

BAB II

TINJAUAN UMUM PUSAT SHOWROOM DAN PERSOALANNYA

2.1. Program aktifitas pusat showroom sepeda motor yang atraktif dan rekreatif

2.1.1. Pusat showroom sepeda motor yang atraktif dan rekreatif

1. Arti showroom

Arti "showroom" terdiri dari kata yaitu *show* dan *room*, *show* berarti pameran dan *room* adalah ruang.⁸ Jika disatukan maka artinya menjadi ruang pameran atau ruang pajang, pengertian tentang showroom adalah tempat dimana perusahaan, baik berdiri sendiri maupun yang mengadakan perserikatan dengan perusahaan lainnya, memperagakan dan menjual hasil produksinya.⁹ Jadi showroom merupakan sarana dalam bentuk 3 dimensi yang digunakan untuk memamerkan produk dengan tujuan untuk menarik perhatian konsumen. Pengertian yang lainnya adalah wadah aktifitas yang memberi pelayanan kepada publik, customer, pelanggan yang menginginkan jasa atau informasi mengenai otomotif. Selain untuk pengenalan lebih dekat terhadap barang yang diperagakan, juga mengadakan kegiatan penjualan secara langsung ini berarti showroom menjadi wadah kegiatan pemasaran.

2. Arti pusat showroom sepeda motor di Yogyakarta

Pusat showroom sepeda motor disini adalah suatu perusahaan yang mempunyai usaha sebuah ruang yang disewakan untuk memamerkan dan memperagakan produk sepeda motor model terbaru ataupun seri lama beserta bengkel dan sarana penunjang lainnya yang mendukung ruang maupun kegiatan yang bersifat atraktif dan rekreatif. Fungsinya adalah memberikan pelayanan kepada publik dalam bidang penjualan, service, bengkel dan sarana penunjang yang mendukung keberadaan showroom seperti cafeteria, pertunjukkan film dan permainan game sepeda motor.

2.1.2. Showroom yang atraktif dan rekreatif

1. Showroom atraktif

Atraktif berasal dari kata *attractive* yang berarti menarik perhatian. Pengertian dari kata ini mengandung makna mempunyai daya tarik. Oleh karena itu untuk dapat menarik perlu ditunjukkan dengan adanya jenis kegiatan yang diwadahi. Jenis kegiatan yang akan

⁸ Prof. Drs. S. Wojowarsito-W.J.S. Poerwadarminta, kamus lengkap, bahasa Inggris-Indonesia, 1983

⁹ David moon, shop and planning design, London. The architecture, press, 1981, hal 10

diwadahi mempunyai beberapa kriteria yang dapat dijadikan pertimbangan untuk dapat dikatakan atraktif, pertimbangan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Suatu kegiatan yang jarang atau tidak ada ditempat lain seperti : test drive, memodifikasi dan road race
- b) Kegiatan tersebut dilakukan pada even-even tertentu, seperti : perlombaan kecepatan.
- c) Kegiatan yang disukai oleh orang banyak, seperti pertunjukkan film, dalam hal ini film yang dimaksud adalah film tentang sejarah perkembangan sepeda motor atau film tentang road race yang ada di dunia.
- d) Kegiatan yang dilakukan secara besar-besaran, seperti pameran sepeda motor yang berasal dari seluruh dunia.

2. Showroom rekreatif

Rekreasi berasal dari kata *re-creaf* yang berarti bersenang-senang, menciptakan kembali, maksudnya menciptakan suasana yang baru dan cocok untuk melakukan tugas seperti sedia kala setelah bekerja keras, baik secara fisik maupun mental.

*"Recreation is the action of recreating (on self another) or pact of being recreated by some pleasant occupation pastime or amusement,"*¹⁰

Artinya yaitu rekreasi adalah suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau bersama orang lain untuk menciptakan kembali suasana baru kesibukan-kesibukan yang menyenangkan, hiburan pelengah waktu dan kesenangan.

Pengertian rekreasi pada dasarnya mendekati arti dari hiburan, dalam makna yang lebih dalam, arti rekreasi mengandung pengertian yaitu hiburan, bermain-main, santai atau bersenang-senang.

Rekreasi merupakan kebutuhan manusia yang mempunyai perilaku sebagai suatu pelepasan atau curahan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari dilingkungan sosialnya.

Klasifikasi kegiatan rekreasi adalah sebagai berikut :

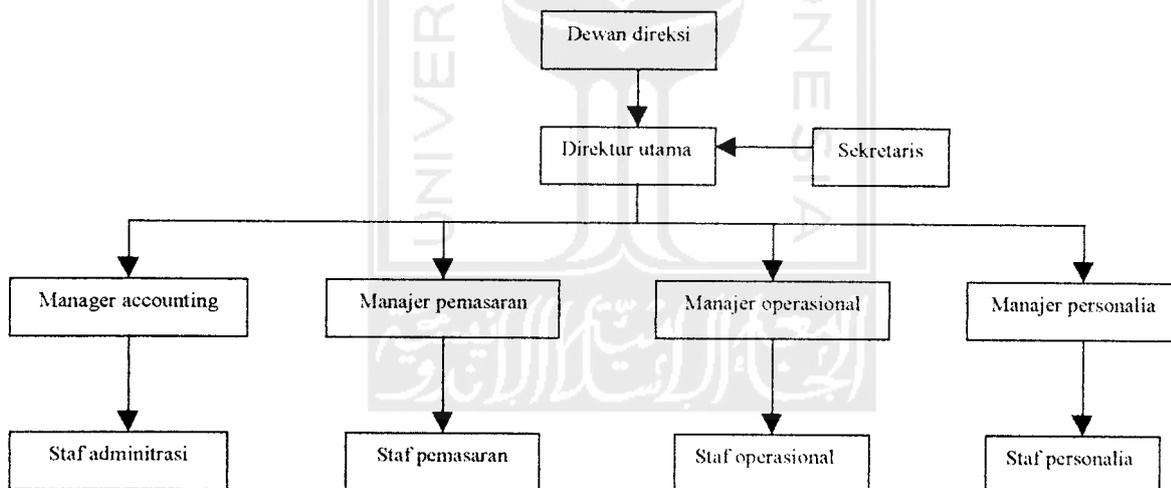
- a) Berdasarkan sifat kegiatan
 - (1) Kesukaan seperti : restoran, cafetaria dan kedai makanan kecil.
 - (2) Kesenangan seperti : bioskop, club malam, galeri, seni, konser dan theater.
 - (3) Bermain seperti : taman kota, swimming pool, sea side yacht club, cottage beach dan sebagainya.
- b) Berdasarkan jenis kegiatan

¹⁰ C|prettdon press. "The oxford English Dictionary," 1993

- (1) Aktif : kegiatan rekreasi yang membutuhkan gerak fisik seperti : renang, golf, bilyard, permainan ketangkasan, video game, bom-bom car dan lain-lain.
- (2) Pasif : kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerakan fisik seperti menonton, bioskop, concert, drama dan lain-lain.
- c) Berdasarkan pola kegiatan
 - (1) Massal seperti : pertunjukkan film, concert, drama dan lain-lain.
 - (2) Kelompok kecil seperti : bilyard
 - (3) Perorangan seperti bowling, pin ball, video games dan bom-bom car.
- d) Berdasarkan waktu kegiatan rekreasi
 - (1) Pagi hari seperti jalan-jalan ditaman, menikmati terbitnya matahari.
 - (2) Pagi/Siang/Malam seperti bioskop, bilyard dan renang.
 - (3) Malam hari seperti night club dan disco.

