

OTOMOTIF CLUB DI YOGYAKARTA

Citra Bangunan Sporty dan Elegan

OTOMOTIF CLUB IN YOGYAKARTA

Sporty and Elegant Design



DISUSUN OLEH :

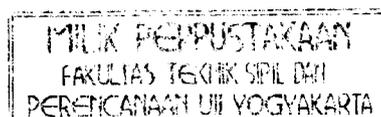
BAYU HAPSORO SASI KIRONO
00 512 175

Dosen Pembimbing :

Ir. Arman Yulianta, MUP

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

2006



LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

OTOMOTIF CLUB DI YOGYAKARTA

Citra Bangunan Sporty dan Elegan

OTOMOTIF CLUB IN YOGYAKARTA

Sporty and Elegant Design

Disusun Oleh :

Bayu Hapsoro Sasi Kirono

No. Mahasiswa 00 512 175

Yogyakarta, April 2006

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

(Ir. Arman Yulianta, MUP)



Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP

Universitas Islam Indonesia



(Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch)

Yogyakarta, April 2006
HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil'alamin,

Semangat, Ketekunan, Pemikiran dan Kerja Keras telah menghasilkan suatu karya, karya yang tidak lepas dari dukungan dan do'a dari orang-orang yang kusayangi dan juga berkat anugerah dan rahmat Allah SWT. Karya ini kupersembahkan kepada :

Mama... Mama... Mama... (SUPER MOM)

Yang selalu mendoakanku, memberi dukungan dan juga kasih sayang serta kesabaran yang tak pernah putus.. Semoga karya ini dapat memberikan kebanggaan dan semoga juga dapat sedikit mengobati segala sakit hati dan kekecewaan Mama atas segala perbuatan Bayu selama 23 tahun ini.. Luv U Mom.. Salut untuk segala perjuangan dan pengorbanan Mama untuk menghidupi keluarga kita..

Dyah Hapsari Kirana Sasi (Sissy)

Kakakku, terima kasih untuk semuanya.. terutama do'a & dukungannya..

Akhirnya boy bisa penuhi janji

Dita Dewi Trianasari (Dr. Cantik)

Adindaku, yang selalu mendo'akan, memberikan semangat, dukungan dan juga semua perhatian.. terima kasih juga karena mau terima aku apa adanya.. selalu ada dalam suka dan duka.. dan juga segala pengorbanan dinda.. the best I ever had..

Om Tino (Big Boss)

Atas semua bantuan dan dukungannya kepada Boy dan keluarga, terima kasih juga karena telah menjadi figur 'ayah' bagi kami

Pak Arman

Bimbingan dan nasehat bapak selama ini tidak hanya menghasilkan suatu karya, tetapi juga sikap Profesional yang akan sangat berguna dalam perjalanan hidup selanjutnya

Pak "KAJUR" Revianto

Kangmas, terima kasih untuk semuanya, bimbingan selama hampir 6 tahun, do'a dan juga dukungan dalam segala hal

Tim Sukses Pendadaran

Joko, Lalu, Yusep & Beni thanx banget Bro.. untuk semuanya.. kalo tanpa bantuan, dukungan dan kerja keras kalian, mungkin gak akan bisa Best Performance ☺ kapan-kapan kita pesta Bilyard lagi he..

AB 7064 TA

My Poor Cool Car.. Thanx 4 all amazing moment at the road.. Good Bye..

AB 4885 AZ

Yang selalu setia mengantarku selama proses Studio

My "LOW END" PC

Walaupun Lemot, tapi tetap sanggup menghasilkan "Master Piece", Thanx.

Teman-teman seperjuangan

Grup pak Arman yang selalu kompak & saling bantu, Akhirnya kita semua lulus.. juga semua teman-teman di Studio

Juga seluruh teman, sahabat dan keluarga yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji Syukur saya panjatkan atas Kehadirat Allah SWT atas segala taufik da hidayah-Nyaserta shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat ulama dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Berkat rahmat Allah pula sehinga pada saat ini saya dapat menyelesaikan penulisan dan perancangan Tugas Akhir dengan Judul OTOMOTIF CLUB DI YOGYAKARTA.

Tugas Akhir ini merupakan prasyarat untuk memperoleh predikat kesarjanaan Strata 1 dari Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Selama pelaksanaan hingga tersusunnya laporan tugas akhir ini, penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan serra pengarahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan yang baik ini penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur FTSP – UII
2. Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penyusun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir. Priyo Pratikno, MTdelaku Dosen Penguji.

Penyusun menyadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini masih kurang dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran sangat penyusun harapkan dan semoga laporan ini dapat berguna serta membawa manfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vi
Abstraksi	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Judul Tugas Akhir.....	1
1.2 Pengertian Judul.....	1
1.3 Latar Belakang.....	1
1.4 Penekanan Rancangan.....	5
1.5 Rumusan Permasalahan.....	6
1.6 Tujuan dan Sasaran.....	6
1.7 Lingkup Bahasan.....	7
BAB II KONSEP PERANCANGAN	
2.1 Spesifikasi Umum Proyek.....	8
2.1.1 Lokasi.....	8
2.1.2 Fasilitas Bangunan.....	9
2.2 Persyaratan Teknis Fungsional.....	11
2.2.1 Otomotif Club.....	11
2.2.2 Teknisd Fungsional Otomotif Club.....	11
2.2.3 Persyaratan Ruang.....	13
2.3 Kajian Konsep dan Teori.....	17
2.3.1 Tinjauan Khusus Otomotif.....	17
2.3.2 Tinjauan Khusus Club.....	17
2.3.3 Tinjauan Khusus Modifikasi.....	17
2.3.4 Tinjauan Khusus Fasilitas Komersial.....	18
2.3.5 Tinjauan Khusus Drift Racing.....	19
2.3.6 Tinjauan Khusus Metroseksual.....	21

2.4	Analisa dan Konsep Perancangan.....	24
2.4.1	Lokasi dan Site.....	24
2.4.2	Konsep Penzoningan.....	32
2.4.3	Profil Pengguna Bangunan.....	32
2.4.4	Analisa Kebutuhan Ruang.....	33
2.4.5	Besaran Ruang.....	36
2.4.6	Konsep Bentuk Massa Bangunan.....	39
2.4.7	Konsep Entrance Bangunan.....	44
2.4.8	Konsep Dasar Struktur Bangunan.....	46
2.4.9	Konsep Dasar Utilitas Bangunan.....	46
2.4.10	Konsep Dasar Fisika Bangunan.....	52
	DESIGN REPORT.....	55
	Daftar Pustaka.....	ix
	Lampiran.....	x

ABSTRAK

Otomotif Club di Yogyakarta adalah sebuah bangunan Komersial yang memiliki fungsi tidak hanya sebagai pemenuh kebutuhan dunia Otomotif, tetapi juga diharapkan mampu menjadi ikon bagi kawasan tersebut.

Dengan fungsi yang cukup kompleks, maka bangunan didesain untuk mampu memwadahi berbagai kebutuhan dan aktivitas dunia OTOMOTIF, dengan mengangkat DRIFTING RACE sebagai cabang terbaru dalam Olah Raga Otomotif yang sedang berkembang pesat dan sangat diminati oleh oleh berbagai kalangan penggemar Otomotif. Berbagai kebutuhan yang berkaitan dengan jenis balap ini disediakan di dalam fungsi bangunan, dan hal ini juga yang menjadi daya tarik utama.

Penekanan yang diangkat secara umum adalah *bagaimana menciptakan suatu Otomotif Club yang mampu menampung berbagai kebutuhan dan kegiatan hobi otomotif dalam suatu kawasan serta menggabungkan dengan fasilitas hiburan, sedangkan secara khusus adalah bagaimana menciptakan bangunan Otomotif Club dengan nuansa aliran modifikasi Sport dan Elegan serta menjadikan Sensasi Kecepatan sebagai karakter dan daya tarik bangunan.*

Lingkup pembahasan yang diambil pertama adalah *spatial arrangement* yaitu bagaimana karakteristik *Speed Sensation* diaplikasikan kedalam pengolahan pola sirkulasi dan tata ruang, yang kedua adalah *bagaimana menciptakan performa bangunan dengan nuansa aliran modifikasi Sport dan Elegan.*

Metode Pembahasan yang digunakan yaitu : pencarian data, analisis dan sintesa dengan pedoman pembahasan yaitu referensi tentang hobi dan aktifitas penggemar Otomotif, studi kasus pada club-club Otomotif, sirkuit non permanen dan juga bangunan-bangunan yang menggunakan prinsip dan fungsi yang sama.

Metode Perancangannya menggunakan pendekatan konsep bangunan, yaitu analisis dan pengkajian data mengenai standar-standar ukuran, bentukan ruang, bentuk bangunan, serta kriteria dan teori mengenai aliran modifikasi Sport dan Elegan..

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul Tugas Akhir

OTOMOTIF CLUB DI YOGYAKARTA

Penekanan pada eksisting Drift Racing sebagai trend olah raga Otomotif yang atraktif dan menjadi fasilitas penunjang.

1.2 Pengertian Judul

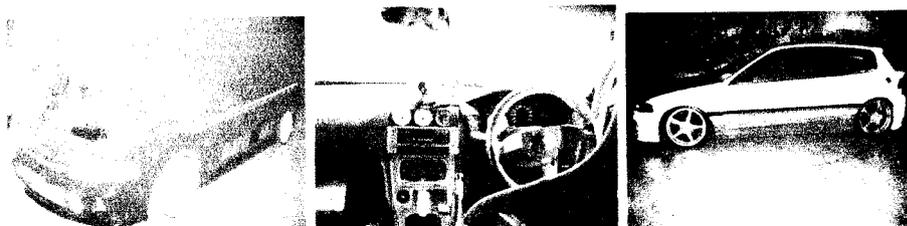
Otomotif Club adalah sebuah fasilitas umum yang mengakomodasi kebutuhan dan kegiatan penggemar otomotif berupa fasilitas perbaikan, perawatan dan aksesoris mobil, hobi, olah raga, hiburan dan gaya hidup di dalam suatu komunitas yang terwadahi dalam suatu tempat.

1.3 Latar Belakang

Merebaknya Modifikasi Otomotif di Yogyakarta yang sangat pesat melahirkan maraknya klub-klub otomotif, bengkel-bengkel modifikasi dan aksesoris serta perawatan kendaraan. Yogyakarta sebagai kota pelajar dan pariwisata mempunyai andil sangat besar dalam dunia otomotif, karena tiap tahun dari seluruh penjuru Indonesia berdatangan para pelajar baru yang kebanyakan dari mereka memiliki kendaraan pribadi sebagai alat transportasi utama sehari-hari.

Bagi pecinta otomotif pada umumnya dan para pelajar pada khususnya, kendaraan bukan hanya sebagai alat transportasi semata, tetapi juga sebagai jati diri, sehingga kondisi standar kendaraan dirasa belum cukup memenuhi kebutuhan dan kepuasan penggunaannya, sehingga memodifikasi menjadi hal yang jamak dilakukan untuk menghasilkan suatu ubahan yang sesuai dengan keinginan dan selera sang pemilik, keragaman adat dan

budaya juga sangat mempengaruhi dan menciptakan perbedaan pemilihan jenis, konsep, dan corak modifikasi.



Sementara itu, ketenangan kota Pelajar Yogyakarta ternyata menyimpan sejuta cerita menarik tentang Modifikasi. Penggemar modifikasi kota seribu sepeda ini sangat antusias menyambut setiap ada barang modifikasi baru yang muncul¹.

Bengkel Modifikasi merupakan alternatif terbaik untuk mewujudkan ubahan pada kendaraan. Modifikator dapat memuaskan hasrat seni modifikasinya karena di penjuru kota Yogyakarta terdapat lebih dari 80 bengkel modifikasi yang terpisah-pisah baik itu bengkel besar maupun kecil. Dari semua bengkel modifikasi eksterior khususnya *body kit* tidak dalam satu tempat. Begitu juga dengan bengkel audio-visual, bengkel aksesoris, ataupun bengkel interior tidak dalam satu tempat. Sebagai contoh sebut saja *Saman Speed* di daerah jalan Godean yang khusus untuk modifikasi mesin dan suspensi; *Atlanta* di jalan Magelang untuk asesories, velg, ban dan pengecatan bodi; *Simoeh Car Leather* di jalan Monjali spesialis untuk interior; *Sigma* di daerah Condong Catur yang khusus melayani body kit dan pengecatan. Sebagai bukti dengan banyaknya konsumen yang masuk ke bengkel walaupun hanya sekedar pasang aksesoris ataupun untuk memodifikasi *full* (Total) dapat dilihat pada tabel berikut:

¹MajalahMotor, edisi Khusus Modifikasi No: 41/VII 29 Maret – 11 April1997 hal 104

Data mobil yang masuk ke bengkel *

NO.	JENIS BENGKEL	NAMA BENGKEL	JUMLAH MOBIL
1.	Bengkel assesories dan pengecatan (termasuk audio)	Formula 1	10-20 /hari
		Auto 1	20-25 /hari
		Atlanta	20-25 /hari
		Rally	15-20 /hari
		Central	15-25 /hari
2.	Bengkel mesin dan suspensi	Saman speed	10-15 /hari
		Plankton	10-15 /hari
		Rapi	5-10 /hari
3.	Bengkel bodykit dan pengecatan	Sigma	25-30 / minggu
4.	Bengkel reparasi jok	Simoeh Car	8-10 /hari
		Leather	
		Lotus	10-15 /hari
5.	Bengkel umum	Toyota	20-30 /hari

*sumber langsung dari pengelola dengan mengambil beberapa sampel bengkel.

Modifikasi merupakan kreatifitas fungsional, meracik sesuatu yang baru dan beda tanpa harus menghilangkan fungsinya².

Modifikasi ialah perubahan yang dilakukan pada performa, penampilan, hingga fungsi³.



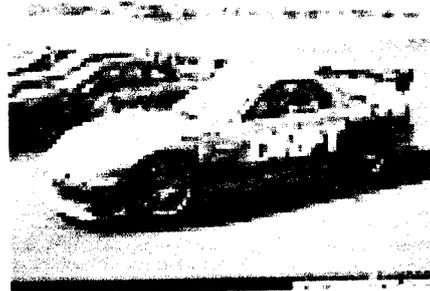
“Sekarang modifikasi mobil sudah jadi semacam kebutuhan, bukan sekedar untuk gagah-gagahan, namun untuk mendukung terciptanya kenyamanan dalam mengendarai mobil itu sendiri maupun untuk kepuasan bersama” kata Maria, Manajer variasi mobil Grand Prix, di Jl. Magelang Km.6, Jogja⁴.

² AUTOBIZ 100% Modifikasi, Desember 2003 thn I, hal: 40

³ Kamus Besar Bahasa Indonesia, hal 662 Edisi Kedua Balai Pustaka

⁴ Lapsus “Kedaulatan Rakyat”, Senin 21 Mei 2001 hal 7

Setelah puas dengan hasil Modifikasi umumnya para *CARSMETIC* (pecinta modifikasi mobil) menciptakan suatu komunitas (*CLUB*) yang dijadikan wadah untuk menampung dan menyalurkan hobi otomotif sekaligus tempat bersosialisasi yang sudah menjadi gaya hidup mereka.



Pada umumnya club-club tersebut tidak memiliki suatu tempat khusus untuk aktifitas mereka yang cukup beragam, karena sekretariat tidak cukup luas, bahkan dukungan dari ATPM (Agen Tunggal Pemegang Merk) sekalipun dirasa kurang memadai, akhirnya lahan-lahan kosong di dekat fasilitas umum dianggap tempat yang paling pas dan nyaman, sayangnya untuk menjangkau tempat-tempat tersebut, para carsmetic sering menggunakan rute yang dilewati sebagai ajang adu kebut liar yang sangat membahayakan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka jelas bahwa diperlukan suatu sarana yang mampu menampung berbagai kegiatan hobi dan hiburan otomotif, mulai dari bengkel perbaikan, perawatan kendaraan, aksesoris&modifikasi, klinik drifting, café, game center, area pameran hingga sirkuit non permanen.

1.4 Penekanan Rancangan

Saat ini di dunia Otomotif sedang marak jenis balapan *Drifting* yang sangat digemari oleh berbagai kalangan, hal ini dikarenakan tidak perlu menggunakan mobil yang sudah dimodifikasi total untuk dapat ikut serta, mobil dalam keadaan standar pun bisa ikut berlaga, dengan penerapan teknik yang tepat dan sedikit penyetelan kendaraan, maka mobil dapat langsung dipacu di sirkuit yang umumnya non permanen dan berukuran tidak terlalu luas, umumnya *Drifting Race* hanya mencakup 3 atau 4 tikungan Hairpin dan straight track (trek lurus) yang tidak terlalu panjang, karena olah raga yang diciptakan di Jepang ini lebih mengutamakan teknik memutar stir pada saat kendaraan sedang melaju kencang,



Drifting race sangat cepat berkembang dan sangat digemari, karena jenis balapan ini lebih banyak menghadirkan *Speed Sensation*, karena kendaraan tidak hanya dipacu pada trek lurus, tetapi juga pada saat menikung dengan kecepatan sangat tinggi, sehingga lebih menantang dan juga menghadirkan sesuatu yang lebih atraktif sehingga *Drifting* disebut juga sebagai *Sport Entertainment* baik bagi pembalap maupun penonton, terlebih lagi kendaraan yang berlaga juga berorientasi pada penampilan (*Fashion Oriented*).

1.5 Rumusan Permasalahan

Permasalahan Umum

Bagaimana menciptakan suatu OTOMOTIF CLUB yang mampu menampung berbagai kebutuhan dan kegiatan hobi otomotif dalam suatu kawasan serta menggabungkan dengan fasilitas hiburan.

Permasalahan Khusus

Bagaimana menciptakan tata ruang bangunan yang memiliki banyak fungsi tetapi tetap saling terkait dan berhubungan serta dapat memberikan kenyamanan dengan nuansa *Speed Sensation* dan *Elegan*.

1.6 Tujuan dan Sasaran

Tujuan

Untuk mendapatkan sebuah konsep perencanaan *OTOMOTIF COMUNITY* di Yogyakarta.

1. Mampu memenuhi tuntutan kebutuhan modifikasi, perawatan kendaraan, hobi dan olah raga otomotif.
2. Mencerminkan keterpaduan berbagai aktifitas yang menjadi gaya hidup dunia otomotif,
3. Penggabungan fasilitas otomotif dan hiburan.
4. Mampu menampung segala aktivitas agar dapat dikatakan efektif baik secara arsitektural ataupun komersial.

Sasaran

1. Penataan ruang pada bangunan yang diatur untuk mencapai tata ruang yang saling terkait dan nyaman.
2. Menciptakan Otomotif Club yang mampu menampung dan merefleksikan kegiatan didalamnya.
3. Menciptakan ruang-ruang bangunan yang kental dengan nuansa dunia otomotif terutama aliran modifikasi *Sport* dan *Elegan*.

1.7 Lingkup Bahasan

Permasalahan dibatasi pada 2 masalah, yaitu :

1. **Arsitektural**
 - *Spatial Arrangement*, bagaimana karakteristik Speed Sensation diaplikasikan kedalam pengolahan pola sirkulasi dan tata ruang.
 - *Building envelope*, bagaimana performa bangunan yang ditampilkan mencirikan kegiatan didalamnya.
2. **Non Arsitektural**
 - Sistem pelayanan dan fasilitas pendukung yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

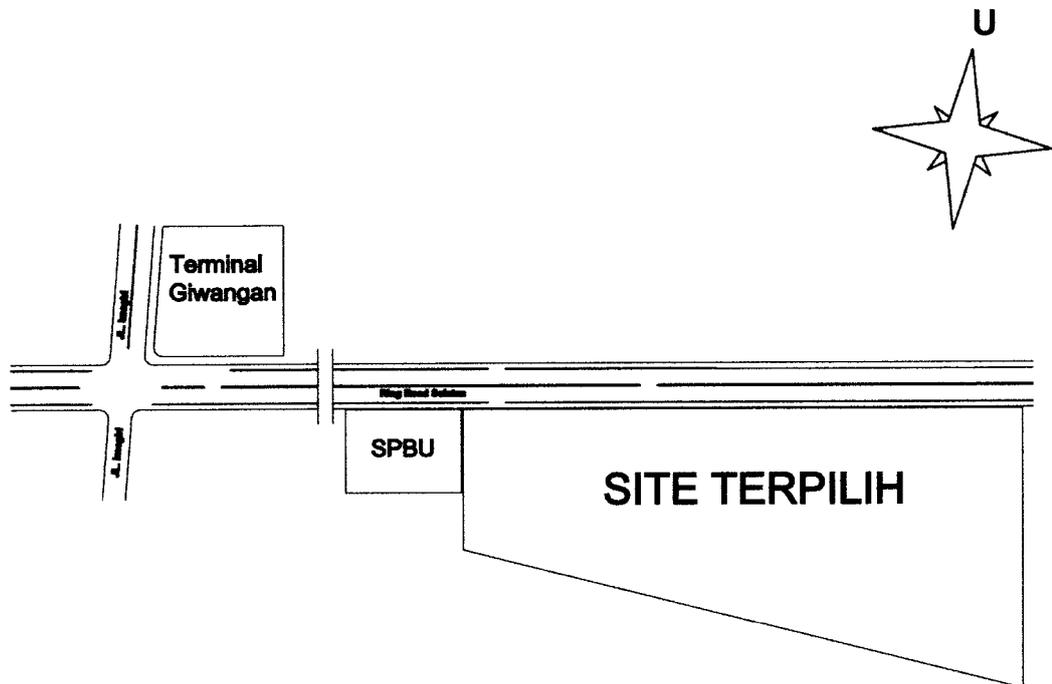
BAB II

KONSEP PERANCANGAN

2.1 SPESIFIKASI UMUM PROYEK

2.1.1 Lokasi

1. Lokasi : Berada di Kabupaten Bantul, D.I. Yogyakarta
2. Site : Di Jalan Ring Road Selatan Kecamatan Giwangan



3. Alasan Pemilihan Site :

Site untuk Otomotif Club ini memiliki beberapa Potensi, antara lain :

- a. Luas Site yang dibutuhkan memenuhi kebutuhan dan proyeksi pengembangan bangunan Otomotif Club di masa mendatang.
- b. Site memiliki sistem utilitas yang baik dan memadai
- c. Terletak di tepi jalan utama, sehingga memudahkan akses masuk.

d. Site berada di kawasan yang sedang dikembangkan untuk area perdagangan dan jauh dari permukiman penduduk, sehingga kebisingan dari kegiatan didalam bangunan tidak akan mengganggu.

