

**BAB III**  
**PROGRAM RUANG PUSAT SHOWROOM SEPEDA MOTOR**  
**YANG ATRAKTIF DAN REKREATIF**

**3.1. Program ruang atraktif dan rekreatif**

**3.1.1. Kebutuhan ruang dan karakteristik ruang**

Dari berbagai macam pola kegiatan yang ada, maka kebutuhan ruang-ruang yang diperlukan meliputi beberapa kelompok. Yaitu:

1. Kelompok ruang kegiatan pengelola

Tabel 3.1. Kebutuhan ruang kegiatan pengelola

NO	JENIS RUANG	KARAKTER RUANG
1.	Ruang komisaris	Memerlukan suasana yang tenang dan penghawaan buatan
2	Ruang Puslitbang	Idem
3	Ruang direktur	Idem
4	Ruang sekretaris	Idem
5	Ruang manager	Idem
6	Ruang staf	Idem
7	Ruang supervisor	Idem
8	Ruang insurance	Idem
9	Ruang electric & cleaning service	Mengeluarkan kotoran debu dan peralatan
10	Ruang satpam	Memerlukan keterbukaan ruang dan sirkulasi yang lancar.

Sumber : analisis

2. Kelompok ruang kegiatan utama

Tabel 3.2.. Kebutuhan ruang kegiatan pameran dan jual beli

NO	JENIS RUANG	KARAKTER RUANG
1	Ruang pameran	Memerlukan pencahayaan yang berguna untuk menyinari materi Memerlukan penghawaan buatan berupa AC Memerlukan flow yang besar agar pengunjung dapat leluasa melihat-lihat materi Memerlukan penataan dekorasi yang atraktif
2	Ruang sales	Memerlukan penghawaan buatan.
3	Ruang piutang	Memerlukan penghawaan buatan
4	Ruang kasir	Memerlukan sirkulasi yang lancar agar mudah dalam bertransaksi dengan konsumen
5	Ruang programmer	Memerlukan sirkulasi yang lancar dan penghawaan buatan
6	Ruang book keeper	Memerlukan sirkulasi yang lancar dan penghawaan buatan
7	Ruang sekretaris	Memerlukan suasana yang tenang jauh dari kebisingan dan penghawaan buatan.
8	Ruang direktur	Memerlukan suasana yang tenang jauh dari kebisingan dan penghawaan buatan

Sumber : analisis

3. Kelompok ruang kegiatan penunjang  
 a) Kegiatan perbengkelan dan uji coba

Tabel 3.3. Kebutuhan ruang perbengkelan, modifikasi dan uji coba

NO	JENIS RUANG	KARAKTER RUANG
1	Workshop	Mengeluarkan asap, suara dan kotoran debu maupun olie.
2	Workshop modifikasi	Mengeluarkan asap, suara dan kotoran debu maupun olie.
3	Ruang penjualan spareparts	Mengeluarkan kotoran debu dan plastik sisa dari spareparts.
4	Ruang tunggu	Memerlukan penghawaan yang nyaman, hiburan dan ketenangan.
5	Frontdesk	Memerlukan sirkulasi yang lancar dan kenyamanan dalam bertransaksi.
6	Ruang kepala bengkel	Memerlukan ketenangan dan penghawaan yang baik.
7	Ruang kepala mekanik	Memerlukan ketenangan dan penghawaan yang baik.
8	Ruang mekanik	Memerlukan ketenangan dan penghawaan yang baik
9	Ruang meeting mekanik	Memerlukan ketenangan yang jauh dari kebisingan.
10	Ruang ganti pakaian ( <i>locker</i> )	Memerlukan privasi yang tinggi.

Sumber : observasi lapangan

- b) Kegiatan game

Tabel 3.4. Kebutuhan ruang kegiatan game

NO	JENIS RUANG	KARAKTER RUANG
1	Kasir	Memerlukan sirkulasi yang lancar agar dapat bertransaksi dengan pengunjung.
2	Ruang teknisi	Memerlukan sirkulasi yang lancar untuk mengeluarkan alat-alat perbaikan game.
3	Ruang game	Mengeluarkan suara dan memerlukan penghawaan yang baik dan sirkulasi yang lancar.

Sumber : analisis

- c) Kegiatan pertunjukan film

Tabel 3.5. Kebutuhan ruang pertunjukan film

NO	JENIS RUANG	KARAKTER RUANG
1	Auditorium	Memerlukan ruang yang cukup untuk dapat menampung kursi untuk menonton.
2	Stage	Berbentuk panggung yang terdapat layar dan speaker untuk pertunjukkan film.

Sumber : Standart neufert

- d) Kegiatan cafeteria

Tabel 3.6. Kebutuhan ruang cafeteria

NO	JENIS RUANG	KARAKTER RUANG
1	Kasir	Memerlukan sirkulasi yang lancar agar leluasa dalam bertransaksi dengan konsumen
2	Ruang cafeteria	Memerlukan penghawaan yang baik, sirkulasi yang lancar dan penerangan yang cukup.
3	Dapur	Mengeluarkan asap dan kotoran dari sisa masakan.

Sumber : standart neufert

## e) Kegiatan penunjang

Tabel 3.7. Kebutuhan ruang penunjang

NO	JENIS RUANG	KARAKTER RUANG
1	Parkir pengelola a) Mobil b) Sepeda motor	Memerlukan sirkulasi yang lancar baik parkir mobil maupun sepeda motor. Memerlukan penataan parkir dan pemisahan sepeda motor dan mobil dengan jelas. Mengeluarkan kebisingan dan polusi udara dari asap kendaraan.
2	Parkir penyewa gedung a) Mobil b) Sepeda motor	Memerlukan kejelasan tanda yang membedakan dengan parkir-parkir yang lain. Memerlukan sirkulasi yang lancar baik parkir mobil maupun sepeda motor. Memerlukan penataan parkir dan pemisahan sepeda motor dan mobil yang jelas Mengeluarkan kebisingan dan polusi udara berupa asap dari kendaraan.
3	Parkir pengunjung a) Mobil b) Sepeda motor	Memerlukan penataan parkir dan pemisahan yang jelas antara parkir sepeda motor dan mobil. Memerlukan sirkulasi yang lancar baik parkir mobil dan sepeda motor. Mengeluarkan kebisingan dan polusi udara berupa asap kendaraan.
4	Musholla	Memerlukan ruang yang jauh dari kebisingan
5	Lavatory	Memerlukan ruang yang mempunyai privasi yang tinggi

Sumber : standart Neufert

**3.1.2. Sirkulasi**

Sirkulasi manusia dan barang dalam bangunan harus sesuai dengan pola-pola kegiatan yang dilakukannya. Dimensi dan kualitas yang menjadi tuntutan dimungkinkan untuk dipenuhi. Dalam penataan sirkulasi perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

1. Kemudahan pencapaian ke segala arah
2. Sirkulasi harus mendukung kenyamanan.

Sirkulasi pada pusat showroom sepeda motor di Yogyakarta dibedakan menjadi 2 yaitu sirkulasi vertikal dan horisontal.

