

BAB 2

Tinjauan Umum Otomotif dan Mall

2.1. Tinjauan Otomotif

2.1.1. Pengertian Otomotif

Automotive berasal dari kata otomotif yang artinya sesuatu yang bergerak dibidang mobil yaitu kendaraan darat yang dirancang dengan beraneka ragam bentuk dan jenis sebagai pengganti kereta yang ditarik oleh kuda¹². Sedangkan menurut Croese, William H and Angli, Donald, otomotif / otomobil dapat juga berarti kendaraan yang berjalan sendiri sebagai alat transportasi darat biasanya mempunyai 4 roda dan digerakkan mesin sebagai tenaga penggerak. Mobil merupakan jenis alat transportasi yang dapat berjalan bebas didarat dengan menggunakan roda / sejenisnya yang dilengkapi dengan alat penggerak berupa motor atau mesin¹³.

2.1.2. Klasifikasi Moda Otomotif

Berbagai jenis kendaraan mobil yang ada dijalanan membuktikan bahwa satu produk dapat dengan cepat diterima ditengah masyarakat. Baik itu mobil kelas menengah atau pun kelas atas seperti mobil built up (impor), yang masing-masing kelas telah memiliki pangsa pasar tersendiri. Berbagai jenis otomotif dapat dilihat dari segi kegunaannya terdiri dari :

- a. Motorcycle (sepeda motor)
- b. Kendaraan roda tiga (bemo)
- c. Mobil (beroda 4/ lebih)

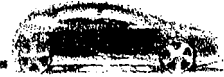
Dilihat dari jenis mobil sendiri terdiri dari¹⁴:

1. Automobile : sedan, jeep, station wagon/ van, dan sport car

¹² Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka 1991

¹³ Van Hoeve, Iktiar Baru, Ensiklopedia Indonesia Jakarta 1982

¹⁴ Boddell, Automotive Fundamentals



2. Commercial car : ambulance, sedan delivery, pick up
3. Truck : van, dump, stake
4. Buses : intercity buses, city sub urban buses, special buses

2.1.3. Klasifikasi Kendaraan Berdasar Segmen Pasar

Pasar industri otomotif terbagi menjadi dua segmen¹⁵ yaitu :

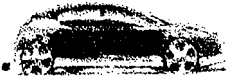
1. Kendaraan penumpang/ sedan (passenger car) terdiri dari :
 - Low segmen : Classy, Starlet, Esteem, Baleno, Honda City.
 - Mid segmen : Corolla, Peugeot 306, Lancer, Lantis.
 - Hi-segmen : BMW 318/323, Mercedes-Benz C200, Peugeot 406, Corona Volvo 850.
2. Kendaraan komersial (commercial car) terdiri dari :
 - Kategori I (Multi Purpose Vehicle) :
 - a) Mobil mini pick up : Zebra, Carry, Futura, Colt T120
 - b) Kendaraan Serbaguna : Kijang, Panther, Katana, Van Trend Mazda, Blazer, Sidekick.
 - c) Pick Up : L300
 - Kategori II (Kendaraan niaga ringan/ truk ringan) : Elf, Dyna
 - Kategori III (Kendaraan Niaga/ truk menengah) : Nissan, Hino, Isuzu, Mitsubishi.
 - Kategori IV : Rocky, Wrangler, Trooper, Cherokee, Land Cruiser
 - Kategori V (Truk berat) : Mitsubishi, Nissan, Isuzu, Hino.

2.1.4. Jenis Kegiatan Otomotif

Berbagai jenis kegiatan otomotif tidak hanya menyangkut masalah teknis saja. Akan tetapi kegiatan diluar teknis justru mempunyai peranan yang lebih besar. Berbagai kegiatan tersebut dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian yang telah diambil dari beberapa referensi antara lain sebagai berikut¹⁶ :

¹⁵ Otomotif, No. 41/VI 17 Pebruari 1997

¹⁶ Aris Sulistyanto, JTA, UII 2002



1. Kegiatan Teknis

Kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui prinsip kerja mesin mobil. Suatu mobil memiliki konstruksi yang terdiri dari 7 bagian utama, antara lain mesin, transmisi, suspensi, roda dan ban, rem, kelistrikan, kemudi, dan bodi mobil¹⁷. Kinerja dari masing-masing bagian ini perlu dijaga untuk menghindari mobil dari kerusakan teknis. Sehingga umur mobil dapat lebih panjang dan dapat dicegah kerusakannya terlebih dahulu.

2. Kegiatan Non-teknis

Kegiatan ini lebih banyak berhubungan dengan permasalahan perawatan diluar kegiatan teknis/ mekanik. Kegiatan ini bertujuan untuk menjaga kondisi interior dan eksterior mobil dengan cara pencucian atau memodifikasinya.