4. Data Site :

Site yang terpilih dari lokasi yang ada memiliki kondisi :

- Luas Site : $\pm 15.000 \text{ m}^2$ dengan keadaan tanah baik dan kontur relatif datar.
- Arah aliran dan saluran drainase yang jelas
- Batasan Site

Sebelah Utara : Jalan Ring Road Selatan, Sawah

Sebelah Timur : Sawah

Sebelah Selatan : Sawah

Sebelah Barat : SPBU

2.1.2 Fasilitas Bangunan

Fasilitas yang tersedia dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan jenis kegiatan, yaitu :

1. Kegiatan Komersial

Kegiatan komersial yang utama adalah bengkel perbaikan, modifikasi dan perawatan mobil.

2. Kegiatan Pendukung

Fungsi-fungsi bangunan yang sesuai karakteristik pengunjung

- Café
- Cofee Shop
- Game Center
- Drifting Clinic
- Hobbies Shop

3. Kegiatan Pengelola

- Ruang Pengelola
- Ruang Administrasi

4. Kegiatan Servis

- Area Parkir
- Lavatory dan MEE
- Pos Jaga

2.2 PERSYARATAN TEKNIS FUNGSIONAL

2.2.1 Otomotif Club

Pada bangunan Otomotif Club didalamnya terdapat fasilitas-fasilitas yang terdiri atas bermacam-macam kegiatan :

a. Kegiatan Komersial

Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan kegiatan utama didalam bangunan ini, yang terdiri atas perbaikan, perawatan dan modifikasi mobil.

b. Kegiatan Pendukung

Kegiatan Pendukung dimaksudkan untuk melengkapi fungsi komersial yang ada didalam bangunan ini sehingga akan lebih memberikan magnet bagi seseorang untuk mengunjungi bangunan ini, sebagai sasaran utama untuk fungsi ini adalah kaum laki-laki. Fungsi ini dapat dikategorikan dalam 2 macam yaitu Otomotif Hobbies dan social center. Di Otomotif Hobbies disediakan bermacam-macam fasilitas untuk berbagai keperluan hobi otomotif sedangkan pada social center disediakan tempat-tempat untuk berinteraksi seperti Coffee Shop dan Café.

2.2.2 Teknis Fungsional Otomotif Club

Segala fasilitas yang tersedia pada bangunan ini ditujukan untuk menarik para penggemar otomotif mulai dari pemula hingga para Carsmetic yang umumnya juga kaum Metroseksual.

Sehingga dari hal diatas yang akan menjadi faktor penentu dalam pembuatan besaran ruang untuk Otomotif Club adalah :

a. Kegiatan Komersial Utama

• Bengkel

Ruangan ini didesain sedemikian rupa agar mampu mencerminkan karakter yang diwadahnya, yaitu sebagai tempat perawatan dan perbaikan mobil, sehingga harus didesain dengan konsep 'Clean & Comfortable' sehingga

ruang ini memiliki suatu nilai lebih selain citra ruangan yang tampak modern dan kental nuansa anak muda.

- **Aksesoris Shop**

Ruangan ini harus dirancang semenarik mungkin, terutama dalam pengaturan display barang sangat diperhatikan pencahayaan dan peletakkannya. Karena nilai jual barang yang cukup tinggi dan jumlah barang yang dipasarkan memang terbatas maka barang yang ditampilkan dalam display tidak banyak untuk jenis yang serupa atau sejenis.

- **Auto Care**

Selain sangat memperhatikan penampilan diri tentu saja hal lain yang sangat diperhatikan juga oleh kalangan Carsmetic adalah kendaraan pribadi mereka. Sehingga dengan adanya fungsi ini mereka dapat melakukan banyak hal dalam waktu yang sama. Fasilitas yang disediakan disini berupa jasa pembersihan dan perawatan mobil, baik mesin, interior maupun eksterior.

b. **Kegiatan Pendukung**

- **Hobbies Shop**

Jenis barang yang diperjualkan pada ruangan ini adalah barang-barang yang digemari para kolektor, sehingga penataan display harus mampu menonjolkan Eksklusivitas dan juga mengedepankan kenyamanan mengingat para kolektor pada umumnya bisa menghabiskan banyak waktu untuk memilih, menyeleksi dan membandingkan barang yang dikehendaki.

- **Drifting Clinic**

Ruangan ini dirancang dengan konsep Speed Sensation, sehingga dapat menimbulkan atau membangkitkan semangat dan lebih menumbuhkan ketertarikan akan dunia otomotif, terutama dunia balap Drifting yang memang merupakan cabang terbaru dalam Olah Raga Otomotif.

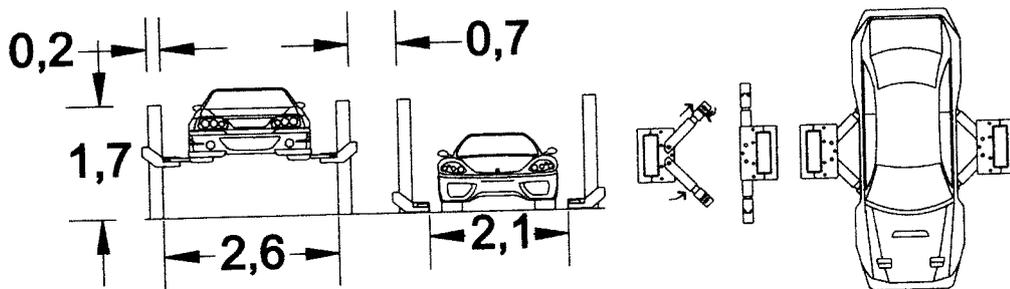
- **Social Center**
Fungsi ini harus dapat menampung segala usia pengunjung dari fungsi utama bangunan, sehingga harus dibuat lebih dari satu ruangan yang memiliki konsep berlainan, sehingga pengunjung dapat lebih merasa diterima dengan alternatif-alternatif beragam dari fungsi bangunan yang menyediakan berbagai makanan dan minuman ini.
- **Game Center**
Ruangan ini harus dirancang dengan penataan visual yang menarik dan memiliki sirkulasi yang cukup luas dan dibuat lebih kedap suara dari ruangan lainnya, tetapi tetap menunjukkan keterkaitan antar ruang dan tetap mudah aksesibilitasnya.

2.2.3 Persyaratan Ruang

Untuk mendukung kelangsungan kegiatan-kegiatan yang ada dengan baik dan efisien maka diperlukan persyaratan khusus pada ruang-ruang tertentu. Ruang-ruang tersebut antara lain :

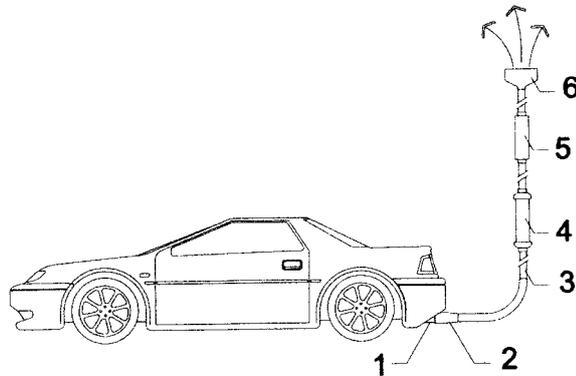
a. Bengkel

- Space yang cukup luas.
- Space khusus untuk penggunaan perangkat hidrolis, Spooring&Balancing sebagai pendukung sarana perbaikan.



- Penyediaan tempat dan aliran listrik untuk alat hidrolis dan penggunaan alat listrik lainnya.
- Penyediaan ruang tunggu.

- Penyediaan sistem pipa gas pembungan.



1. Muffler Knalpot
2. Pipa keret (adaptor)
3. Pipa penyalur
4. Tabung Fleksibel
5. Silencer
6. Exhaust Fan (melepaskan asap ke udara)

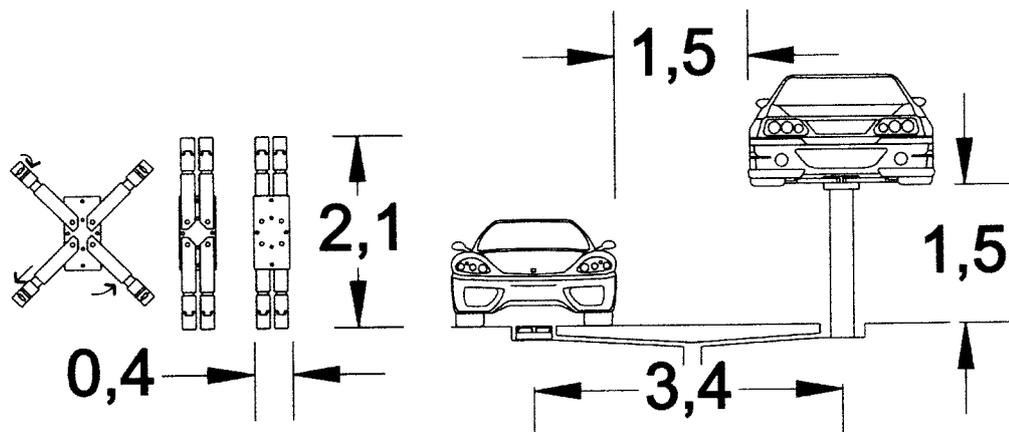
- Penyediaan gudang penyimpanan perkakas.

b. Aksesoris Shop

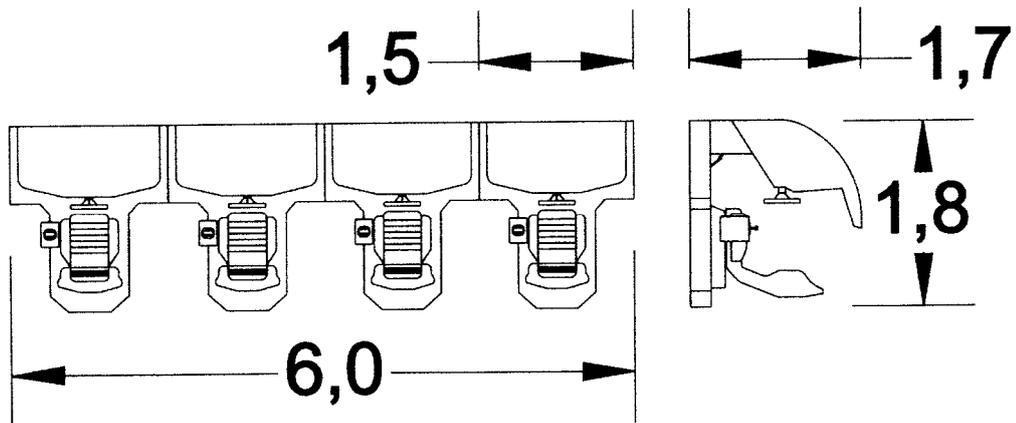
- Terdapat ruang etalase untuk mempresentasikan barang.
- Penyediaan ruang tunggu.
- Terdapat ruang etalase untuk mempresentasikan barang.

c. Auto Care

- Penyediaan ruang tunggu.
- Penyediaan air bersih dan saluran pembuangannya.
- Penyediaan tempat dan aliran listrik untuk alat hidrolik dan penggunaan alat listrik lainnya.



- Terdapat ruang etalase untuk mempresentasikan barang.
- d. Drifting Clinic
 - Menggunakan penghawaan buatan.
 - Penyediaan space untuk alat simulasi.
- e. Hobbies Shop
 - Lighting yang dapat mendukung dan menonjolkan karakteristik barang yang ada di display.
 - Menggunakan penghawaan buatan.
 - Terdapat ruang pas untuk mencoba (fashion).
 - Terdapat ruang etalase untuk mempresentasikan barang.
 - Penyediaan Sirkuit untuk Mini 4WD dan test drive untuk RC.
 - Penyediaan ruang tunggu.
- f. Game Center
 - Menggunakan penghawaan buatan.
 - Penyediaan Space untuk game paralel.



- Karena menjadi sumber kebisingan hendaknya diperhatikan penanganan khusus sehingga tidak mengganggu aktifitas lainnya.
- Penyediaan kontak listrik untuk kebutuhan penggunaan alat-alat listrik.
- Penyediaan ruang tunggu.

g. Cofee Shop dan Caf 

- Menggunakan penghawaan buatan.
- Penyediaan ruang privat untuk pertemuan penting.
- Lighting yang dapat mendukung karakter fungsi bangunan.
- Penataan audio sebagai fasilitas pendukung.

2.3 KAJIAN KONSEP DAN TEORI

2.3.1 Tinjauan Khusus Otomotif

Otomotif artinya sesuatu yang bergerak di bidang mobil, yaitu kendaraan darat yang dirancang dengan beraneka ragam bentuk dan jenis sebagai pengganti kereta yang ditarik oleh kuda.

Otomotif / otomobil dapat juga berarti kendaraan yang berjalan sendiri sebagai alat transportasi darat, biasanya mempunyai empat roda dan digerakan mesin sebagai tenaga penggerak. Mobil merupakan jenis alat transportasi yang dapat berjalan bebas di darat dengan menggunakan roda / sejenisnya yang dilengkapi dengan alat penggerak beruoa motor atau mesin.⁵

2.3.2 Tinjauan Khusus Club

Pengertian Club adalah sekelompok orang-orang yang terorganisir untuk suatu tujuan, keinginan / hobby yang sama dan mengadakan pertemuan secara teratur⁶.

2.3.3 Tinjauan Khusus Modifikasi

Modifikasi merupakan kreatifitas fungsional, meracik sesuatu yang baru dan beda tanpa harus menghilangkan fungsinya⁷.

Modifikasi ialah perubahan yang dilakukan pada performa, penampilan, hingga fungsi⁸.

“Sekarang modifikasi mobil sudah jadi semacam kebutuhan, bukan sekedar untuk gagah-gagahan, namun untuk mendukung terciptanya kenyamanan dalam mengendarai mobil itu sendiri maupun untuk kepuasan bersama” kata Maria, Manajer variasi mobil Grand Prix, di Jl. Magelang Km.6, Jogja⁹.

Modifikasi yang dapat dilakukan pada kendaraan meliputi Modifikasi Interior, Eksterior dan Mesin.

⁵ Menurut Croese, Williem H and Angli, Donald

⁶ Morris, William, 1970 hal : 35

⁷ AUTOBIZ 100% Modifikasi, Desember 2003 thn I, hal: 40

⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia, hal 662 Edisi Kedua Balai Pustaka

⁹ Lapsus “Kedaulatan Rakyat”, Senin 21 Mei 2001 hal 7

2.3.4 Tinjauan Khusus Fasilitas Komersial

.Kegiatan komersial adalah kegiatan perniagaan, pembelian atau penjualan barang-barang atau penyediaan jasa. Fasilitas Komersial adalah sarana prasarana untuk melakukan kegiatan komersial.

Sifat dari kegiatan ini adalah selalu berorientasi pada perolehan keuntungan (profit). Dasar kegiatan ini adalah prinsip ekonomi yaitu dengan pengorbanan sekecil-kecilnya untuk mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya. Biasanya kegiatan ini dilakukan pada wadah yang disebut pasar, pertokoan, mall, dll.

Menurut Morris Ketchum,¹⁰ pertokoan pada dasarnya sangat sederhana, yaitu merupakan jajaran bangunan yang mempunyai fasad muka yang digunakan untuk menawarkan dan mempromosikan usaha yang ada didalamnya.

Menurut luasnya pertokoan digolongkan menjadi 2 (dua) :¹¹

1. Unit kecil (*shop units*), adalah retail yang mempunyai area penjualan kurang dari 400 m². Biasanya barang-barang yang diperjual belikan satu jenis barang atau lebih. Pengguna biasanya menempati sekaligus dua atau lebih unit pertokoan yang panjang tiap-tiap unitnya sampai 20 m. Kios berukuran 15 m² juga termasuk dalam kategori ini.
2. Unit Besar (*stores*), adalah retail yang mempunyai area penjualan lebih dari 400 m². Kategori ini terbagi atas :
 1. *Departement stores* : perbelanjaan yang menawarkan barang-barang yang sangat beragam dengan area penjualan lebih dari 10.000 m² atau bahkan 20.000 m²
 2. *Variety Store* : merupakan perbelanjaan yang mempunyai area penjualan 1000 m² sampai 8000 m² dengan berbagai jenis barang yang ditawarkan dengan rak-rak dan sistem pelayanannya self-selection.

¹⁰ Ketchum, Morris, Ir, F.A.I.A, *Shop and Store*, Reinhold Publishing Corp, 1957

¹¹ Frics, RI Northen & M. Haskoll Friba Arias FFB, *Shopping Center*, College of Estate Management, March 1977

3. *Special Store* : merupakan perbelanjaan dengan luasan area penjualan berkisar 500 m² sampai 5000 m² dan barang-barang yang diperjual belikan diutamakan adalah pakaian dan perlengkapannya

Barang-barang yang ditawarkan dalam pertokoan juga sangat beragam jenis-jenis barang yang ditawarkan dalam pertokoan tersebut yaitu :¹²

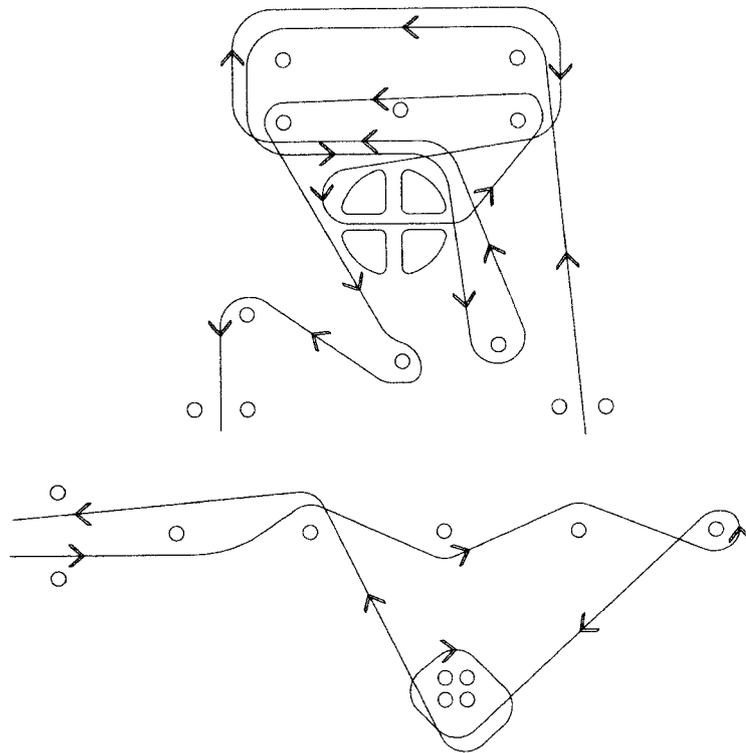
1. *Impluse good*; merupakan barang-barang mewah dan hanyadigunakan pada waktu-waktu tertentu seperti parfum, perhiasan, assesoris wanita, kado dan lain-lain. Biasanya ditawarkan dengan menarik pada entrance
2. *Convenience goods*; merupakan barang-barang pokok yang diperlukan sehari-hari seperti makanan dan minuman. Penawarannya dengan sederhana dan jelas
3. *Demand goods*; adalah barang-barang kebutuhan sekunder seperti pakaian, perabot dan peralatan rumah tangga. Penataanya disusun sedemikian rupa sehingga pengunjung bergerak terus menerus

2.3.5 Tinjauan Khusus Drift Racing

Drift Racing atau yang sering disebut Drifting adalah sebuah olah raga otomotif yang atraktif. Jenis balap ini diciptakan di Jepang, tetapi justru berkembang pesat dan dipopulerkan di Amerika. Untuk Drifting, kelihaihan pengemudi dan kehebatan mekanik sangatlah penting, pembalap tidak hanya jeli dalam menekan pedal gas, tatapi juga harus lihai dalam meliuk-liukkan mobil pada trek yang tidak terlalu panjang tapi mengandung dua atau tiga tikungan yang sangat menentukan penilaian disamping fashion mobilnya.

¹² Ketchum, Morris, Op.Cit

Drifting Track – ASAMADA SPORT LAND (JEPANG)



Para peserta benar-benar dinilai kehebatannya dalam nge-drift. Umumnya dalam suatu ajang, setiap peserta punya dua kali kesempatan melahap trek yang disediakan. Pelaksanaan lomba biasanya diawali kualifikasi peserta yang dibagi dalam beberapa kelas.