**3.1.3. Hubungan ruang dan pengelompokan ruang**

## 1. Hubungan ruang

Penataan ruang menyangkut penyusunan, pengaturan dan pengelompokan ruang yang benar-benar dapat menjamin kelancaran proses kegiatan sehingga terbentuk ruang yang efektif dan efisien. Pertimbangan hubungan ruang dapat dilihat dari<sup>13</sup> :

- a) Kontinuitas penggunaan ruang bagi segala aktifitas showroom ini.
- b) Fungsi ruang itu sendiri.
- c) Pengaruh aktifitas sebuah ruang yang tidak mengganggu aktifitas ruang lain.

Setelah mengetahui beberapa pertimbangan ruang maka langkah selanjutnya adalah merencanakan hubungan antar ruang tersebut. Hubungan antar ruang dapat berupa :

<sup>13</sup> Edward T. White, tata atur, ITB Bandung, hal. 47

a) Hubungan ruang yang erat sekali

Merupakan ruang yang saling membutuhkan baik dalam aktifitas maupun penggunaannya. Perwujudannya dapat berupa batasan antara ruang yang tidak begitu terasa baik itu sirkulasi ataupun visual dan adanya akses yang besar serta langsung antara ruang tersebut. Terlihat pada hubungan ruang pada tiap unitnya. Pada hubungan ruang ini diberi nilai "3"

b) Hubungan ruang yang kurang erat

Ruang yang saling membutuhkan tetapi tidak rutin dan kontinyu. Dapat dikarenakan pentahapan kerja yang memerlukan koordinasi pada tahap tertentu. Sehingga perwujudannya dapat berupa adanya batasan yang cukup terasa antar ruang tersebut, akses ruang tidak langsung dan penyaringan visual antar ruang. Pada hubungan ruang diberi nilai "2"

c) Ruang yang tidak berhubungan.

Ruang yang dalam aktifitas dan penggunaannya memang tidak saling membutuhkan, hanya batas koordinasi. Sehingga tidak ada akses langsung antara ruang tersebut, baik sirkulasi ataupun visual. Pada hubungan ruang ini diberi nilai "1"

2. Pengelompokan ruang.

Pengelompokan ruang pada pusat showroom sepeda motor dapat dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan karakter kegiatan yang ada diwadahnya. Pembagian ruang tersebut berdasarkan :

a) Sifat privasi ruang

Yaitu pengelompokan ruang berdasarkan privasi tiap ruang. Pembagiannya meliputi, privat, semi privat dan publik.

b) Tingkat kebisingan

Yaitu pengelompokan ruang ditinjau dari sudut keramaian yang menimbulkan suara baik itu suara dari manusia maupun dari peralatan kerja.

c) Sirkulasi

Yaitu pengelompokan ruang ditinjau dari segi sirkulasi horizontal dan vertikal

### 3.1.4. Organisasi ruang

Organisasi ruang pada pusat showroom sepeda motor ini mengacu kepada beberapa pertimbangan :

1. Keterkaitan yang saling mendukung antar ruang.

2. Kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan sirkulasi maupun penghawaan
3. Fungsi-fungsi khusus dan fungsi-fungsi serupa dari ruang sehingga dapat dikelompokkan.
4. Mudah dicapai atau dilihat.

Organisasi ruang ini disusun berdasarkan pada :

1. Pengelompokkan ruang.
2. Hubungan ruang.
3. Sirkulasi ruang.

### 3.1.5. Program ruang pusat showroom sepeda motor yang atraktif dan rekreatif

#### 1. Kebutuhan ruang

Macam kebutuhan ruang pada pusat showroom sepeda motor baik ruang untuk kegiatan pengelola, pameran, perbengkelan, modifikasi, uji coba, dan hiburan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.8. Kapasitas dan besaran ruang pengelola

NO	JENIS RUANG	KAPASITAS (ORANG)	PERALATAN YANG DIWADAH	BESARAN STANDAR*	SIRKULASI 20 %	BESARAN **
1	Ruang komisaris	3 orang	1 set meja 3 kursi, 2 meja komputer dan 1 lemari	21 m <sup>2</sup>	4,2 m <sup>2</sup>	21 m <sup>2</sup>
2	Ruang Puslitbang	3 orang	1 set meja, 3 kursi 2 set meja komputer dan 1 lemari	21 m <sup>2</sup>	4,2 m <sup>2</sup>	21 m <sup>2</sup>
3	Ruang direktur	1 orang	1 set meja kursi 1 meja komputer, 1 lemari	6 m <sup>2</sup>	1,2 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>
4	Ruang tamu Direktur	3 orang	3 set meja kursi	9 m <sup>2</sup>	1,8 m <sup>2</sup>	9 m <sup>2</sup>
5	Ruang sekretaris	1 orang	1 set meja kursi, 1 meja komputer, 1 lemari	5 m <sup>2</sup>	1 m <sup>2</sup>	5 m <sup>2</sup>
6	Ruang tamu sekretaris	2 orang	2 set meja kursi	2 m <sup>2</sup>	0,4m <sup>2</sup>	2 m <sup>2</sup>
7	Ruang manager (4 orang)	1 orang	1 set meja kursi, 1meja komputer, 1 lemari	10 m <sup>2</sup>	2,4 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>
8	Ruang staf (2 orang)	1 orang	1 set meja kursi, 1 meja komputer, 1 lemari	14 m <sup>2</sup>	2,8 m <sup>2</sup>	14 m <sup>2</sup>
9	Ruang supervisor (2 orang)	1 orang	1 set meja kursi, 1 meja komputer, 1 lemari	6 m <sup>2</sup>	1,2 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>
10	Ruang insurance	3 orang	3 set meja kursi, 3 set meja komputer, 1 lemari	8m <sup>2</sup>	1,6 m <sup>2</sup>	8 m <sup>2</sup>
11	Ruang electric & Cleaning service	3 orang	3 set meja kursi, 2 lemari	9 m <sup>2</sup>	1,8 m <sup>2</sup>	9m <sup>2</sup>
12	Ruang satpam	4 orang	4 set mej akursi 2 kursi tamu, 1 televisi	9 m <sup>2</sup>	1,8 m <sup>2</sup>	9 m <sup>2</sup>

Sumber : \*Standart Neuferti \*\* Observasi lapangan

Tabel 3.9. Kapasitas dan besaran ruang kegiatan pameran dan jual beli

NO	JENIS RUANG	KAPASITAS (ORANG)	PERALATAN YANG HARUS DIWADAIHI	BESARAN STANDAR*	SIRKULASI 30 %	BESARAN **
1	Ruang pameran	3 S. motor	3 tempat peletakan sepeda motor	15 m <sup>2</sup>	11,25 m <sup>2</sup>	45 m <sup>2</sup>
2	Ruang sales	6 orang	1 set meja, 6 kursi, 2 komputer	14 m <sup>2</sup>	4,2 m <sup>2</sup>	14 m <sup>2</sup>
3	Ruang piutang	3 orang	3 set meja kursi, 1 lemari	-	6 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
4	Ruang kasir	3 orang	1 set meja kursi, 1 meja komputer, 2 kursi tamu	-	1,8 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>
5	Ruang programmer	3 orang	3 set meja kursi 3 meja komputer	-	1,8 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>
6	Ruang book keeper	3 orang	3 set meja kursi 3 meja komputer	-	6 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
7	Ruang direktur	1 orang	1 set meja kursi, 1 meja komputer, 2 kursi tamu	14 m <sup>2</sup>	3 m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>
8	Ruang sekretaris	1 orang	1 set meja kursi, 1 meja komputer, 2 kursi tamu	10 m <sup>2</sup>	1,4 m <sup>2</sup>	7 m <sup>2</sup>