2.1.3. Struktur manajerial

Struktur manajerial pada showroom adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1. Struktur manajerial perusahaan

Sumber : Manajemen Sumber Daya, edisi kedua, Henry Simamora

Fungsi dari masing-masing personil struktur manajerial di atas adalah sebagai berikut

1. Dewan direksi

Dewan direksi adalah bagian meneliti, mengawasi dan mempunyai ide untuk proses jalannya perusahaan untuk dilimpahkan kepada direktur utama.

2. Direktur utama

Direktur utama adalah bagian yang mengepalai dan mengendalikan jalannya perusahaan.

3. Sekretaris

Sekretaris adalah bagian yang membantu direktur utama untuk menjalankan perusahaan.

4. Bagian akuntansi (accounting)

Bagian yang mengerjakan, menyelesaikan segala urusan tentang administrasi perusahaan.

5. Bagian pemasaran

Bagian yang mengendalikan dan mengerjakan segala urusan tentang pemasaran produk.

6. Bagian operasional

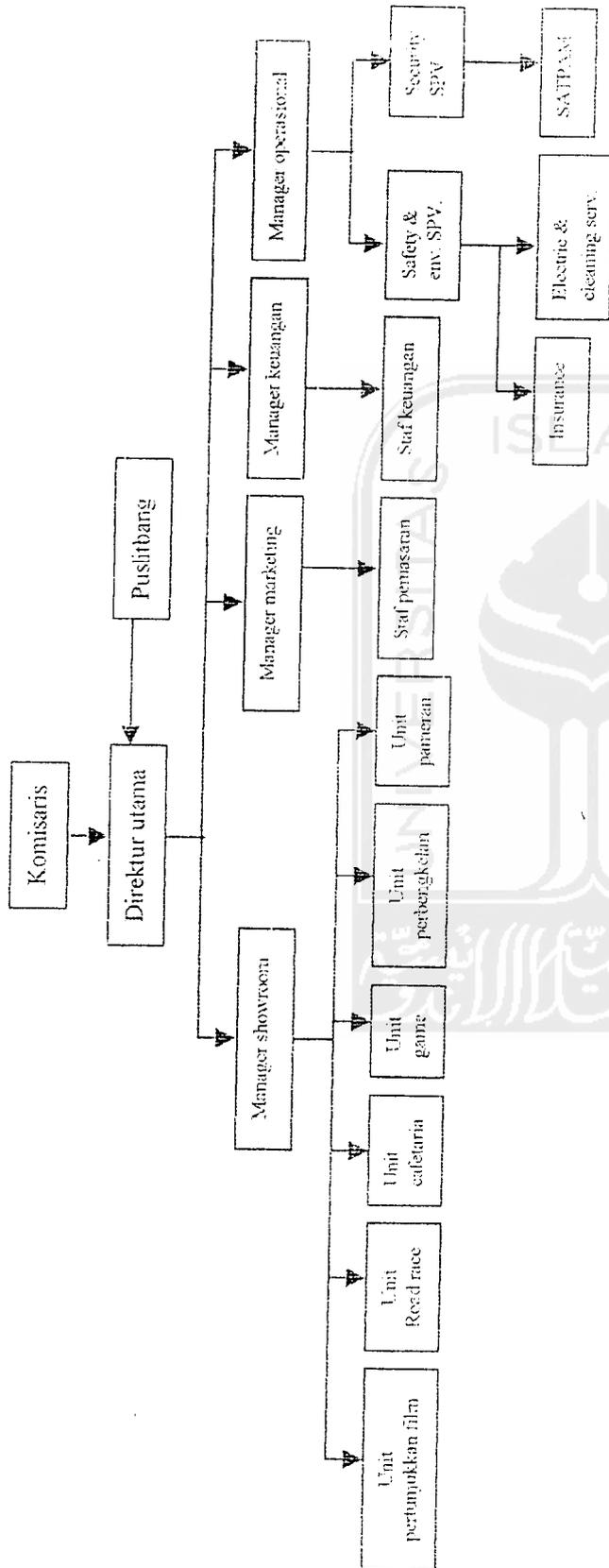
Bagian yang mengendalikan dan mengerjakan segala urusan tentang operasional perusahaan.

7. Bagian personalia

Bagian yang mengendalikan dan mengerjakan segala urusan tentang personalia.

Pada pusat showroom sepeda motor di Yogyakarta ini dimiliki oleh suatu perusahaan yang mempunyai modal untuk mendirikan bangunan dan disewakan kepada pedagang sepeda motor, pedagang spareparts, bengkel, cafetaria dan lain sebagainya, sehingga berbeda dengan struktur manajerial perusahaan di atas, struktur manajerial tersebut adalah sebagai berikut :





Gambar 2.2.: STRUKTUR ORGANISASI PUSAT SHOWROOM SEPEDA MOTOR DI YOGYAKARTA
Sumber : Pengembangan analisis kegiatan pusat showroom sepeda motor di Yogyakarta

2.1.4. Analisis kegiatan

2.1.4.1. Jenis Kegiatan

Dari berbagai pengertian di atas tentang showroom atraktif dan rekreatif, maka jenis kegiatan akan dibagi, menjadi dua, yaitu :

1. Kegiatan utama

Kegiatan utama adalah kegiatan yang menjadi fokus utama sebagai fungsi kegiatan berdasarkan judul pusat showroom sepeda motor ini, yang sesuai dengan kriteria atraktif dan rekreatif. Kegiatan itu meliputi :

a) Pameran

Pada kegiatan pameran dibedakan menjadi dua kegiatan. Kegiatan pertama dilakukan pada setiap hari sedangkan periode kedua seperti pada kriteria atraktif dilakukan pada even-even tertentu dan dilakukan secara besar-besaran.

b) Jual beli

Kegiatan ini merupakan tujuan akhir dari diadakannya kegiatan pameran yaitu menarik minat pengunjung untuk membeli sepeda motor.

c) Perbengkelan

Kegiatan ini menunjang kegiatan pameran. Pengunjung selain dapat melihat pameran juga dapat memperbaiki sepeda motor.

d) Modifikasi sepeda motor

Kegiatan modifikasi sepeda motor termasuk kriteria atraktif yaitu pada kegiatan yang disukai oleh orang banyak yaitu hobby dan juga kegiatan yang jarang diadakan pada tempat lain.

e) Test Drive

Kegiatan ini menunjang kegiatan perbengkelan, selain itu termasuk juga dalam kriteria atraktif yaitu kegiatan yang jarang dilakukan pada tempat lain.