Di beberapa negara maju terutama Jepang sudah disediakan semacam “klinik” untuk menjadi jago Drift Profesional. Mereka yang masuk Klinik mendapat teori soal mengemudi di trek, mesin dan aturan main. Sang “dokter” tidak hanya memberikan teori soal nge-drift, tetapi juga action di trek. Saat praktek terkadang pasien menjajal trek sendirian, tapi juga sering disertai “dokternya” yang juga naik mobil, sehingga pera “pasien” bisa melihat kelemahan atau kekurangannya.

Apa yang terdengar pada trek drifting adalah suara ban mobil yang berderit keras, karena dalam kecepatan relative tinggi harus menikung tajam, bahkan pada saat start pun genjotan pedal gas bisa membuat ban menderit (spin). Kekuatan mobil yang tinggi, akslerasi, stabilitas mobil, kecepatan dan kemampuan teknis sangat menentukan dalam adu hebat nyopir ala "drifting". Secara garis besar Drifting disebut sebagai *Sport Entertainment*, karena pada saat berlomba para peserta memang tegang, tetapi juga menghibur. Kalau olah raga otomotif jenis ini bisa populer, maka akan menjadi *Show Biz* yang akan sangat menarik dan menguntungkan bagi para Promotor maupun para Event Organizer.



Mobil bisa melaju cepat lalu melakukan *sliding* mengitari bulatan dengan melingkar, itulah *Drifting*¹³.

2.3.6 Tinjauan Khusus Metroseksual

Metroseksual berasal dari Yunani, metropolis ditambah seksual yang didefinisikan sebagai sosok narsistik dengan penampilan dandy, yang jatuh cinta tidak hanya pada dirinya sendiri, tapi juga pada kehidupan urban¹⁴. Sebutan ini konon muncul pertama kali tahun 1994.

Kebudayaan ini muncul di Indonesia sebagai akibat demam clubbing dikalangan eksekutif muda. Dan juga kesadaran akan pentingnya penampilan, anggapan bahwa orang yang berpenampilan menarik akan lebih sukses karena mendapatkan kepercayaan dari kliennya¹⁵.

¹³ Tabloid Otomotif [edisi 01 : XIV] 09 Mei 2005 hal : 35

¹⁴ Litbang, D-net, Jawapost

¹⁵ Savana, 13 April 2004

Menariknya kata metroseksual hanya diperuntukan bagi kaum lak-laki dengan kemampuan ekonomi yang mapan (menengah keatas). Sehingga yang menjadi target fashion yang dituju oleh kaum ini adalah barang-barang brended.

Kebudayaan baru kaum lelaki ini mungkin berkembang dimana mereka mulai berani menunjukkan sisi feminim mereka. Hal tersebut dapat dilihat dari kebiasaan-kebiasaan mereka yang suka berbelanja, suka ngerumpi berjam-jam di kafe, tidak tabu untuk berdandan dan memanjakan diri lama-lama disalon dan sangat fashion oriented, mereka selalu update terhadap model baju¹⁶. Dan pada umumnya mereka mempunyai sifat-sifat yaitu *romantis, realistis, loyal, open minded, easy going, pekerja keras, tetapi juga tidak melupakan kesenangan hidup*.

Sedangkan fenomena yang terlihat pada pria tradisional (yang belum menjadi metroseksual) bahwa pria tersebut mendambakan wanita ideal tidak hanya kecantikan yang menjadi pertimbangan namun kelembutan dan kepinterannya. Dan juga makin banyaknya para bapak-bapak muda yang berbelanja sambil menggendong anaknya yang masih kecil atau hanya sekedar jalan-jalan dengan anak dan istrinya di mal-mal pada sore hari atau akhir pekan¹⁷. Sehingga dari hal tersebut pada dasarnya para lelaki tersebut sedang menjadi metroseksual.

Kesan yang masih diterima dimasyarakat adalah seorang lelaki metroseksual akan kehilangan "kelelakiannya" karena dia sangat memperhatikan penampilan dirinya. Sedangkan pada kenyataanya hal tersebut tidak akan terjadi bahkan seorang metroseksual tetap dapat melakukan olah raga extrim sekalipun. Seperti halnya David Beckham sebagai icon metroseksual dunia dia tetap bermain sepak bola.

¹⁶ Yuswohady, *Chief of Corporate & Strategy*, Practice mark Plus & Co, 28 April 2004

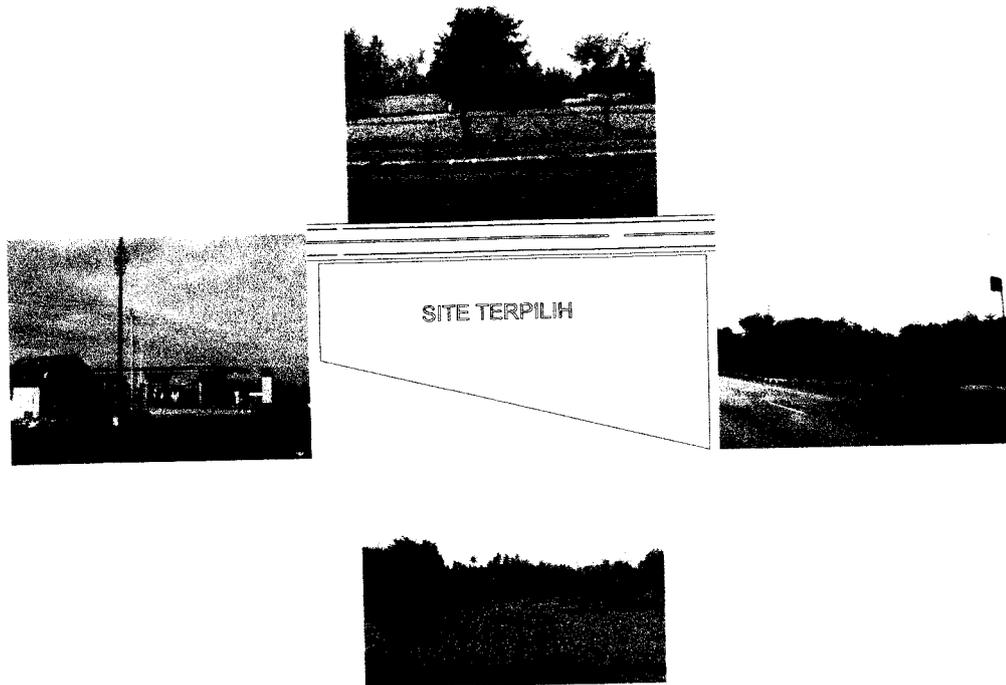
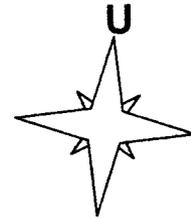
¹⁷ Hermawan Kartajaya, *Suara Merdeka*, 14 Agustus 2004

Pada dasarnya treatment yang dilakukan mereka tidak terlalu rumit dibandingkan wanita. Kerena pada dasarnya mereka tidak menyukai berlama-lama disalon. Adapun treatment yang sering dilakukan adalah creambath, spa (sauna, pijat, refleksi, arome terapi), pedicure dan hair cut. Selain treatment mereka juga rajin berolah raga, membaca buku, mendengarkan musik bahkan sebagian ada yang bisa memainkannya, perlengkapan elektronik lainnya seperti jam (DKNY, Guess, Next, Nike, Casio), PDA/ smartphone, notebook atau sub-notebook yang portable¹⁸.

¹⁸ Balipost, *Bisnis dan metrosexual*, 22 April 2005

2.4 ANALISA DAN KONSEP DASAR PERENCANAAN

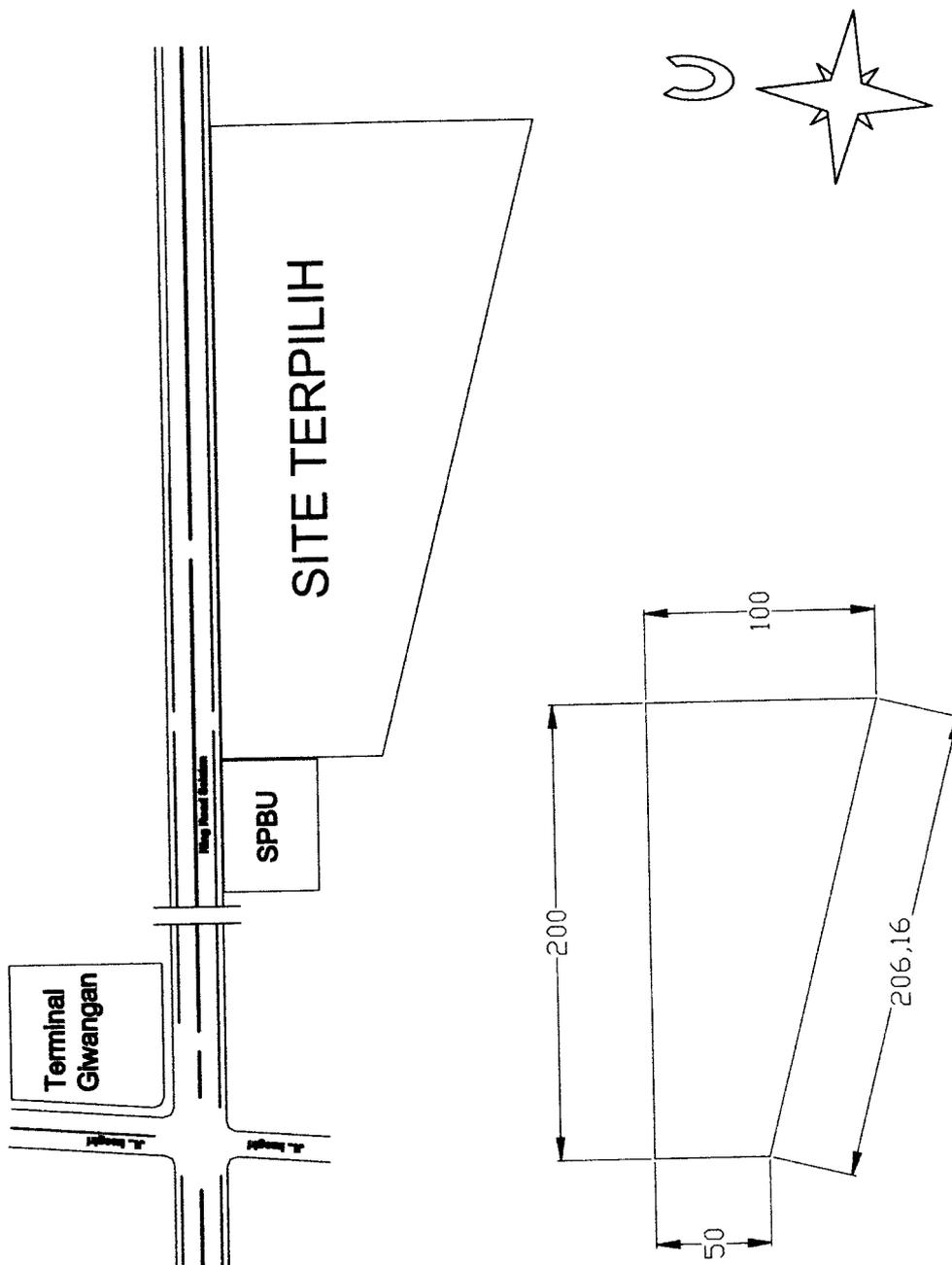
2.4.1 Lokasi dan Site



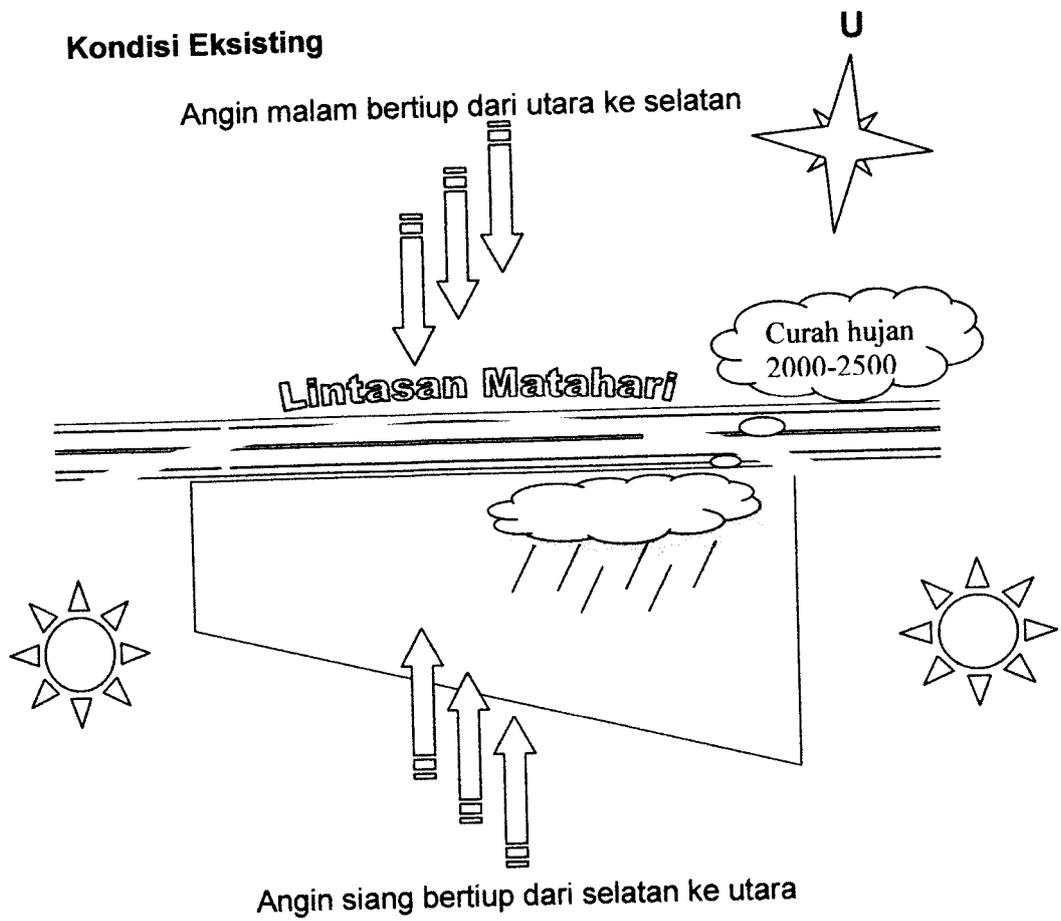
SITE berada di Jalan Ring Road Selatan Giwangan Bantul, berada pada area perdagangan dan fasilitas transportasi darat, yaitu Terminal bis Giwangan, kawasan sekitarnya sedang dikembangkan menjadi area perdagangan dan jauh dari area permukiman penduduk, yang berbatasan dengan :

- Sebelah Utara : Jalan Ring Road Selatan, Sawah
- Sebelah Timur : Sawah
- Sebelah Selatan : Sawah
- Sebelah Barat : SPBU

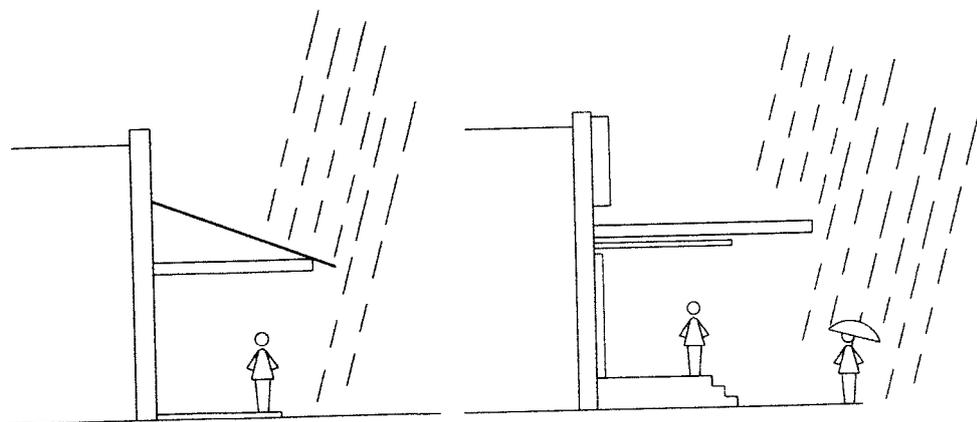
Luas Total Site : ± 15.000 m²



Kondisi Eksisting



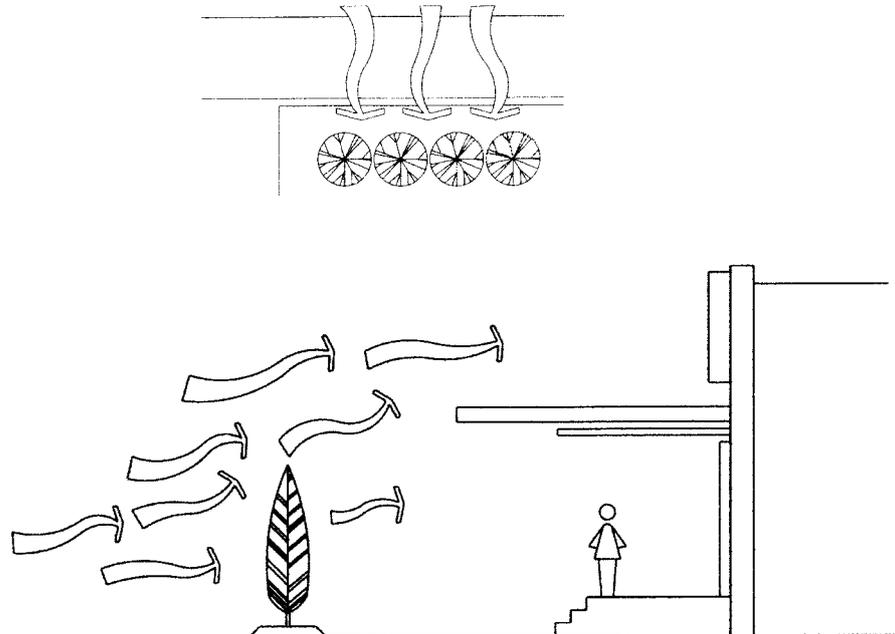
Hujan



Melindungi pintu masuk dengan Canopy

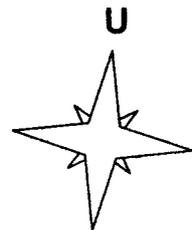
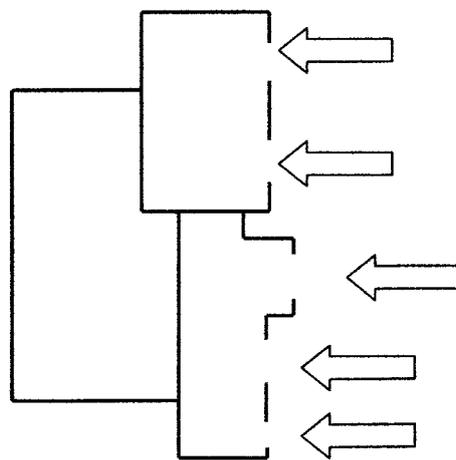
Split Level pada pintu masuk

Angin

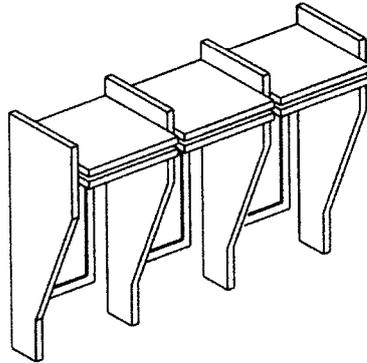


Menggunakan Vegetasi sebagai Barrier angin pada sisi utara dan selatan site.

Matahari

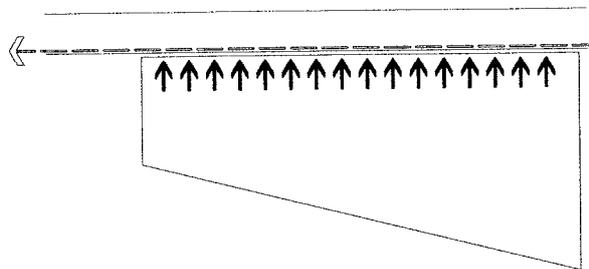


Bukaan pada sisi timur memanfaatkan sinar pagi

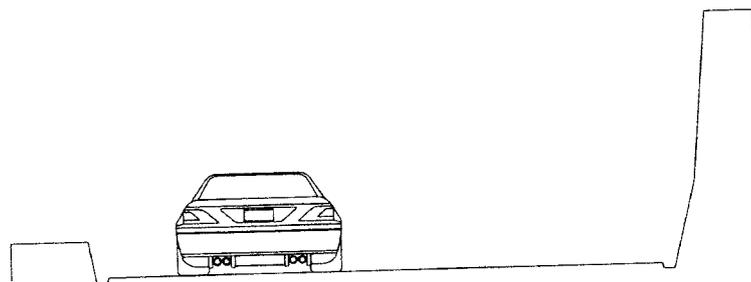


Penambahan shading pada bukaan bangunan untuk menghindari radiasi matahari dan juga memanfaatkan efek bayangan pada fasad bangunan

Drainase



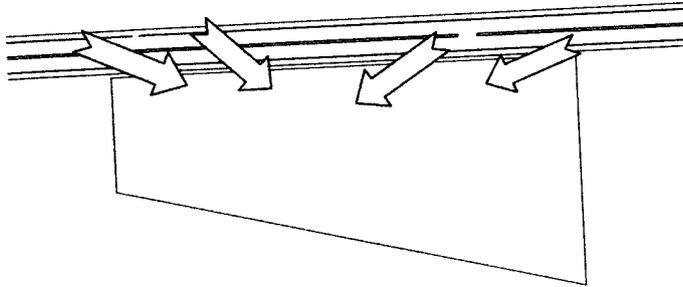
Drainase dialirkan ke saluran jalan (Drainase Kota) yang mengarah ke sebelah barat yang bermuara pada Sungai Gajah Wong yang berada tidak jauh dari site.