3. Kegiatan olahraga

Kegiatan olahraga otomotif khususnya yang berhubungan dengan mobil memiliki banyak jenis/ macamnya. Olahraga tersebut seperti rally, drag race, offroad, balap turing yang memiliki agenda tetap dalam penyelenggaraannya.

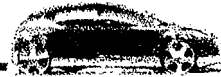
4. Kegiatan Sosial

Kegiatan ini merupakan tempat sosialisasi para penggemar otomotif dengan cara membentuk suatu klub-klub yang terdiri dari kesamaan jenis kendaraan yang dipakai. Kegiatan ini juga sering mengadakan aksi social kemasyarakatan seperti yang dilakukan para offroader yang menolong para korban banjir yang melanda Jakarta.

5. Kegiatan Hiburan

Otomotif tidak dapat lepas dari dunia entertainment yang memang mengangkat dan membesarkannya. Otomotif diangkat dalam dunia hiburan dikemas dengan cara menjadikannya suatu tontonan yang menarik seperti film, game dan periklanan. Film yang berhubungan dengan otomotif seperti *The Fast And The Furious* yang bercerita tentang balap

¹⁷ RS. Northop, Service Otomobil



jalanan dan *Driven* yang mengangkat cerita balap CART di Amerika. Otomotif juga menjadi ajang iklan bagi berbagai produk yang belum tentu produk tersebut berhubungan dengan otomotif. Hal ini dapat dilihat pada setiap event yang pasti dibanjiri iklan/ sponsor sampai pada badan mobil yang akan berlaga tidak luput dari pemasangan iklan.

Selain itu dari segi yang lain kini marak adanya café yang menonjolkan/ mengkhususkan hiburan yang berhubungan dengan otomotif. Seperti penayangan berbagai balapan dunia ditayangkan secara langsung dan dipenuhi oleh hadiah.

6. Kegiatan Seni

Kegiatan ini berhubungan dengan koleksi mobil/ kendaraan antik seperti yang terdapat pada museum otomotif di Sirkuit Sentul.

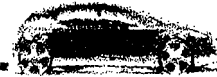
7. Kegiatan Perdagangan

Perdagangan merupakan peran yang sangat besar dalam mendongkrak nilai penjualan. Acara-acara pameran dan launching produk baru selalu dilakukan untuk menarik konsumen. Seperti yang terjadi di gedung Jogja Expo Center pada tanggal 2 November 2002 dalam acara Yogya Auto Expo yang melakukan launching produk terbaru Suzuki Aerio yang dikombinasikan dengan peragaan busana dan tarian tradisional untuk menunjukkan bahwa produk mereka cocok untuk semua segmen.

8. Kegiatan Pendidikan

Pendidikan disini terdiri dari pendidikan teknis dan diluar teknis. Pendidikan teknis bertujuan untuk menciptakan mekanik-mekanik handal seperti yang ada pada Akademi Otomotif Nasional di daerah Maguwoharjo. Sedangkan pendidikan diluar teknis lebih bertujuan menciptakan keahlian dalam berkendara, seperti yang dilakukan Star Safety and Speed Club¹⁸

¹⁸ www. Otomotif-online.com



2.2. Tinjauan Mall

2.2.1. Pengertian Mall

Mall adalah tempat untuk berjalan-jalan yang dipagar¹⁹. Pendapat lain mengungkapkan sebagai sebuah jalur pertokoan untuk pejalan kaki (A pedestriannised shopping street), yang dinuat untuk menciptakan kesan ruang lebih luas, lebih berkualitas dan lebih mewah daripada arcade²⁰. Mall secara umum memiliki pengertian pewadahan kegiatan komersial dengan publik space yang dirancang khusus pejalan kaki, dengan deretan toko di sepanjang sisi jalan, tempat melakukan aktivitas, belanja, atau sekedar berjalan-jalan menikmati suasana.

2.2.2. Klasifikasi Mall sebagai Pusat Perbelanjaan Otomotif

Karakter dasar dari mall otomotif ini adalah shopping mall yang terdiri dari²¹

1. Mall terbuka

Mall tanpa penutup dengan keuntungan kesan yang ditimbulkan luas. Kesulitannya dalam kontrol iklim yang sangat berpengaruh dalam kenyamanan.

2. Mall tertutup

Mall dengan pelingkup

3. Komposit mall

Gabungan dari kedua jenis mall diatas. Dapat diterapkan pada mall otomotif.

2.2.3. Klasifikasi Mall Berdasarkan Bentuk Fisik²²

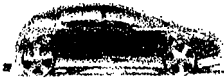
1. Shopping street

¹⁹ Kamus Besar Indonesia 1989, Depdikbud RI, Balai Pustaka, Hal 107

²⁰ Rinorthen, 1997, Shopping Centres a Developer of Estate Management, hal 4 -10

²¹ Nadine Bendington, Design for Shopping Centre, Butterworth Design Series 1982

²² Ibid



Toko yang berjajar disepanjang jalan dan membentuk pola pita

2. Shopping center

Kompleks pertokoan yang terdiri dari stand-stand toko yang disewakan atau dijual.