2. Kegiatan penunjang

Kegiatan penunjang adalah kegiatan yang mendukung atau menunjang kegiatan utama, yang sesuai dengan kriteria atraktif dan rekreatif. Kegiatan ini meliputi :

a) Game

Kegiatan ini bersifat menghibur konsumen atau rekreatif sehingga pengunjung yang merasa lelah atau bosan setelah melihat pameran dapat menghibur dirinya dengan bermain game.

b) Pertunjukan film

Kegiatan ini termasuk dalam kriteria atraktif yaitu sesuatu yang disukai oleh orang banyak. Film yang diputar adalah tentang sejarah tentang perkembangan sepeda motor dan juga tentang segala pertunjukan road race dari seluruh dunia.

c) Cafeteria

Cafeteria merupakan ruangan yang dipilih untuk tempat istirahat pengunjung. Kegiatan ini termasuk dalam kriteria rekreatif yaitu bersifat menghibur konsumen. Jika restoran yang dipilih suasana ruang menjadi resmi. Oleh karena itu cafeteria sifatnya fleksibel terhadap pengunjung.

2.1.4.2 Bentuk Kegiatan

Karakteristik kegiatan adalah sifat kegiatan yang akan diwadahi dari kegiatan utama dan kegiatan penunjang. Hal-hal yang akan diceritakan adalah mengenai pelaku, aktifitas dan dampak yang akan diakibatkan dari aktifitas yang dilakukan, sehingga dapat diketahui segala keutuhan yang diperlukan.

1. Kegiatan utama

a) Pameran

Pameran adalah kegiatan yang memamerkan sepeda motor untuk diperkenalkan kepada masyarakat. Biasanya para dealer yang menyewa gedung ini mengadakan "launching" yaitu mengundang para konsumen yang sudah menjadi langganan dalam membeli untuk melihat dan menarik pengunjung yang lainnya. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1. Kegiatan pameran

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Sales	Pemberian informasi kepada pengunjung Memperkenalkan produk terbaru yang dijual	Meja, kursi, komputer	Memerlukan keleluasaan gerak untuk memberikan informasi kepada pengunjung dan penunjukkan materi yang dipamerkan.	-
Penata dekorasi	Penataan materi berupa sepeda motor dipajang	Tempat untuk meletakkan sepeda motor	Keluasaan gerak untuk menata sepeda motor maupun materi lainnya. Mengeluarkan kotoran debu dari materi yang ditata.	-
Pengunjung	Melihat-lihat dan mencari informasi	Materi yang dipamerkan	Keleluasaan gerak untuk melihat. Membutuhkan penghawaan yang baik. Dapat leluasa melihat baik dari luar kedalam maupun dalam kedalam bangunan itu sendiri. Membutuhkan suasana jauh dari kebisingan.	-

Sumber : analisis pada dealer jalan Kaliurang

b) Jual beli

Jual beli adalah bentuk kegiatan yang menjadi kegiatan utama showroom dimana showroom merupakan salah satu sisi komersil yang mempunyai tujuan untuk mendapatkan keuntungan dengan adanya transaksi dari pembelian sepeda motor. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2. Kegiatan jual beli

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Pengunjung	Pengamatan terhadap materi yang dijual	Sepeda motor	Memerlukan keleluasaan gerak untuk mengamati materi	-
Konsumen dan sales	Penawaran dan transaksi	Meja, kursi, lemari dan komputer	Sifat kegiatan terjadi pembicaraan yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan	-

Sumber : analisis pada dealer sepeda motor di jalan Kaliurang

c) Perbengkelan

Perbengkelan adalah kegiatan yang sifatnya teknis dan menunjang keberadaan showroom. Kegiatan ini mencakup perbaikan-perbaikan terhadap sepeda motor dan mempersiapkan sepeda motor yang sudah laku. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

Tabel 2.3. Kegiatan perbengkelan

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Kasir	Pembayaran	Meja, kursi dan komputer	Penerimaan uang dari konsumen untuk pembayaran	-
Mekanik	Penerimaan pengembalian	Pena, kertas, nota	Pencatatan nomor kendaraan dan perihal kerusakan	-
Mekanik	Perbaikan kerusakan sepeda motor	Obeng, tang, kunci, backup dan kompresor pengisi udara	Mengeluarkan suara dan asap, debu dan kotoran olie	Mengakibatkan kebisingan polusi udara dan lantai yang kotor.
Mekanik	Penggantian olie	Idem	Idem	Idem
Mekanik	Penggantian spareparts	Idem	Idem	Idem
Pengunjung	Memberikan sepeda motor menunggu menguji coba membayar	Sepeda motor Kursi, televisi Lahan uji coba Kursi	Mebutuhkan keleluasaan gerak untuk membawa sepeda motor Mebutuhkan suasana yang nyaman dalam penghawaan dan hiburan yang menarik Mebutuhkahn aksisibilitas yang lancara	-

Sumber : analisis

d) Modifikasi

Modifikasi adalah jenis kegiatan yang menyangkut hobby untuk merenovasi sepeda motor sesuai dengan keinginan klien. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

Tabel 2.4. Kegiatan modifikasi

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Kasir	Pembayaran	Meja, kursi, komputer	Menerima pembayaran uang dari konsumen	-
Mekanik	Penerimaan/pengembalian sepeda motor	Meja, kursi, komputer	Pencatatan nomor kendaraan yang akan dimodifikasi	-
Sales	Konsultasi perihal modifikasi Penjualan spareparts	Idem	Idem	-
Mekanik	Pemasangan aksesoris	Obeng, tang, kunci backup, kompressor penisis udara.	Mengeluarkan debu, kotoran olie dan suara yang keras akibat dari bunyi sepeda motor yang dikeluarkan	Mengakibatkan kebisingan, polusi udara dan kotoran zat kimia lainnya
Mekanik	Penggantian spareparts	Idem	Idem	Menimbulkan suara, asap dan debu
Mekanik	Penggantian warna/pengecatan	Obeng, tang, kunci kompresor, sprayer, meja kerja, penggantung dan cat.	Idem	Mengeluarkan bau dan kotoran sisa cat
Pengunjung	Memberikan sepeda motor Memilih spareparts Menunggu Menguji coba Membayar	Sepeda motor, kursi, Televisi, spareparts	Memerlukan aksisibilitas yang lancar untuk pergerakan. Memerlukan fasilitas hiburan untuk menunggu Memerlukan kenyamanan dalam penghawaan	-

Sumber : analisis

e) Test drive

Test drive adalah bentuk kegiatan yang menguji kelayakan sepeda motor untuk dijalankan, baik setelah dibeli atau diperbaiki. Proses kegiatan yang terjadi adalah :

Tabel 2.5. Kegiatan test drive

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Mekanik	Pengecekan sepeda motor	Obeng, tang, kunci, test ban.	Mengeluarkan suara akibat pengecatan	Mengakibatkan kebisingan
Mekanik dan klien	Pengujian dijalan	Jalan beraspal	Mengeluarkan suara, debu dan kotoran-kotoran asap	Mengakibatkan kebisingan dan polusi udara

Sumber : analisis

2. Kegiatan penunjang

a) Game

Game adalah bentuk kegiatan yang menyangkut hoby untuk untuk bermain ketangkasan dalam permainan game tentang sepeda motor. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

Tabel 2.6. Kegiatan game

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Kasir	Penerimaan pembayaran untuk mendapatkan koin	Meja, kursi, komputer	Memberikan koin setelah pembayaran	-
Pengunjung	Permainan game	Game	Mengeluarkan suara yang gaduh dan banyaknya pergerakan manusia yang bermain game	Mengakibatkan kebisingan dan keramajan
Teknisi	Perbaikan game	Obeng, tang, kunci, test per, dll	Memerlukan keamanan yang cukup	Mengeluarkan stroom dan kotoran

