*, Erlangga, Surabaya



Gambar 2.15. Citra sebagai ungkapan jiwa

3. Citra sebagai karakter / ciri

Bangunan-bangunan dapat dikelompokkan ke dalam kategori-kategori, fungsi-fungsi. Setiap macam adalah perlambang dari fungsinya dalam masyarakat dan mempunyai tempat tradisional dalam konteks masyarakat itu⁵. Dalam hal ini adalah bahwa bangunan mempunyai ungkapan yang merupakan citra yang melambangkan fungsi bangunan itu dalam masyarakat.



Gambar 2.16. Citra sebagai ciri

⁵ Snider, JC Catanese, AJ, 1985, Pengantar Arsitektur, Erlangga, Surabaya

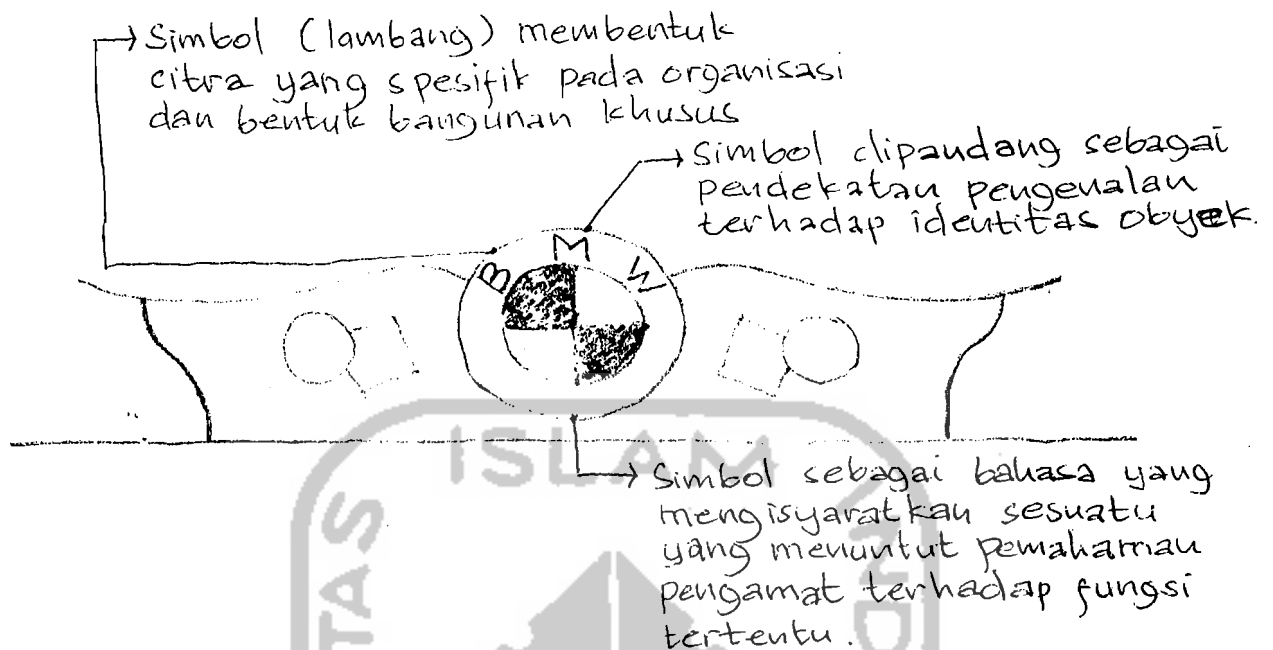
4. Citra sebagai simbol

Simbolisme suatu bangunan didukung oleh citra yang telah memperoleh makna sepanjang masa dan citra ini spesifik pada organisasi dan bentuk bangunan khusus⁶. Sedangkan menurut Schultz, simbolisasi dipandang sebagai pendekatan pengenalan terhadap identitas objek. Hanya melalui simbolisme inilah budaya arsitektur dapat menunjukkan arti. Pemilihan citra didasarkan arah klien,⁶ program, tempat, dan soal konstruksinya yang ditentukan sebelumnya.

