

## **TINJAUAN UMUM BENGKEL MODIFIKASI MOBIL TOYOTA DI JOGJAKARTA**

### **2.1. Batasan Judul**

Bengkel Modifikasi Mobil Toyota di Jogjakarta merupakan sebuah upaya perancangan untuk menciptakan bengkel dan modifikasi mobil Toyota di Jogjakarta dilihat dari segi arsitektural dengan penekanan pada pencitraan bentuk bangunan dan penataan ruang dalam berdasarkan standar ukuran arsitektur terhadap segala bentuk kegiatan perbengkelan yang terjadi di dalam bangunan tersebut.

#### **2.1.1. Pengertian Bengkel Modifikasi Mobil**

Modifikasi mobil merupakan kegiatan merubah mobil yang dilakukan pada peforma, penampilan hingga fungsinya. Dari proses kegiatan ini didapatkan sebuah perubahan yang dapat memberikan kepuasan kepada pemilik kendaraan khususnya pemilik mobil.

Bengkel merupakan tempat untuk memperbaiki mobil dan motor.<sup>7</sup> Bengkel mobil merupakan tempat yang menaungi aktifitas dan fungsinya untuk memperbaiki kerusakan dan memberikan *service* mesin ataupun segala hal yang berhubungan dengan mobil. Bengkel modifikasi mobil merupakan tempat/wadah yang menampung segala bentuk proses merubah mobil baik itu performa, penampilan, hingga fungsi dari mobil tersebut.

#### **2.1.2. Pengertian Mobil Toyota**

Mobil merupakan kendaraan darat dengan digerakkan oleh tenaga mesin yang ada padanya dan beroda empat atau lebih, biasanya menggunakan bahan bakar minyak (bensin) untuk menghidupkan mesinnya.<sup>8</sup>

Toyota merupakan salah satu produsen mobil dibawah label perusahaan Toyota Motor Corporation yang berkedudukan di Jepang yang memproduksi berbagai jenis kendaraan baik itu kendaraan angkut

<sup>7,8</sup> kamus besar Bahasa Indonesia,hal 117,661, 661 Edisi kedua Balai Pustaka

penumpang/orang ataupun kendaraan angkut barang. Mobil Toyota merupakan kendaraan bermotor roda empat dengan berbagai merek yang diproduksi Toyota.

Penekanan batasan judul untuk mobil Toyota yaitu kendaraan angkut penumpang/orang baik yang berkapasitas 2 (empat) orang sampai dengan 8 (delapan) orang.

### **2.1.3. Pengertian Citra**

Citra sebagai bahasa bangunan.<sup>9</sup> Citra digunakan untuk mengkomunikasikan “jiwa” bangunan yang biasa ditangkap oleh panca indera penglihatan manusia. Jadi dimanifestasikan oleh visual bangunan. Bagaimana citra tersebut dapat ditangkap secara positif terkait dengan proses yang terjadi didalamnya.

### **2.1.4. Pengertian Tata Ruang Dalam**

Tata ruang adalah penciptaan ruang baik itu penciptaan pola, struktur, serta bentuk suatu wadah akibat dari timbulnya aktifitas/kegiatan yang dinaunginya.

### **2.1.5. Pengertian Teknologi Tinggi**

Teknologi tinggi adalah ilmu teknik modern<sup>10</sup>. Bangunan berteknologi tinggi adalah bangunan yang dibangun dengan menggunakan teknik modern ataupun maju.

### **2.1.6. Kesimpulan**

Bengkel modifikasi mobil Toyota di Jogjakarta merupakan sebuah wadah atau tempat untuk memperbaiki, memberikan pelayanan/servis dan sebagai tempat dari segala hal yang berkaitan dengan merubah, menambah, meningkatkan *performance* serta penampilan kendaraan beroda empat (mobil) dengan merek Toyota yang berlokasi di Jogjakarta.

---

<sup>9</sup> Meunir, 1980

<sup>10</sup> Peorwadarminta, W.J.S. Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1976

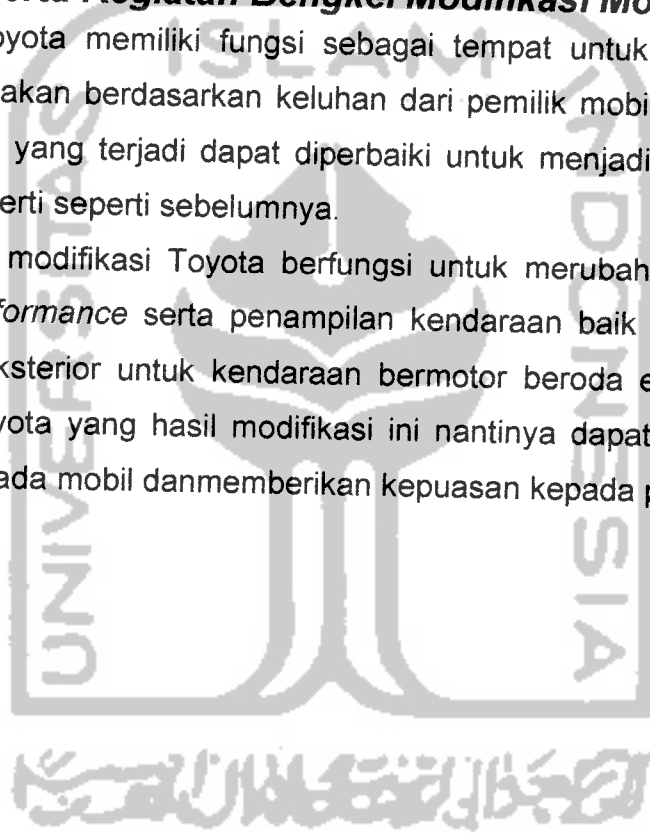
## **2.2. Pengertian Umum Bengkel Modifikasi Mobil Toyota di Jogjakarta**

Jadi dengan penjelasan dari pengertian-pengertian tersebut dapat diartikan bahwa bengkel modifikasi mobil Toyota di Jogjakarta merupakan sebuah wadah atau tempat untuk memperbaiki, memberikan pelayanan/servis dan sebagai tempat dari segala hal yang berkaitan dengan merubah, menambah, meningkatkan *performance* serta penampilan kendaraan beroda empat (mobil) dengan merek Toyota yang berlokasi di Jogjakarta.