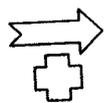
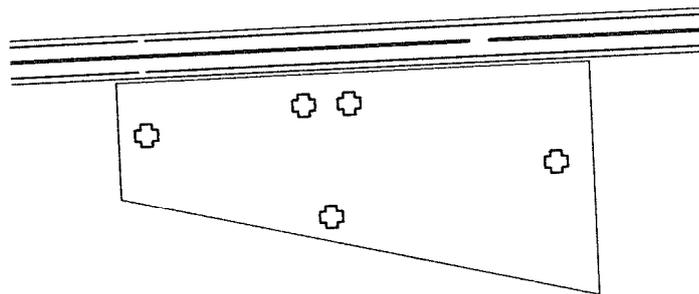
Pada Speed Way, drainase juga perlu penanganan khusus, lintasan harus bebas genangan, hal ini untuk menghindari Oversteer/slip pada kendaraan, untuk itu lintasan dibuat dengan kemiringan 1° kearah selatan, dengan posisi ini membuat kendaraan lebih stabil dan Grip lebih baik (sesuai konsep pembuatan Lintasan Sirkuit NASCAR)

View

View dari luar



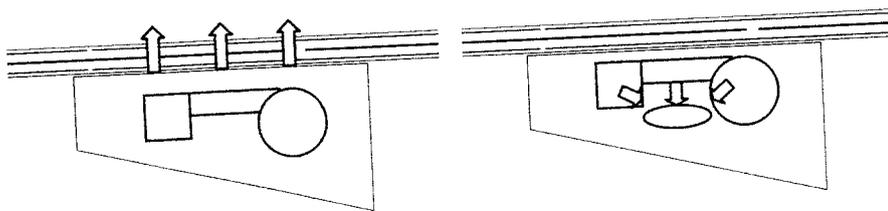
View dari dalam



: Arah Pandang

: Penilaian View

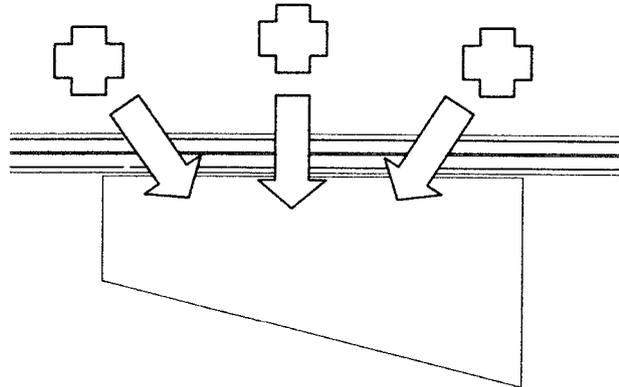
View dari dalam



View diarahkan ke jalan utama

Menciptakan view yang menarik di dalam bangunan

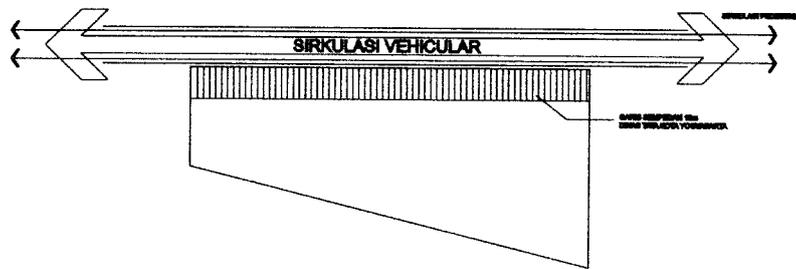
View dari Luar



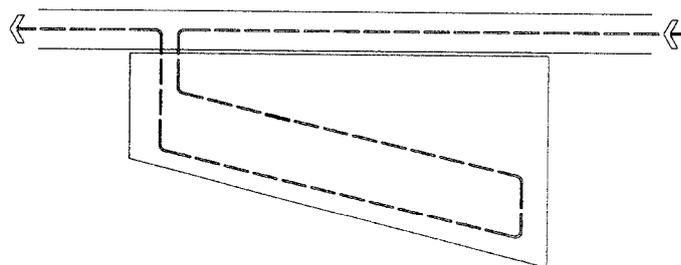
Fasad sebelah utara harus menyajikan CITRA yang MENARIK

Sirkulasi

Sirkulasi Lalu Lintas

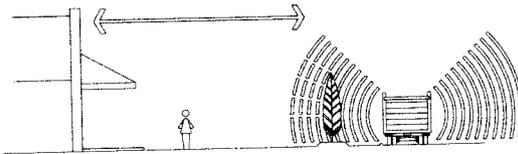
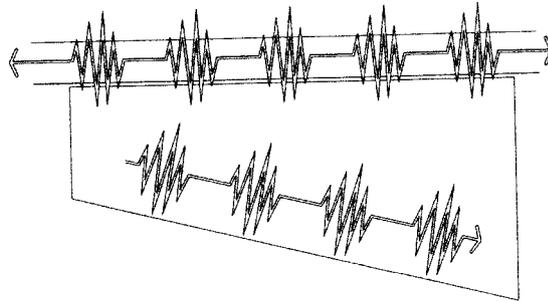


Sirkulasi Site

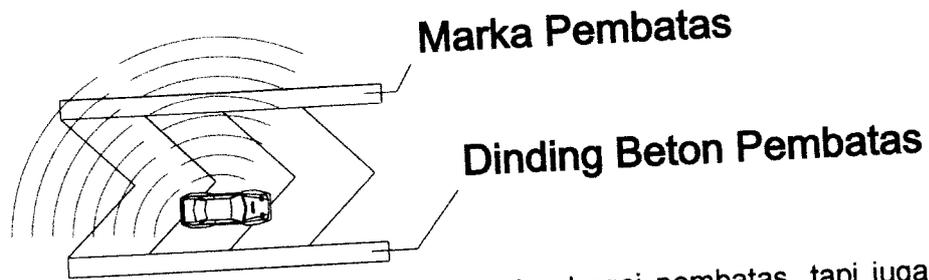


Kebisingan

Kebisingan terbesar berasal dari lalu-lintas diluar site dan juga kendaraan didalam bangunan, terutama pengguna fasilitas Speed Way dan sirkuit Drifting, hal ini diatasi dengan pengaturan letak ruang pada bangunan, ruang-ruang yang bersifat privat diletakkan disebelah utara, dengan desain ruang kedap suara dan juga vegetasi Barrier, sedangkan pada ruang-ruang publik diletakkan disebelah selatan, suara deru mobil di sirkuit justru ditonjolkan, sebagai salah satu ciri Speed Sensation.



Menggunakan Vegetasi sebagai Barrier untuk mereduksi kebisingan, dan memberikan jarak yang cukup antara bangunan dan jalan (ROOI = 22m).



Dinding tidak hanya berfungsi sebagai pembatas, tapi juga memantulkan suara deru kendaraan sehingga terdengar lebih keras dan juga sebagai media untuk menciptakan efek garis-garis horizontal untuk mengentalkan nuansa Speed Sensation (dengan menggunakan ornamentasi dan juga lampu-lampu).

2.4.2 Konsep Penzoningan

Zoning didasarkan atas jenis kegiatan yang ada pada bangunan Otomotif Club di Yogyakarta. Terbagi atas tiga kategori, yaitu jenis kegiatan komersial utama, jenis kegiatan komersial pendukung dan jenis kegiatan pengelola. Dengan pembagian area secara vertikal :

- Lantai 1 : Kegiatan Komersial Utama
- Lantai 2 : Kegiatan Komersial Pendukung
- Lantai 3 : Kegiatan Pengelola

2.4.3 Profil Pengguna Bangunan

Secara umum pengguna, pelaku dan penunjang kegiatan didalam bangunan Otomotif Club ini adalah sebagai berikut :

1. Pengelola

Adalah pihak yang bertanggung jawab dan bertugas mengelola kelangsungan aktifitas komersial dan fasilitas pendukung lainnya.

2. Pengunjung, yang menjadi sasaran adalah pengunjung dari kelas ekonomi menengah keatas, terdiri atas :

- Pengunjung umum atau biasa yang kedatanganya bertujuan untuk mendapatkan perbaikan, perawatan atau memodifikasi mobil.

- Pengunjung Drifting Clinic yang kedatanganya dengan tujuan untuk mengikuti kursus, persewaan mobil Drift dan pengguna arena Drift.
- Pengunjung Café yang pada umumnya para pecinta otomotif dan juga kaum metroseksual yang kedatanganya bertujuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan juga menyalurkan gaya hidup Clubbing.
- Pengunjung Hobbies Shop yang kedatanganya bertujuan untuk berburu barang-barang koleksi.

2.4.4 Analisa Kebutuhan Ruang

Dalam penentuan kebutuhan jumlah ruang dan penentuan kapasitas ruang yang ada dibangunan ini adalah melalui perkiraan sebagai berikut :

1 Bengkel

Bengkel Mobil berfungsi sebagai tempat dimana didalamnya terjadi aktifitas kegiatan perbengkelan guna memperbaiki segala kerusakan pada mesin mobil , sehingga kondisi mobil kembali baik dan sempurna. Selain itu bengkel juga berfungsi sebagai tempat modifikasi bagi mobil dimana mobil dapat diubah dan ditingkatkan baik penampilan, performa, hingga fungsinya.

2. Aksesoris Shop

Di dalam ruang ini diisi dengan berbagai macam bentuk sparepart dan accesories yang berhubungan dengan modifikasi baik itu untuk modifikasi interior ataupun eksterior. Sparepart dan accesories ini di pamerkan untuk memberikan rasa ketertarikan orang yang datang ke bengkel ini untuk mencoba dan membeli barang-barang tersebut yang nantinya akan dipasang pada mobil mereka.

Pembagian layout pada ruang ini juga harus diperhatikan. Biasanya ruangan untuk sparepart diletakkan pada ruang khusus. Sedangkan untuk aksesoris ditempatkan di dalam

almari kaca dan etalase-etalase seperti misalnya kabel busi racing, audio seperti amplifier dan sound, tape, layar monitor televisi, yang kesemuanya ditempatkan pada almari kaca dan berbagai jenis velg racing yang disusun rapi pada rangka besi sebagai etalase yang dibuat semenarik mungkin agar pengunjung tertarik. Proses layout ini nantinya dapat menunjang kegiatan komersial bagi bengkel modifikasi tersebut.

3. Auto Care

Pada ruangan ini terdapat 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.

4. Drifting Clinic

Fasilitas ini diperunkkan bagi penggemar otomotif sport, didalamnya terdapat ruang untuk pemberian materi dan briefing, ruang sekretariat untuk menangani pendaftaran, keanggotaan dan persewaan kendaraan, ruang ganti dan locker, dan juga ruang untuk pengelola dan instruktur.

5. Hobbies Shop

Pada fasilitas ini terdapat didalamnya berbagai jenis produk yang umum menjadi barang-barang koleksi / hobby, antara lain :

- a. Replica
- b. Remote Control (RC)
- c. Tamiya (Mini 4WD)
- d. Racing Stuff

6. Game Center

Di dalam ruangan ini terdapat beberapa buah Game simulasi yang bertema otomotif sport yang disetting paralel dengan multi players sebanyak 4 channel, Jenis Game perlombaan yang ada didalamnya antara lain :

- a. Balap Gokart
- b. Balap Formula 1

- c. Balap Nascar
 - d. Balap Rally
 - e. Balap Superbike
 - f. Balap Drifting
 - g. Balap ATV (All Terrain Vehicle)
 - h. Balap Motocross
7. Cofee Shop dan Café

Ruangan ini merupakan salah satu fasilitas pendukung utama yang harus mampu mengakomodasi kebutuhan pengunjung untuk bersosialisasi, karena ini juga merupakan salah satu Life Style bagi kaum Carsmetic dan Metroseksual, semua terwadahi dalam sebuah Café yang berkonsep nyaman dan Glamour dengan jenis ruangan in-door dan out-door yang memiliki daya tarik dan suasana yang berbeda, sedangkan bagi pengunjung Coffee Shop disediakan ruangan yang bernuansa lebih formal dengan konsep nyaman dan elegan, sehingga kedua ruangan ini mampu mewadahi segala golongan usia dari pengunjung Otomotif Club ini.

2.4.5 Besaran Ruang

Besaran ruang pada Otomotif Club ini adalah :

NO	RUANG	KAPASITAS	STANDAR (m ²)	JUMLAH	LUAS (m ²)
1	JENIS KEGIATAN KOMERSIAL UTAMA				
A	Bengkel				
	R. Perbaikan Manual	20 mobil	15	1	300
	R. Perbaikan Hidrolis	4 mobil	15	1	150
	R. Ganti Oli	2 mobil	15	1	30
	R. Perbaikan Sporing	1 mobil	20	1	20
	R. General Check	1 mobil	15	1	16
	Gudang Perkakas		40	1	40
	R. Loker Pegawai	20 orang	1,9	1	38
	R. Istirahat Pegawai	15 orang	1,8	1	27
	R. Tunggu	15 orang	2,16	1	32,4
	R. Tunggu VIP	15 orang	2,4	1	36
	R. Spare Part & Kasir		50	1	50
	R. Genset		30	1	30
	R. Pompa & bak air		8	1	8
	R. Kompresor		30	1	30
	R. Manajer		12	1	12
	R. Kepala Mekanik	1 orang	4	1	4
	Lavatory	1 orang	2,25	6	13,5
	JUMLAH				836,9
	SIRKULASI 20%				167,38
	SUB TOTAL				1004,28
B	Modifikasi Shop				
	R. Display		400	1	400
	R. Pemasangan & Produksi	6 mobil	15	1	90
	R. Perkakas		20	1	20
	R. Hidrolis		15	1	15
	R. Tunggu	15 orang	2,16	1	32,4
	R. Manajer		12	1	12
	R. Kepala Mekanik	1 orang	4	1	4
	Gudang Penyimpanan		30	1	30
	R. Grafis & Plotter		12	1	12
	JUMLAH				615,4
	SIRKULASI 20%				123,08
	SUB TOTAL				738,48
C	Auto Care				
	R. Cuci (Wet Area)	2 mobil	15	1	30
	R. Perawatan (Dry Area)	8 mobil	15	1	120
	R. Tunggu	10 orang	2,16	1	216
	R. Tunggu VIP	10 orang	2,4	1	240
	R. Kasir & Display Produk	1 orang	8	1	8
	R. Kepala Mekanik	1 orang	4	1	4
	Gudang Perkakas		20	1	20
	JUMLAH				638
	SIRKULASI 20%				127,6
	SUB TOTAL				765,6
2	JENIS KEGIATAN KOMERSIAL PENDUKUNG				
A	Drifting Clinic				
	R. Kelas & Simulasi	20 orang	2,4	1	48
	R. Informasi & Administrasi		16	1	16
	R. Loker	20 orang	1,9	1	38

OTOMOTIF CLUB DI YOGYAKARTA

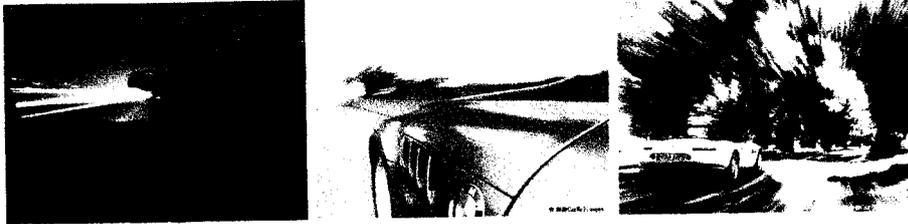
	R. Instruktur	2 orang	2,4	1	4,8
	R. Ganti	1 orang	1,5	4	6
	Lavatory	2 orang	2,25	1	4,5
	Gudang		20	1	20
	Garasi	4 mobil	10	1	40
	JUMLAH				177,3
	SIRKULASI 20%				35,46
	SUB TOTAL				212,76
B	Hobbies Shop		200	1	200
	R. Display		2,16	1	32,4
	R. Tunggu	15 orang	50	1	50
	R. Sirkuit Mini 4WD		50	1	50
	R Test Drive RC		1,6	2	3,2
	Kamar Pas	1 orang	4	1	4
	Kasir				339,6
	JUMLAH				67,92
	SIRKULASI 20%				407,52
	SUB TOTAL				
3	JENIS KEGIATAN KOMERSIAL PENDUKUNG SOCIAL CENTER				
A	Café				
	Café in-door		25	1	25
	Lobby		1,33	1	66,5
	R. Makan & Minum Ringan	50 orang	1,33	1	66,5
	R. Makan Restaurant	50 orang	8	1	8
	R. Kasir		24	1	24
	Stage		1,8	1	72
	Dance Floor	40 orang	12	3	36
	R. Bilyard		1,33	1	13,3
	Salad bar	10 orang	12	1	12
	Kitchen Bar		20	1	20
	R. Tata Lampu & Suara		2,25	6	13,5
	Lavatory	1 orang	50	1	20
	Gudang		12	1	12
	R. Manager		1,9	2	380
	R. Karyawan & Loker	10 orang	1,5	4	6
	R. Ganti	1 orang			
				Sub Jumlah	774,8
	Café out-door				
	R. Makan & Minum Ringan	50 orang	1,33	1	66,5
	Stage		24	1	24
				Sub Jumlah	90,5
	JUMLAH				865,3
	SIRKULASI 20%				173,06
	SUB TOTAL				1038,36
B	Coffee Shop				
	Coffee Bar	15 orang	1,33	1	19,95
	R. Makan & Minum Ringan	30 orang	1,33	1	39,9
	Stage		24	1	24
	R. Kasir		4	1	4
	JUMLAH				87,85
	SIRKULASI 20%				17,57
	SUB TOTAL				105,42
C	Game Center				
	Game Simulasi Pararel	4 orang	3	8	96
	Lobby		20	1	20
	Penukaran koin & hadiah		30	1	30
	Gudang		50	1	50

OTOMOTIF CLUB DI YOGYAKARTA

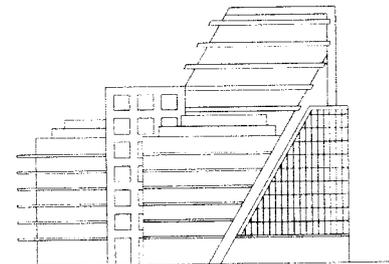
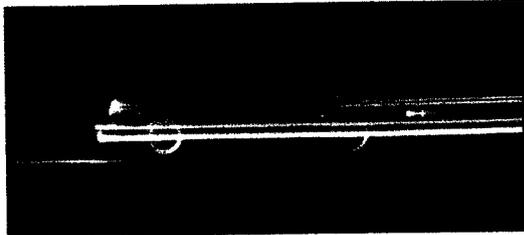
	JUMLAH				196
	SIRKULASI 20%				39,2
	SUB TOTAL				235,2
4	JENIS KEGIATAN PENGELOLA				
	Lobby		20	1	20
	R. Pimpinan	1 orang	20	1	20
	R. Wakil	1 orang	16	2	32
	R. Sekertaris	2 orang	4	1	8
	R. Administrasi	4 orang	4,5	1	18
	R. Promosi & Informasi	4 orang	4	1	16
	R. Rapat	20 orang	1,5	1	30
	R. Tamu	4 orang	1,33	2	7,32
	Lavatory	1 orang	2,25	3	7,75
	JUMLAH				159,07
	SIRKULASI 20%				31,814
	SUB TOTAL				190,844
5	JENIS KEGIATAN PENUNJANG				
	Musholla	50 orang	0,72	1	36
	Tempat Wudhu'	6 orang	0,72	2	8,64
	Lavatory	2 orang	2,25	2	9
	JUMLAH				53,64
	SIRKULASI 20%				10,728
	SUB TOTAL				64,368
6	JENIS KEGIATAN SERVIS				
	Pos Jaga	2 orang	2,16	2	8,64
	R. Pompa & Bak Air		50	1	50
	R. MEE		40	1	40
	Gudang		30	1	30
	JUMLAH				128,64
	SIRKULASI 20%				25,728
	SUB TOTAL				154,368
	TOTAL LUAS BANGUNAN				4822,2

2.4.6 Konsep Bentuk Massa Bangunan

SPEED SENSATION



Sensasi kecepatan merupakan suatu efek yang dirasakan terutama oleh pengemudi itu sendiri pada saat kendaraan sedang melaju kencang, berbagai hal dirasakan oleh para pecinta kecepatan itu menghadirkan sensasi yang berbeda-beda, namun ada satu kesamaan yang dirasakan, yaitu eksotisme pergerakan kendaraan yang menghadirkan suatu visual yang menjadi samar terhadap lingkungan sekitarnya, berbagai benda yang dilewati tidak lagi terlihat jelas, semuanya seakan-akan tampak hanya menjadi garis-garis Horizontal yang hanya terlihat sesaat, begitu juga pandangan lingkungan sekitar terhadap sebuah kendaraan yang sedang melaju kencang. Terutama pada malam hari yang menjadikan lampu-lampu menjadi suatu fokus.



Nuansa Garis-garis horisontal akan ditampilkan dominan pada bangunan untuk menghadirkan kesan Speed Sensation, selain itu fasilitas trek drifting sengaja “dipamerkan” untuk memenuhi kepuasan para pecinta kecepatan.