3. Departemen store

Toko besar terdiri dari beberapa lantai yang menjual bermacam-macam barang. Perletakan barang memiliki tata letak khusus untuk memudahkan sirkulasi dan memberikan kejelasan akses. luas lantai berkisar antara 10.000 s/d 20.000 m².

4. Supermarket

Toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari dengan system selfservice dengan luas area berkisar 5.000 s/d 7.000 m².

5. Departemen store dan supermarket

Gabungan dari kedua jenis perbelanjaan diatas.

6. Super store

Toko satu lantai yang menjual bermacam-macam barang kebutuhan dengan system self service dengan luas berkisar 5.000 s/d 7.000 m².

2.2.4. Klasifikasi Mall Berdasarkan Variasi Barang Yang Dijual²³

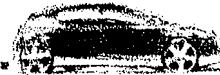
1. Specially shop

Toko yang menjual jenis barang tertentu, misalnya toko obat, toko sepatu, toko kacamata dan sebagainya.

2. Variety Shop

Toko yang menjual berbagai macam barang seperti toko kelontong.

²³ Victor Gruen, Shopping town USA, The Planning of Shopping Centers, 1960



2.3. Tinjauan Mall

2.3.1. Pengertian Auto Mall

Dari pengertian otomotif dan mall diatas, didapatkan pengertian dari auto mall disini adalah suatu tempat kegiatan komersial untuk melakukan aktivitas, belanja, atau sekedar berjalan-jalan (rekreasi) yang berkaitan dengan aktivitas mobil.

2.3.2. Fungsi Auto Mall

Auto mall berfungsi sebagai tempat aktifitas jual beli, pameran, bengkel yang berhubungan dengan mobil dalam segala hal. Jual beli disini terdiri dari jual beli onderdil dan barang pendukung otomotif, promosi penjualan (showroom) mobil, service dan modifikasi. Selain itu auto mall juga berfungsi sebagai tempat rekreasi yang dibutuhkan masyarakat diwaktu senggang. Masyarakat penyuka otomotif lebih ke arah hobi dalam menangani hal-hal tersebut. Para pehobi tersebut dalam melakukan kegiatannya tidak mempersoalkan untung rugi yang didapat. Karena menurut mereka suatu kepuasan tidak dapat dinilai dengan uang.²⁴

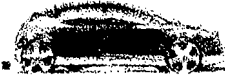
Promosi penjualan dalam hal ini berbentuk showroom mempunyai pengertian sebagai tempat dimana perusahaan memperagakan dan menjual hasil produksinya.²⁵ Showroom mobil merupakan tempat untuk menampilkan dan memamerkan mobil dengan tujuan ekonomis (perdagangan mobil), dan berfungsi merepresentasikan secara fisik tentang image merek yang tertangkap oleh indera konsumen.²⁶ Showroom harus terletak diposisi yang tidak menghalangi pandangan sehingga dapat menarik perhatian orang yang lewat. Hal ini akan memberi kesan pada orang yang lewat saat melihat mobil yang dipamerkan.

Service dan modifikasi yang diwadahi dalam bengkel mempunyai pengertian sebagai tempat perawatan guna menjaga keawetan mobil dan

²⁴ Majalah MOTOR Edisi khusus No. 53/VIII 13-26 September 1997

²⁵ David moon, shop and planning design, London The Architecture press. 1981

²⁶ Joseph De Chiara & John Callender, Time Saver Standard



perbaikan guna memperbaiki segala sesuatu yang rusak pada mobil. Modifikasi merupakan kegiatan dimana konsumen dapat mengubah dan meningkatkan performa, penampilan, hingga fungsinya. Modifikasi terdiri dari modifikasi interior, eksterior, dan mesin. Modifikasi dapat meminimalisir kebosanan terhadap mobilnya. Terutama untuk pehobi otomotif, yang selalu tidak puas dengan apa yang ada pada produk standar. Mereka tidak mempersoalkan harga asalkan barang yang mereka cari cocok dan sesuai dengan selera. Kegiatan perbengkelan termasuk kegiatan perawatan yang terdiri dari kegiatan teknis dan non teknis. Kegiatan tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

1. Teknis Perawatan yang berhubungan dengan masalah mekanik seperti mesin, transmisi suspensi, roda, system pengereman, kelistrikan, kemudi dan bodi. Perawatan teknis dapat dibagi lagi menjadi :²⁷

a. Perawatan ringan

Mencakup perawatan yang dapat dilakukan dalam waktu singkat. Kegiatan ini meliputi pengecekan busi, saringan bensin, platina, kompresi kendaraan, kelistrikan system pengereman, suspensi dan penggantian oli.