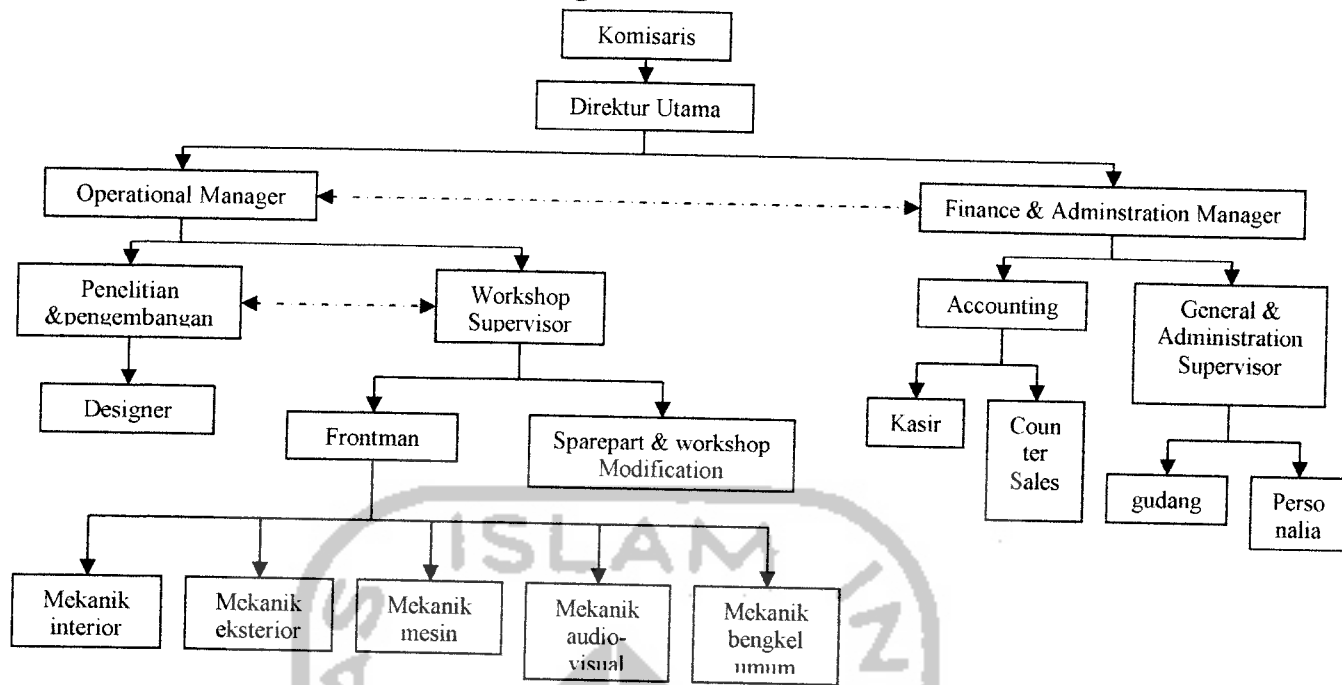
## **2.3. Fungsi serta Kegiatan Bengkel Modifikasi Mobil Toyota**

Bengkel Toyota memiliki fungsi sebagai tempat untuk memperbaiki segala jenis kerusakan berdasarkan keluhan dari pemilik mobil Toyota yang nantinya kerusakan yang terjadi dapat diperbaiki untuk menjadi kembali baik dan sempurna seperti sebelumnya.

Sedangkan modifikasi Toyota berfungsi untuk merubah, menambah, meningkatkan *performance* serta penampilan kendaraan baik itu modifikasi interior ataupun eksterior untuk kendaraan bermotor beroda empat (mobil) dengan merek Toyota yang hasil modifikasi ini nantinya dapat memberikan penampilan baru pada mobil dan memberikan kepuasan kepada pemilik mobil.



## 2.4. Struktur Organisasi Bengkel



Ket

- Garis instruksi
- .-> Garis koordinasi

Diagram tentang organisasi ruang  
sumber: analisa struktur organisasi dari berbagai bengkel  
**Gambar 2.1**

Jumlah personil dalam bengkel modifikasi ini sebagai berikut:

1. Komisararis : 3 orang
2. Direktur Utama : 1 orang
3. Sekretaris : 1 orang
4. Manajer Operasional : 1 orang
5. Manajer Keuangan dan Administrasi : 1 orang
6. Supervisor Umum dan Administrasi : 1 orang
7. Staff Administrasi : 4 orang
8. Accounting : 2 orang
9. Kasir : 1 orang
10. Counter sales : 2 orang
11. Resepsionis Bengkel dan modifikasi : 2 orang
12. Konsultan bengkel dan modifikasi : 2 orang

13. Staff Litbang	: 2 orang
14. Desainer	: 2 orang
15. Supervisor Bengkel	: 1 orang
16. Frontman	: 2 orang
17. Mekanik eksterior	: 4 orang
18. Asisten mekanik eksterior	: 8 orang
19. Mekanik mesin	: 4 orang
20. Asisten mekanik mesin	: 8 orang
21. Mekanik bengkel umum	: 4 orang
22. Asisten Mekanik bengkel umum	: 8 orang
23. Mekanik interior	: 4 orang
24. Asisten mekanik interior	: 8 orang
25. Mekanik audio-visual	: 4 orang
26. Asisten mekanik audio-visual	: 8 orang
27. Personalia	: 2 orang
28. Gudang sparepart	: 1 orang
29. Keamanan	: 4 orang
<hr/>	
Jumlah total pengelola bengkel	: 95 orang

## **2.5. Aktivitas di Dalam Bengkel Modifikasi Mobil Toyota**

Bengkel modifikasi ini nantinya akan memiliki aktivitas, yaitu:

1. Kegiatan modifikasi; yang merupakan kegiatan utama dari bengkel ini dengan memfokuskan modifikasi khusus untuk Toyota produksi tahun 1993 keatas
2. Kegiatan perbengkelan; yang merupakan kegiatan pendukung bengkel modifikasi sebagai bengkel resmi dengan lisensi dari Toyota Astra Motor
3. Penjualan suku cadang asli untuk kendaraan merek Toyota

Pada bengkel modifikasi Toyota ini, secara garis besar kegiatan utama dapat ditinjau dari 2 sisi yaitu:

## **2.6. Ditinjau dari segi pelayanan**

### **2.6.1. Kegiatan jual-beli**

Didalam kegiatan jual-beli ini meliputi:

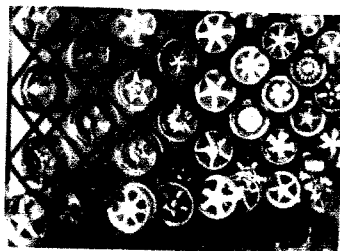
#### **1. Kegiatan pelayanan, informasi dan konsultasi**

Pelayanan yang diberikan dari pengelolaan bangunan termasuk didalamnya juga para teknisi harus mengutamakan konsumen dan selalu memberikan pelayanan yang prima guna meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan. Kegiatan ini menyerap keinginan konsumen dalam hal memodifikasi mobilnya, pemilihan kit-kit modifikasi, harga dan anggaran konsumen.

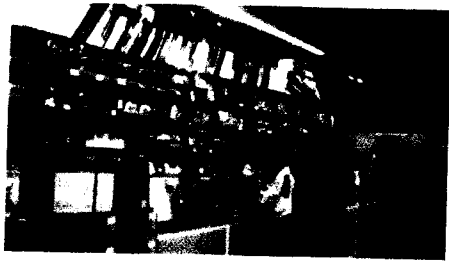
#### **2. Kegiatan Penyajian Barang dan promosi**

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 accesories 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 proses produksi dan komersial bagi bengkel modifikasi tersebut.



layout velg racing



Ruang promosi



penyajian barang

Gambar 2.2

### 2.6.2. Kegiatan service

Disebut juga kegiatan perbengkelan yaitu sebagai wujud dari usaha untuk melayani konsumen sebagaimana persyaratan dari sebuah bengkel. Sifat operasionalnya berdiri dibawah langsung dari Direktur dan bengkel ini hanya khusus untuk Toyota dalam melayani service. Di dalam kegiatan service ini meliputi:

#### 1. Kegiatan perbaikan dan perawatan

Dalam kegiatan perawatan ini terdapat prosedur yang harus dilakukan oleh tiap mekanik yaitu:

- Pemeriksaan awal

Dilakukan saat akan dilakukan reparasi sehingga diketahui apakah terjadi masalah dengan mobil yang akan masuk bengkel.