MODIFIKASI SPORT



Eksterior

- Menampilkan suatu sosok Ekstrim yang menonjolkan Performa dan orientasi pada kecepatan dan juga kesan Show Off.
- Pemilihan warna-warna yang cukup mencolok dan kontras dengan finishing khusus yang mampu menciptakan efek "Eye Catching" (bunglon, pearl, dll).
- Kenyamanan tidak lagi menjadi prioritas utama, berbagai ubahan dilakukan demi meningkatkan kemampuan kendaraan melaju dengan kecepatan sangat tinggi.
- Berbagai ornamen ditambahkan bahkan menghilangkan bentuk orisinal.

Interior

- Pemilihan warna yang cukup mencolok untuk mengimbangi penampilan luar mobil.
- Penambahan berbagai ornamen baik yang berfungsi sebagai indikator kendaraan, fungsi tambahan, maupun hanya sekedar aksesoris.
- Perubahan bentuk dan material yang cukup ekstrim dengan berbagai inovasi yang tidak lagi mementingkan kenyamanan.
- Penataan Audio jenis SPL (Sound Pressure Level).

Mesin

- Penggunaan Spare Part Racing bertujuan untuk meningkatkan tenaga (bahan aluminium, titanium, posh, dll) bahkan banyak dilakukan Engine Swap untuk mendapat spesifikasi yang lebih tinggi (UP Grade).
- Menambahkan berbagai perangkat yang mampu mendongkrak tenaga sekaligus juga Style kendaraan itu sendiri.

MODIFIKASI ELEGAN



Eksterior

- Konsep Minimalis menjadi acuan utama, penggunaan aneka dekoratif menjadi pantangan karena dirasa akan merusak "keindahan" mobil tersebut.
- Perpaduan warna-warna Monokrom menjadi alternatif terbaik untuk mengentalkan nuansa Elegan dan pemilihan jenis warna Solid untuk mewujudkan efek Wet Look.
- Penggunaan Material High End (finishing krom, Kevlar, emas, dll) menguatkan nuansa Classy.
- Aspek Fungsional sangat diperhatikan untuk tetap menjaga kenyamanan dan performa.

Interior

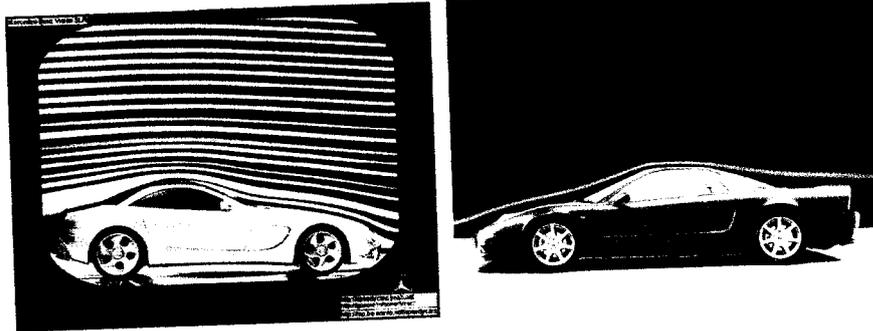
- Pemilihan warna kalem dan pastel menjadi pilihan terbaik.
- Kesan Minimalis yang tetap memprioritaskan aspek Fungsional
- Perpaduan Material High End (kevlar, kulit) menambahkan kesan Mewah.
- Penataan Audio jenis SQ (Sound Quality)

Mesin

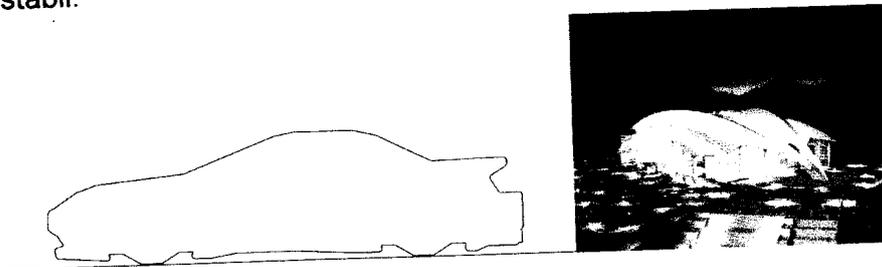
- Penggunaan Spare Part Racing bertujuan untuk memperbaiki performa tanpa merubah spesifikasi mesin, modifikasi yang dilakukan adalah standard Tuning NA (Naturally Aspirated).
- Penggunaan Material High End (krom, titanium, dll) menguatkan kesan VIP.
- Umumnya mengandalkan produk-produk rumah modifikasi terkemuka yang direkomendasikan secara resmi oleh ATPM.

Ciri dari kedua aliran modifikasi diatas dijadikan acuan untuk membentuk karakter bangunan terutama pada interior, yaitu citra *Sport & Elegan*

AERODINAMIS

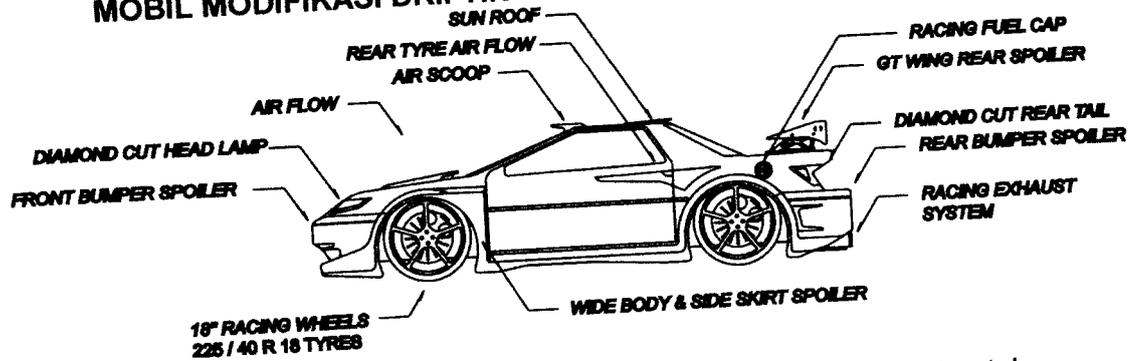


Aerodinamis merupakan sebutan bagi suatu obyek yang mampu untuk mengalirkan atau meneruskan angin yang menimpa obyek tersebut, sehingga bentuk aerodinamis mampu mengurangi bahkan menghilangkan beban hantaman angin. Bentuk Aerodinamis mutlak diperlukan pada mobil, sehingga dengan bentuk yang mampu memecah angin dengan baik, maka kendaraan lebih mampu untuk malaju kencang dan juga tetap stabil.



Prinsip bentuk Aerodinamika akan ditransformasikan pada Outline bangunan sehingga terbentuk citra bangunan yang dinamis.

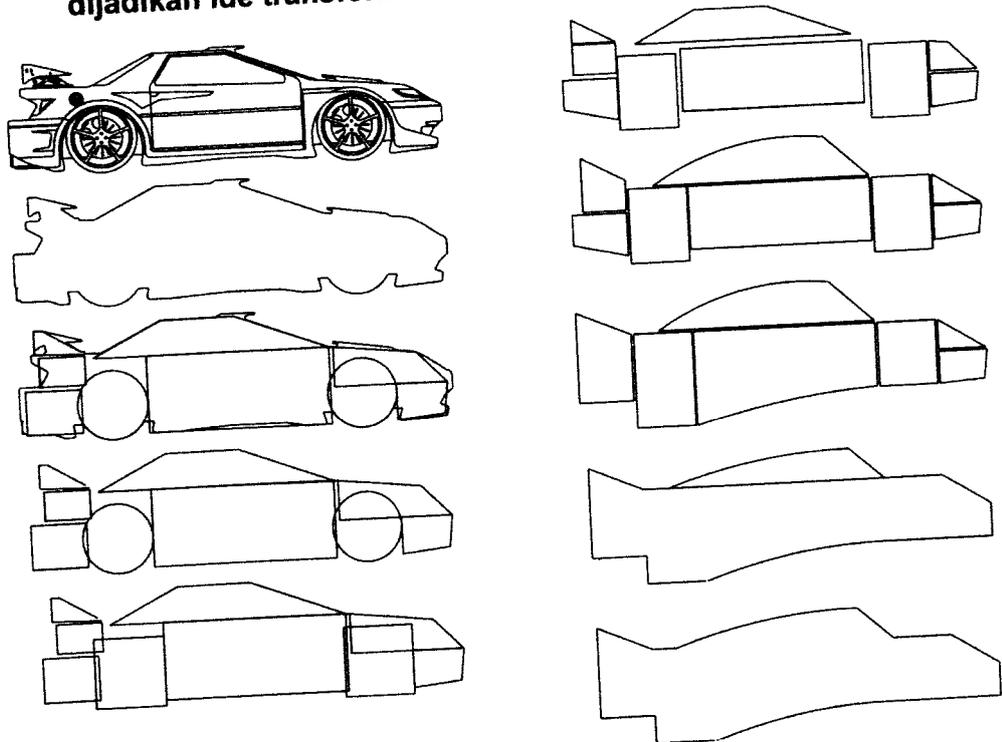
MOBIL MODIFIKASI DRIFTING



Berbagai Aksesoris pada Modifikasi mobil dan bentuk-bentuk dasar digunakan sebagai referensi dalam proses penciptaan bentuk bangunan.

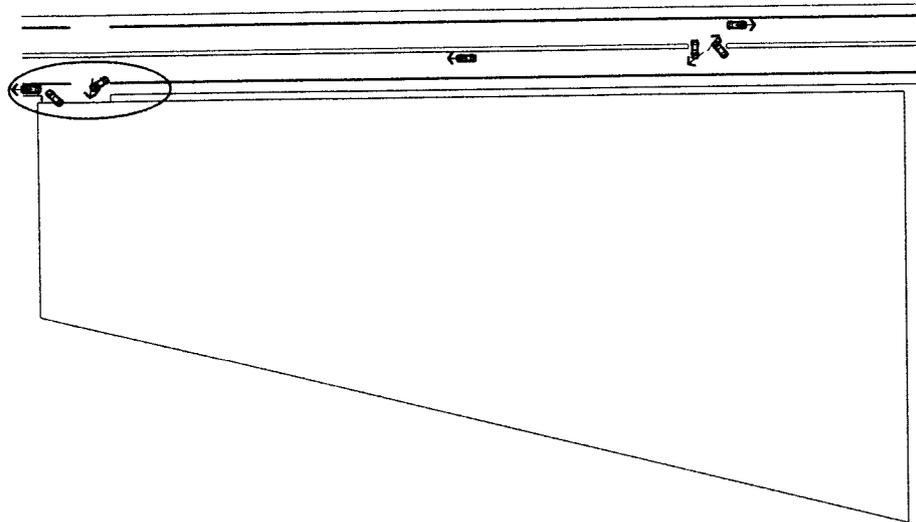
Jenis mobil yang paling tepat untuk Balap Drift adalah mobil dengan sistem penggerak roda belakang dan bentuk mobil Hatch Back, karena dengan bentuk dasar mobil seperti ini, mobil akan lebih mudah untuk melakukan manuver Power Slide (menikung dalam kecepatan sangat tinggi hingga mobil bisa melakukan gerakan Sliding)

Ciri-ciri khas dari bentuk mobil Drift inilah yang dijadikan ide transformasi bentuk gubahan masa denah.

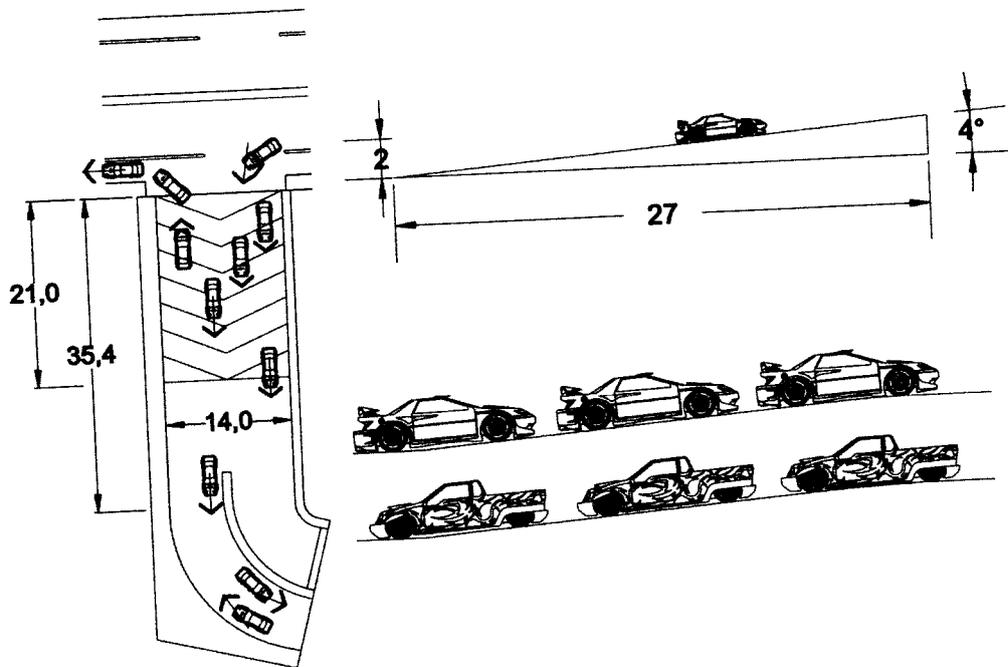


2.4.7 Konsep Entrance bangunan

Sirkulasi pada site juga sangat penting, terutama pada Entrance, mengingat site berada di Ring Road dan harus memotong jalur lambat, maka Entrance harus dibuat cukup lebar dan panjang untuk menghindari terjadinya antrian kendaraan yang akan masuk.



Entrance ditempatkan pada sisi site sebelah barat, hal ini berdasarkan pada letak ruas perpindahan jalur jalan yang tepat berada pada bagian ini, begitu juga exit yang ditempatkan pada sisi yang sama, sehingga sirkulasi kendaraan menjadi mudah dan lancar.

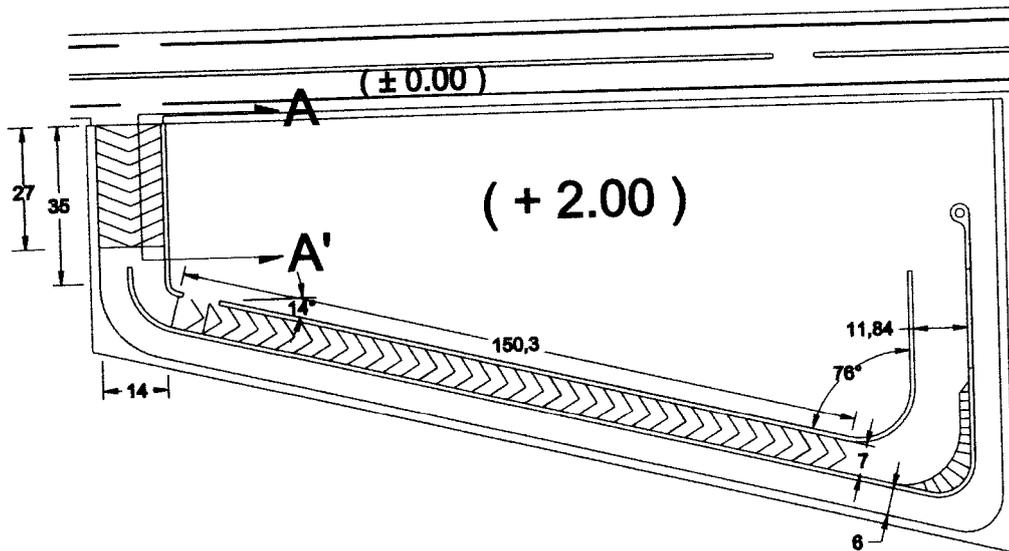


Dengan lebar mencapai 14 m, maka entrance mampu menampung 3 lajur mobil sekaligus yang masuk secara paralel, dan 1 lajur untuk exit, sedangkan dengan panjang \pm 35 m, diharapkan tidak terjadi kemacetan pada sirkulasi.

Ketinggian Site yang dibuat 2 m lebih tinggi dari jalan mengharuskan pada entrance dibuat ramp, dengan perhitungan kemiringan sebesar 4° , maka ramp menjadi sepanjang 21 m, hal ini masih cukup baik, karena kemiringan ramp masih memungkinkan untuk dilalui mobil dengan Ground Clearance hanya setinggi 5 cm.

Setelah memasuki Site, pengunjung diberikan opsi akan melalui jalur Reguler atau Speed Way, yaitu sebuah Trek Pendek yang menjadi Fasilitas bangunan, Trek ini dibuat sepanjang mungkin dan juga dilengkapi dengan sebuah tikungan berbentuk Hair Pin yang memiliki sudut $< 90^\circ$ sehingga pengguna bisa melakukan manuver Drifting, selain itu juga harus cukup lebar, sehingga bisa digunakan sebagai ajang "Battle" untuk 2 kendaraan atau lebih, maka Speed Way harus diposisikan paling awal pada site, sehingga mendapatkan letak yang paling baik.





2.4.8 Konsep Dasar Struktur Bangunan

Sistem Struktur yang digunakan adalah system struktur rangka kaku / rigid dengan bahan komposit beton atau baja. Hal ini mengingat Struktur harus mampu menahan beban yang cukup berat. Struktur-struktur lainnyadapat diterapkan sesuai dengan fungsinyan denga pemanfaatan bahan yang lebih tepat seperti baja, space frame yang dipadupelapisan material tertentu untuk finishingnya dalam mencapai citra komersial.

2.4.9 Konsep Dasar Utilitas Bangunan

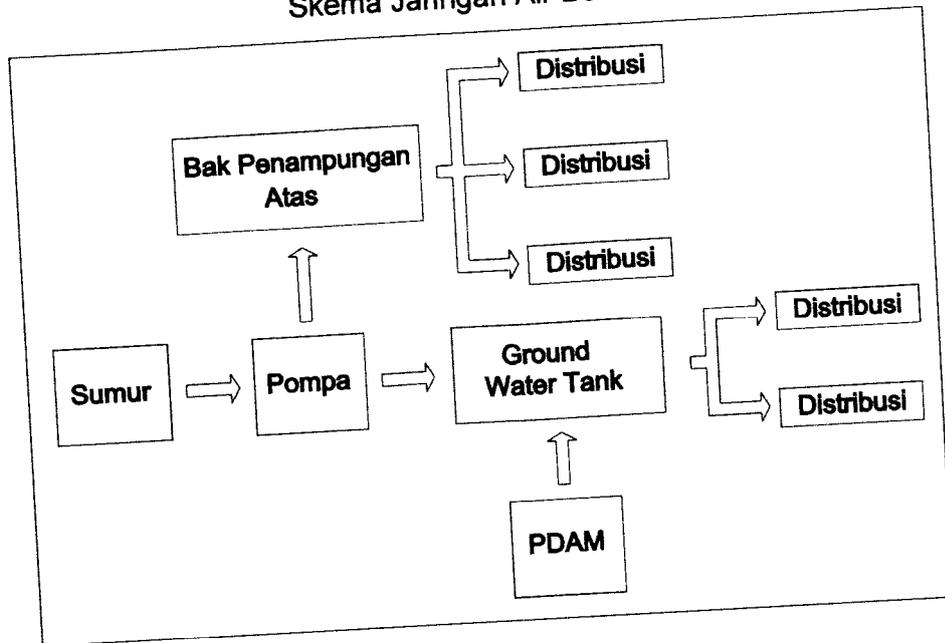
1. Jaringan air bersih

Air dibutuhkan baik secara langsung maupun tidak langsung, digunakan pada proses perbengkelan : pencucian, pembersihan, perbaikan dan perawatan mobil. Non perbengkelan : pemadaman kebakaran, lavatory dan minum. Sebagai dasar pertimbangan adalah kualitas air yang dibutuhkan, jumlah kebutuhan air, tekanan air dan sumber alternative. Sistem yang digunakan adalah system down feed.

Sumber air bersih yang digunakan berasal dari air tanah, dengan pertimbangan segi kualitas air sesuai dengan kebutuhan bengkel, dengan penggunaan bak penampungan

dengan kapasitas cukup memadai dan juga sumber air cadangan dari PDAM.

Skema Jaringan Air Bersih



2. Sistem pembuangan limbah cair dan padat

a. Limbah Cair

Karakteristik limbah untuk mempermudah cara penanganan sehingga polusi terhadap lingkungan dapat dicegah. Adapun karakteristik pada bengkel ini ialah :

- Limbah perbengkelan

Adalah limbah yang berasal dari zona bengkel, dan limbah cair yang berasal dari zona tersebut diantaranya adalah : limbah dari proses pencucian pencucian, pembersihan, perbaikan dan perawatan mobil baik interior eksterior maupun mesin.

- Limbah non perbengkelan

Adalah limbah yang berasal dari aktifitas perkantoran, & social center, yaitu limbah yang dihasilkan dari lavatory dan dapur.