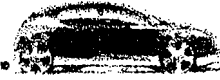
b. Perawatan berat

Perawatan yang membutuhkan waktu lama karena kerusakan yang diderita cukup parah dan harus diperbaiki secara menyeluruh. Kerusakan yang terjadi biasanya berada didalam mesin kendaraan sehingga memakan waktu lama. Perawatan berat mencakup overhaul ganti kampas kopling, ganti mekanisme persneleng.

2. Non Teknis

Perawatan diluar masalah teknis seperti perawatan interior dan eksterior.

²⁷ RS. Northop, Service Otomobil



2.3.3. Karakter Kegiatan

Dari berbagai pengertian diatas, maka karakter kegiatan dapat dibagi menjadi dua yaitu :

1. Kegiatan utama

Kegiatan utama adalah kegiatan yang menjadi focus utama sebagai fungsi kegiatan berdasarkan judul meliputi kegiatan :

a. Promosi penjualan (showroom)

Kegiatan ini terdiri dari dua jenis. Yang pertama sifatnya tetap atau permanen yang diisi oleh pihak ATPM, dan yang kedua adalah yang sifatnya temporer dengan memanfaatkan atrium mall.

b. Service dan modifikasi

Kegiatan yang memfasilitasi perbaikan dan perawatan mobil ketika pengunjung datang dan ingin melakukannya sebagai hobby atau pun memang sebagai keharusan.

c. Jual beli onderdil dan aksesoris

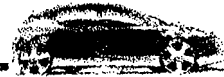
Kegiatan ini merupakan kegiatan pelengkap dari service dan modifikasi. Barang-barang yang dicari untuk service atau modifikasi dapat ditemukan disini.

2. Kegiatan penunjang

Kegiatan penunjang adalah kegiatan yang mendukung atau menunjang kegiatan utama. Kegiatan tersebut antara lain :

a. Test Drive

Kegiatan ini menunjang kegiatan perbengkelan dan promosi penjualan. Mobil setelah di perbaiki atau dimodifikasi perlu diuji coba jalan apakah telah sesuai dengan selera konsumen. Untuk dibagian promosi penjualan mobil, test drive berfungsi untuk mencoba produk yang ditawarkan. Apakah produk yang



ditawarkan sesuai dengan selera konsumen dan sesuai dengan yang diiklankan.

b. Rekreasi

Rekreasi adalah tindakan atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau bersama orang lain untuk menciptakan kembali suasana baru kesibukan-kesibukan yang menyenangkan, hiburan pelengah waktu dan kesenangan. Rekreasi merupakan kebutuhan manusia yang mempunyai perilaku sebagai suatu pelepasan atau curahan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Ruang penunjang kegiatan ini meliputi :

- Café

Ruang yang dipilih untuk tempat beristirahat pengunjung.

- Game center

Kegiatan yang bersifat menghibur konsumen sehingga pengunjung yang lelah atau bosan setelah berkeliling melihat-lihat dapat menghibur dirinya dengan bermain game.

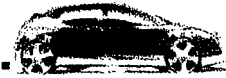
- Ruang klub otomotif

Ruang ini berfungsi untuk tempat klub/ team otomotif melakukan berbagai kegiatannya. Diantara kegiatan tersebut dapat berupa ruang sekretariat, ruang pameran klub, maupun ruang promosi kegiatan mereka.

2.3.4. Bentuk Aktivitas

1. Promosi penjualan mobil

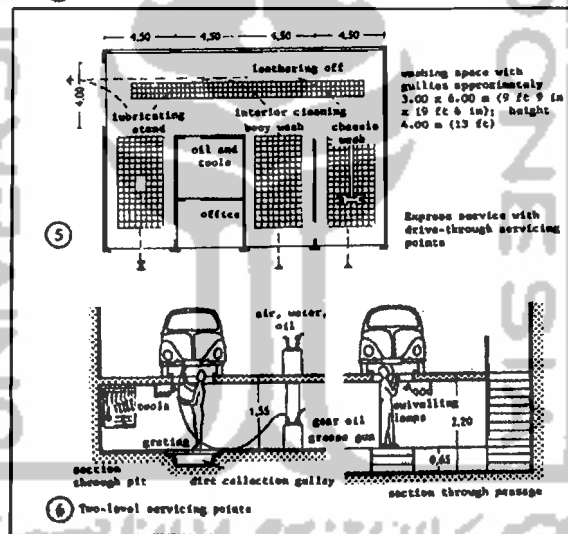
Bentuk kegiatan yang terjadi adalah memamerkan produk mobil yang ingin dijual dan diperkenalkan kepada masyarakat. Pengunjung datang dengan tujuan melihat-lihat yang pada akhirnya akan mengarah ketujuan membeli produk tersebut.