Sumber : \* Standart Neufert \*\* observasi lapangan

Keterangan :

Pada standar Neufert ukuran pameran 1 sepeda motor adalah 1,5 x 2,5 m<sup>2</sup> dengan sirkulasi 20 %, sedangkan pada pusat showroom ini ditingkatkan menjadi 2,5 x 3,5 m<sup>2</sup> dengan sirkulasi 60 %. Pertimbangan untuk sirkulasi 60 % adalah untuk keleluasaan pengunjung dalam melihat-lihat pameran sepeda motor. Sedangkan untuk ukuran meja peletakkan ditambah dari ukuran standar dengan pertimbangan akan diberi lampu penerangan pada setiap sepeda motor. Kemudian pada setiap ruang pameran terdapat 3 buah sepeda motor dengan pertimbangan bahwa setiap merk terdapat 3 buah model atau seri yang berbeda.

Tabel 3.10. Kapasitas dan besaran ruang kegiatan perbengkelan, modifikasi dan uji coba

NO	JENIS RUANG	KAPASITAS (ORANG)	PERALATAN YANG HARUS DIWADAIHI	BESARAN STANDAR	SIRKULASI 30 %	BESARAN **
1	Workshop	10 S. motor	Penyedot, asap, back up, pengisi udara, tempat pembuangan olie	-	11,25 m <sup>2</sup>	48,75 m <sup>2</sup>
2	Workshop modifikasi	5 S. motor	Penyedot, asap, back up, pengisi udara, tempat pembuangan olie	-	5,625 m <sup>2</sup>	24,375 m <sup>2</sup>
3	Ruang penjualan spareparts	1 orang	1 set meja kursi komputer, 2 rak lemari	-	6 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
4	Ruang tunggu	30 orang	30 set kursi, 1 televisi	-	6 m <sup>2</sup>	30 m <sup>2</sup>
5	Frontdesk	3 orang	3 kursi, 1 set meja 1 komputer	-	4,5 m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>
6	Ruang kepala bengkel	3 orang	1 set meja kursi, 1 meja komputer, 1 lemari	14 m <sup>2</sup>	3 m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>
7	Ruang kepala mekanik	3 orang	1 set meja kursi, 1 meja komputer, 1 lemari	14 m <sup>2</sup>	3 m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>
8	Ruang mekanik	15 orang	15 set meja kursi	22,01 m <sup>2</sup>	6,6 m <sup>2</sup>	22,01 m <sup>2</sup>
9	Ruang meeting mekanik	17 orang	17 set kursi, 1 meja besar, 1 layar dan proyektor	15 m <sup>2</sup>	1,4 m <sup>2</sup>	27 m <sup>2</sup>
10	Ruang ganti pakaian	15 orang	15 lemari, 15 kamar pas	6 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
12	Ruang uji coba	4 S. motor	Jalan beraspal	-	150 m <sup>2</sup>	500 m <sup>2</sup>

Sumber : \* Standar Neufert \*\* Observasi lapangan

Tabel 3.11. Kapasitas dan besaran ruang kegiatan game

NO	JENIS RUANG	KAPASITAS (ORANG)	PERALATAN YANG DIEADAMI	BESARAN STANDAR	SIRKULASI 30 %	BESARAN **
1	Kasir	3 orang	3 kursi, 1 meja, 1 komputer	-	1,8 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>
2	Ruang teknisi	2 orang	1 lemari, 1 meja besar, 2 kursi	-	2,7 m <sup>2</sup>	9 m <sup>2</sup>
3	Ruang game	30 orang	30 game	(1 gm) 3 m <sup>2</sup>	(60%) 54 m <sup>2</sup>	144 m <sup>2</sup>

Sumber : \* Standar Neufert

\*\* Observasi lapangan

Tabel 3.12. Kapasitas dan besaran ruang kegiatan pertunjukan film

NO	JENIS RUANG	KAPASITAS (ORANG)	PERALATAN YANG DIWADAMI	BESARAN STANDAR*	SIRKULASI 30 %	BESARAN **
1	Auditorium	10 orang	10 kursi	6 m <sup>2</sup>	2,4 m <sup>2</sup>	8 m <sup>2</sup>
2	Stage	-	Layar, speaker, proyektor	3m <sup>2</sup>	0,9 m <sup>2</sup>	3 m <sup>2</sup>

Sumber : \* Standar Neufert

\*\* Observasi lapangan

Tabel 3.13. Kapasitas dan besaran ruang kegiatan cafeteria

NO	JENIS RUANG	KAPASITAS (ORANG)	PERALATAN YANG DIWADAMI	BESARAN STANDAR*	SIRKULASI 30 %	BESARAN **
2	Cafeteria + kasir	50 orang	13 set meja 50 kursi, 1set meja kasir, komputer	1,4x50=70	16,8 m <sup>2</sup>	84 m <sup>2</sup>
3	Dapur	10 dapur	10 kompor, wajan, panci, rak, lemari	1,4x10=14	3,36m <sup>2</sup>	16,8m <sup>2</sup>