Jenis limbah / karakter dari kegiatan perbengkelan diantaranya adalah : air sabun, minyak pelumas, solar, dan juga

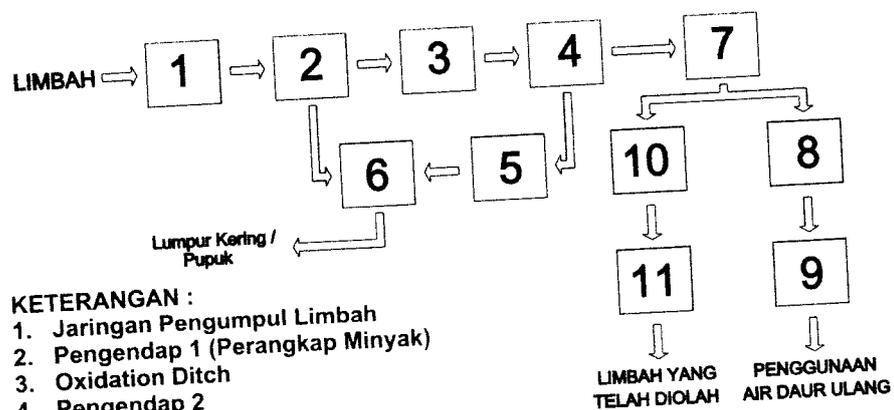
zat-zat aditif untuk proses perawatan mobil. Limbah cair yang dihasilkan dalam bengkel ini kebanyakan mengandung minyak dan oli. Untuk memisahkan minyak dan oli dari air tersebut, saluran pengolah limbah dilengkapi dengan sistem perangkap lemak yang dipasang sebelum bak kontrol dan masih terletak di halaman bengkel perawatan mobil. Tutup perangkap harus rapat agar tidak mudah terkena sumber api. Penyediaan pipa ven khusus agar gas yang timbul dan mudah terbakar dapat dikeluarkan dengan aman.

Air hasil pengolahan dapat digunakan kembali dengan menggunakan system Sewage Water Treatment (SWT) untuk keperluan bengkel maupun kebutuhan lain

Pertimbangan lokasi pengolahan limbah :

- Sedekat mungkin dengan unit bengkel
- Menghindari penanaman saluran terlalu dalam karena kemiringan
- Pengaliran yang tidak memerlukan pompa
- Topografi media/secara gravitasi, rencana jalan yang ada

Proses Pengolahan Limbah Cair Perbengkelan



KETERANGAN :

1. Jaringan Pengumpul Limbah
2. Pengendap 1 (Perangkap Minyak)
3. Oxidation Ditch
4. Pengendap 2
5. Penampung Lumpur
6. Pengerinan Lumpur
7. Bak Penampung
8. SWT (Sewage Water Treatment)
9. Distribusi
10. Sumur Peresapan
11. Riol Kota

Proses Pengolahan Limbah Cair Non Perbengkelan



b. Limbah Padat

Untuk bangunan aksesoris shop, akan banyak menghasilkan limbah padat. Prinsip pengelolaaannya menggunakan sistem pembuangan sampah dengan mempertimbangkan jenis buangan sampah yang dihasilkan, bagaimana cara penampungan sisa-sisa sampah tersebut sehingga tidak mengganggu lingkungan, dan bagaimana cara pengolahan sisa tersebut hingga dapat didaur ulang. Jenis limbah padat yang ada adalah adalah : serbuk dan sisa pemotongan pertikel, kain, fiber glass. Untuk buangan sampah dari kegiatan non produksi (perkantoran) dikumpulkan pada tempat pembuangan sampah sementara untuk kemudian dibuang ke tempat pembuangan akhir. Untuk sampah proses moddifikasi mobil yang berupa sisa-sisa potongan bahan yang tidak terpakai dalam proses modifikasi, dikumpulkan di tempat penimbunan sementara . di tempat penampungan sementara ini dilakukan penyortirean, dipisahkan untuk kemudian dimanfaatkan oleh pihak lain yang membutuhkan.

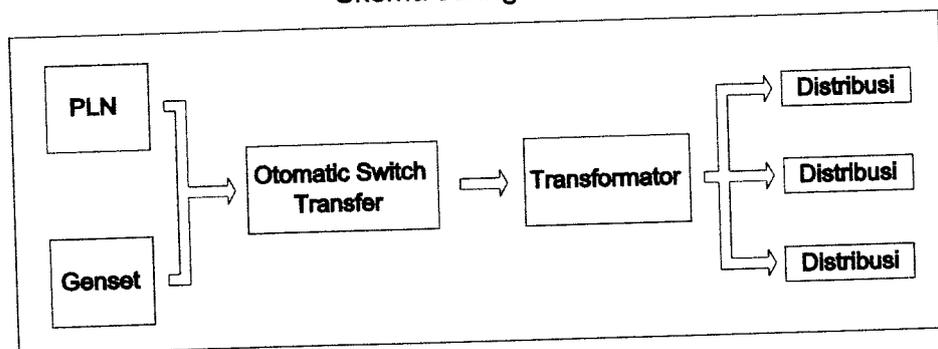
Proses Pengolahan Limbah Padat Perbengkelan



4 Jaringan Listrik

Sumber Utama Listrik yang digunakan pada Otomotif Club ini untuk pemakaian operasionalnya sehari-hari bersumber dari PLN. Sedangkan untuk mengantisipasi padamnya aliran listrik dari PLN, disediakan Generator sebagai sumber listrik cadangan.

Skema Jaringan Listrik



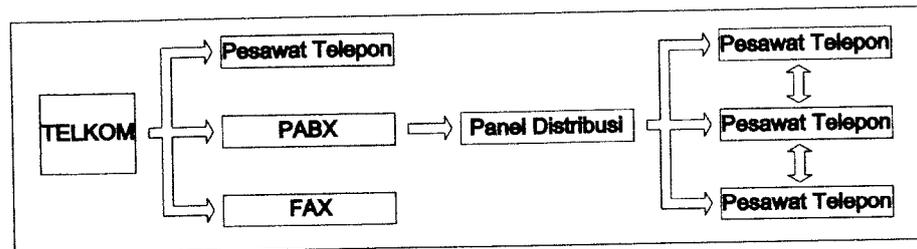
5. Jaringan Komunikasi

Sistem Jaringan Komunikasi yang digunakan berasal dari Telkom, didistribusikan untuk mampu memfasilitasi berbagai kebutuhan berkomunikasi.

- Pesawat Telepon : memungkinkan untuk dapat menerima dan membuat komunikasi keluar
- FAX : memungkinkan untuk mengirim dan menerima data berupa salinan dokumen tertulis.

- PABX : memungkinkan untuk sebuah nomor menjadi multiline dan juga berfungsi sebagai intraphone yang memiliki fungsi sama dengan intercom.

Skema Jaringan Komunikasi



6. Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem pemadam kebakaran yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Sistem Pencegahan Kebakaran Pasif
Berdasarkan " Panduan pemasangan alat bantu evakuasi untuk pencegahan kebakaran pada gedung dan bangunan", Sistem tersebut terdiri dari : sumber daya listrik darurat, pintu dan tangga darurat, system pengendalian asap, komunikasi darurat, petunjuk arah jalan keluar.
- Sistem Pencegahan Kebakaran Aktif
Alat-alat dalam system ini adalah detektor asap dan detektor panas.
- Sistem Pemadam Kebakaran
Sistem ini terdiri dari Sprinkler, fire hydrant, hose rack dan pemadam kebakaran portable.

7. Sistem Penangkal Petir

Besarnya area terbuka membutuhkan pemasangan alat penangkal petir. Jenis penangkal petir yang digunakan adalah jenis Faraday

8. Sistem Pembuangan Air Hujan

- Pada bangunan, air hujan dialirkan melalui saluran-saluran dan talang yang kemudian dialirkan menuju tanah dan sumur peresapan

- Untuk Lintasan Speed Way dan sirkuit non permanent, air hujan disalurkan melalui saluran-saluran pembuangan untuk kemudian dialirkan ke system drainase yang bermuara pada Riol kota,

2.4.10 Konsep Dasar Fisika Bangunan

1. Pencahayaan

Perancangan system pencahayaan bangunan Otomotif Club membutuhkan pemahaman terhadap sifat kegiatan, sangat dimungkinkan masing-masing karakter kegiatan membutuhkan pencahayaan yang berlainan.

Hal yang perlu diperhatikan meliputi : kemungkinan pemanfaatan cahaya alami, tingkat kekritisn kebutuhan cahaya, jenis-jenis pekerjaan, waktu kegiatan, merata atau tidaknya kebutuhan cahaya, persyaratan warna lampu, sudut pengamatan benda, ketinggian bidang kerja, dan persyaratan tingkat kecerlangan atau kontras.

a. Cahaya Alami

Cahaya yang diperkenankan dalam bangunan adalah cahaya bola langit atau cahaya baur. Mata lebih bertoleransi dengan kelebihan cahaya daripada kekurangan cahaya. Pada ruang-ruang bengkel, penerangan merupakan hal yang penting untuk mendukung kelangsungan kerja yang dominant di siang hari. Karakteristik sumber cahaya ini adalah :

- Sumber penerangan murah.
- Retina berubah mengikuti intensitas, sehingga mata tidak cepat lelah.
- Cahaya memberi obyek penyajian wajar.
- Fleksibiolitas penerangan terbatas.
- Tergantung dari waktu dan cuaca.
- Bisa memudarkan warna mobil bila cahaya langsung ke obyek dalam waktu lama.

- Penyajian obyek kurang eksklusif.

b. Cahaya Buatan

Digunakan untuk menerangi bagian yang tidak terjangkau penerangan alami dan untuk penerangan di malam hari. Kualitas ungu didalam dan di luar ruangan berbeda, missal ; penerangan malam hari untuk keamanan. Peneranga merata dengan lampu *Fluorescent* ditata secara umum untuk menghasilkan penerangan yang konsisten pada lantai bangunan. Penerangan tidak merata lebih menguntungkan dengan menggunakan lampu *Spotlight*. Karakteristik system pencahayaan ini :

- Fleksibilitas besar, dapat diatur efek cahaya terbaik.
- Tidak tergantung cuaca dan waktu.
- Nanpu menaikkan nilai obyek.
- Intensitas dan sudut cahaya dapat diatur.
- Retina mata tidak selalu berubah, cepat lelah.
- Sumber penerangan lebih mahal.
- Cahaya kurang memberikan penyajian secara wajar.

2. Penghawaan dan Kelembaban

Suhu yang nyaman untuk bekerja dan beraktifitas adalah 30° celcius. Untuk kondisi di Indonesia keadaan ini sulit dicapai , maka sebagai pemecahannya dapat digabungkam antara suhu, kelembaban, kecepatan dan kualitasnya. Hal yang perlu diperhatikan dalam system penghawaan dan digunakan sebagai dasar pertimbangan :

- Jumlah manusia per unit volume.
- Jenis kegiatan dan tingkat gerak.
- Suhu dan kualitas udara di lokasi.

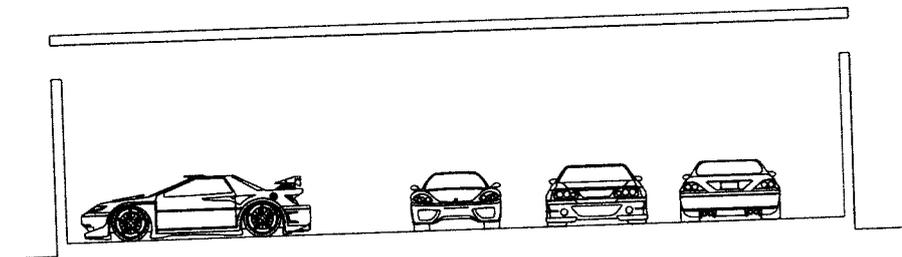
Persyaratan suhu kerja / pedoman kasar bagi penghawaan di bengkel :

- Pergantian udara 5 lt/dt, kelembaban 40%-70%.
- Suhu (diukur antara 0,5m - 1,5m diatas tanah) 25 - 30°C.
- Kecepatan angin 0,15 – 0,25 m/dt.

Penerapan dengan melihat pertimbangan tersebut diatas, maka pemilihan alternative yang dapat digunakan adalah :

a. Penghawaan Alami

Sistem ini diterapkan pada ruang-ruang workshop bengkel, karena bengkel mempunyai bentang yang lebar dan memerlukan sirkulasi udara yang lancar, yaitu dengan *Cross Ventilation* (pertukaran udara silang).



b. Penghawaan Buatan

Diterapkan pada fasilitas komersial pendukung dan juga ruang-ruang pengelola. Menggunakan system pengkondisian udara berupa AC Split, mengingat ruang-ruang tertutup tidak terlalu luas.

OTOMOTIF CLUB DI YOGYAKARTA

"Citra Bangunan Sporty dan Elegant"

OTOMOTIF CLUB IN YOGYAKARTA

"Sporty and Elegant Design"

Bayu Haporo Sasi Kirono

00 512 175

Dosen Pembimbing

IR. ARMAN JULIANTA, MUP

SPESIFIKASI TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL TUGAS AKHIR

OTOMOTIF CLUB DI YOGYAKARTA
PENEKANAN PADA CITRA BANGUNAN SPORTY DAN ELEGAN

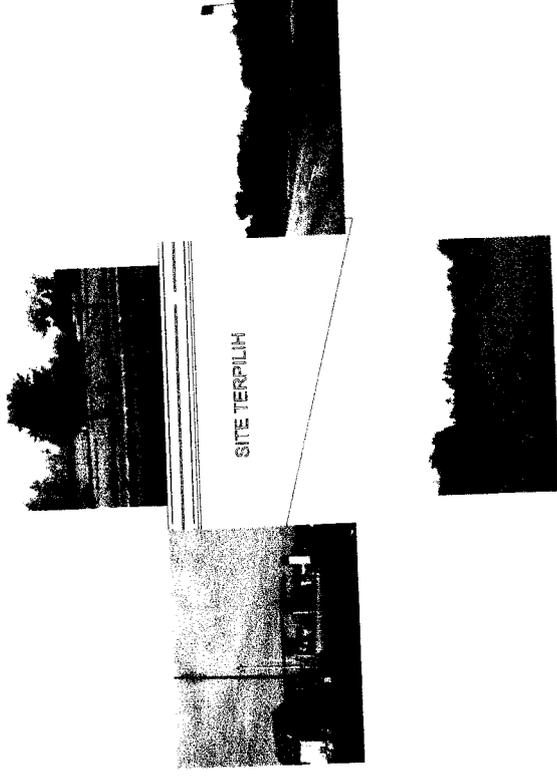


[PERMASALAHAN]

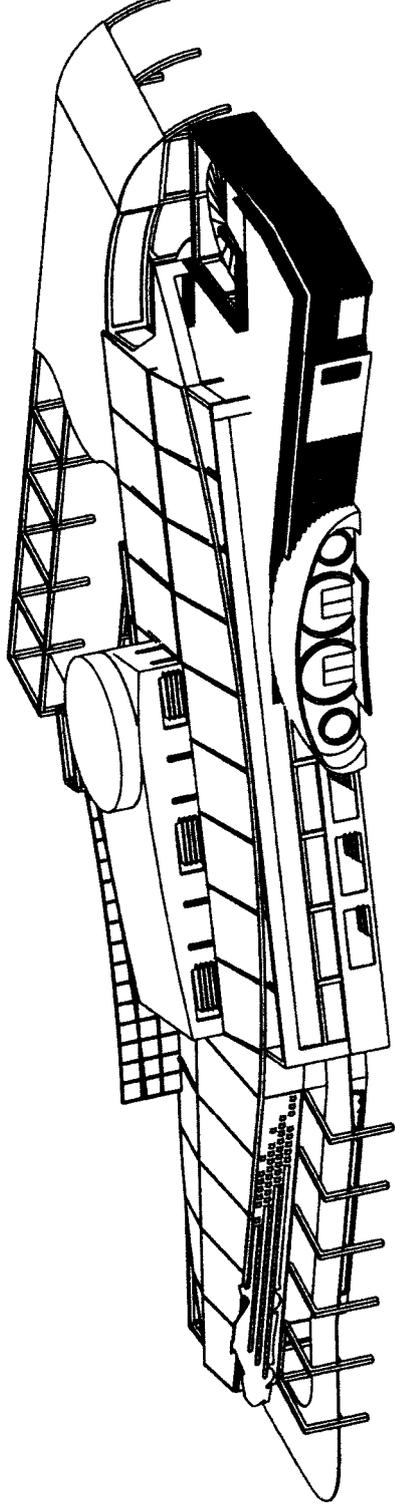
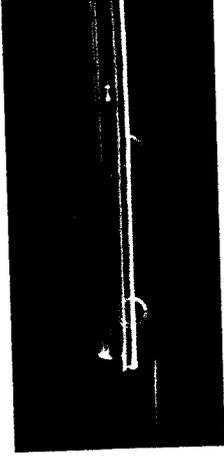
BAGAIMANA MENCIPTAKAN PENAMPILAN BANGUNAN OTOMOTIF CLUB
DENGAN NUANSA ALIRAN MODIFIKASI SPORT DAN ELEGAN
DAN JUGA MENGHADIRKAN SENSASI KECEPATAN SEBAGAI DAYA TARIK BANGUNAN

SITE berada di Jalan Ring Road Selatan
Giwangan Bantul, berada pada area perdagangan dan
fasilitas transportasi darat, yaitu Terminal bis Giwangan,
kawasan sekitarnya sedang dikembangkan menjadi area
perdagangan dan jauh dari area permukiman penduduk,
yang berbatasan dengan :

- Sebelah Utara : Jalan Ring Road Selatan,
- Sebelah Timur : Sawah
- Sebelah Selatan : Sawah
- Sebelah Barat : SPBU



BAIKAMANA MENDIPTAKAN DESAIN BANGUNAN
DENGAN MENAMPILKAN NUANSA MODIFIKASI
SPORT DAN ELEGAN BERTIS MELIHADIRKAN
NUANSA KECEPATAN PADA BANGUNAN

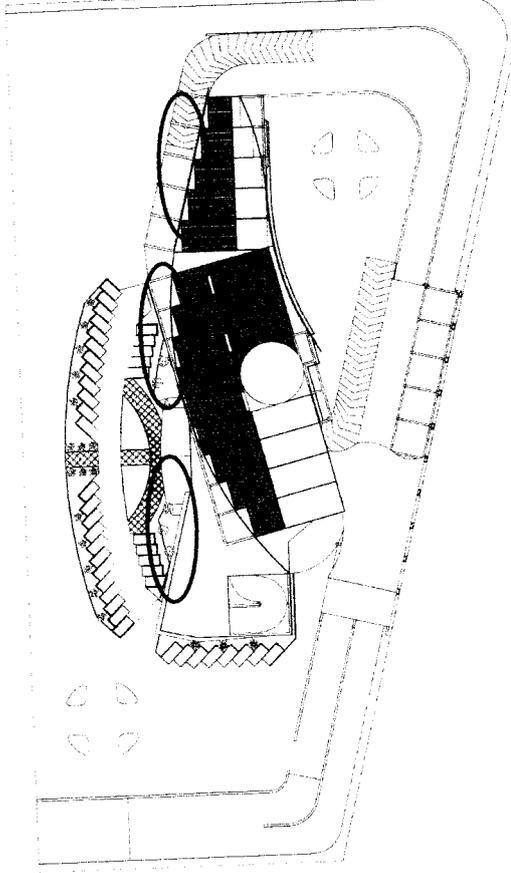


MODIFIKASI SPORT Dihadirkan melalui Desain Bangunan yang menampilkan ornamantasi-ornamantasi tambahan dan juga penggunaan warna yang cukup kontras.

MODIFIKASI ELEGAN Dihadirkan dengan Outline bangunan melalui bentuk-bentuk lengkung yang tampak dinamis dan juga komposisi warna monokrom.

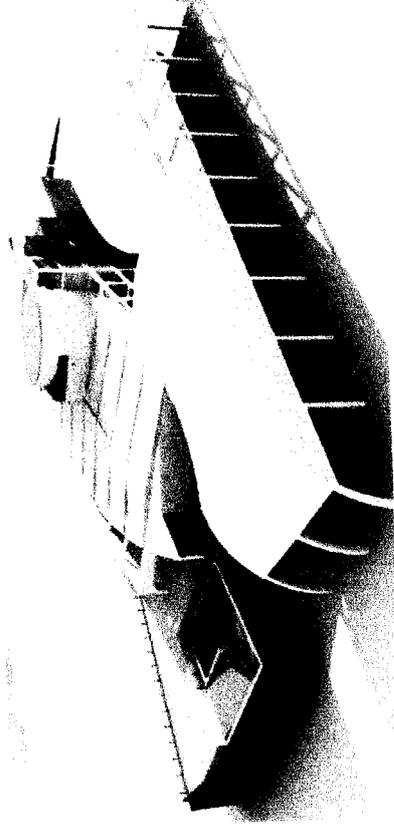
NUANSA KECEPATAN Menampilkan elemen-elemen Horisontal pada bangunan yang tampak menonjol dan juga desain sirkuit ke dalam ruang bangunan untuk mengentalkan sensasi kecepatan sebagai karakter bangunan.

Gubahan Massa

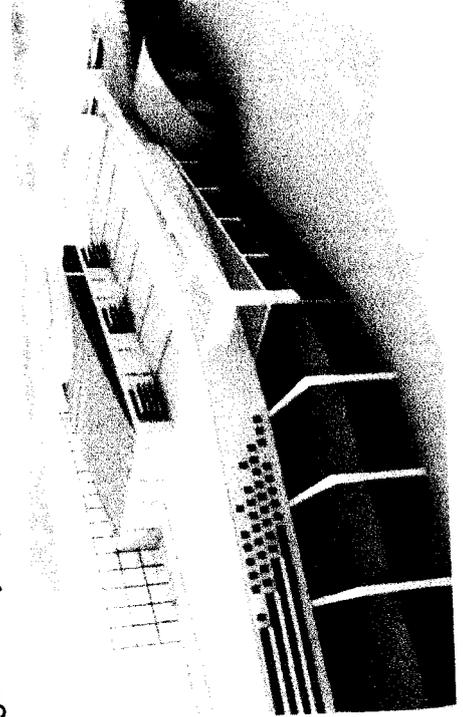


- Terbentuk dari respon terhadap bentukkan site dengan mengkomposisikan 2 (dua) massa utama yang terbentuk dari bentuk dasar kotak dan lengkung.
- Elemen lengkung menunjukkan bentuk yang dinamis dan juga berkesan Elegan.
- Outline Grid dari Transformasi mobil dengan Style Drifting.