- Diagnosa

Langkah ini bertujuan untuk mencari kerusakan dan penyebab terjadinya kerusakan yang kemudian dilakukan beberapa langkah untuk memperbaiki kerusakan tersebut.

- Perbaikan

Proses kelanjutan dari diagnosa yang telah dilakukan untuk memperbaiki kerusakan kendaraan sampai dengan kembali pada keadaan semula sebelum rusak/kembali normal

- Kontrol kualitas (pemeriksaan akhir)

Merupakan proses akhir untuk memperbaiki dengan melakukan cek ulang secara sederhana terhadap perbaikan yang telah dilakukan.

#### 2. Kegiatan modifikasi

Secara umum ada 2 jenis modifikasi. Yang pertama yaitu modifikasi dengan aliran elegan. Aliran ini adalah sebuah kesederhanaan yang

sempurna. Maksudnya, hanya dengan sedikit sentuhan tidak perlu memasang banyak aksesories (semisal *body kit* berdesain aneh, GT wing yang kakinya tinggi, *roof scoop*, *cutting stiker* dan neon warna-warni) cukup dengan mengganti velg dan knalpot sudah dapat tampil beda.

Yang paling penting walaupun sedikit mesti harmonis. Terciptanya harmonisasi ini akan membuat modifikasi terlihat berkelas, tidak membosankan dan tahan lama (dalam lingkup tampilan).<sup>10</sup>

Aliran yang kedua yaitu gaya *extreme*. Gaya aliran ini merubah semua bentuk dari eksterior ataupun interiornya. Perubahan bentuknya juga tidak sesederhana pada aliran elegan. Tampilan aliran ini biasanya *customized* (model sesuai keinginan konsumen).



Jenis modifikasi Elegan

Toyota Aristo 2004



Jenis modifikasi *Extreme*

Toyota Kijang LGX 2002

Perbedaan modifikasi elegan dan *extreme*

**Gambar 2.3**

Modifikasi yang dilakukan umumnya terdiri dari 3 kriteria, yaitu:

1. modifikasi mesin<sup>11</sup>

Menurut katalog TRD (Toyota Racing Development) ada 4 golongan

- a. Stage 1; modifikasi yang menghasilkan tambahan tenaga 25% dari standar. Tujuan meningkatkan kemampuan dan keandalan mesin saat dipacu.
- b. Stage 2; modifikasi yang menghasilkan tambahan tenaga 40%. Tujuannya untuk digunakan bagi para sirkuit dan pembalap sirkuit kelas amatir
- c. Stage 3; modifikasi yang menghasilkan tambahan tenaga antara 70%-100%. Biasanya digunakan untuk para pereli profesional

<sup>10</sup> Majalah Motor no. 244/XIII/22 Januari – 5 Februari 2005, hal. 6

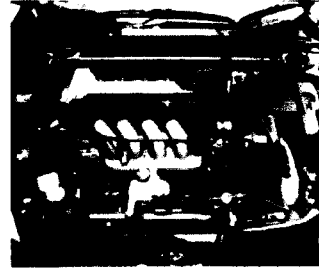
<sup>11</sup> Buku TIP Otomotif edisi 2 – Harian Media Indonesia



- d. Stage 4; modifikasi yang menghasilkan tenaga menjadi 100%. Modifikasi ini digunakan untuk balapan jarak pendek (drag race) dengan kecepatan supersonik



Stage 1



Stage 2

modifikasi mesin

Gambar 2.4

## 2. modifikasi sasis

konsentrasi pada modifikasi ini yaitu pada transmisi dan suspensi

### ➤ modifikasi transmisi

penggantian transmisi yang *extreme* adalah dari tipe standar ke tipe *Close Ratio* (Perbedaan tiap gigi dekat satu dengan yang lain). Biasanya digunakan untuk reli dimana butuh pindah gigi tanpa mengurangi tenaga mesin

### ➤ modifikasi suspensi

a. menginginkan jarak dengan tanah (*ground cleaner*) mobil menjadi pendek (ceper)

- standar

memotong/menjepit per tanpa mengganti sokbreker

- *full* modifikasi

mengganti per dan sokbreker dengan merk lain sesuai permintaan konsumen



Modifikasi ceper Kijang LGX tahun 2003

Gambar 2.5

b. Menginginkan jarak mobil dengan tanah menjadi jauh (jangkung)

- standar  
mengganti sokbreker dengan bentuk sokbreker lebih panjang tanpa mengganti per
- *full* modifikasi  
mengganti per dan sokbreker dengan bentuk lain serta penambahan stabilisator ban

3. modifikasi bodi

modifikasi yang diterapkan yaitu pada bagian eksterior dan interior. Untuk bagian eksterior ada beberapa kriteria yang dimodifikasi, antara lain:

➤ modifikasi bodi mobil.

a. Perubahan bodi asli

- Merombak bentuk kap mesin
- Penambahan *sunroof*
- Merombak tutup bagasi / kap bagasi mobil
- Merombak pintu mobil

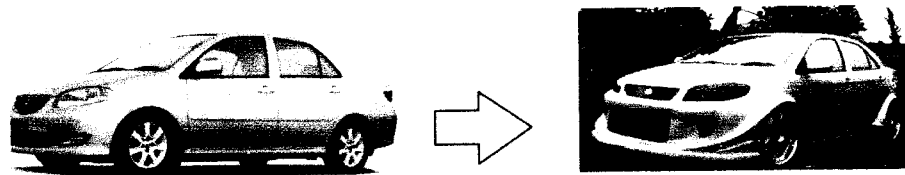


perubahan bodi asli dari Kijang LGX tahun 2002

**Gambar 2.6**

b. pemasangan seperangkat *body kit*

- penambahan *lips spoiler* pada bumper depan-belakang, *side skirt* samping kanan-kiri
- pemasangan baru (*body kit* biasa) dengan mengganti *body kit* standar
- model *customized*



pemasangan full bodykit  
**Gambar 2.7**

- c. perubahan warna cat
- modifikasi velg
  - a. mengganti velg sesuai keinginan dengan ukuran standarnya
  - b. mengganti velg dengan ukuran yang lebih besar/kecil dari standarnya



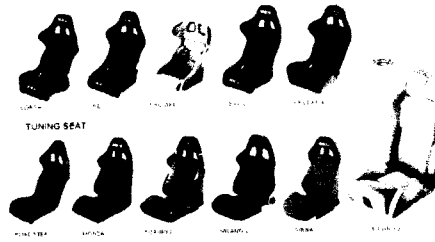
Jenis Velg modifikasi  
**Gambar 2.8**

- modifikasi ban
  - a. mengganti ban dengan ukuran standar menggunakan merk berbeda
  - c. mengganti ban dengan ukuran sesuai besar/kecil velg yang dipakai menggunakan merk berbeda

- modifikasi knalpot

Sedangkan untuk bagian interior juga terdapat berbagai macam modifikasi, antara lain:

- modifikasi tempat duduk
  - a. standar
    - menganti penutup tempat duduk dengan bentuk dan warna lain
  - b. *full* modifikasi
    - mengganti tempat duduk dengan bentuk *customized*