Sumber : \* Standar Neufert

\*\* Observasi lapangan

Tabel 3.14. Kapasitas dan besaran ruang kegiatan penunjang

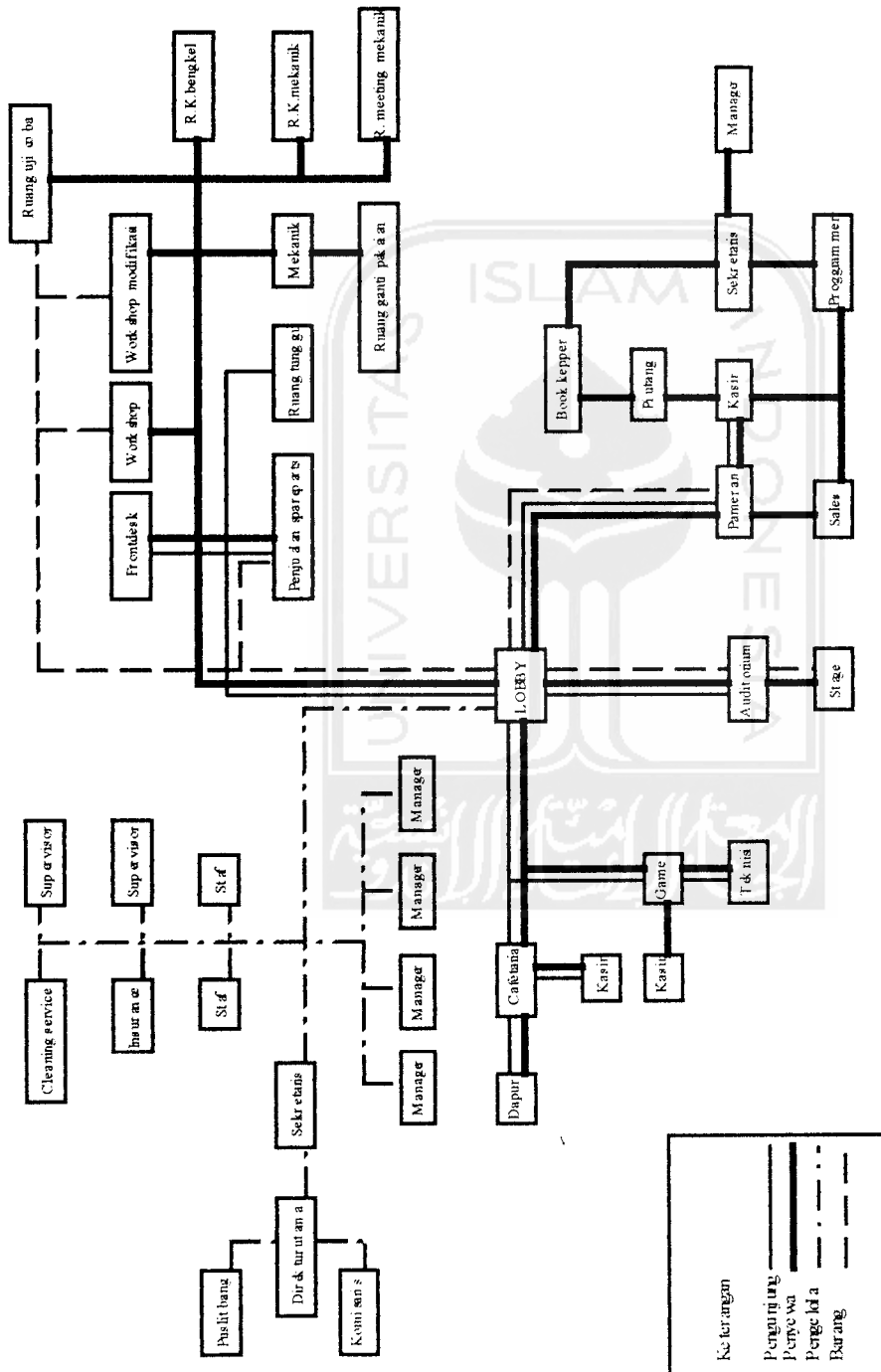
NO	JENIS RUANG	KAPASITAS (ORANG)	PERALATAN YANG DIWADAMI	BESARAN STANDAR*	SIRKULASI 20 %	BESARAN **
1	Musholla	30 orang	30 sajadah, karpet, AC, lampu, Mikropon	0,1x50=50	1,2 m <sup>2</sup>	60m <sup>2</sup>
2	Parkir pengelola	10 mobil, 20 sepeda motor	Pembatas besi	26 m <sup>2</sup> /mobil 2 m <sup>2</sup> /motor	(60%) 156 m <sup>2</sup> 24 m <sup>2</sup>	416 m <sup>2</sup> 64 m <sup>2</sup>
3	Parkir penyewa	24 mobil 100 sepeda motor	Pembatas besi	Idem	(60%) 374,4 m <sup>2</sup> 120m <sup>2</sup>	998,4 m <sup>2</sup> 3200 m <sup>2</sup>
4	Parkir pengunjung	100 mobil, 200 sepeda motor	Pembatas besi	Idem	(60%) 1560 m <sup>2</sup> 240 m <sup>2</sup>	4160 m <sup>2</sup> 640 m <sup>2</sup>

Sumber : \* Standar Neufert

\*\* Observasi lapangan

2. Sirkulasi ruang

Sirkulasi ruang pada pusat showroom ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1. sirkulasi pusat showroom sepeda motor di Yogyakarta



### 3. Hubungan ruang

Analisis hubungan ruang pada pusat showroom sepeda motor ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.15. Hubungan ruang seluruh kegiatan

	NO	JENIS RUANG	
PENGELOLA	1	Ruang komisaris	
	2	Ruang puslitbang	3
	3	Direktur utama	3 3 1
	4	Sekretaris	3 1 1 1
	5	Manajer	3 2 2 2 1 1
	6	Staf	2 2 2 2 1 1
	7	Supervisor	1 2 2 1 1 1
	8	Ruang insurance	3 1 1 1 1 1
	9	Ruang electric & cleaning service	1 3 1 1 1 1
	10	Ruang Satpan	1 1 1 1 1 1
PAMERAN	11	Ruang pameran	
	12	Ruang kasir	2 3 1
	13	Ruang sales	2 3 1 1
	14	Ruang piutang	2 1 1 1
	15	Ruang manager	1 1 1 3 2 1
	16	Ruang sekretaris	3 1 1 3 1 1
	17	Ruang programmer	1 2 1 1 1 1
	18	Ruang book kepper	1 2 1 1 1 1
BENGKEL MODIFIKASI UJICOBA	19	Workshop	
	20	Workshop modifikasi	3 2 3
	21	Frontdesk	2 3 2 2
	22	Ruang penjualan spareparts	2 3 2 1 1 1
	23	Ruang tunggu	1 1 1 1 3 1 1
	24	Ruang kepala bengkel	1 1 1 2 3 1 1
	25	Ruang kepala mekanik	3 1 1 1 1 1 1
	26	Ruang mekanik	3 2 1 1 1 1 1
	27	Ruang ganti pakaian	3 2 2 2 1 1 1
	28	Ruang meeting mekanik	1 1 3 2 1 1 1
GAME	30	Ruang game	
	31	Kasir	3 3
	32	Teknisi	1 3
FILM	33	Auditorium	
	34	Stage	3 2
CAFE	35	Ruang cafeteria	
	36	Kasir	3 2
	37	Dapur	3 3 2
PENUNJANG	38	Musholla	
	39	Lavatory	2
	40	Parkir pengelola	
	41	Parkir penyewa gedung	
	42	Parkir pengunjung	

Keterangan

1. Tidak ada hubungan.
2. Hubungan kurang erat.
3. Hubungan erat

4. Pengelompokan ruang

Pengelompokan ruang dibedakan menjadi 2 bagian, berdasarkan sifat ruang dan tingkat kebisingan. Analisis pengelompokan tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.16. Pengelompokan berdasarkan sifat ruang

NO	JENIS KEGIATAN	PRIVAT	SEMI PRIVAT	PUBLIK
1	Kegiatan pengelola	Ruang komisaris Ruang puslitbang Ruang Direktur utama Ruang manager Ruang staf Ruang electric & clean service	Ruang manager Ruang supervisor Ruang insurance Satpam	-
2	Kegiatan pameran dan jual- beli	Ruang manajer Ruang sekretaris Ruang programmer Ruang book kepper	Ruang sales Ruang piutang Ruang kasir	Ruang pameran
3	Kegiatan perbengkelan dan modifikasi	Ruang kepala bengkel Ruang kepala mekanik Ruang mekanik Ruang meeting mekanik Ruang ganti pakaian	Workshop Workshop modifikasi Ruang penjualan sparepart Frontdesk Lavatory	Ruang tunggu
4	Kegiatan uji coba/test drive	-	-	Ruang uji coba
5	Kegiatan game	Ruang teknisi	Ruang kasir	Ruang game
6	Kegiatan pertunjukan film	Stage	-	Ruang auditorium
7	Kegiatan cafetaria	-	Ruang dapur Ruang kasir	Ruang cafetaria
8	Kegiatan penunjang	Parkir pengelola	Parkir penyewa gedung	Musholla Parkir pengunjung