Sumber : analisis

b) Pertunjukkan film

Pertunjukkan film adalah bentuk kegiatan untuk memutar film tentang sejarah perkembangan sepeda motor dari berbagai film tentang perlombaan sepeda motor atau road race dari seluruh dunia. Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

Tabel 2.7. Kegiatan film

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Tim pertunjukan film	Pemberian informasi pemutarabn film	Meja, kursi, komputer Layar, speaker, proyektor	Memberikan informasi tentang pemutaran film yang akan ditayangkan Menampilkan pertunjukan film Membutuhkan ketenangan dan akustik ruang	- menimbulkan suara yang keras
Pengunjung	Melihat pertunjukan	Pertunjukan film	Membutuhkan tempat duduk untuk menonton	-

Sumber : analisis

c) Cafeteria

Cafeteria adalah bentuk kegiatan yang melayani kegiatan beristirahat para pengunjung sambil menikmati menu masakan yang diinginkan.

Tabel 2.8.a. Kegiatan cafeteria

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Kasir	Penerimaan pesanan menu yang diinginkan	Meja, Kursi, Komputer	Mencatat menu yang diinginkan dan memberikannya pada konsumen sebagai nota pembayaran	-
Koki	Penibuatan menu	Kompore, pisau, wajan, panci	Mengeluarkan kotoran asap dan panas api	Mengakibatkan polusi udara dan hawa panas dari kompor.
Pelayan	Penyajian menu	Nampan	Menuntut pergerakan yang luar biasa	-

Sumber : analisis

Tabel 2.8.b. Lanjutan tabel 2.8.a.

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN		DAMPAK
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	
Kasir	Menerima pembayaran	Meja, kursi, komputer	Memerlukan keleluasaan dalam bergerak	
Pengunjung	Menerima menu dan menerima nota pembayaran Membayar Menyerahkan Menunggu	Nota pembayaran, kursi, meja	Menuntut keleluasaan untuk pergerakan Memerlukan pemandangan dari dalam keluar maupun dari dalam itu sendiri. Memerlukan penghawaan untuk kenyamanan suasana	

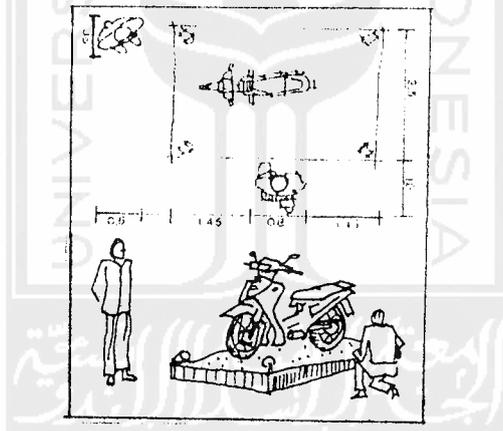
Sumber : analisis

2.1.4.3. Alur kegiatan

Program aktifitas yang akan diwadahi pada pusat showroom sepeda motor di Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan Pameran

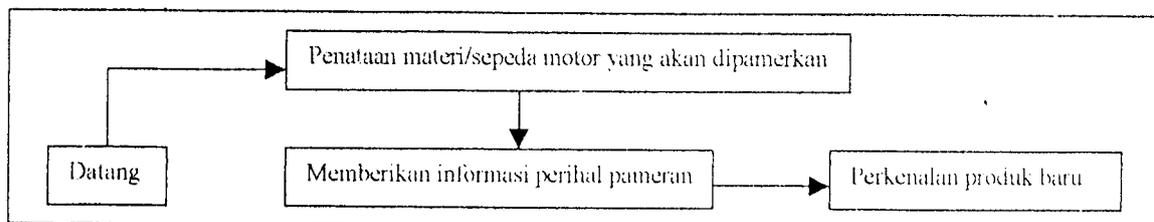
Berdasarkan analisis maka proses kegiatan yang akan terjadi adalah :



Gambar 2.3. Kegiatan pameran sepeda motor

Sumber : observasi lapangan

a) Sales dan penata dekorasi



Gambar 2.4. Skema kegiatan pameran

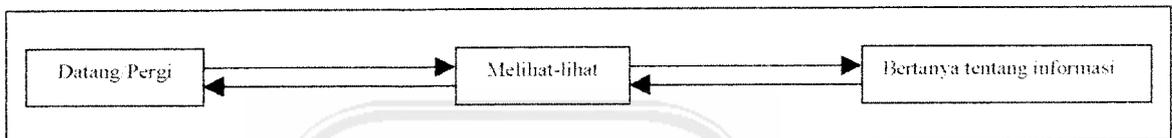
Sumber : analisis

Dari Gambar skema di atas dapat dibahas beberapa hal yaitu :

Tahap awal yang dilakukan adalah menata materi berupa sepeda motor yang dipajang untuk dipamerkan, yang dilakukan oleh bagian penata dekorasi. Peralatan yang diperlukan berupa tempat meja untuk peletakan sepeda motor. Untuk menata meja ini diperlukan sirkulasi yang lancar. Kemudian tahap yang kedua adalah memberikan informasi kepada pengunjung perihal pameran yang akan dilangsungkan, pelakunya adalah bagian sales, sedangkan tahap terakhir adalah memperkenalkan produk-produk terbaru sepeda motor.

b) Pengunjung

Skema proses kegiatan pada pengunjung adalah sebagai berikut :



Gambar 2.5. Skema kegiatan pengunjung

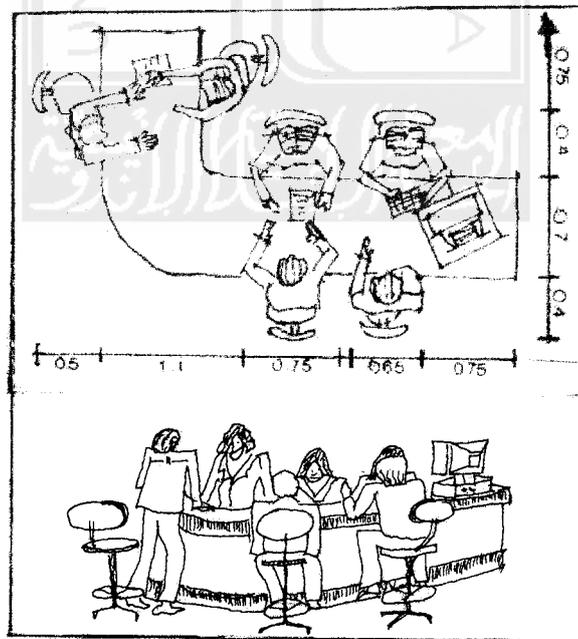
Sumber : analisis

Dari gambar skema di atas hal yang perlu dibahas yaitu :

Tahap pertama yang dilakukan pengunjung datang untuk melihat-lihat kemudian menanyakan tentang hal yang belum diketahui. Karakter kegiatan ini memerlukan aksesibilitas yang lancar untuk pergerakan dalam melihat-lihat pameran.