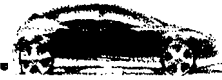
Gambar 1. Kegiatan pameran/ promosi

2. Service dan modifikasi (perbengkelan)

Bentuk kegiatan yang terjadi adalah bersifat teknis. Kegiatan ini mencakup perbaikan dan modifikasi atau penggantian bagian-bagian mobil. Konsumen datang membawa mobilnya untuk diperbaiki atau dimodifikasi sesuai dengan permintaannya. Dampak dari kegiatan ini adalah timbulnya kebisingan yang dapat mengganggu kegiatan lainnya.



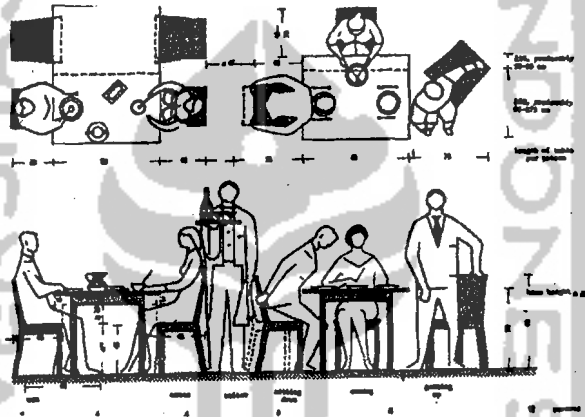
Gambar 2. Kegiatan perbengkelan
Sumber : Neufert Architec Data



Gambar 6. Toko onderdil
 Sumber: Tabloid Otoport No. 16/III Sabtu 27 Juli 2002

4. Café

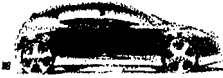
Bentuk kegiatan yang melayani kegiatan beristirahat pengunjung dan tempat bersantai. Tempat diadakannya acara bernuansa otomotif seperti nonton siaran langsung lomba balap dunia.



Gambar 7. Kegiatan yang terjadi didalam cafe
 Sumber : Neufert Architec Data

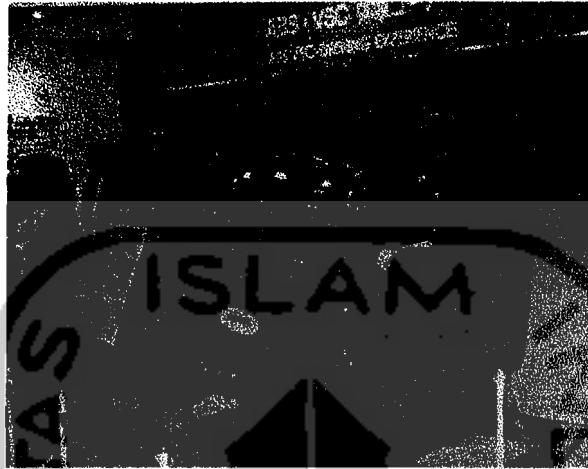


Gambar 8. Kegiatan nonton bareng
 Sumber: Tabloid Otoport No.16/III Sabtu 27 Juli 2002



5. Game center

Pada game center ini terjadi kegiatan rekreasi dengan bermain game animasi dan sejenisnya yang bernuansa otomotif. Pada ruang ini juga dapat dilakukan test drive secara animasi untuk mobil yang mungkin masih berupa rancangan.



Gambar 9. Mesin simulasi test drive
Sumber : Tabloid Otosport No. 30/II Sabtu 3 November 2001

6. Klub otomotif

Klub otomotif merupakan suatu perkumpulan penggemar otomotif yang menyukai jenis kendaraan yang sama. Dari klub ini dapat terjalin suatu kegiatan yang sifatnya dapat beraneka ragam seperti olahraga, perdagangan, kegiatan social dan lain-lain. Salah satu contoh adalah kegiatan Rockcrawling Championship I yang dilaksanakan di Ruko Sentra Menteng Bintaro Jaya Sektor VII Tangerang, yang diselenggarakan oleh Rockcrawler Association Indonesia (RCAI)¹⁴ Tujuan diadakan dikawasan pertokoan adalah untuk mendapat perhatian dari masyarakat luas, dan menarik sponsor atau iklan.

¹⁴ Tabloid Otosport No. 17/III 3 Agustus 2002



Gambar 10. Olahraga rockcrawling
 Sumber : Tabloid Otosport No. 17/III Sabtu 3 Agustus 2002