Jenis Jok Berbagai Gaya Modifikasi  
Gambar 2.9

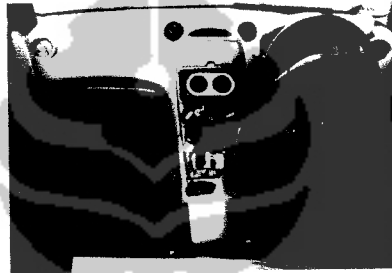
➤ modifikasi dasbor dan konsol tengah

c. standar

mengganti warna sesuai dengan warna tempat duduk atau *customized*

d. *full* modifikasi

mengganti material dasar dan warnanya



modifikasi interior (konsol tengah, jok dan dasbor)  
Gambar 2.10

➤ audio

• standar

mengganti tape, penambahan tweeter dan speaker, penambahan layar monitor

• *full* modifikasi

mengganti seluruh audio-visual dengan penambahan perangkat penunjangnya



Berbagai jenis model modifikasi audio  
**Gambar 2.11**

### 2.6.2.1. Kegiatan hiburan

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan hiburan bagi pengunjung yang sedang menunggu mobilnya diperbaiki. kegiatan ini diwadahi oleh ruang cafe. Cafe ini sebagai tempat mengamati proses modifikasi dan sebagai tempat kumpul para penggemar modifikasi terutama bagi yang memiliki mobil merek Toyota. Selain itu pengunjung disuguhkan ruang pameran untuk memajang hasil rancangan modifikasi baik berupa foto animasi, ataupun produk aslinya. Benda-benda pameran ini diletakkan dalam alur sirkulasi dari ruang receptionis/administrasi menuju sebuah cafe. Fungsi ruang pameran ini untuk menghilangkan kesan ruang sirkulasi yang kosong dengan hiburan.



contoh produk modifikasi yang dipamerkan  
**Gambar 2.12**

### 2.6.2.2. Kegiatan Test Drive

Kegiatan ini merupakan fasilitas penunjang yang bertujuan memberikan hiburan dan kepuasan bagi konsumen untuk mencoba mobil hasil modifikasinya pada lintasan yang telah ada di kawasan bengkel ini. Nantinya komentar dari konsumen tersebut dijadikan masukan bagi bengkel khususnya divisi Litbang untuk lebih berinovasi.

### 2.6.3. Ditinjau dari segi pengelolaan

#### 2.6.3.1. Kegiatan pengelola

Kegiatan ini meliputi:

a. Kegiatan manajemen

Kegiatan ini bertujuan mengelola seluruh manajemen. Termasuk didalamnya manajemen keuangan, manajemen pemasaran dan kegiatan lainnya yang berhubungan dengan manajemen.

Diwadahi dalam Ruang Administrasi yang merupakan sebuah tempat untuk mewadahi semua kegiatan yang berhubungan dengan administrasi termasuk didalamnya adalah ruang penjualan, kasir, ruang billing, ruang konsultasi, ruang customer service, ruang personalia, ruang arsip. Karena itu sangat penting bagi perusahaan dimana penjualan mobil adalah penjualan dengan nilai finansial yang sangat tinggi.

b. Kegiatan operasional

Kegiatan ini bertujuan untuk memperlancar kegiatan pelayanan kepada konsumen.

- Penerimaan mobil yang akan diperbaiki/yang akan dimodifikasi
- Melakukan pengecekan awal untuk mengetahui kerusakan sebelum diperbaiki
- Melakukan perbaikan mobil
- Melakukan modifikasi mobil
- Pengecekan mobil setelah diperbaiki/yang telah dimodifikasi

#### 2.6.3.2. Kegiatan penelitian dan pengembangan (Litbang)

Kegiatan didalam bangunan yang berfungsi untuk meningkatkan pelayanan kepada konsumen sehingga memberikan nilai tambah untuk bengkel modifikasi ini bahwa bengkel ini merupakan bengkel yang *up to date*.

Prosedur kegiatan Litbang ini antara lain:

- a. Memantau keinginan pasar
- b. Menganalisa hasil pantauan pasar
- c. Melakukan desain pengembangan / inovasi-inovasi baru
- d. Menghasilkan bentuk 3 dimensi (nyata) dari hasil desain pengembangan

- e. Melakukan Test drive sebelum mobil diserahkan kepada konsumen.

### **2.6.3.3. Kegiatan pengadaan barang**

Kegiatan ini meliputi:

- a. Bongkar muat (dropping) barang

bertujuan untuk tempat distribusi barang baik itu menambah barang/stok onderdil baru ataupun untuk mengganti barang kualitas lama dengan kualitas barang yang baru. Kegiatan disini diharapkan tidak mengganggu kegiatan lainnya termasuk kenyamanan pengunjung saat menunggu, pegawai dan mekanik yang sedang bekerja.

- b. Kegiatan penyimpanan

Kegiatan ini merupakan kelanjutan dari kegiatan bongkar muat barang. Biasanya ruang penyimpanan ini memiliki ruang khusus dengan memberikan kemudahan kepada pekerja bongkar muat untuk menempatkan barang dan kemudahan bagi mekanik untuk mengambil barang dari tempat ini.

### **2.6.4. Pelaku Kegiatan**

Pelaku kegiatan berdasarkan aktivitas atau kegiatan yang terjadi di dalam bengkel modifikasi mobil Toyota dibedakan atas:

#### **2.6.4.1. Konsumen sebagai pengunjung dan objek**

Konsumen adalah objek pelaku kegiatan sebagai pengunjung yang membutuhkan pelayanan barang dan jasa. Biasanya pengunjung menginginkan untuk memperoleh pelayanan maksimal dalam transaksi, informasi, serta kenyamanan dalam proses kegiatannya. Selain itu konsumen juga menginginkan untuk mendapatkan pilihan barang yang dapat dipakai dalam mobilnya

#### **2.6.4.2. Karyawan atau staf sebagai pengelola**

Karyawan sebagai front office yang memberikan dan melayani pengunjung sebagai calon konsumen. Selain itu juga memberikan informasi yang dibutuhkan pengunjung yang kaitannya dengan otomotif tentang mobil Toyota.

### 2.6.4.3. Teknisi/mekanik sebagai pekerja bengkel

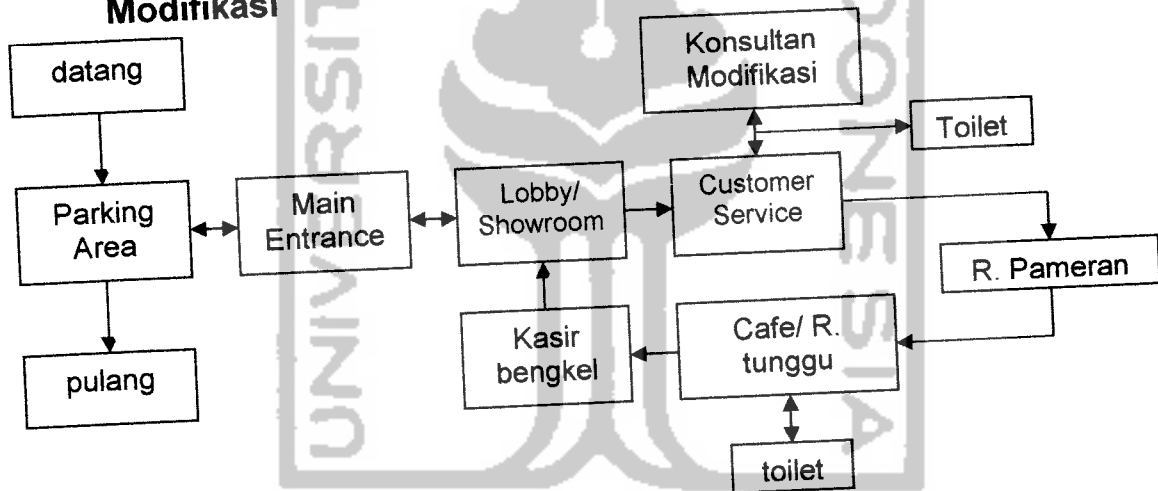
Mekanik adalah orang yang berhubungan langsung dengan perbengkelan. Dimana teknisi bertugas untuk memberikan pelayanan dalam hal memperbaiki, memasang dan menambah bagian vital maupun tidak pada kendaraan (mobil).