Simbol sebagai bahasa yang mengisyaratkan sesuatu yang menurut pemahaman pengamat terhadap fungsi tertentu. Oleh Jencks simbol, dalam arsitektur di kategorikan menjadi tiga :

- a) Indeks atau *indexial sign* yaitu simbol yang menentukan pengertian seseorang karena adanya hubungan langsung antara penanda (*signifer*) dan petanda (*signified*), terutama pada bentuk dan ekspresi. Index merupakan tingkat paling sederhana dari simbolisasi, yaitu tanda yang secara harafiah menunjukkan bentuk bangunan itu merupakan bentuk kegiatannya.
- b) *Icon* atau *iconic sign* adalah simbolisasi yang memberikan pengertian berdasarkan sifat-sifat khusus yang terkandung. Icon ini sering dikatakan sebagai simbol metafor atau kiasan.
- c) *Simbol* atau *symbolic sign* adalah simbolisasi yang menunjukkan pada suatu objek dalam memberi pengertian berdasar suatu aturan tertentu yang biasanya berupa hubungan dari gagasan-gagasan umum yang menyebabkan suatu simbol dapat di intepretasikan dan mempunyai hubungan dengan objek yang bersangkutan. Simbol ini dapat di wujudkan berupa *signal*, *pseudo signal*, *international index*, maupun *index*, tergantung komunikasi antara *emiter* (pemberi) dan *interpreter* (penafsir).

⁶ Snider, JC Catanese, AJ, 1985, *Pengantar Arsitektur*, Erlangga, Surabaya



Gambar 2.17. Citra sebagai simbol

2.3.2. Citra Bangunan Berkarakter Teknologi Tinggi

2.3.2.1. Teknologi

Gejala monotomi merupakan salah satu dampak globalisasi ekonomi dan penemuan iptek. Dimana-mana ditemukan barang yang sama, pola hidup yang sama, informasi yang sama melanda secara global. Penemuan di bidang komputer / informatika dan teknologi material telah mengubah cara dan falsafah manusia modern membuat artifak⁷. Namun demikian untuk menuju ke arah modernisasi masyarakat, antara lain harus berani membuka diri terhadap berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari yang sederhana dan konserfatif sampai kepada

⁷ Zainudin, Imam Buchori, *Cara Pencapaian Tujuan Pendidikan dalam Lingkup Pendidikan Seni*, *Jurnal Seni*, 1/30 Oktober 1991

teknologi tinggi. Dengan kata lain inovasi merupakan salah satu faktor dalam pengembangan teknologi di era globalisasi⁸.

Berikut ini adalah persyaratan-persyaratan yang mendefinisikan teknologi :

- Teknologi merupakan ilmu pengetahuan tentang cara-cara mengerjakan di bidang industri / *the science that deals with industrial art*⁹.
- Teknologi merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan metode pengerjaan dengan keahlian dan peristiwa dalam beberapa cabang kegiatan / *the science connected with the methods employed by experts in a particular branch of activity*¹⁰.
- Teknologi adalah kemampuan teknis yang berlandaskan pengetahuan ilmu (eksakta) yang berlandaskan proses teknis¹¹.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa semua ilmu pengetahuan yang diterapkan untuk memecahkan hidup manusia dapat dikategorikan sebagai teknologi, tak terbatas hanya dalam enjineriing saja.

2.3.2.2. Arsitektur Teknologi Tinggi

Dalam Arsitektur, teknologi tak hanya berpengaruh pada penampilannya melainkan juga pada kinerja sebuah bangunan. Teknologi menjadi metoda pemecahan secara fisik terhadap permasalahan-permasalahan pada proses transformasi rancangan ke wujud fisik bangunan.

Teknologi mencakup enam aspek : metode, kegunaan dan kebutuhan, kesejamaan, estetika, asosiasi memberikan jiwa dan sesuatu yang metafisis bagi arsitektur. Teknologi sebagai pemberi jiwa, dapat ditangkap oleh pengamat dengan

⁸ Tito Sucipto, Ir. M. Kes. Inovasi, Kunci Sukses Industrialisasi, Majalah Ilmiah Triwulan Energi, 4 Mei-Juli 1999

⁹ Beratha, IN, Drs., Teknologi Desa, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1994

¹⁰ Beratha, IN, Drs., Teknologi Desa, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1994

¹¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Cetakan ke Tiga, Balai Pustaka, Jakarta

inderanya yang kemudian di intepretasikan berdasarkan pengalaman-pengalaman pengamat hingga di dapat makna tertentu.

Bangunan teknologi tinggi (*hi-tech*) biasanya memiliki tampilan yang menyerupai mesin, didominasi bahan-bahan logam atau penemuan baru, menggunakan sistem struktur *advance*, mengaplikasi teknologi pada hampir seluruh bangunan, serta berkarakter estetika mesin dan mempunyai bentuk minimalis dengan elemen yang cenderung rumit.

