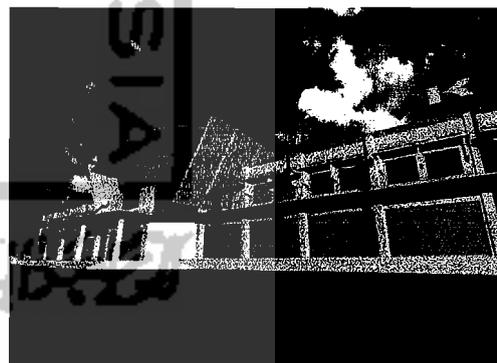




**TINJAUAN SHOWROOM DAN BENGKEL  
SEPEDA MOTOR**



**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.<sup>13</sup> 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/ perbaiki.<sup>14</sup> 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 lain<sup>15</sup>:

<sup>13</sup> Richard A. Bilas, Ekonomi Makro, 1985

<sup>14</sup> Ibid

<sup>15</sup> 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 <sup>16</sup> :

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 <sup>17</sup>

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.

---

<sup>16</sup> Ibid

<sup>17</sup> 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 <sup>18</sup> :

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

---

<sup>18</sup> 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 yang berhubungan dengan jual beli dan reparasi sepeda motor, yang terbagi menjadi 2 yaitu<sup>19</sup> :

##### **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.

---

<sup>19</sup> 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 motornya<sup>20</sup>. 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.

---

<sup>20</sup> 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 kerusakkan 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
- Memakirkan 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	Memecan, 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



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

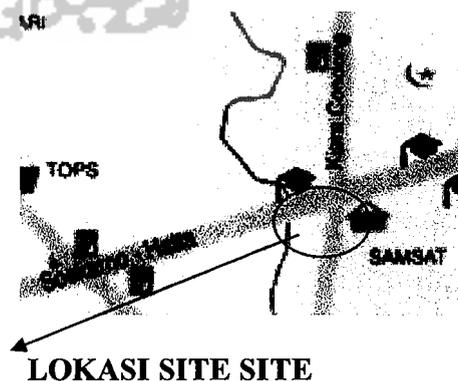
1. Cukup lahan, berada di lingkungan yang kepadatannya rendah sehingga pengembangan masih dimungkinkan
2. Kemudahan akses masuk ke site, berada di sirkulasi angkutan kota
3. Sarana dan Prasarana yang memadai, jaringan utilitas kota
4. Lingkungan sekitar, karena kegiatan bengkel sepeda motor menimbulkan 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 m<sup>2</sup>. 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 :

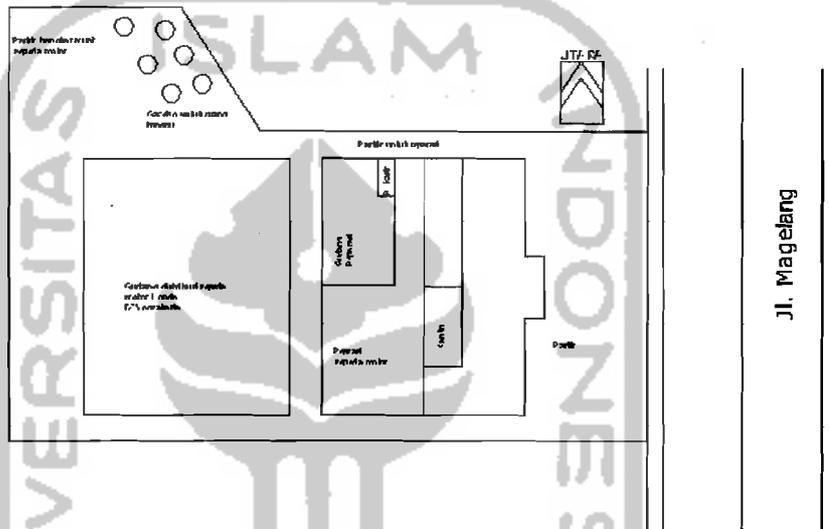
- Jumlah lantai yang diperkenankan 2-4 lantai, tinggi puncak maksimal 40 m, dengan jarak bebas minimal bagian depan 6-8 m, bagian belakang 4-5 m, dan bagian samping 4-5 m.
- Koefisien dasar bangunan (KDB) 55%-65%, koefisien Lantai bangunan (KLB) 1.3-2,2.
- Garis sempadan bangunan (GSB) minimal 40 m dari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

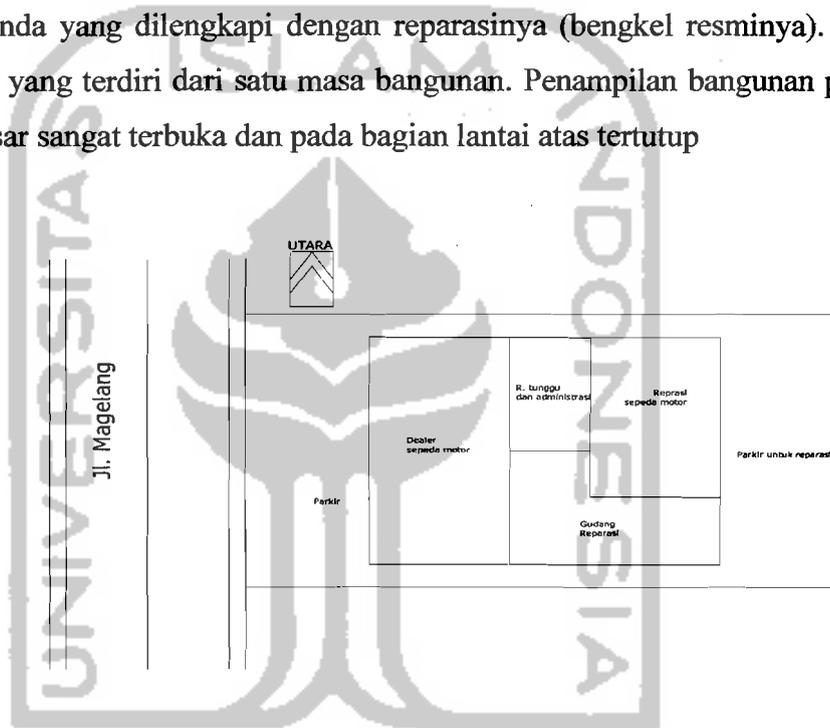
- Letak lokasi yang strategis berada dikawasan perdagangan otomotif dan dekat dengan pusat kota Yogyakarta, sehingga mudah untuk mencapainya.
- Keberadaan fasilitas pendukung memberi pelayanan lebih bagi konsumen

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 +2000m<sup>2</sup> 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 parker pengunjung dealer dan reparasi terpisah.

**Tabel Perbandingan Study Bangunan**

<b>Point</b>	<b>PT. Astra Internasional, Tbk</b>	<b>PT. Tunas Jaya Mekarmada</b>	<b>Showroom Dan Bengkel Sepeda Motor</b>
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