Sumber : analisis

Tabel 3.17. Pengelompokan berdasarkan tingkat kebisingan

NO	JENIS KEGIATAN	KEBISINGAN RENDAH	KEBISINGAN SEDANG	KEBISINGAN TINGGI
1	Kegiatan pengelola	Ruang komisaris Ruang puslitbang Ruang direktur utama Ruang manager Ruang staf Ruang supervisor Ruang insurance Ruang electric & C. servic	Ruang satpam	-
2	Kegiatan pameran dan jual beli	Ruang direktur Ruang sekretaris Ruang book kepper	Ruang pamer Ruang sales Ruang piutang Ruang kasir Ruang programmer	-
3	Kegiatan perbengkelan, modifikasi dan ujicoba	-	Ruang kepala bengkel Ruang kepala mekanik Ruang mekanik Ruang meeting mekanik Ruang penjualan spareparts Ruang tunggu Frontdesk Ruang ganti pakaian	Workshop Workshop modifikasi Uji coba
4	Kegiatan game	-	Ruang game Ruang teknisi Ruang kasir	-
5	Kegiatan pertunjukan film	-	Ruang auditorium Ruang stage	-
6	Kegiatan cafetaria	-	Cafetaria Kasir Dapur	-
7	Kegiatan penunjang	Musholla	Lavatory Parkir pengelola Parkir penyewa gedung Parkir pengunjung	-

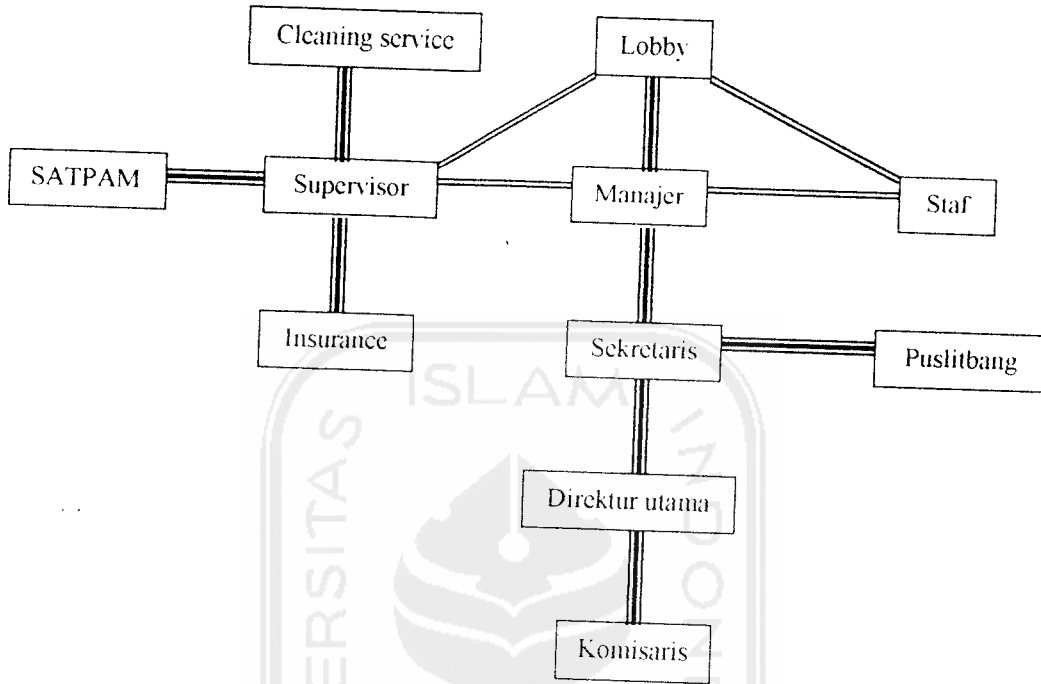
Sumber : analisis

5. Kontak dan frekwensi ruang

Kontak dan frekwensi ruang pada masing-masing kegiatan didasarkan pada banyaknya hubungan pelayanan.

a) Pengelola

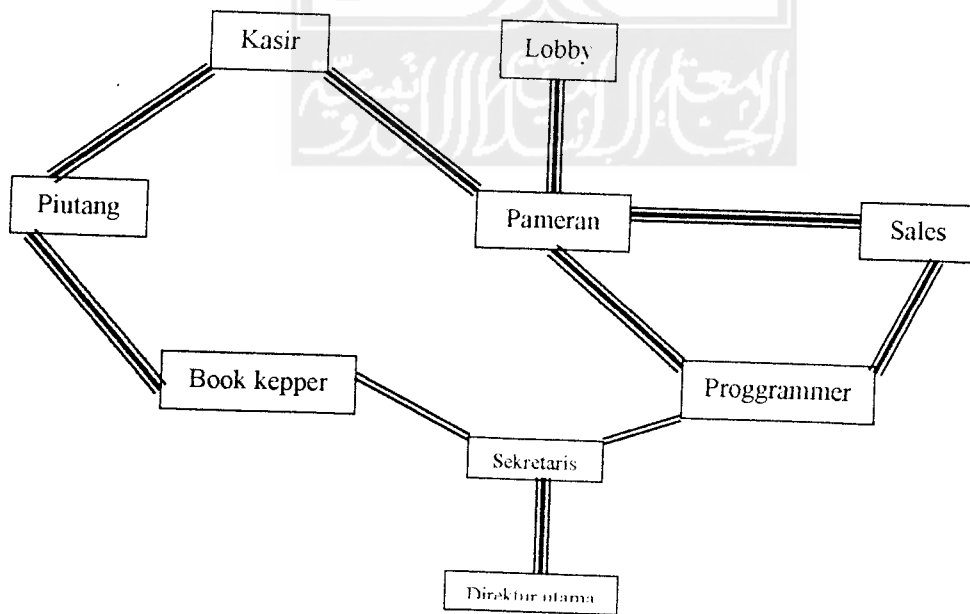
Kontak dan frekwensi ruangnya adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2. Organisasi ruang pengelola