### 2.6.4.4. Mobil sebagai objek

Di tinjau dari peletakkannya di dalam showroom, pola yang tepat akan memperlancar pergerakan pengunjung di saat mengamati mobil-mobil yang dipajang.

## 2.7. Diagram Pola Kegiatan

### 2.7.1. Pola Kegiatan Pengunjung Bengkel Umum dan Bengkel Modifikasi



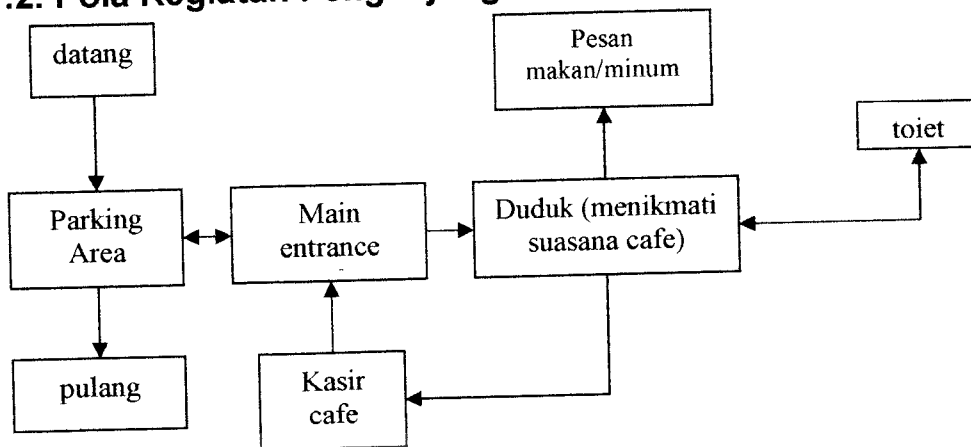
keterangan:

→ Sirkulasi pengunjung bila kendaraan dapat diperbaiki dalam dari 1 hari

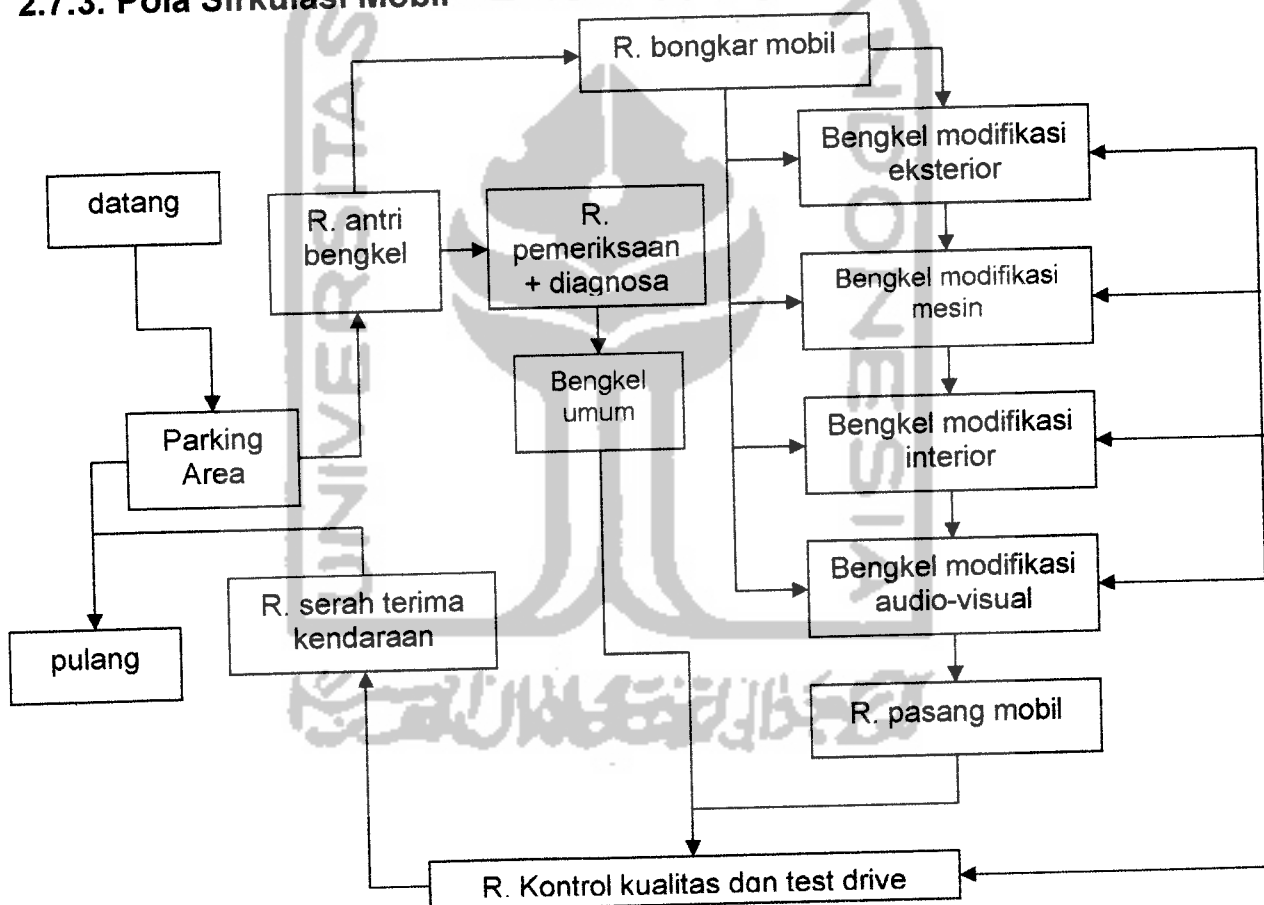
↔ Sirkulasi pengunjung bila kendaraan harus diperbaiki lebih dari 1 hari