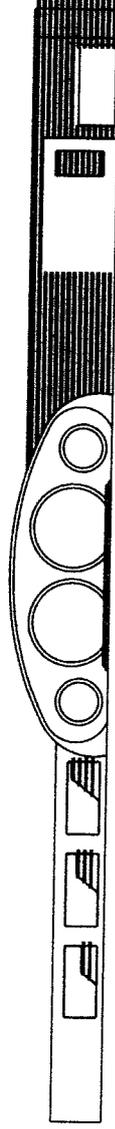
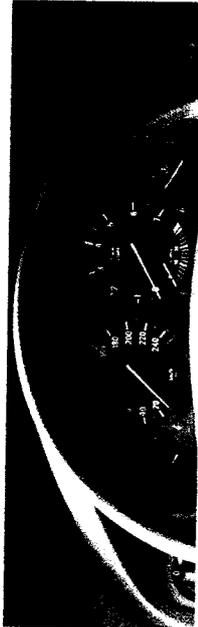
Gubahan Massa mengikuti bentuk Site yang berbentuk miring dengan sudut 14° , hal ini juga ditanggapi pada desain Fasad bagian depan bangunan dengan sudut yang sama sehingga tercipta View yang lebih baik bagi pengendara yang melintas.



Bentuk lengkung menciptakan kesan Elegan pada performa bangunan dan bentuk Aerodinamis pada Fasad



Design Report

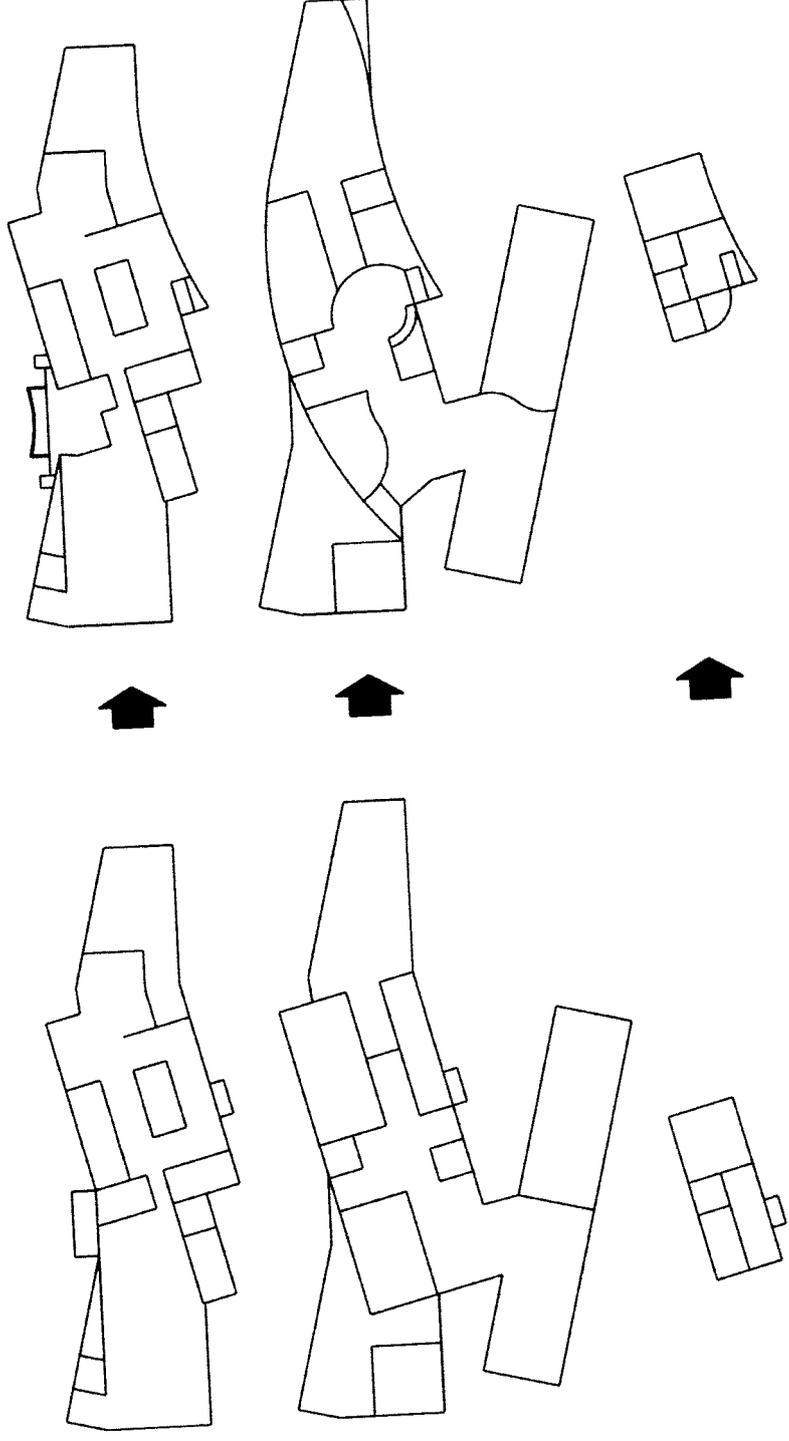


Entrance didesain dengan bentuk yang "berbeda" untuk memepertegas fungsi dan dengan mengadaptasi bentuk *Speedo Meter* yang diapit oleh elemen-elemen Horizontal yang dibuat *Repitisi* dengan penambahan jumlah dan kerapatan untuk menggambarkan Peningkatan Kecepatan (*Rapidly*).

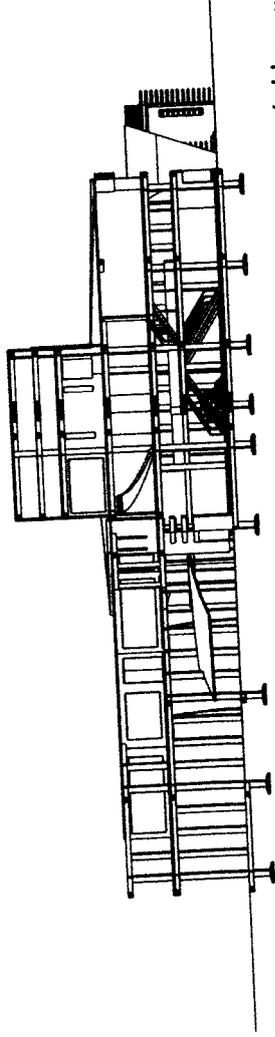


DENAH

Denah mengalami perubahan pada desain Out Line-nya, beberapa bentuk lengkung mengganti bentuk lama yang semula garis-garis lurus, desain baru ini bertujuan untuk lebih menampilkan kesan dinamis pada performa bangunan dan juga mengentalkan karakter Elegan pada Interior bangunan, karena Style Minimalis yang menjadi ciri khas aliran Modifikasi Elegan cenderung menampilkan bentuk yang terlihat monoton, sehingga bentuk-bentuk lengkung akan memberikan efek gradasi dari pencahayaan, sehingga tercipta daya tarik dan nilai lebih pada kesan visual pada interior maupun eksterior.

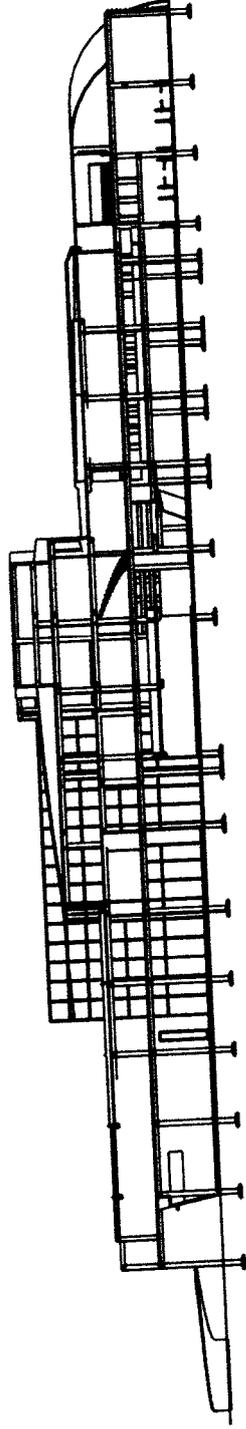


POTONGAN



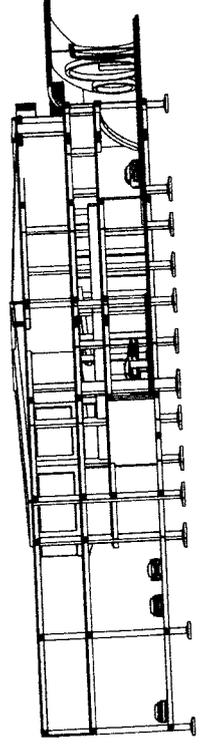
Potongan A - A

- Sistem Struktur Rangka merupakan struktur Utama pada bangunan ini, berupa kerangka terdiri dari kolom dan balok sebagai rangkaian kesatuan.

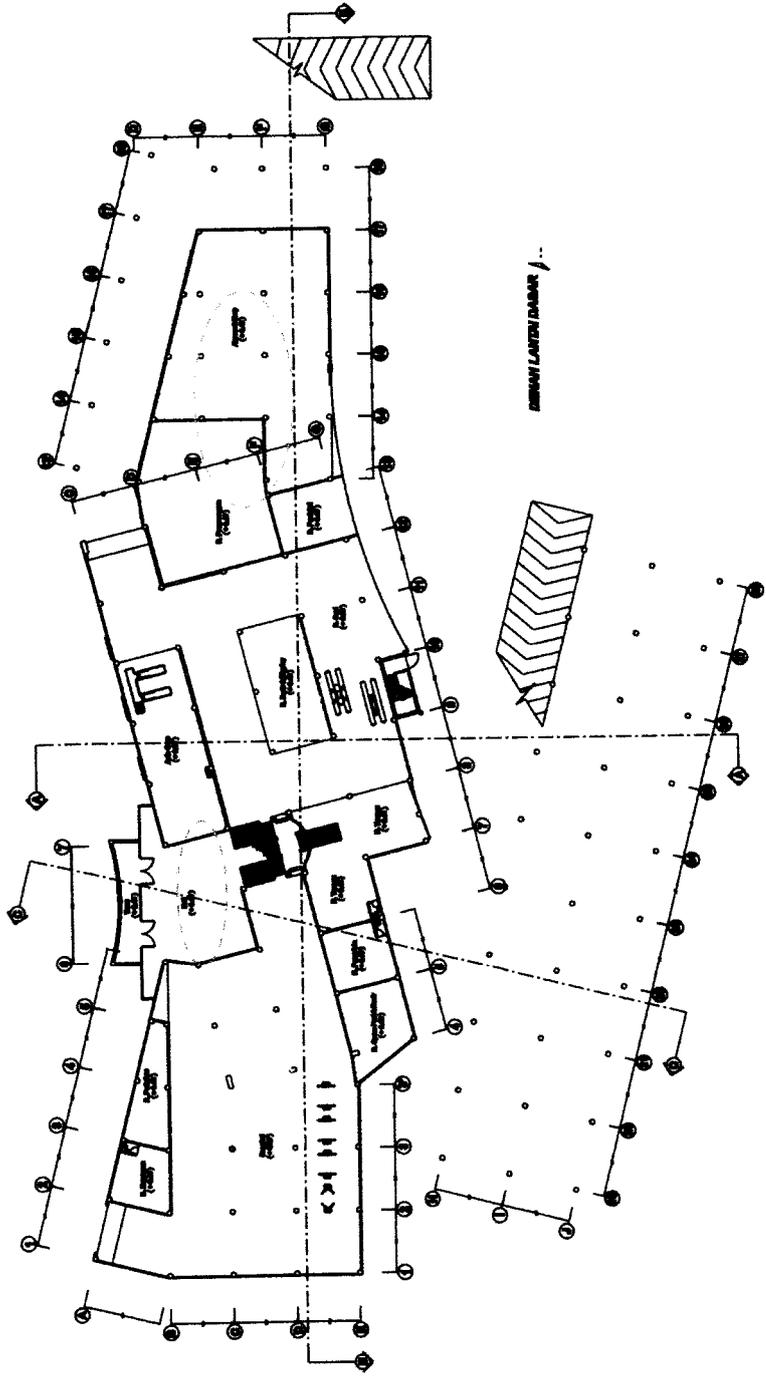


Potongan B - B

- Pondasi Menggunakan Footplate cukup untuk menyalurkan beban bangunan yang hanya 3 lantai.

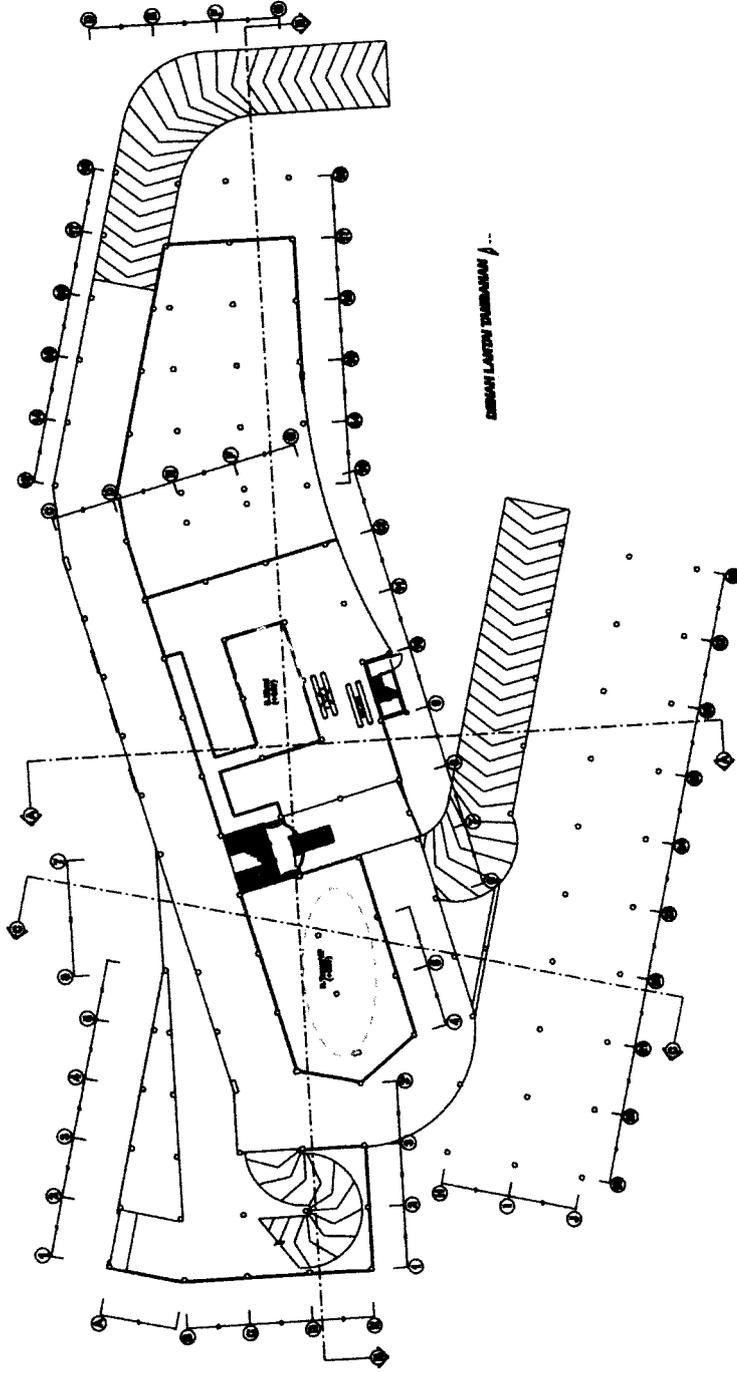


Potongan C - C



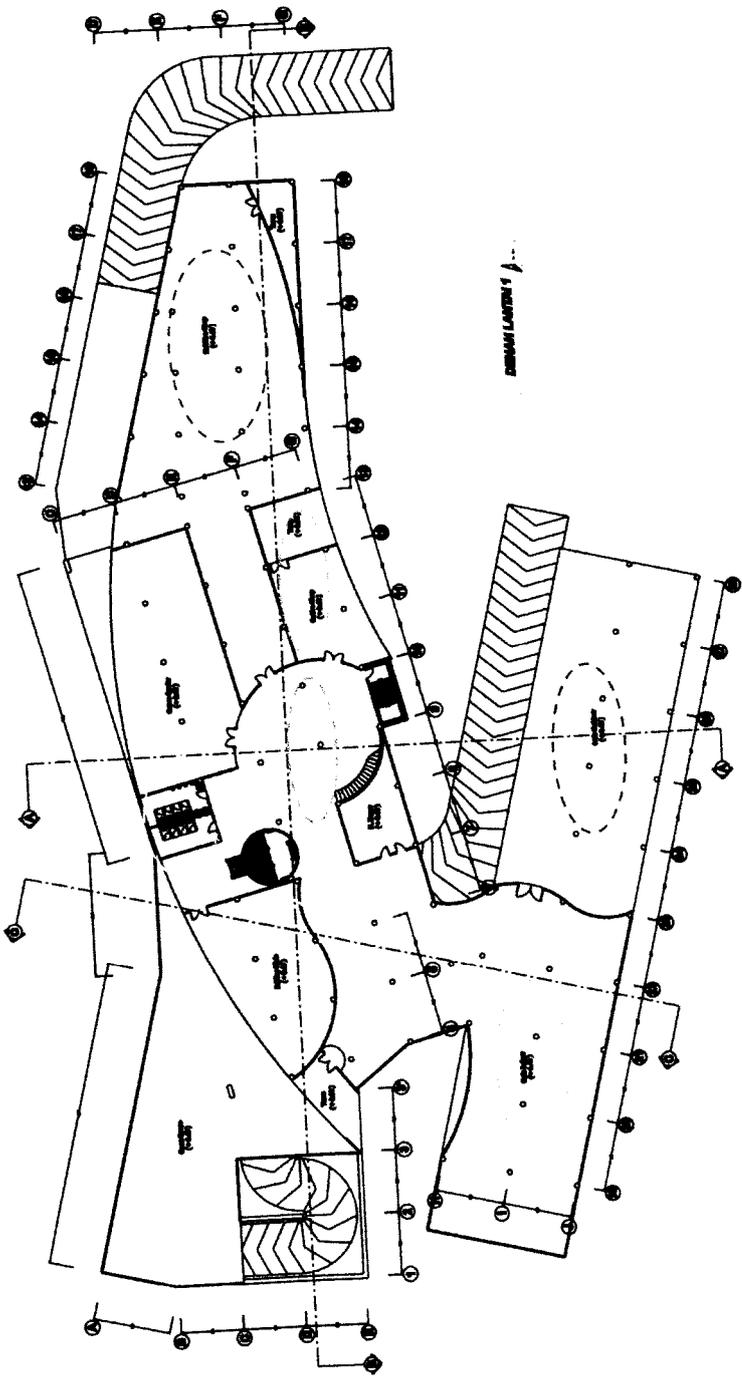
DENAH LANTAI DASAR

1. Hall
2. Aksesoris Shop
3. Auto Care
4. Bengkel



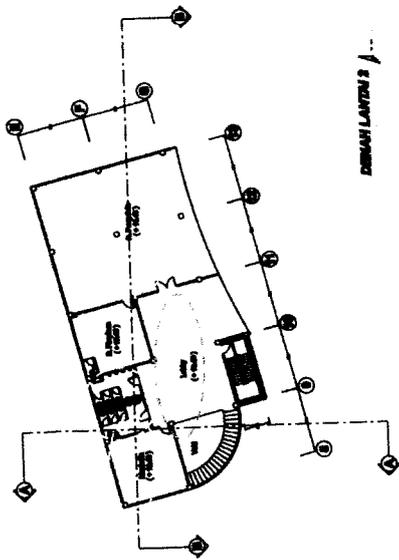
DENAH LANTAI TAMBAHAN

1. Ruang Tunggu VIP
2. Ruang Bilyard



DENAH LANTAI 1

- 1. Hall
- 2. Drifting Clinic
- 3. Game Center
- 4. Hobbies Shop
- 5. Café In-Door
- 6. Café Out-Door
- 7. Coffee Shop
- 8. Lavatory