2. Kegiatan jual beli

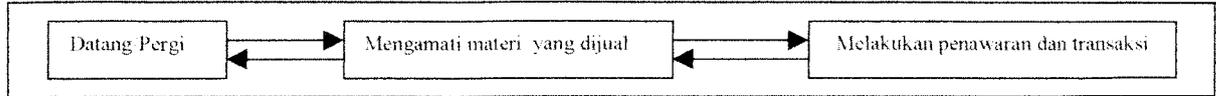
Proses kegiatan jual beli seperti yang terjadi pada gambar berikut ini



Gambar 2.6. Kegiatan jual beli

Sumber : analisis standart Neufert

Skema proses kegiatan yang terjadi pada kegiatan jual beli adalah sebagai berikut :



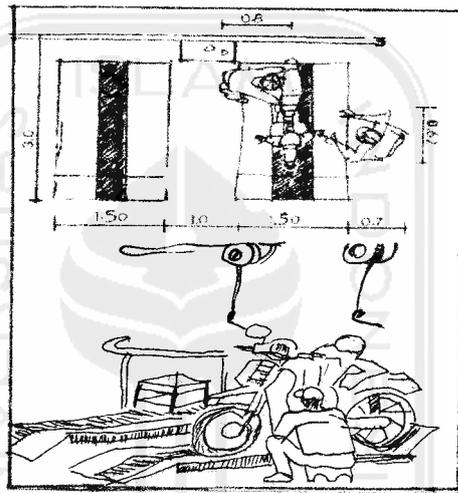
Gambar 2.7. Skema kegiatan jual beli

Sumber : analisis

Kegiatan ini dilakukan antar konsumen dan sales, tujuannya adalah mencapai kesepakatan dalam harga untuk terjadi transaksi pembelian sepeda motor. Tahap yang pertama dilakukan konsumen adalah melakukan pengamatan terhadap materi yang dipamerkan kemudian bermusyawarah untuk melakukan transaksi.

3. Kegiatan perbengkelan dan uji coba

Gambar proses kegiatan yang terjadi pada perbengkelan adalah :



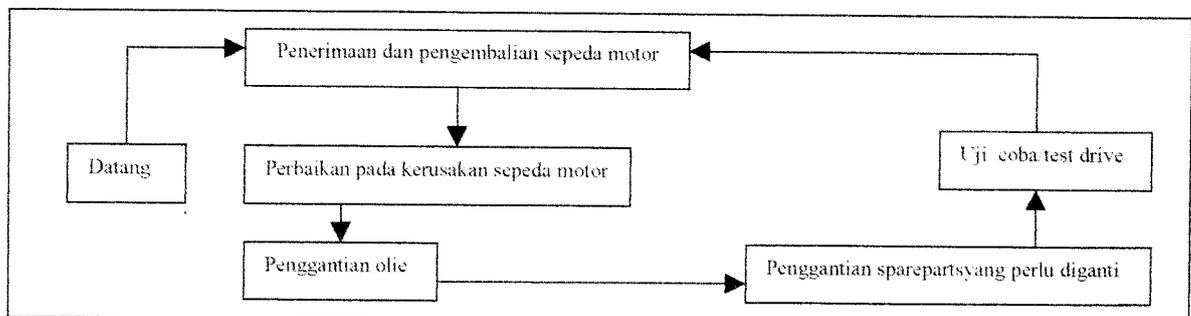
Gambar 2.8. Kegiatan perbengkelan pada workshop

Sumber : obersvasi lapangan

Skema proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :

a) Tim pada kegiatan bengkel

Skema kegiatan tim pada perbengkelan adalah :



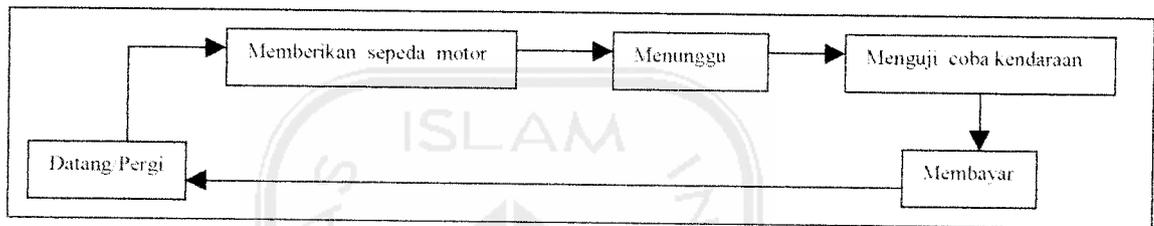
Gambar 2.9. Skema proses kegiatan tim perbengkelan

Sumber : analisis

Dari gambar skema hal yang perlu dibahas adalah :

Tahap pertama yang dilakukan adalah menerima dan mencatat perihal kerusakan yang terjadi pada sepeda motor, setelah itu diserahkan kepada mekanik untuk memperbaikinya pada workshop yang disediakan, kegiatan berikutnya adalah berikutnya mengganti olie, kemudian mengganti spareparts jika perlu diganti. Pada kegiatan ini mengeluarkan suara dan kotoran seperti debu dan olie, diatasi dengan cara melakukan pembuangan melalui pipa pembuangan yang terdapat mesin penyedot. Sedangkan olie ditampung dalam bak penampungan. Tahap terakhir adalah melakukan test uji coba bersama dengan konsumen pada lahan uji coba.

b) Konsumen



Gambar 2.10. Skema proses kegiatan konsumen

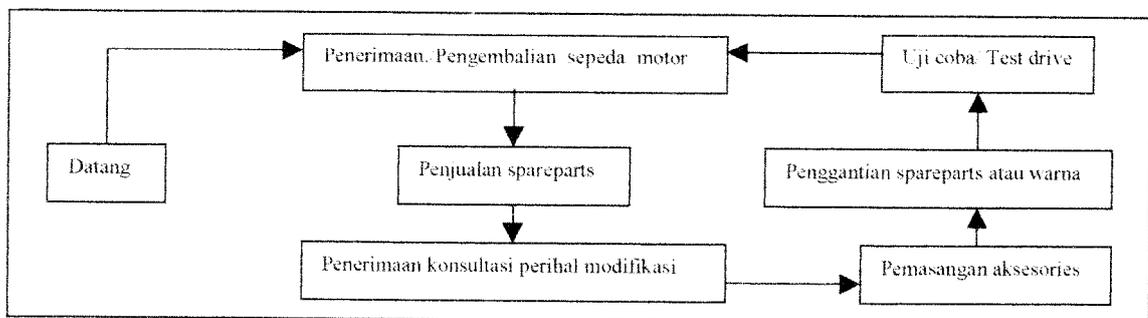
Sumber : analisis

Tahap pertama yang dilakukan adalah konsumen memberikan sepeda motor yang akan diservis kepada bagian Frontdesk dan menceritakan perihal kerusakannya. Kemudian tahap berikutnya adalah menunggu pada ruang tunggu yang sudah disediakan. Setelah mendapat informasi dari mekanik bahwa sepeda motor selesai diperbaiki kemudian menguji coba kendaraan. Jika sudah layak untuk dicoba dan dijalankan kemudian tahap terakhir adalah membayar pada kasir.