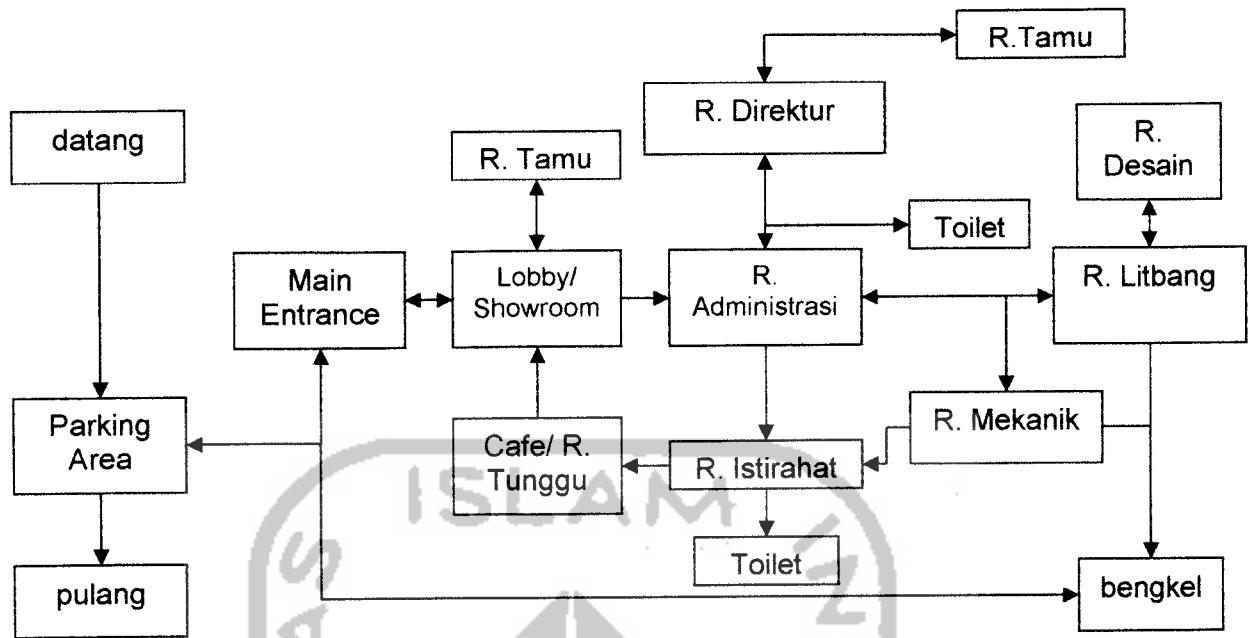
### 2.7.2. Pola Kegiatan Pengunjung Cafe



### 2.7.3. Pola Sirkulasi Mobil



### 2.7.4. Pola Kegiatan Perkantoran



### 2.8. *Permasalahan Bengkel Modifikasi Mobil Toyota di Jogjakarta*

Umumnya, bengkel modifikasi mobil mengutamakan pelayanan service serta kualitas produk yang akan ditawarkan kepada konsumen untuk nantinya diaplikasikan kepada kendaraan (mobil). Perencanaan yang demikian harus didukung dengan fasilitas-fasilitas yang mampu mendukung proses tersebut secara maksimal. Mulai dari sumber daya manusia (mekanik) yang berkualitas, teknologi yang dipakai, alat-alat yang modern dan tata ruang dalam yang nyaman untuk digunakan, sampai dengan pada pencitraan bangunan secara arsitektural.

Hingga saat ini bengkel-bengkel mobil Toyota dan bengkel modifikasi yang ada pada umumnya masih memiliki banyak permasalahan dilihat dari segi arsitektural, antara lain:

1. Citra bangunan bengkel dan modifikasi mobil yang lugu masih sangat kuat. Fisik bangunan baik tampak maupun bentuk bangunannya yang masih monoton (kotak berpola tunggal).
2. Segala bentuk aktivitas perbengkelan yang ditempatkan dalam satu wadah tunggal tanpa adanya pembagian ruang yang jelas sehingga antar kegiatan saling mengganggu.

3. Tata ruang pada bangunan bengkel belum mampu memberikan kepuasan kepada konsumen dalam proses aktivitas pelayanannya, dimana konsumen tidak dapat menyaksikan proses perawatan dan perbaikan mobil secara langsung tanpa mengganggu mekanik yang sedang bekerja.
4. Sirkulasi mobil dan manusia ada dalam satu wadah sehingga membuat pengunjung menjadi bingung. Misal bila pengunjung menginginkan hanya untuk berkonsultasi bingung harus kemana. Sirkulasi pintu masuk dan keluar bengkel juga harus dipisahkan tidak dalam satu pintu. Sehingga antara sirkulasi dan pembagian ruang gerak dan aktivitas perbengkelan harus jelas.
5. Keberadaan bengkel identik dengan pencemaran, baik itu pencemaran suara ataupun pencemaran udara. Sehingga membuat kesan bahwa bengkel dan modifikasi mobil bukan sebagai tempat yang menyenangkan untuk dinikmati dan bukan bangunan yang diharapkan dapat mencerminkan bangunan yang memiliki unsur arsitektural.

Dalam perancangan bangunan bengkel modifikasi Toyota ini akan ditekankan pada *pencitraan bangunan dan penataan ruang* dalam dilihat dari segi arsitektural yang mewadahi segala proses kegiatan perbengkelan otomotif didalamnya.

## **2.9. Tinjauan Teori Pencitraan dan Tata Ruang Dalam**

### **2.9.1. Citra Bangunan**

Bentuk sangat mempengaruhi citra bangunan, karena merupakan suatu media atau alat komunikasi untuk menyampaikan pesan tertentu.<sup>12</sup> Penampilan bangunan merupakan wujud bangunan yang tampak langsung secara visual oleh manusia, sehingga faktor utama yang mempengaruhi adanya penilaian adalah faktor visual. Kebutuhan visual harus dijawab secara visual juga.<sup>13</sup> Pencitraan bangunan ini dilihat dari sisi arsitektural dinilai

---

<sup>12</sup> Y.B. Mangunwijaya, 1995, *Wastu Citra*, PT Gramedia pustaka Utama

<sup>13</sup> James C. Snyder, 1994, *Pengantar Arsitektur*, Erlangga, hal. 326

sangat penting karena mengingat pencitraan bangunan berkaitan dengan identitas atau keberadaan bangunan tersebut. Pada umumnya bengkel modifikasi tidak memperhatikan citra atau image yang kuat bahwa bengkel tersebut merupakan bengkel modifikasi sehingga masyarakat tidak begitu peduli dan mengerti tentang keberadaannya. Para owner hanya mendesain dengan apa adanya tanpa memperhatikan bentuk yang sebenarnya terlalu simpel dan fungsinya hanya untuk memwadahi aktifitas perbengkelan yang terjadi didalamnya sehingga visi dan tampang arsitekturalnya kurang jelas. Sebagai suatu tempat modifikasi dan perdagangan yang tentu saja mengedepankan tampilan yang menarik, menjadikan bengkel/workshop ini sangat bergantung kepada elemen-elemen bangunan seperti halnya fasad dan bentuk bangunan yang dapat membangun citra komersial. Citra inilah yang digunakan untuk menarik konsumen, setidaknya akan terjadi interaksi yang menguntungkan bagi penyedia produk dan konsumen.

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

1. Citra sebagai bahasa/alat komunikasi

Citra adalah bahasa bangunan, yang mengkomunikasikan “jiwa bangunan yang bias ditangkap oleh panca indera manusia, jadi di manifestasikan oleh visual bangunan. Oleh karena itu citra lebih menunjuk pada tingkat kebudayaan daripada fungsi atau guna yang lebih menunjuk pada segi keterampilan<sup>14</sup>.

Citra membahasakan makna tersembunyi tersebut melalui sosok dan wujudnya. Dari sesuatu yang tidak terwujud ditransformasikan kedalam wujud bangunan sehingga dapat ditangkap oleh panca indera manusia.

Citra ini dapat dilihat dari materi, bentuk, maupun komposisinya.