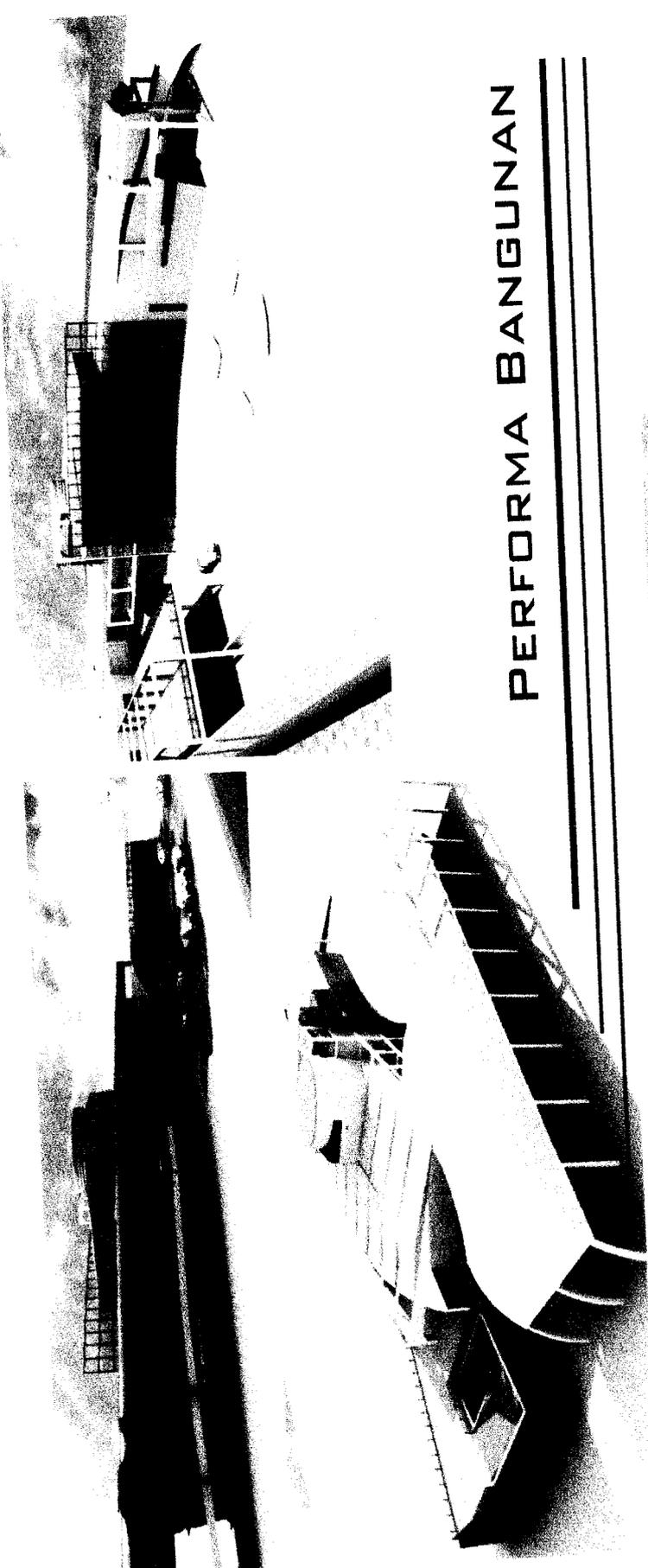
DENAH LANTAI 2

1. Hall
2. Musholla
3. Ruang-Ruang Pengelola
4. Lavatory

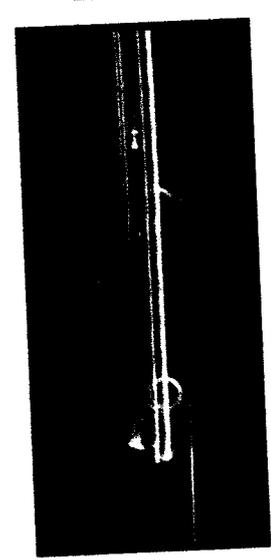
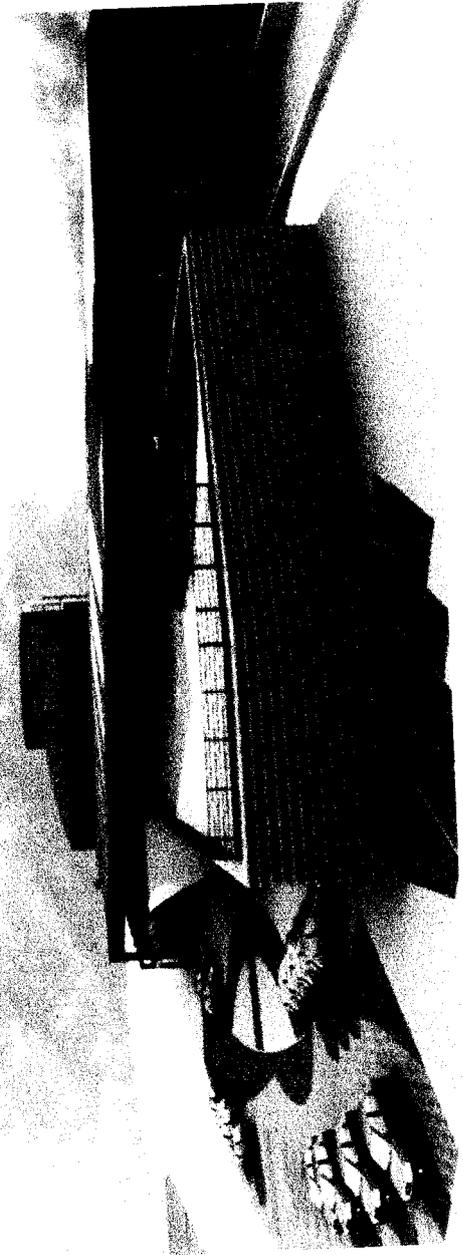
BESARAN RUANG

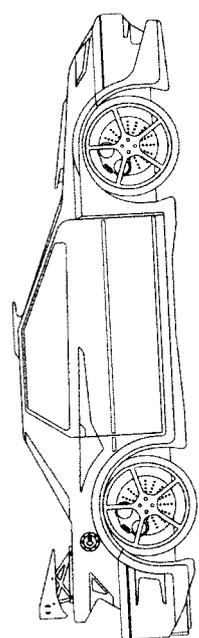
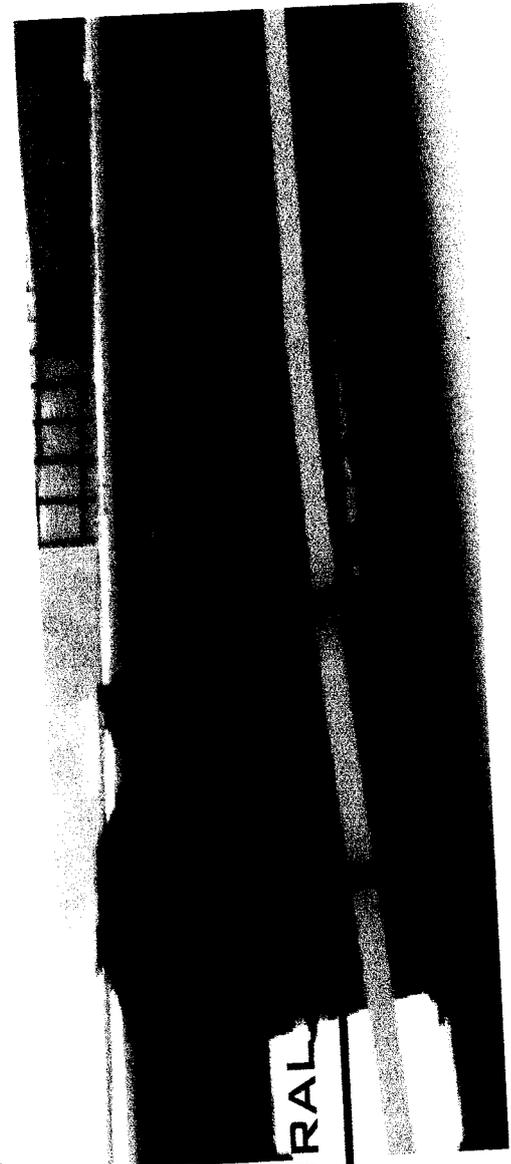
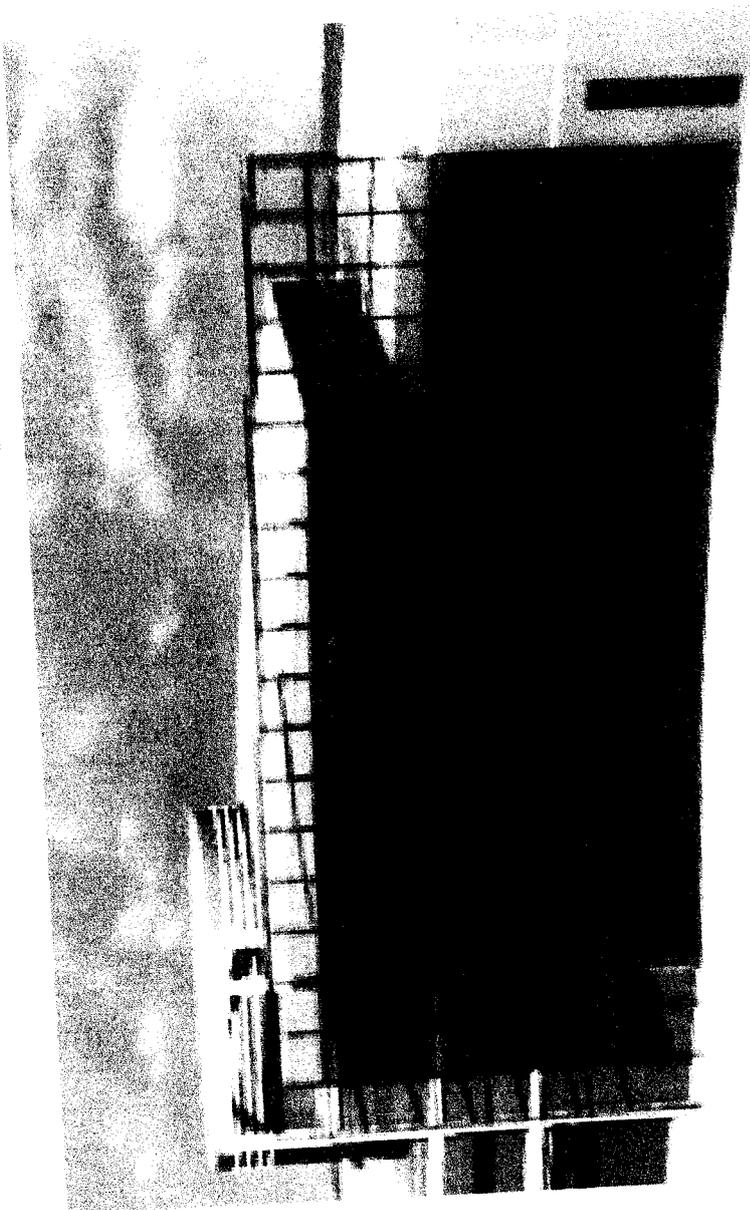
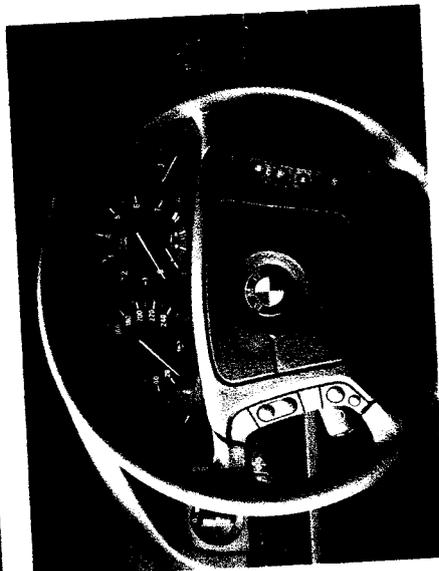
Besaran Ruang pada Bangunan Otomotif Club ini mengalami Penambahan ukuran, dikarenakan perubahan ukuran pola grid sehingga merubah keseluruhan ukuran ruang-ruang.

NO.	NAMA RUANG	LUAS AWAL (m ²)	LUAS REVISI (m ²)
1.	Bengkel Perbaikan	1004.28	1136.73
2.	Modifikasi Shop	738.48	771.6076
3.	Auto Care	765.6	1050.2599
4.	Drifting Clinic	212.76	227.1847
5.	Hobbies Shop	407.52	635.7513
6.	Café	1038.36	1626.6607
7.	Coffee shop	105.42	201.1223
8.	Game Center	235.2	336.4355
9.	Ruang-ruang Pengelola	190.844	367.3010
	Total Luas Bangunan	4822.2	6353.053



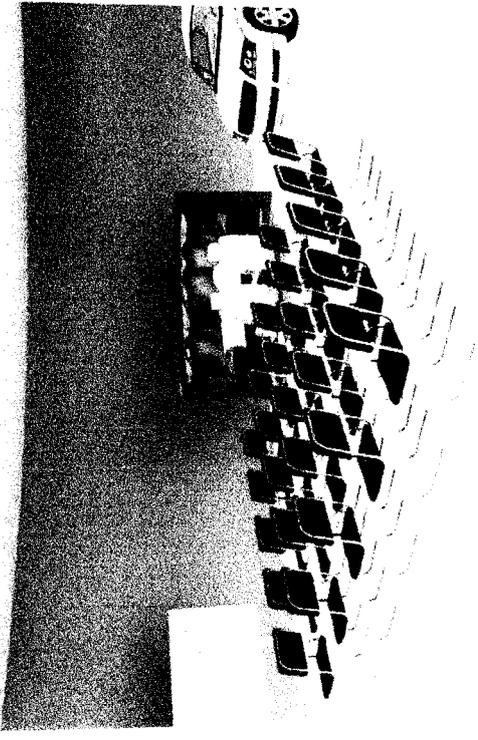
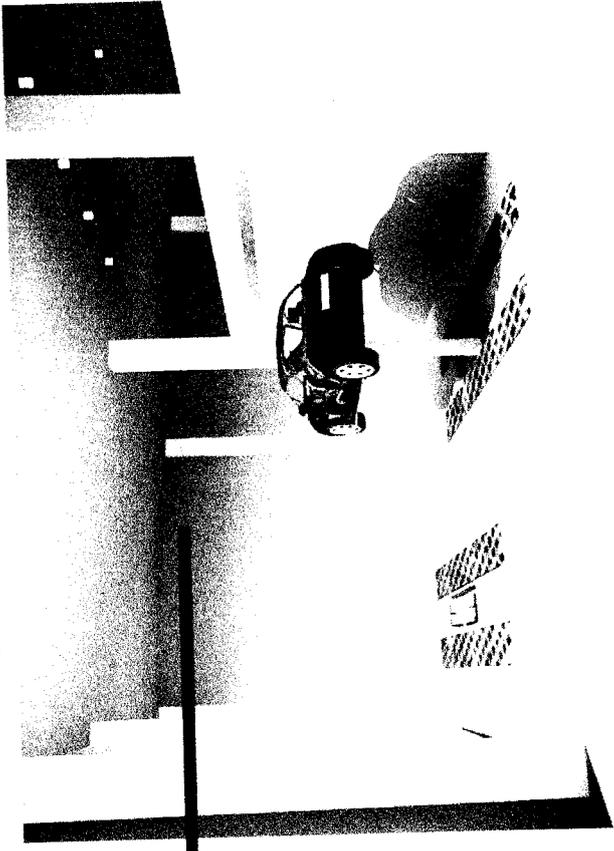
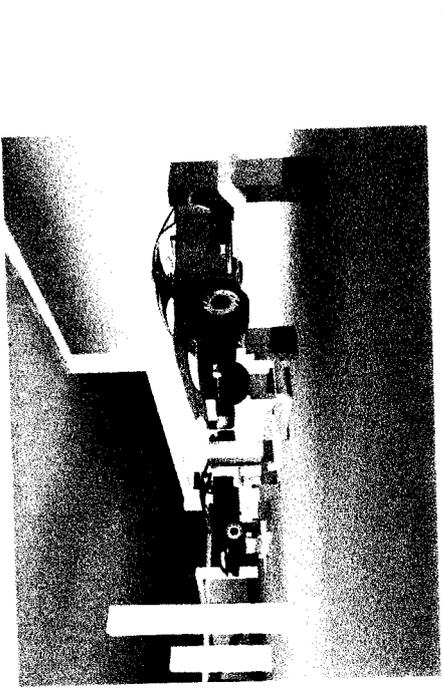
PERFORMA BANGUNAN



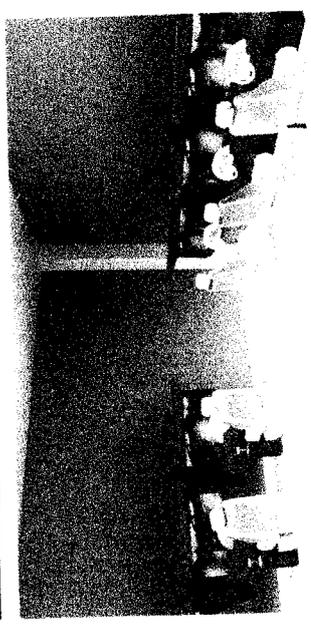


DETAIL ARSITEKTURAL

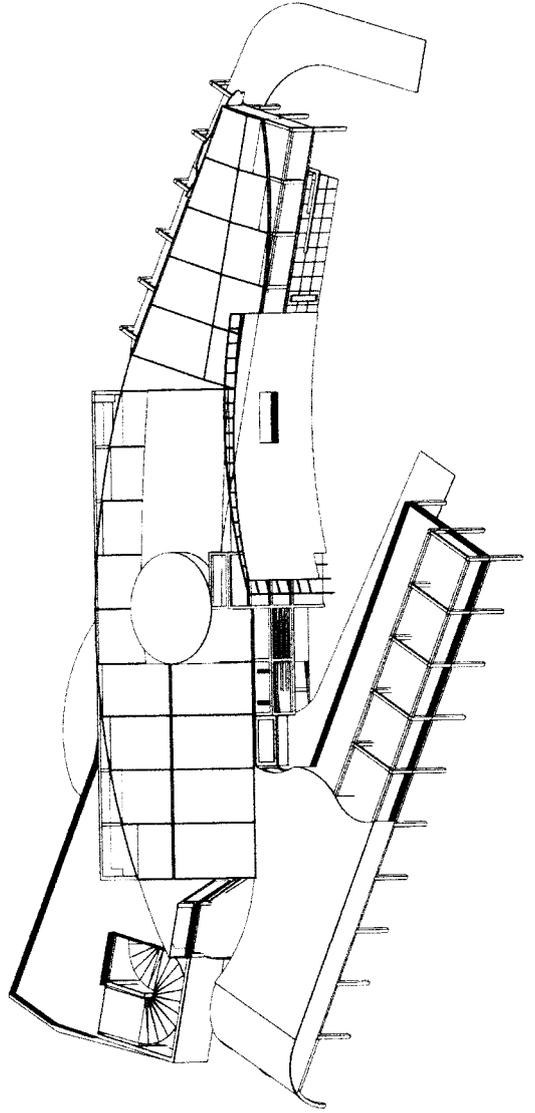
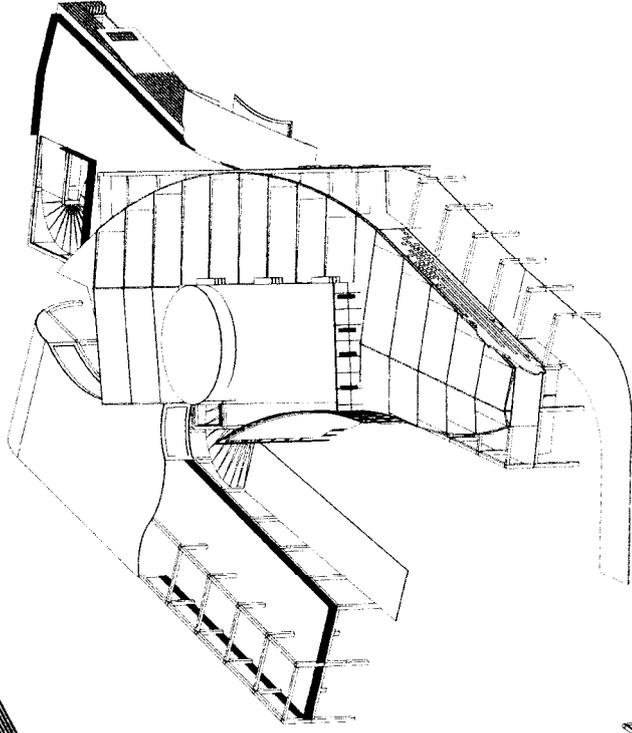
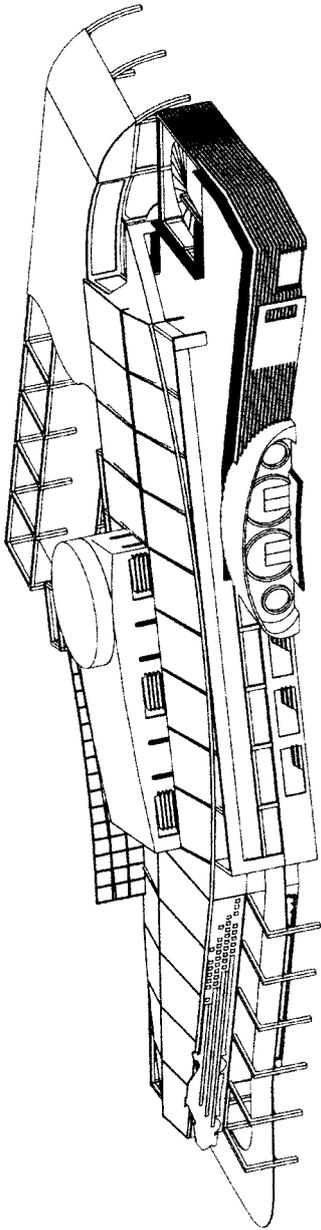
Design Report



INTERIOR



Design | **Report**



DAFTAR PUSTAKA

Neufert, Ernst. *Architects' Data*. Granada Publishing, New York. 1980.

Ching, Francis D.K. *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga Jakarta. 1985.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka, Jakarta 1991.

Pambudi, Bagawat Gede. *Sekolah Balap Motor dan Mobil di Sirkuit Sentul*. Tugas Akhir, FTSP, UII, Yogyakarta, 1999.

Syarif, Muhammad Hidayat. *Sirkuit Balap Terpadu di Yogyakarta*. Tugas Akhir, FTSP, UII, Yogyakarta, 1998.

Anwar, Ony. *Otosport Club di Yogyakarta*. Tugas Akhir, FTSP, UII, Yogyakarta, 2004.

Survey Lokasi.