

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	I
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Permasalahan.....	3
1.3. Tujuan dan sasaran.....	4
1.4. Keaslian penulisan.....	4
1.5. Pengertian judul.....	4
1.6. Lingkup batasan.....	4
1.7. Metode pemecahan masalah.....	5
1.8. Sistematika pembahasan.....	6
BAB II TINJAUAN UMUM PUSAT SHOWROOM SEPEDA MOTOR DAN PERSOALANNYA	
2.1. Program aktifitas pusat showroom sepeda motor yang atraktif dan rekreatif.....	7
2.1.1. Pusat showroom sepeda motor yang atraktif dan rekreatif.....	7
1. Arti showroom.....	7
2. Arti pusat showroom sepeda motor.....	7
2.1.2. Showroom yang atraktif dan rekreatif.....	7
1. Showroom atraktif.....	7
2. Showroom rekreatif.....	8
2.1.3. Struktur manajerial.....	9
2.1.4. Analisis kegiatan.....	12
1. Jenis kegiatan.....	12
2. Bentuk kegiatan.....	13
3. Alur kegiatan.....	17
2.2. Kriteria lokasi dan site pusat showroom sepeda motor yang atraktif dan rekreatif.....	26
2.2.1. Kriteria-kriteria lokasi.....	26
2.2.2. Kriteria-kriteria site.....	27
BAB III PROGRAM RUANG PUSAT SHOWROOM SEPEDA MOTOR YANG ATRAKTIF DAN REKREATIF	
3.1. Program ruang atraktif dan rekreatif.....	28
3.1.1. Kebutuhan ruang dan karakteristik ruang.....	28

3.1.2. Sirkulasi ruang.....	30
3.1.3. Hubungan ruang dan pengelompokan ruang.....	30
3.1.4. Organisasi ruang.....	31
3.1.5. Program ruang pusat showroom sepeda motor yang atraktif dan rekreatif.....	32
3.2. Penentuan lokasi dan site pusat showroom sepeda motor yang atraktif dan rekreatif.....	41
3.2.1. Penentuan lokasi.....	41
3.2.2. Penentuan site.....	44
BAB IV PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN PERANCANGAN	
4.1. Kebutuhan ruang dan besaran ruang.....	47
4.1.1. Pendekatan.....	47
4.1.2. Konsep perancangan.....	50
4.2. Tata atur ruang.....	52
4.2.1. Pendekatan.....	52
4.2.2. Konsep perancangan.....	53
4.3. Persyaratan ruang.....	58
4.3.1. Pendekatan.....	58
4.3.2. Konsep perancangan.....	58
4.4. Penampilan ruang.....	62
4.4.1. Pendekatan.....	62
4.4.2. Konsep perancangan.....	62
4.5. Struktur dan bahan.....	63
4.5.1. Pendekatan.....	63
4.5.2. Konsep perancangan.....	63
4.6. Utilitas.....	65
4.6.1. Pendekatan.....	65
4.6.2. Konsep perancangan.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	X
LAMPIRAN.....	Xi

DAFTAR GAMBAR

NO	KETERANGAN GAMBAR	HAL
1.1.	Pola pikir	5
2.1.	Struktur manajerial perusahaan	9
2.2.	Struktur organisasi pusat showroom sepeda motor di Yogyakarta	11
2.3.	Kegiatan pameran sepeda motor	17
2.4.	Skema kegiatan pameran	17
2.5.	Skema kegiatan pengunjung pameran	18
2.6.	Kegiatan jual beli	18
2.7.	Skema kegiatan jual beli	19
2.8.	Kegiatan perbengkelan pada <i>workshop</i>	19
2.9.	Skema proses kegiatan tim perbengkelan	19
2.10	Skema proses kegiatan konsumen	20
2.11.	Skema kegiatan tim modifikasi	20
2.12.	Skema kegiatan pengunjung modifikasi	21
2.13.	Kegiatan game	22
2.14.	Skema kegiatan tim pada game	22
2.15.	Skema kegiatan pengunjung game	22
2.16.	Kegiatan pertunjukan film	23
2.17.	Skema kegiatan perfilman	23
2.18.	Skema kegiatan pengunjung perfilman	24
2.19.	Proses kegiatan di cafetaria	24
2.20.	Skema kegiatan pengelola cafetaria	25
2.21.	Skema kegiatan pengunjung cafetaria	25
3.1.	Sirkulasi ruang pusat showroom sepeda motor di Yogyakarta	35
3.2.	Organisasi ruang pengelola	39
3.3.	Organisasi ruang pameran dan jual beli	39
3.4.	Organisasi ruang bengkel, modifikasi dan uji coba	40
3.5.	Organisasi ruang game, cafetaria dan film	40
3.6.a.	Peta alternatif lokasi	41
3.6.b.	Peta alternatif lokasi	42

3.7.	Peta lokasi terpilih	44
3.8.	Alternatif site	45
4.1.	Konsep sirkulasi ruang	53
4.2.	Konsep hubungan ruang	54
4.3.	Konsep pengelompokkan ruang	54
4.4.	Konsep organisasi ruang	55
4.5.	Bentuk denah ruang pameran	56
4.6.	Tata atur ruang seluruh kegiatan	57
4.7.	Penggunaan tanggul dan pohon sebagai peredam kebisingan dan asap	59
4.8.	Sistem jaringan listrik	65
4.9.	Sistem jaringan air bersih	66
4.10.	Sistem jaringan air kotor	66
4.11.	Sistem jaringan air hujan	67
4.12.	Sistem pembuangan sampah	67



DAFTAR TABEL

NO	KETERANGAN TABEL	HAL
2.1.	Kegiatan pameran	13
2.2.	Kegiatan jual beli	14
2.3.	Kegiatan perbengkelan	14
2.4.	Kegiatan modifikasi	15
2.5.	Kegiatan test drive	15
2.6.	Kegiatan game	16
2.7.	Kegiatan film	16
2.8.a.	Kegiatan cafetaria	16
2.8.b.	Lanjutan tabel 2.8.a.	17
3.1.	Kebutuhan ruang kegiatan pengelola	28
3.2.	Kebutuhan ruang kegiatan pameran dan jual beli	28
3.3.	Kebutuhan ruang perbengkelan, modifikasi dan uji coba	29
3.4.	Kebutuhan ruang kegiatan game	29
3.5.	Kebutuhan ruang pertunjukan film	29
3.6.	Kebutuhan ruang cafetaria	29
3.7.	Kebutuhan ruang penunjang	30
3.8.	Kapasitas dan besaran ruang pengelola	32
3.9.	Kapasitas dan besaran ruang kegiatan pameran dan jual beli	33
3.10.	Kapasitas dan besaran ruang kegiatan perbengkelan, modifikasi dan uji coba	33
3.11.	Kapasitas dan besaran ruang kegiatan game	34
3.12.	Kapasitas dan besaran ruang kegiatan pertunjukan film	34
3.13.	Kapasitas dan besaran ruang kegiatan cafetaria	34
3.14.	Kapasitas dan besaran ruang penunjang	34
3.15.	Hubungan ruang seluruh kegiatan	36
3.16.	Pengelompokan berdasarkan sifat ruang	37
3.17.	Pengelompokan berdasarkan tingkat kebisingan	38
3.18.	Penilaian lokasi	43
3.19.	Penilaian site	46
4.1.	Besaran ruang pengelola	51
4.2.	Kegiatan utama	51
4.3.a.	Kegiatan penunjang	51
4.3.b.	Sambungan tabel 4.3.a.	52
4.4.	Pencahayaan dan penghawaan	61