2. Citra sebagai ekspresi/ungkapan jiwa

Ekspresi ini lebih memberi muatan atau nilai rasa bagi sebuah citra. Ekspresi bangunan dapat dipakai sebagai pemahaman terhadap citra yang lebih kongkret melalui pengalaman subjektif tentang ciri-ciri bangunan serta sistem bahasa yang diterapkan. Pemilihan citra ini akan

---

<sup>14</sup> YB Mangunwijaya, 1988, *Wastu Citra*, Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur, PT Gramedia

mempengaruhi sikap dan perilaku pengguna bangunan, yang berarti bahwa citra tidak selalu mengikuti bangunan<sup>15</sup>.

3. Citra sebagai karakter/ciri

Bangunan dapat dikelompokkan ke dalam kategori dan fungsi. Setiap macam adalah perlambang dari fungsinya didalam masyarakat dan mempunyai tempat tradisional dalam konteks masyarakat itu<sup>16</sup>. Dalam hal ini bahwa bangunan mempunyai ungkapan yang merupakan citra yang melambangkan fungsi bangunan itu di dalam masyarakat.

4. Citra sebagai simbol

Simbolisme suatu bangunan didukung atas citra yang telah memperoleh makna sepanjang masa dan citra ini spesifik pada organisasi dan bentuk bangunan khusus<sup>17</sup>.

Simbol sebagai bahasa yang mengisyaratkan sesuatu yang menurut pemahaman pengamat terhadap fungsi tertentu. Menurut *Schultz*, simbolisasi dipandang sebagai pendekatan pengenalan terhadap identik obyek. Hanya dengan simbolisme inilah budaya arsitektur dapat menunjukkan arti.

### **2.9.2. Tinjauan Pencitraan Bangunan Terhadap Bengkel Modifikasi Mobil Toyota**

Pencitraan bangunan dalam hal ini adalah mengiterprestasikan suatu image tentang kegiatan yang terjadi didalamnya. Dalam hal ini kegiatan yang ditampung adalah bengkel modifikasi mobil Toyota yang sebenarnya image sebagai perbengkelan ini kurang dipehatikan dalam proses perancangan sehingga kesan yang didapat oleh orang yang pertama kali adalah bengkel tersebut kotor, bising dan menjemukan saat harus menunggu. Dari bengkel modifikasi yang ada, terutama di Jogjakarta masih banyak yang tidak mengedepankan image sebagai bangunan bengkel modifikasi kaitannya dalam bentuk fasad bangunan.

---

<sup>15,16,17</sup> Snider, JC Catanese, AJ, 1985, Pengantar Arsitektur, Erlangga, Surabaya

### 2.9.3. Tata Ruang Dalam Pada Bangunan

Ditinjau tentang keberadaan bengkel modifikasi mobil Toyota, konsep ruang sangat perlu untuk diperhatikan. Mengingat bahwa konsep ruang menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari teori arsitektural.

Aristoteles merangkum karakteristik dari ruang menjadi lima butir, yaitu:

1. Tempat melindungi obyek yang ada padanya
2. tempat bukan bagian dilingkungannya
3. tempat dari sesuatu obyek yang lebih besar dan tidak lebih kecil dari obyek tersebut
4. tempat dapat ditinggalkan oleh obyek serta dapat dipisahkan pula dari obyek tersebut
5. tempat selalu mengikuti obyek, meskipun obyek terus berpindah sampai berhenti pada posisinya.

Semua poin diatas bila disimpulkan bahwa batas-batas yang dapat dipindahkan, seperti rumah, mobil atau dinding partisi tidak dapat menentukan suatu tempat.

Ada beberapa nilai-nilai ruang yang berasal dari sifat keterangkuman ruang, yaitu: <sup>18</sup>

Penentu Keterangkuman Ruang	Kualitas Ruang
Dimensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporsi</li> <li>• Skala</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wujud</li> <li>• Konfigurasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk</li> <li>• Definisi</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permulaan</li> <li>• Sisi-sisi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warna</li> <li>• Tekstur</li> <li>• Pola</li> </ul>
Bukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat penutupan</li> <li>• Cahaya</li> <li>• Pandangan</li> </ul>

<sup>18</sup> Francis DK.Ching, Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya, Erlangga, Jakarta 1984

#### 2.9.4. Tinjauan Tata Ruang Dalam Terhadap Bangunan Bengkel Modifikasi Mobil Toyota

Perancangan tata ruang dalam pada suatu bangunan sangat penting kaitannya dalam proses interaksi serta aktivitas yang dilingkupinya. Tata ruang disini dimaksudkan agar terciptakan susunan pola ruang yang bukan sekedar memadai tetapi juga dapat berfungsi sebagai faktor penunjang kegiatan bengkel modifikasi mobil Toyota itu sendiri. Termasuk didalamnya adalah pola sirkulasi ruang sebagai faktor dalam pencapaian ruang.

Penataan ruang dinilai sangat penting untuk diterapkan pada salah satu sistem tata ruang dalam. *Performance* ruang menyangkut beberapa aspek yang ditimbulkan oleh aktivitas yang terjadi di dalam ruang tersebut diantara aspek tersebut adalah

1. Dimensi ruang
2. Penghawaan
3. Pencahayaan
4. Akustik ruang
5. Getaran

Segala bentuk kegiatan perbengkelan pada bangunan bengkel modifikasi mobil Toyota ini harus dapat terakomodasi dengan baik pada desain tata ruang dalamnya. Semua ruang harus dapat menampung segala bentuk aktifitas yang terjadi di dalamnya, saling berhubungan antar ruang satu dengan yang lain tetapi tidak saling mengganggu saat ada aktifitas.

Sesuai dengan jenis kegiatan di bengkel modifikasi mobil tersebut, maka akan terbagi menjadi beberapa ruangan menurut fungsinya melalui jalur sirkulasi sampai ke ruang yang akan dituju. Hal ini dimaksudkan agar tercapainya proses kegiatan yang maksimal dan saling mendukung antar satu ruang dengan ruang yang lainnya. Setiap organisasi ruang didahului dengan pemahaman karakter bentuk, hubungan ruang, dan tanggapan lingkungan.

Di Jogjakarta sendiri, masih banyak bengkel-bengkel modifikasi yang tidak memahami fungsi ruang sehingga dalam satu proses modifikasi ditempatkan dalam satu wadah (bangunan) tanpa memilah sesuai dengan fungsi, kegiatan/aktifitas dan kebutuhan akan ruangan. Hal ini dikarenakan *owner* menginginkan efisiensi tempat dengan pertimbangan faktor harga kavling tanah yang sangat tinggi.

Pembagian ruangan berdasarkan aktifitas yang terjadi di dalam bengkel modifikasi terdiri atas:

#### **2.9.4.1. Ruang Administrasi**

Ruang administrasi merupakan sebuah tempat untuk memwadahi semua kegiatan yang berhubungan dengan administrasi termasuk didalamnya adalah ruang penjualan, kasir, ruang billing, ruang konsultasi, ruang customer service, ruang personalia, ruang arsip.

#### **2.9.4.2. Ruang sparepart dan accesories**

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 accesories 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 alari 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 proses produksi dan komersial bagi bengkel modifikasi tersebut.