2.4. Tinjauan Tata Ruang

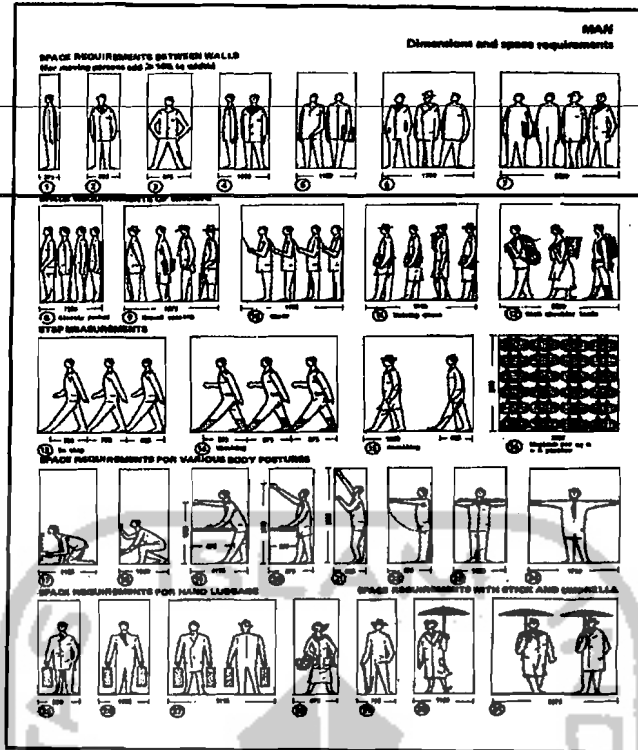
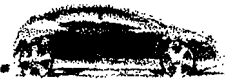
2.4.1. Tata Ruang Dalam

Ruang diciptakan untuk menampung berbagai fungsi dan aktivitas. Aktivitas yang berbagai jenis akan mengakibatkan terjadinya sifat dan dimensi ruang yang berbeda.²⁸ Ruang terbentuk dari unsur titik, garis dan bidang.²⁹ Ruang merupakan bidang yang diperluas dan memiliki panjang lebar dan tinggi, bentuk, permukaan serta orientasi. Ruang juga bisa tercipta dari batasan-batasan visual, dan juga dapat tercipta dengan penggunaan batas fisik seperti vertikal (dinding), batasan horizontal (atap dan lantai).

Ruang untuk manusia, barang dan kendaraan memiliki ukuran dan sifat yang berbeda-beda. Jenis kegiatan manusia sangat mempengaruhi ruang yang terbentuk. Sedangkan ruang untuk barang dan kendaraan tergantung pada besar ukuran barang tersebut. Manusia dalam bergerak sendiri, berkelompok atau beraktifitas memiliki ukuran berbeda-beda.

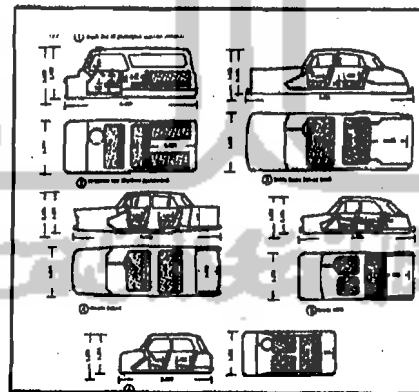
²⁸ Ir. Setyo Soetjadi Soepadi, Anatomi Denah

²⁹ Francis D.K. Ching, Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya



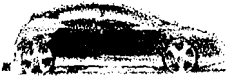
Gambar 11. Berbagai ukuran gerak manusia
 Sumber : Neufert Architec Data

Sedangkan untuk kendaraan dalam hal ini mobil memiliki ukuran yang standar sehingga dapat ditentukan besar ruang yang dibutuhkan. Ukuran ini sangat dipengaruhi bentuk dan jenis mobil.



Gambar 12. Ukuran besar mobil
 Sumber : Neufert Architec Data

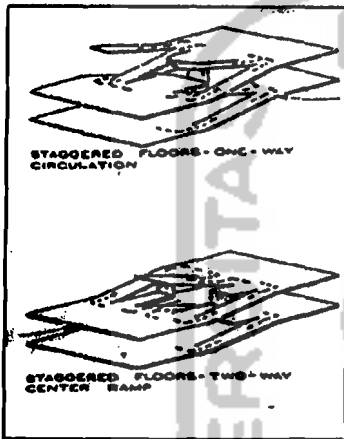
Auto mall menerapkan jenis departemen store dan specially shop dalam hal ini barang-barang otomotif dengan konsep one stop service. Dimana pengunjung dapat menemukan apa yang mereka cari disini.



2.4.2. Tata Sirkulasi

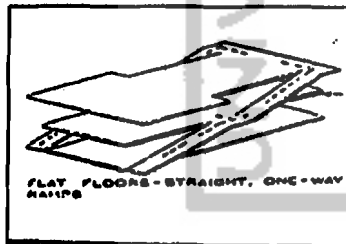
Prinsip sirkulasi ruang menggunakan sirkulasi yang mampu memunculkan arah pergerakan pengunjung yang dapat melewati semua bagian ruang tertentu yang ada. Dengan sirkulasi demikian diharapkan semua bagian ruang mendapat perhatian yang sama dari pengunjung. Khusus kendaraan beroda dalam hal ini mobil, membutuhkan suatu sirkulasi vertical untuk mencapai ketinggian per lantai. Sistem sirkulasi seperti ini menggunakan jenis sirkulasi ramp yang memiliki beberapa kategori sebagai berikut :³⁰

1. Staggered floors-one & two-way circulation



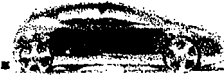
Luas lantai yang berbeda menjadikan ramp yang terbentuk memiliki keleluasaan yang cukup untuk bergerak dan berputar.