b) Pameran dan jual beli

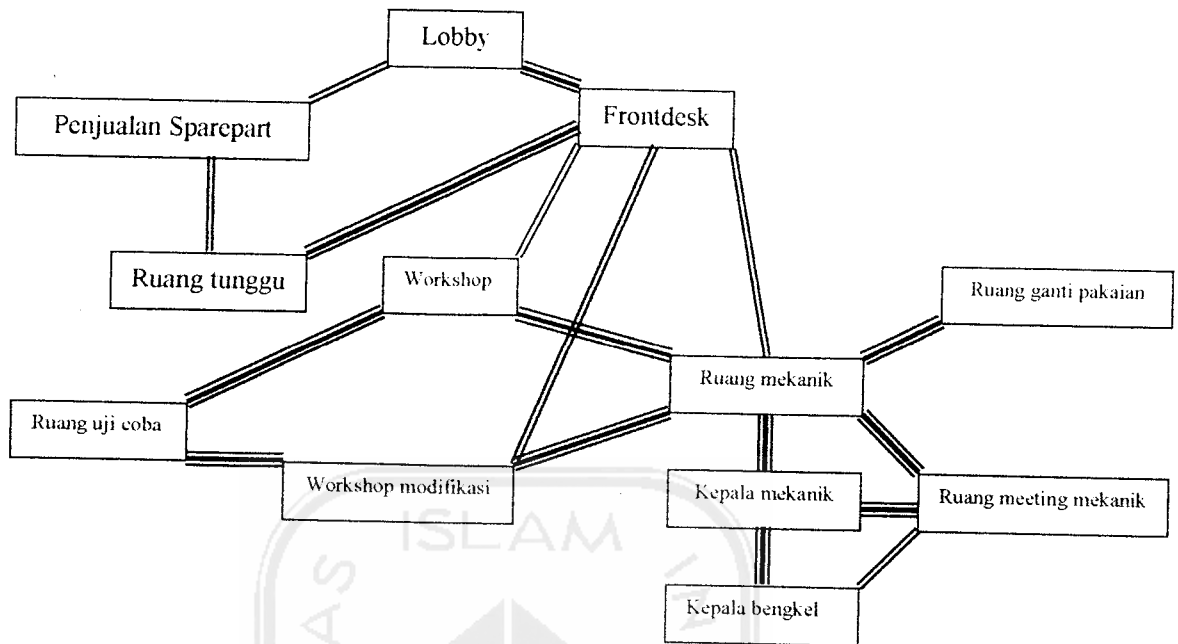
Kontak dan frekwensi ruangnya adalah sebagai berikut :



Gambar 3.3. Organisasi ruang pameran dan jual beli

c) Modifikasi, bengkel dan uji coba

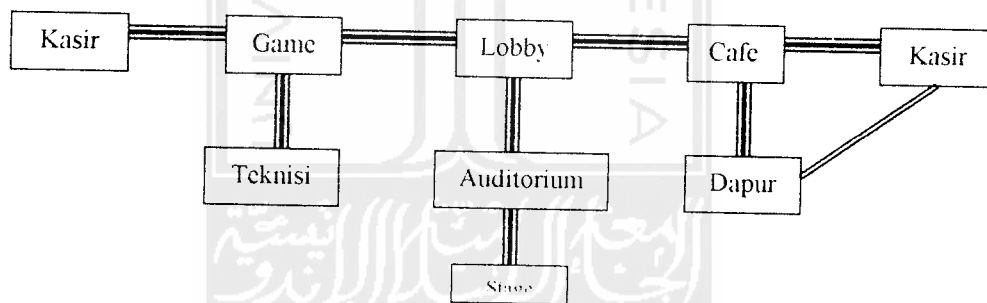
Kontak dan frekwensi ruangnya adalah sebagai berikut :



Gambar 3.4. Organisasi ruang bengkel, modifikasi dan uji coba

d) Game, cafetaria dan film

Kontak dan frekwensi ruangnya adalah sebagai berikut :



Gambar 3.5. Organisasi ruang game, cafetaria dan film

Keterangan :

==== Hubungan erat, ===== Hubungan kurang erat,

### 3.2. Penentuan lokasi dan site pusat showroom sepeda motor yang atraktif dan rekreatif

#### 3.2.1. Penentuan lokasi

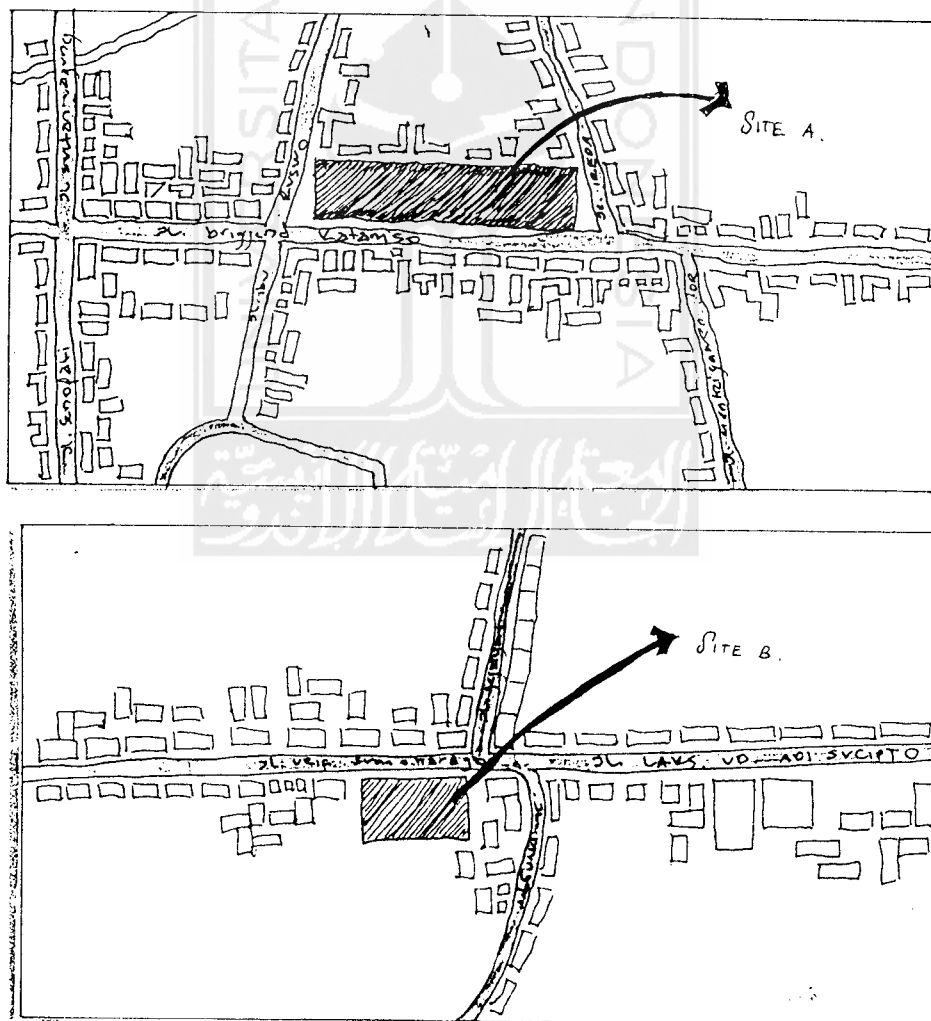
Lokasi yang akan didirikan pusat showroom sepeda motor ini adalah di Daerah Istimewa Yogyakarta. Kebijakan untuk pemilihan dan pengembangan kota Yogyakarta ini sangat

dipengaruhi oleh karakteristik yang mempunyai beberapa predikat sebagai kota pendidikan dan sebagai kota perdagangan atau bisnis.