4. Kegiatan modifikasi

Gambar kegiatan modifikasi sama dengan yang terjadi pada workshop perbengkelan. Sedangkan skema kegiatan yang terjadi pada kegiatan modifikasi adalah sebagai berikut :

a) Tim pada kegiatan modifikasi



Gambar 2.11. Skema kegiatan tim modifikasi

Sumber : analisis

Dari gambar skema di atas hal-hal yang perlu dibahas adalah sebagai berikut :

Tahap penerimaan adalah menerima sepeda motor yang akan dimodifikasi serta mencatat perihal yang harus dimodifikasi berdasarkan informasi dari konsumen.

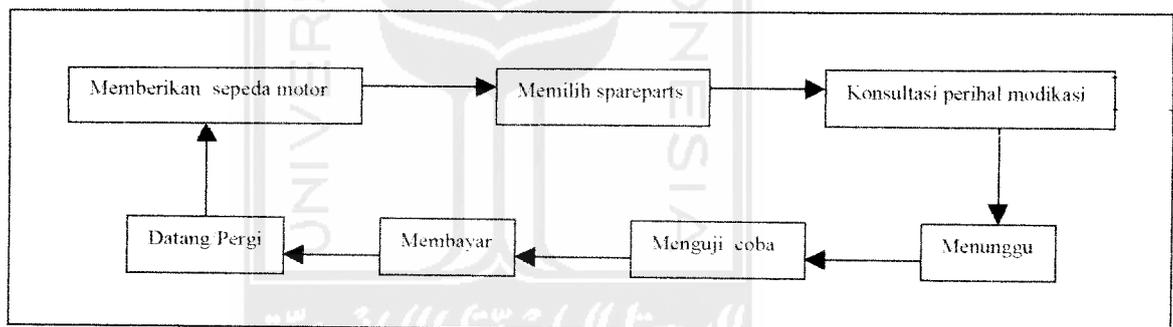
Tahap penjualan spareparts adalah spareparts modifikasi yang dijual oleh bagian counter. Peralatan yang diperlukan adalah rak, lemari, meja dan komputer untuk menyimpan materi yang dijual.

Tahap penerimaan konsultasi adalah memberikan informasi berupa perihal modifikasi yang ditanyakan oleh konsumen kepada bagian penjualan. Karakter kegiatannya berupa pembicaraan untuk menerima masukan berupa perihal modifikasi sepeda motor.

Tahap berikutnya adalah pemasangan aksesories yaitu pemasangan bagian spareparts modifikasi sesuai dengan permintaan konsumen. Karakter kegiatan ini mengeluarkan kotoran berupa debu dan olie.

b) Pengunjung

Gambar skema kegiatan pengunjung adalah sebagai berikut :



Gambar 2.12. Skema kegiatan pengunjung modifikasi

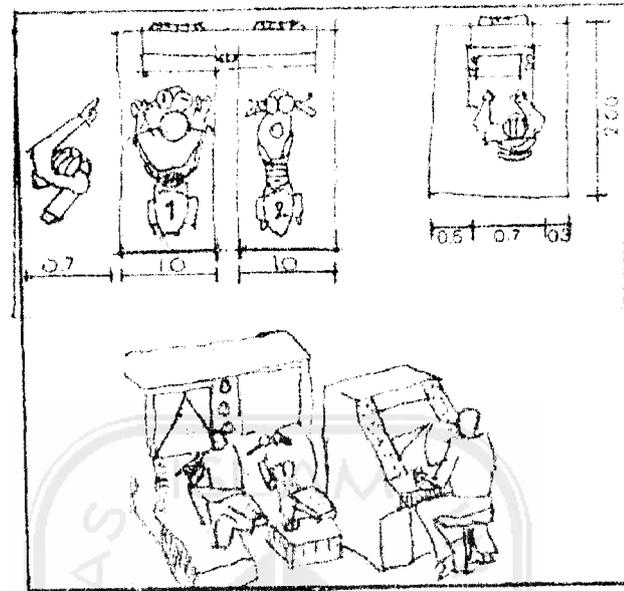
Sumber : analisis

Dari gambar skema di atas ada beberapa hal yang perlu dibahas :

Tahap pertama yang dilakukan adalah memberikan sepeda motor kepada bagian penerimaan kemudian mulai memilih spareparts modifikasi yang akan diganti. Setelah itu tahap berikutnya adalah konsultasi perihal spareparts yang harus diganti dengan bagian mekanik. Setelah berkonsultasi kemudian menunggu sepeda motor yang sedang diperbaiki oleh mekanik yang dilanjutkan dengan menguji coba sepeda motor jika sudah selesai diperbaiki. Seandainya terjadi kesepakatan tentang kelayakan sepeda motor dalam menguji coba kemudian konsumen membayar semua biaya perbaikan dibagian kasir

5. Kegiatan game

Gambar kegiatan game yang terjadi adalah sebagai berikut

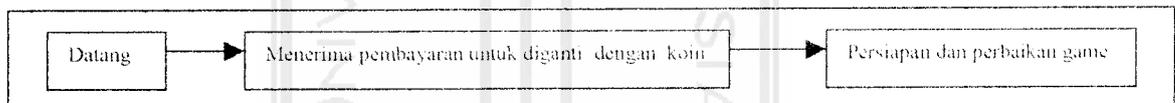


Gambar 2.13. Kegiatan game

Sumber : analisis

Skema kegiatan pada game adalah sebagai berikut :

a) Tim pada kegiatan game



Gambar 2.14 Skema kegiatan tim pada kegiatan game

Sumber : analisis

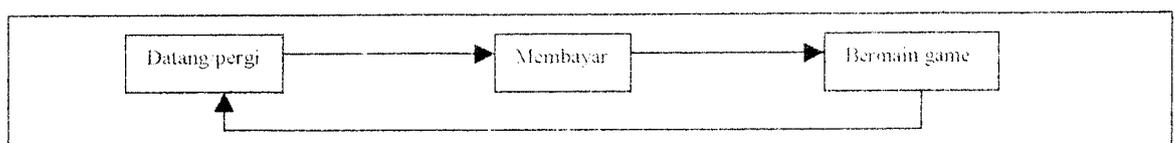
Dari gambar skema di atas ada beberapa hal yang perlu dibahas yaitu :

Tahap yang dilakukan adalah menerima pembayaran dari pengunjung yang akan bermain game. Pelaku pada kegiatan ini adalah kasir.