2. Flat floor straight one-way ramp

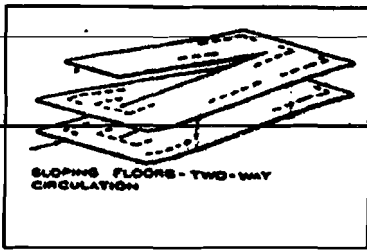


Ramp ini mampu menghasilkan keleluasaan pergerakan yang terbatas pada ketinggian 2-3 lantai saja.

³⁰ Joseph De Chiara & John Callender, Time Saver Standard for Building Types 3rd Edition

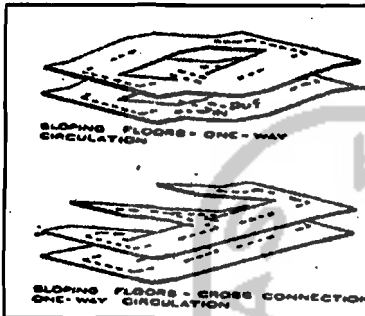


3. Sloping floor two-way circulation



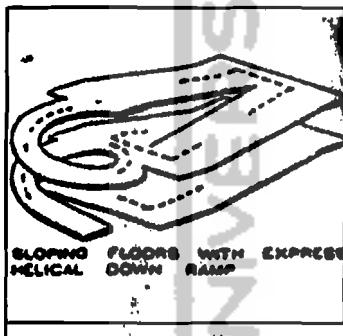
Memiliki segi ekonomis yang tinggi untuk penataan mobil dengan konfigurasi 90 derajat sehingga tidak memerlukan banyak ruang.

4. Sloping floor one-way circulation



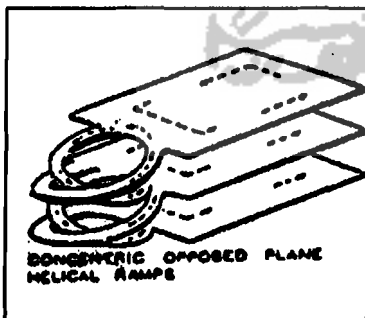
Nilai ekonomis diperoleh untuk bangunan yang memanjang. Kemudahan keluar masuk dapat dilakukan karena dimungkinkan membuat pintu lebih dari satu.

5. Sloping floor with express helican down ramp

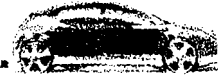


Sistem ini dipergunakan untuk penataan mobil yang sempit. Perputaran ramp mempermudah keluarnya mobil.

6. Concentric opposed plane helican ramp



Tersedia dua jalur yang berbeda sehingga memudahkan untuk melalui jalur yang tepat.



Sistem sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktifitas sehingga merupakan pergerakan dari ruang satu ke ruang lain yang dapat mempengaruhi kenyamanan³¹.

Bentuk ruang sirkulasi dapat mempengaruhi gerak manusia pada waktu berkeliling. Bentuk-bentuk tersebut dapat dibagi menjadi :

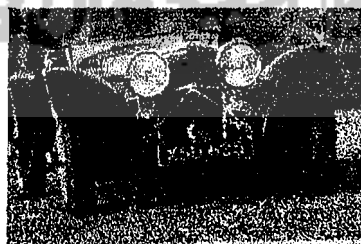
No.	BENTUK	CIRI-CIRI
1.	Tertutup	Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding
2.	Terbuka satu sisi	Memberi kontinuitas visual/ruang dengan ruang-ruang
3.	Terbuka dua sisi	Terjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya

Tabel 2. Bentuk ruang sirkulasi
Sumber : Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya

2.5. Tinjauan Bentuk dan Penampilan Bangunan Otomotif

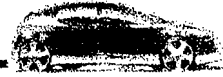
Sebagai sebuah bangunan otomotif, Auto Mall ini harus dapat mencerminkan karakter kegiatan yang diwadahnya. Agar dapat mencerminkan hal tersebut, maka perlu suatu tinjauan bentuk dari otomotif itu sendiri. Otomotif dalam hal ini adalah mobil pribadi mempunyai ciri-ciri tersebut antara lain seperti klasik, eksklusif (mewah) dan sporty.

Kesan klasik timbul dari jenis kendaraan atau mobil antik yang telah berusia puluhan tahun. Jenis ini memiliki ciri khas sebagai era awal munculnya mobil.



Gambar 13.
Jenis mobil klasik Jaguar SS 100.

³¹ Rustam Hakim, Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap



Kesan eksklusif (mewah) didapatkan pada mobil yang memiliki kualitas tinggi dan diperkuat dengan interior yang berdesain lengkap dan mewah. Mobil jenis ini banyak ditemui dijamin sekarang, yang juga telah banyak dimanfaatkan menjadi mobil kantor (office car).