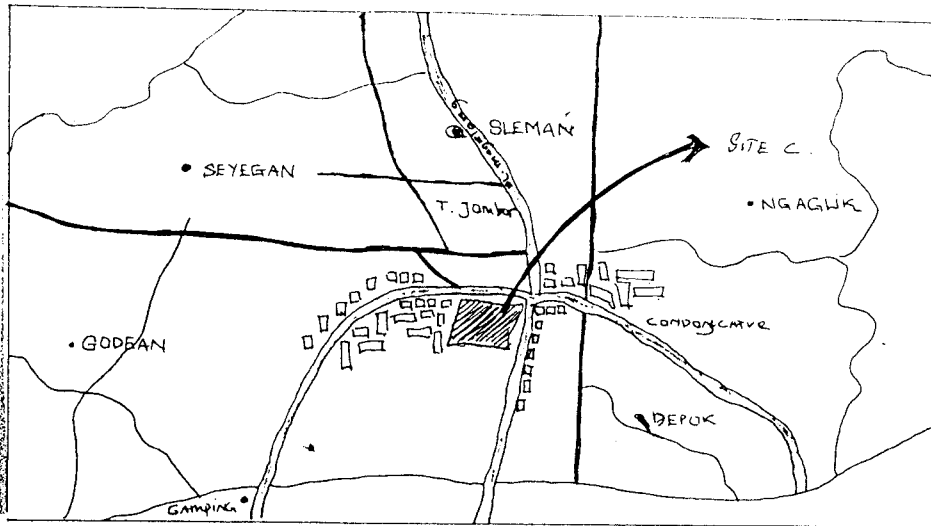
Faktor yang kedua adalah lahan yang tersedia cukup banyak, selain itu sangat mendukung dan strategis. Oleh karena itu perlu adanya menilai masing-masing lokasi, agar tidak terjadi kesalahan dalam pemilihan. Untuk itu pertimbangan utama yang harus prioritaskan adalah mengenai lahan yang dibutuhkan. Lahan yang akan dibangun atau didirikan pusat showroom sepeda motor ini minimal 1 ha atau lebih berdasarkan dari kebutuhan dan besaran pada analisis ruang.

Adapun yang akan menjadi alternatif pemilihan terdapat tiga lokasi. Terpilih karena disekitarnya terdapat banyak bangunan komersial. Lokasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Daerah kawasan Gondokusuman (lokasi A)
2. Daerah kawasan jalan Solo (lokasi B)
3. Daerah kawasan jalan Magelang (lokasi C)



Gambar 3.6.a. Peta alternatif lokasi



Gambar 3.6.b. Peta alternatif lokasi  
Sumber : BPN Sleman

Dari analisa kelima kriteria pemilihan lokasi yang atraktif dan rekreatif yang paling dominan untuk dapat dijadikan penilaian terdapat 4 kriteria. Maka pertimbangan lahan merupakan hal paling penting untuk di analisis.

1. Kecukupan lahan

Lokasi A lahan yang tersedia sangat luas hanya perlu menggusur bangunan yang sudah ada.

Lokasi B lahan yang tersedia cukup luas tetapi lahan pengembangan kurang tersedia.

Lokasi C lahan yang tersedia sangat luas dan tersedia lahan kosong untuk pengembangan.

2. Tingkat aksesibilitas

Lokasi A dapat dicapai dengan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum, waktu tempuh dari pusat kota relatif lebih singkat dari lokasi yang lain.

Lokasi B dapat dicapai dengan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum, waktu tempuh dari pusat kota lebih lama dari lokasi yang lain.

Lokasi C dapat ditempuh dengan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum, waktu tempuh dari pusat kota cukup singkat.

3. Lingkungan

Lokasi A kondisi sosial, ekonomi dan budaya cukup mendukung karena daerahnya banyak didirikan bangunan komersial.

Lokasi B kondisi sosial, ekonomi dan budaya cukup mendukung karena daerahnya banyak didirikan bangunan komersial.

Lokasi C kondisi sosial, ekonomi dan budaya sangat mendukung karena banyak didirikan bangunan komersial.

4. Sarana utilitas

Lokasi A tersedia sarana dan prasarana utilitas seperti telepon, jaringan air bersih, jaringan air kotor dan listrik.

Lokasi B tersedia sarana dan prasarana utilitas seperti telepon, jaringan air bersih, jaringan air kotor dan listrik.

Lokasi C tersedia sarana dan prasarana utilitas telepon, jaringan air bersih, jaringan air kotor dan listrik.

Bobot penilaian

1. Kecukupan lahan..... bobot 0,4
2. Tingkat aksesibilitas..... bobot 0,3
3. Lingkungan..... bobot 0,2
4. Sarana utilitas..... bobot 0,1

Keterangan

0,4 Sangat menentukan

0,3 Menentukan

0,2 Cukup menentukan

0,1 Kurang menentukan

Tabel 3.18. Penilaian lokasi

KRITERIA	BOBOT	ALTERNATIF					
		A		B		C	
		Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah
Kecukupan lahan	0,4	1	0,4	3	1,2	4	1,6
Tingkat aksesibilitas	0,3	3	0,9	4	1,2	3	0,9
Lingkungan	0,2	1	0,2	3	0,6	4	0,8
Sarana utilitas	0,1	4	0,4	4	0,4	4	0,4
Total	1,1	9	1,9	14	3,4	15	3,7

Sumber analisis

Keterangan :