#### **2.9.4.3. Ruang modifikasi**

Ruang modifikasi ini merupakan tempat untuk melakukan proses memodifikasi. Bengkel-bengkel yang telah ada cenderung menggabungkan antara tempat bengkel dan modifikasi accesories. Sesuai dengan pembagian jenis modifikasi, ruang bengkel ini terdiri atas ruang modifikasi mesin dan suspensi, modifikasi eksterior (*bodykit*, termasuk proses pengecatan), modifikasi interior (modifikasi audio-visual, modifikasi konsol tengah dan jok). Semua proses kegiatan modifikasi tersebut tidak harus ditempatkan pada satu ruang tetapi dipisahkan sesuai dengan karakteristiknya agar tidak saling



mengganggu aktifitas masing-masing. Semisal untuk proses modifikasi bengkel termasuk didalamnya modifikasi untuk mesin harus dipisahkan dengan modifikasi untuk audio-visual. Sehingga nantinya berdasarkan karakteristik bengkel modifikasi ini dibagi atas:

- a. bengkel modifikasi mesin
- b. bengkel modifikasi eksterior
- c. bengkel modifikasi interior
- d. bengkel modifikasi audio-visual

Pemisahan ini dimaksudkan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam aktivitas mekaniknya yang nantinya dapat memberikan kepuasan pelanggan dan menambah nilai prestise tersendiri bagi bengkel tersebut.

#### **2.9.4.4. Ruang tunggu sebagai sarana hiburan**

Dari berbagai pengamatan yang telah dilakukan, biasanya ruang tunggu ini hanya berisikan kursi sofa dengan fasilitas ruangan ber-AC dengan hiburan televisi dan buku bacaan. Sesuai dengan fungsinya sebagai fasilitas pendukung. Ruang ini dapat diolah sehingga membuat nyaman bagi pengguna.

Ruang tunggu tersebut dapat dibuat menjadi sebuah Cafe yang bertujuan untuk menampung segala proses sosialisasi antar modifikator. Cafe ini tidak hanya untuk digunakan Tidak seperti layaknya tempat hiburan yang hanya menampilkan hiburan semata. tetapi dapat difungsikan sebagai sarana berkumpul para modifikator-modifikator khususnya pemilik kendaraan Toyota disaat ada *event*/kontes modifikasi ataupun juga dapat digunakan disaat tidak ada *event* sehingga akan menciptakan suasana keakraban dan ajang saling bertukar informasi tentang modifikasi.

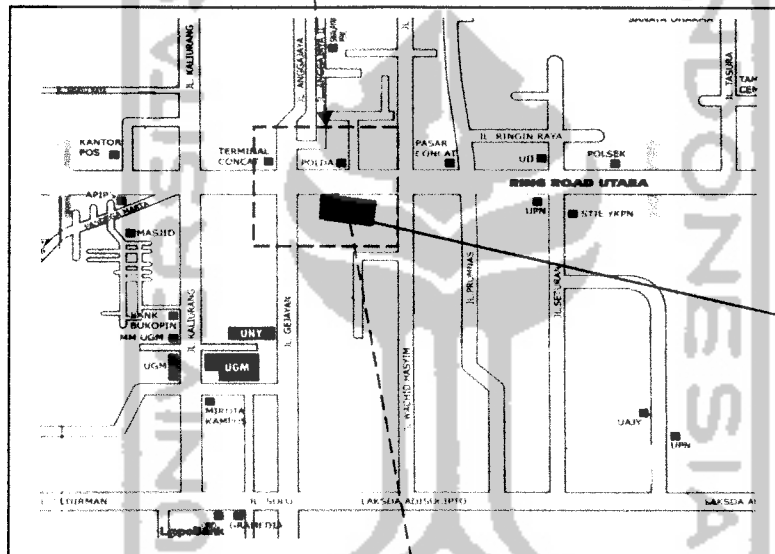
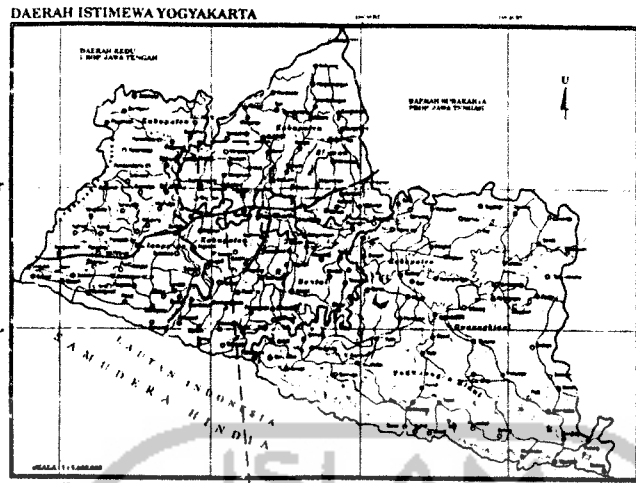
### **2.10. Spesifikasi Umum Proyek**

Proyek : Bengkel Modifikasi Mobil Toyota di Jogjakarta  
Definisi Proyek : Merupakan sebuah wadah atau tempat untuk memperbaiki, memberikan pelayanan/servis dan sebagai tempat dari segala hal yang berkaitan dengan merubah, menambah, meningkatkan *performance* serta penampilan kendaraan beroda empat (mobil) dengan merek Toyota yang berlokasi di Jogjakarta.

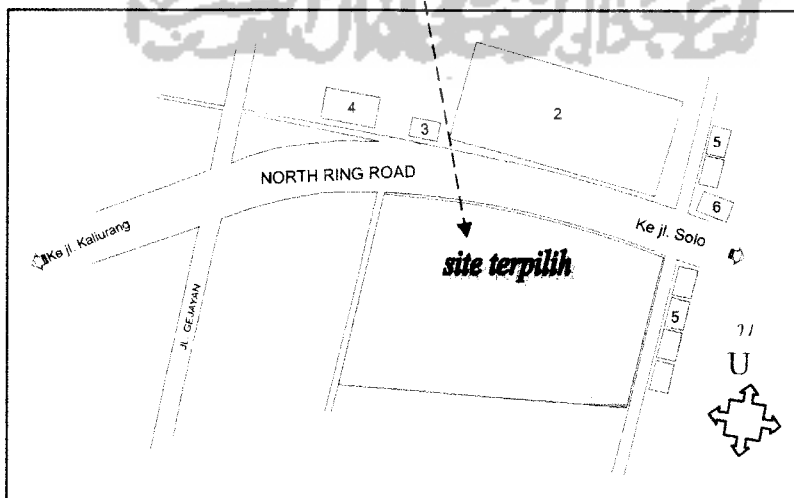
- Lokasi : Blok KT2 wilayah Depok-Sleman Jogjakarta
- Luas Lahan : 16.000 m<sup>2</sup>
- Floor Area Ratio : antara 20% - 50%
- ROOI : 24 meter dari jalan terluar
- Pengguna : 1. Tetap  
Merupakan orang yang bekerja menjalankan dan menjaga berkelanjutan kegiatan di dalam bengkel modifikasi mobil Toyota (95 orang).
2. Tidak Tetap  
merupakan pengunjung sebagai pelanggan dan tidak untuk menjalankan bengkel. Terdiri atas 50 orang per hari (dalam kondisi normal tanpa adanya kegiatan khusus seperti kontes modifikasi), dengan pertimbangan untuk dapat menampung sampai dengan 100 orang saat ada kegiatan khusus.



Site

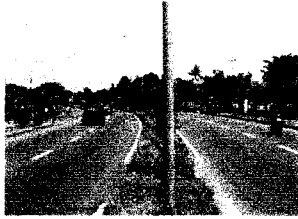


Lokasi/site



Batas site :

Sebelah utara dengan Ring Road Utara



Sebelah selatan dengan parit dan ladang



Sebelah timur dengan jalan kampung



Sebelah barat dengan jalan kampung dan sawah