Gambar 14. Jenis mobil eksklusif

Untuk kesan sporty didapatkan dari jenis mobil yang bentuknya mengadopsi mobil balap, dan dilengkapi berbagai aplikasi teknologi dari mobil balap itu sendiri. Mobil jenis sport biasanya tidak memiliki sudut (*streamline*) untuk meningkatkan aspek aerodinamis pada mobil.

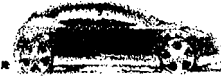


Gambar 15. Mobil jenis sport

Dalam otomotif sendiri memiliki berbagai unsure yang menjadi bagian khas dari suatu mobil, seperti mesin, suspensi, roda dan ban, kemudi, airfilter, bodi/ rangka mobil.



Gambar 16. Bagian-bagian otomotif

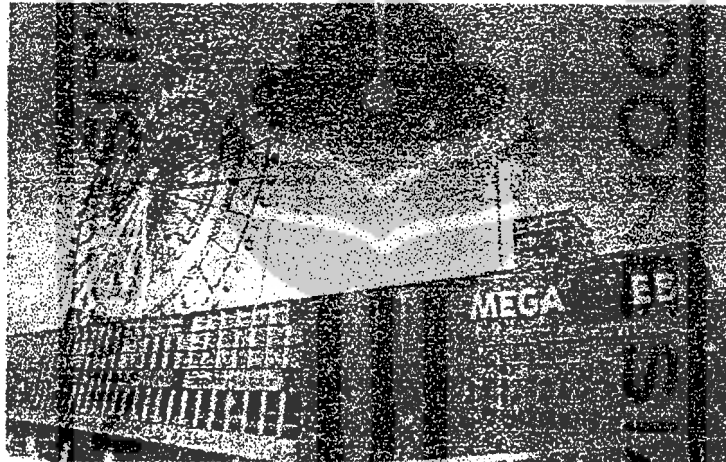


Berbagai unsur mobil diatas, dianalogikan menjadi satu kesatuan yang dapat mengungkapkan karakter otomotif. Dengan demikian diharapkan masyarakat dapat menangkap karakter otomotif yang tercipta dalam bangunan mall otomotif.

Contoh bangunan komersial otomotif :

1. Mega Web Toyota City Show Car

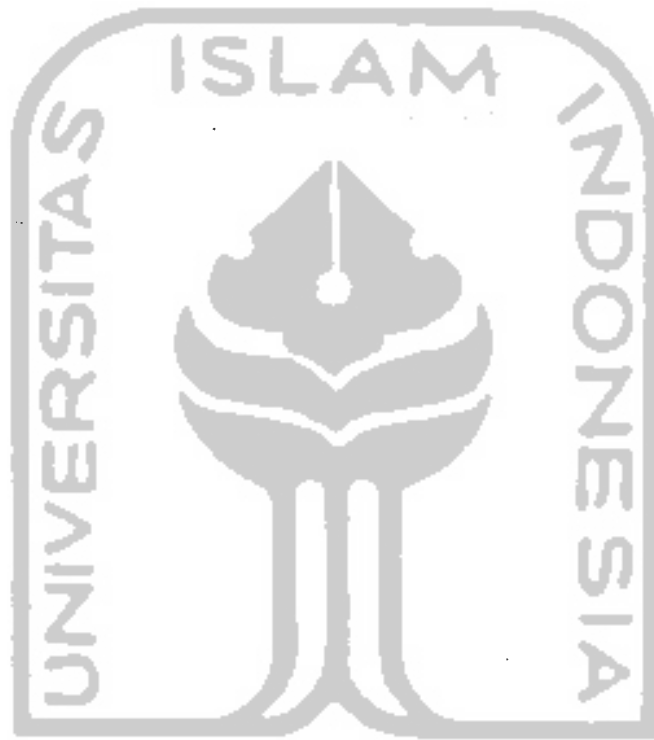
Bangunan sarana rekreasi otomotif yang terletak di Tokyo Jepang. Bangunan ini memiliki fasilitas exhibition room, game center, dan sirkuit mini sebagai area test drive yang terletak dalam bangunan. Dari luar bangunan ini kurang mencerminkan karakter kegiatan yang diwadahnya. Adanya ramp yang panjang sedikit menambah kesan bangunan.



Gambar 17. Mega Web Toyota City Sho Car Tokyo Japan
Sumber : Otomotif No. 27/IX/1999

2. Mazda Lief Show Room and Service Center

Bangunan untuk fasilitas promosi dan dealer dilengkapi dengan berbagai fasilitas pelayanan servis perawatan. Bangunan ini terletak di Wind Hotel Austria. Yang menarik dari bangunan ini adalah adanya mobil yang dipajang dibagian depan dengan ramp yang panjang dan berada memutar bangunan.



Gambar 18. Mazda Lief Show Room and Service Center
Sumber : The New Austrian Architecture