Kegiatan berikutnya adalah yang dilakukan oleh bagian teknis, jika terjadi kerusakan pada game maka bagian inilah yang akan memperbaikinya.

b) Pengunjung

Gambar skema kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :



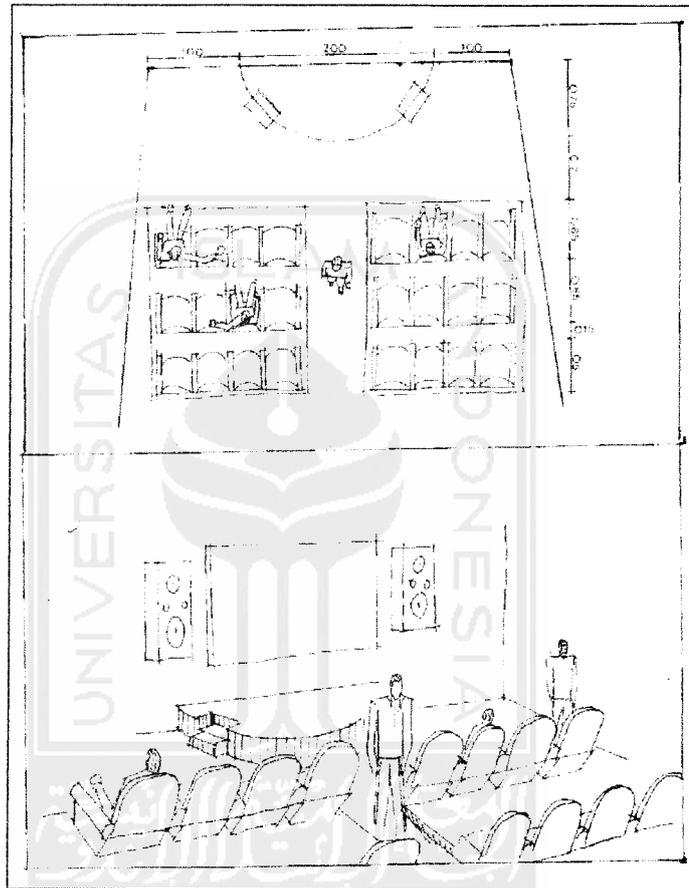
Gambar 2.15 Skema kegiatan pengunjung game

Sumber : analisis

Dari gambar skema di atas kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung adalah membayar uang bermain dengan menggantikannya menjadi koin, setelah itu bermain game. Karakter kegiatan ini membutuhkan sirkulasi yang lancar agar pengunjung dapat leluasa bergerak untuk bermain game-game yang lain. Selain itu perlu penghawaan yang berguna untuk kenyamanan pengunjung.

6. Kegiatan pertunjukkan film

Gambar kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :



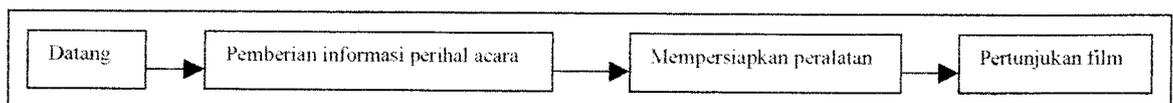
Gambar 2.16. Kegiatan pertunjukan film

Sumber : analisis

Skema kegiatan pada pertunjukkan film adalah sebagai berikut :

a) Tim perfilman

Gambar skema kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :



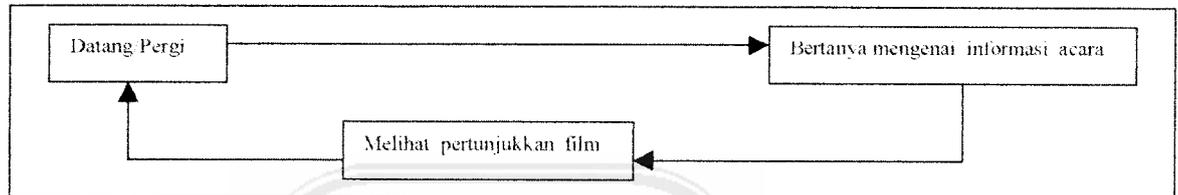
Gambar 2.17. Skema kegiatan perfilman

Sumber : analisis

Dari gambar skema di atas kegiatan yang pertama dilakukan adalah memberikan informasi kepada pengunjung perihal kegiatan pertunjukkan film oleh bagian sales. Sebelum film dimulai hal yang harus dilakukan adalah mempersiapkan peralatan yang diperlukan seperti proyektor, layar dan pita film. Setelah semua hal tersebut dipersiapkan maka tahap selanjutnya film yang ditayangkan secara bergantian dari tentang perkembangan sejarah sepeda motor sampai perlombaan road race di seluruh dunia.

b) Pengunjung

Gambar skema kegiatan pengunjung adalah sebagai berikut :



Gambar 2.18. Skema kegiatan pengunjung perfilman

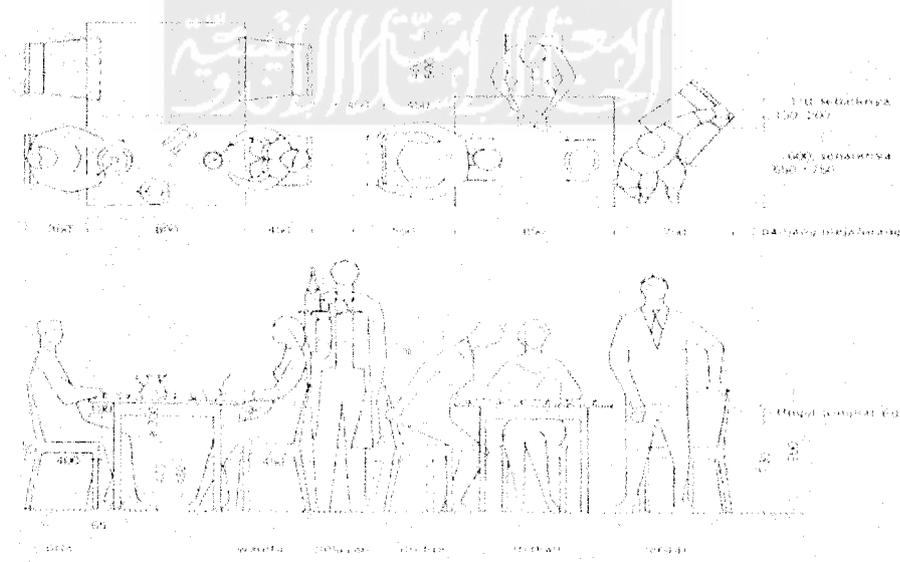
Sumber : analisis

Dari gambar skema di atas kegiatan yang pertama dilakukan adalah :

Pengunjung pada pertunjukan film sebelum menonton menanyakan terlebih dahulu kepada bagian informasi perihal film yang akan ditayangkan serta judul film. Karakter kegiatan ini adalah pengunjung menonton sambil duduk atau bisa berdiri oleh karena itu diperlukan penghawaan buatan yang dapat memberikan kenyamanan suasana dan sirkulasi yang lancar untuk keeluasaan gerak.