5. Baik sekali

3. Cukup

1. Kurang sekali

4. Baik

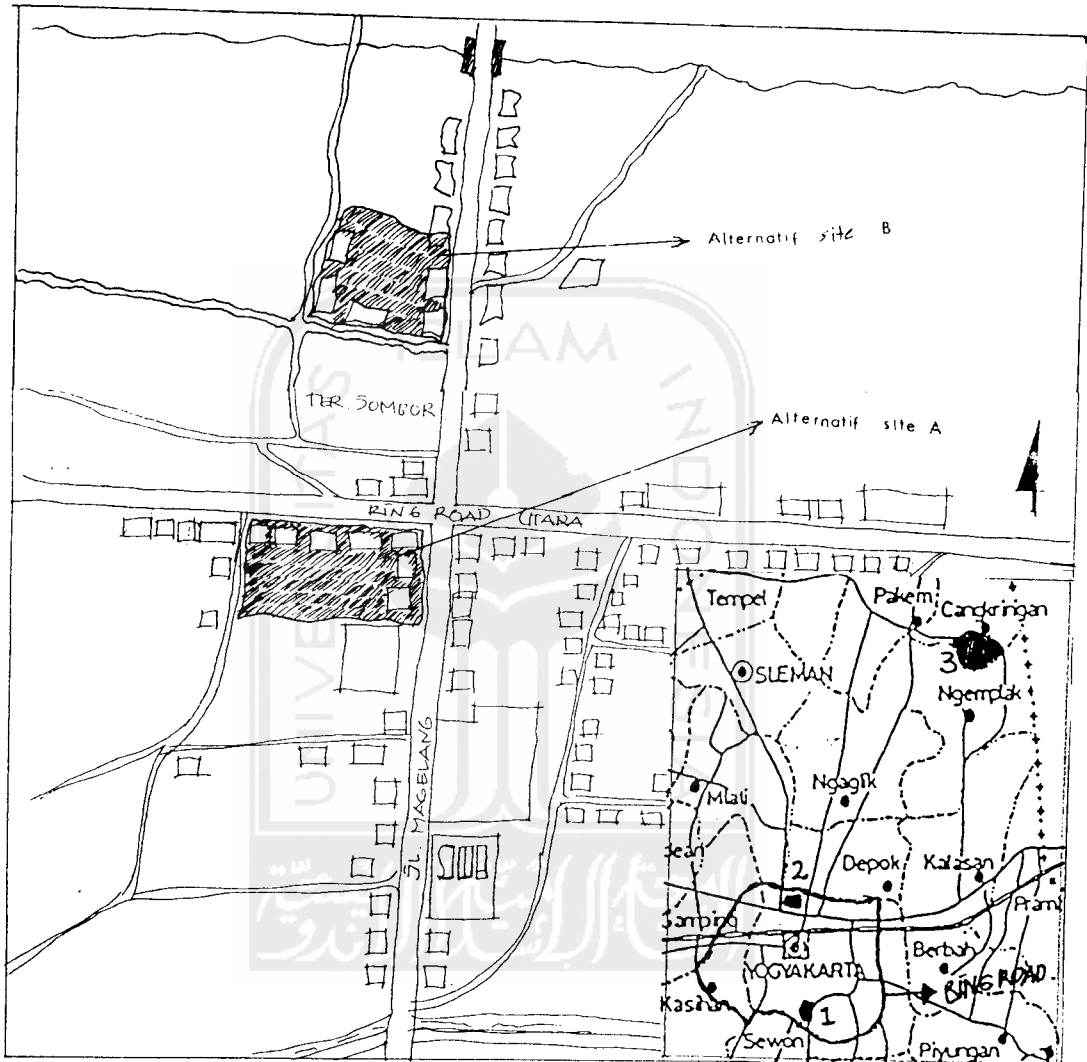
2. Kurang



Berdasarkan penilaian di atas prioritas tertinggi pada lokasi C, maka lokasi pusat showroom sepeda motor ini terletak di jalan Magelang.

### 3.2.2. Penentuan site

Gambar di bawah ini merupakan lokasi yang terpilih berdasarkan penilaian :



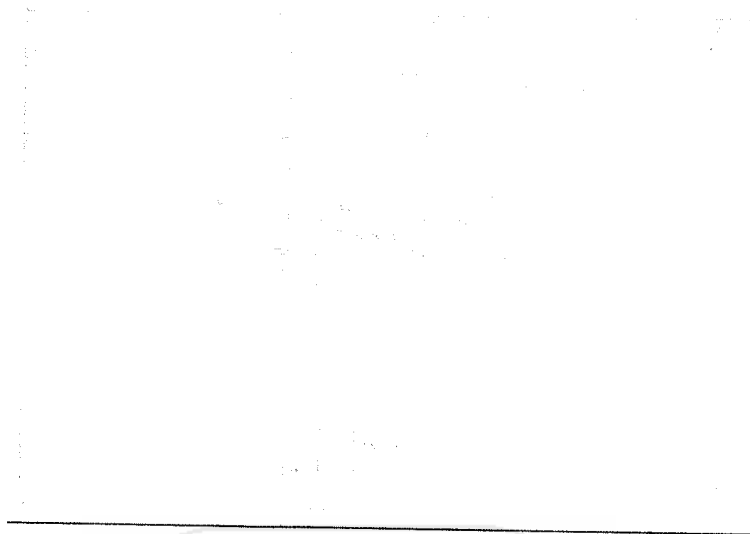
Gambar 3.7. Peta lokasi terpilih

Sumber : BPN Sleman

Dari lokasi terpilih ini, lokasi di kawasan sepanjang jalan Magelang dan Ringroad utara terdapat dua site yang dapat didirikan pusat showroom sepeda motor ini. Site tersebut yaitu :

1. Persimpangan jalan Magelang dengan Ringroad utara (site A)
2. Sebelah utara terminal Jombor. (site B)

Untuk jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 3.8. alternatif site  
Sumber : pengamatan lapangan

Berdasarkan kriteria-kriteria penilaian site terdapat empat faktor yang paling dominan untuk dijadikan tolak ukur. Kriteria penilaian site adalah sebagai berikut :

1. Interaksi dengan potensi kegiatan  
Site A : Showroom yang ada yaitu showroom mobil dan motor, sedangkan bengkel yang ada bengkel mobil.  
Site B : Showroom yang ada yaitu showroom mobil dan motor, sedangkan bengkel yang ada bengkel mobil.
2. Accesibility  
Site A : Dilewati oleh kendaraan angkutan kota, baik roda dua, tiga, empat dan seterusnya.  
Site B : Dilewati oleh kendaraan angkutan kota, baik roda dua, tiga, empat dan seterusnya.
3. Prasarana dan sarana  
Site A : Jaringan listrik dan telepon baik, kondisi jalan baik dan lebar, riol kota baik dan penyediaan air bersih sangat baik.  
Site B : Jaringan listrik dan telepon baik, kondisi jalan baik dan lebar, riol kota baik dan penyediaan air bersih sangat baik.
4. Minimalisasi kebisingan  
Site A : Banyak kendaraan yang melewati jalan dan letaknya dipersimpangan jalan sehingga kebisingan tinggi.



Site B : Banyak kendaraan yang melewati jalan dan letaknya dipinggir jalan sehingga kebisingan tinggi.

5. View

Site A : Viewnya sangat baik karena letaknya dipersimpangan jalan.

Site B : Viewnya cukup baik karena letaknya dipinggir jalan.

6. Minimalisasi crossing

Site A : Tingkat crossing sedang sehingga kemungkinan kemacetan bisa diatasi.

Site B : Tingkat crossing tinggi sehingga kemungkinan kemacetan sangat tinggi.

7. Luas tanah dan pengembangan

Site A : Luas tanah dan pengembangan kearah perluasan bangunan jangka panjang sangat baik.

Site B : Luas tanah dan pengembangan kearah perluasan bangunan jangka panjang kurang terpenuhi.

Bobot penilaian

Interalasi 0,2

View 0,2

Minimalisasi interensi kebisingan 0,125

Minimalisasi crossing 0,15

Luas tanah/pengembangan 0,05

Utilitas 0,125

Pencapaian 0,15

Tabel 3.19. Penilaian site

KRITERIA	BOBOT	ALTERNATIF			
		SITE A		SITE B	
		NILAI	JUMLAH	NILAI	JUMLAH
Interelasi dengan potensi kegiatan	0,2	4	0,8	4	0,8
<i>Accesibility</i>	0,15	4	0,6	4	0,6
Prasarana dan sarana	0,125	4	0,5	4	0,5
Minimalisasi kebisingan	0,125	3	0,375	3	0,375
<i>view</i>	0,2	4	0,8	3	0,6
Minimalisasi crossing	0,15	3	0,45	2	0,3
Luas tanah dan pengembangan	0,05	4	0,2	2	0,1
Total	1,0		3,725		3,275

Sumber : analisis

Dari penilaian tersebut yang mendapat prioritas tertinggi adalah site A, maka site terpilih adalah di persimpangan jalan Magelang dan Ringroad utara. Koefisien dasar bangunan (KDB) mencapai 30-40%, sedangkan *Floor area ratio* (FAR) mencapai 1,6. Sehingga minimal jumlah lantai bangunan yang diijinkan adalah FAR/KDB. Maka,  $1,6 / 40\% = 4$  lantai.