7. Kegiatan cafetaria

Gambar kegiatan yang terjadi adalah :

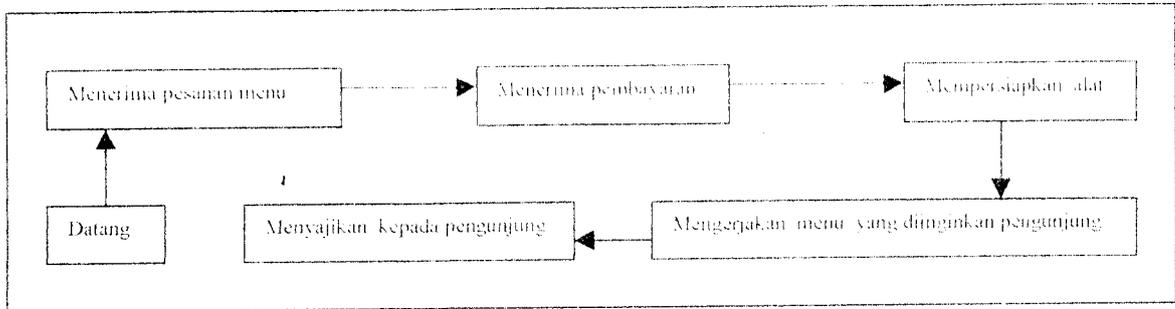


Gambar 2.19. Proses kegiatan di cafetaria

Sumber : Standart Neufferst

a) Tim pengelola cafetaria

Proses kegiatan yang terjadi adalah sebagai berikut :



Gambar 2.20 Skema kegiatan pengelola cafetaria

Sumber : analisis

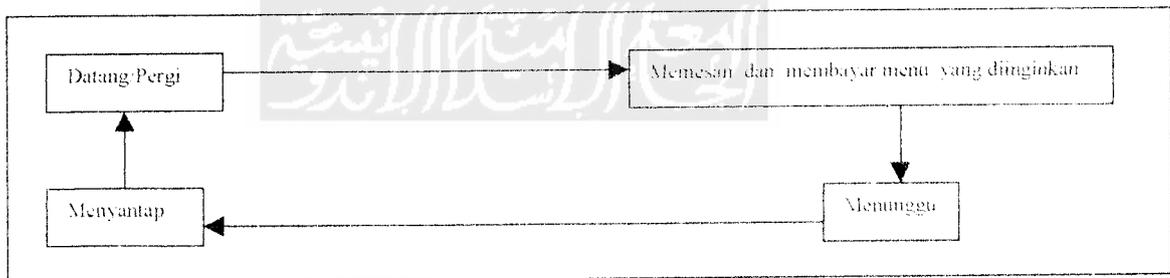
Bagian dapur menerima pesanan menu dari pengunjung dan membuat nota yang dipergunakan untuk slip pembayaran pada bagian kasir, setelah itu nota pembayaran diserahkan kepada bagian dapur untuk membuktikan bahwa sudah terjadi pembayaran.

Tahap selanjutnya bagian dapur mempersiapkan alat yang akan digunakan seperti pisau, wajan, panci dan sebagainya. Selanjutnya membuat menu yang diinginkan pengunjung. Karakter pada kegiatan ini menghasilkan kotoran dari sisa masakan dan asap yang dapat mengakibatkan polusi udara.

Kemudian tahap terakhir setelah menu dibuat adalah menyiapkan hidangan yang disajikan oleh pelayan cafetaria.

b) Pengunjung

Proses kegiatan pengunjung yang terjadi adalah sebagai berikut :



Gambar 2.21 Skema kegiatan pengunjung

Sumber : analisis

Dari gambar skema di atas kegiatan yang dilakukan pengunjung adalah sebagai berikut :

Tahap pertama yang harus dilakukan adalah memesan menu kepada bagian dapur, setelah itu membayar pada kasir dengan menunjukkan nota pembayaran yang harus dibayar dan mengembalikannya kembali kepada bagian dapur.

Tahap berikutnya adalah menunggu, karakter kegiatannya adalah memerlukan pemandangan dari dalam ruangan cafetaria menuju keruangan showroom-showroom dan pepadangan ke arah luar bangunan terutama gunung merapi. Setelah beberapa lama menunggu, kemudian pelayan menyajikan kepada pengunjung.

2.2. Kriteria lokasi dan site pusat showroom sepeda motor yang atraktif dan rekreatif

2.2.1. Kriteria-kriteria lokasi

Kriteria-kriteria lokasi adalah faktor yang sangat menentukan dimana pengunjung dapat mengatakan hal tersebut menarik untuk dapat dikunjungi. Kriteria-kriteria lokasi tersebut adalah¹¹

1. Kecukupan lahan

Dari banyaknya kegiatan yang akan dicapai maka hal yang terpenting adalah kecukupan lahan yang disediakan dan dimungkinkan dapat dikembangkan pada masa yang akan datang.

2. Tingkat aksesibilitas

Faktor-faktor yang mempengaruhi aksesibilitas adalah :

a) Jarak pencapaian, diukur dengan menggunakan waktu tempuh. Misalnya lokasi A dapat ditempuh dengan menggunakan kendaraan bermotor dari pusat kota sekitar 15 menit sedangkan lokasi B sekitar 20 menit, maka nilai yang terbaik adalah lokasi A karena waktu yang ditempuh semakin meningkat.

b) Transportasi yaitu dapat dilalui baik kendaraan pribadi atau kendaraan umum maupun pejalan kaki.

3. Tingkat keramaian

Tingkat keramaian dibedakan menjadi tingkat keramaian tinggi, sedang dan rendah. Tingkat keramaian tinggi misalnya daerah pasar. Sedang seperti pada daerah yang banyak didirikan bangunan komersial. Rendah seperti pada daerah yang banyak didirikan bangunan pendidikan atau perkantoran. Showroom ini merupakan bangunan komersial sehingga sebaiknya dapat dikategorikan untuk tingkat keramaian sedang, karena banyak didirikan bangunan komersial.

4. Lingkungan

Lingkungan adalah keadaan sekitar lokasi ditinjau dari kondisi sosial, ekonomi dan budaya masyarakat yang dapat menerima atau mendukung dengan adanya pendirian bangunan.

5. Sarana utilitas

Sarana utilitas lingkungan antara lain berupa jaringan, jaringan drainase, jaringan air bersih, jaringan telepon dan lain-lain.

2.2.2. Kriteria -kriteria site

Kriteria-kriteria site adalah faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan site. Sedangkan pengertian site yang atraktif dan rekreatif adalah faktor-faktor yang mempunyai nilai lebih, sehingga dapat menarik minat pengunjung yang lebih banyak atau membuat nilai bangunan semakin tinggi. Dibawah ini adalah yang termasuk kriteria-kriteria pemilihan site¹² :

1. Ketersediaan lahan

Ketersediaan lahan adalah adanya lahan yang dapat digunakan untuk menampung atau mewadahi ruang dan kegiatan.

2. Pencapaian

Pencapaian adalah proses menuju site dengan ditinjau pada segi jarak dan transportasi.

3. Sarana dan prasarana

Hal ini mencakup jaringan utilitas yang ada pada site tersebut seperti jaringan telepon, drainase, air bersih dan kelistrikan.

4. View

View atau pemandangan adalah faktor untuk dapat menarik minat pengunjung untuk mengunjungi dilihat dari segi pandangan luar kedalam atau sebaliknya dari dalam keluar atau dari dalam menuju kebagian dalam lainnya.

5. Lingkungan site

Lingkungan site yaitu keadaan lingkungan site ditinjau dari kedekatan dengan permukiman penduduk, daerah perkantoran, daerah pendidikan atau daerah bangunan komersial.

6. Kondisi lahan

Kondisi lahan dapat mempengaruhi segi keatraktifan penampilan bangunan. Misalnya tanah yang berkontur dapat digunakan untuk meninggi-rendahkan ruang dari bangunan.

7. Posisi site

Posisi site adalah orientasi site terhadap arah mata angin seperti timur, barat, utara dan selatan.

¹¹ Louise G. Redstone. *New Dimensions in Shopping Centres and Stores*. tahun 1995.

¹² Analisis tapak. Edward T. White. Hal.27. Tahun 1991