

## Bab 3

### Auto Mall di Jogjakarta

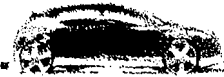
Pada bab 3 ini akan di bahas analisa mengenai auto mall di Jogjakarta yang terdiri dari :

- a. Analisa program kegiatan
- b. Analisa peruangan
- c. Analisa tata ruang
- d. Analisa bentuk dan penampilan bangunan

Dalam menyelesaikan analisa program kegiatan, pertama-tama disebutkan jenis kegiatan yang terjadi pada bangunan ini. Setelah diketahui jenis kegiatannya kemudian dianalisa pelaku dan pola kegiatan yang terjadi untuk mendapatkan struktur organisasi dan organisasi ruang. Organisasi ruang mempengaruhi tahap-tahap analisa selanjutnya.

Setelah diketahui dan didapatkan organisasi ruang, maka dilanjutkan analisa peruangan yang diawali dengan persyaratan ruang untuk dapat mengetahui kebutuhan dan besaran ruang. Besaran ruang didapatkan dari survei literatur dan data yang digabungkan dengan asumsi dari persyaratan ruang. Analisa hubungan ruang terjadi setelah kebutuhan ruang dan besaran ruang dapat ditentukan dan dicocokkan dengan organisasi ruang yang telah ada.

Penataan ruang dalam yang terdiri dari ruang-ruang kegiatan dan sirkulasi dianalisa melalui tahap-tahap analisa sebelumnya. Penataan ruang-ruang dapat dilakukan dengan melihat organisasi ruang dan besaran ruang yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu juga memperhatikan jenis-jenis kegiatan yang terjadi. Sirkulasi merupakan salah satu penataan ruang dalam yang turut dianalisa, terutama sirkulasi mobil dalam mencapai lantai-lantai yang lebih tinggi. Dalam hal ini sirkulasi yang dipakai menggunakan ramp dengan memperhatikan standar yang ada dan besaran mobil yang akan melaluinya.



Dalam menyelesaikan masalah bentuk dan penampilan bangunan otomotif, dilakukan cara dengan memahami komponen-komponen yang terdapat dalam mobil. Komponen-komponen tersebut dipilih yang mencerminkan karakter otomotif dan dapat dikenal oleh masyarakat umum. Faktor pendukung lainnya adalah menganalisa penampilan bangunan khususnya pada struktur dan bahan bangunan yang dapat menjelaskan dan mendukung fungsi bangunan.

### 3.1. Jogja Auto Mall

#### 3.1.1. Pengertian Jogja Auto Mall

Jogja Auto Mall merupakan suatu tempat kegiatan komersial untuk melakukan aktivitas, belanja atau sekedar berjalan-jalan (rekreasi) yang berkaitan dengan aktivitas mobil, yang meliputi antara lain kegiatan showroom, bengkel, penjualan barang, dan lain-lain sehingga masyarakat bisa mendapatkan berbagai barang atau kebutuhan otomotifnya disini.

#### 3.1.2. Jenis Kegiatan

Jenis kegiatan pada fasilitas ini meliputi :

1. Kegiatan promosi penjualan mobil
2. Kegiatan penjualan onderdil dan aksesoris
3. Kegiatan service dan modifikasi ( perbengkelan )
4. Kegiatan test drive
5. Kegiatan rekreasi

Dalam Jogja Auto Mall ini kegiatan promosi penjualan mobil, penjualan onderdil dan aksesoris serta kegiatan service dan modifikasi merupakan kegiatan utama yang dibahas dalam porsi yang lebih besar. Sedangkan kegiatan lainnya bersifat sebagai kegiatan pendukung.

1. Kegiatan promosi penjualan ( showroom )

Kegiatan yang dilakukan meliputi pameran serta melayani penjualan mobil yang dikelola oleh ATPM ( Agen Tunggal Pemegang Merek ). Produk yang

ditawarkan dapat berupa produk baru atau produk yang memang ingin ditawarkan pada masyarakat sebagai konsumennya.

## 2. Kegiatan penjualan onderdil dan aksesoris

Kegiatan yang dilakukan meliputi penyediaan berbagai macam onderdil dari jenis yang besar sampai dengan yang kecil. Untuk aksesoris meliputi barang-barang pendukung penampilan mobil serta barang-barang yang tidak berhubungan langsung dengan mobil akan tetapi bernuansa otomotif.

Barang pendukung penampilan mobil antara lain :

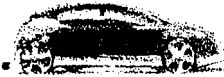
- Velg racing
- Ban
- Body kit
- Audio
- Barang-barang pendukung interior

Barang yang tidak berhubungan langsung dengan mobil :

- Pernak-pernik / merchandise otomotif ( miniatur mobil, baju bernuansa otomotif, dll )
- Baju balap / perlengkapan balap
- Mainan-mainan otomotif
- dll

## 3. Kegiatan service dan modifikasi ( perbengkelan )

Kegiatan yang meliputi perawatan dan perbaikan mobil. Modifikasi mobil dimaksudkan untuk memperindah penampilan mobil sesuai keinginan pemiliknya. Kegiatan yang terjadi termasuk express service dimana konsumen dapat menunggu saat mobilnya diperbaiki karena proses yang tidak memakan waktu lama.



#### 4. Kegiatan test drive

Kegiatan yang dilakukan meliputi uji coba layak jalan kendaraan / mobil.

Kegiatan ini merupakan kegiatan pendukung yang memiliki area terpisah sehingga tidak mengganggu aktifitas dalam bangunan. Kegiatan uji coba yang dilakukan meliputi :

- Uji coba kendaraan baru yang ditawarkan ATPM
- Uji coba jalan setelah perawatan / perbaikan
- Uji coba setingan performa kendaraan setelah dimodifikasi

#### 5. Kegiatan rekreasi

Merupakan kegiatan pendukung dalam mall. Semua kegiatan dan ruang-ruang yang ada menjadi tempat rekreasi bagi pengunjung yang datang, baik membeli barang maupun hanya sekedar berjalan-jalan. Untuk memperkuat kegiatan rekreasi ini didukung kegiatan seperti :

- Café / restoran yang bernuansa otomotif
- Game center khusus permainan otomotif
- Ruang-ruang klub otomotif
- dll

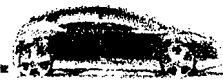
Selain itu masih terdapat kegiatan administrasi dan pelayanan yaitu kegiatan yang mengatur dan mendukung jalannya kelima kegiatan diatas.

#### 3.1.3. Pelaku dan Pola Kegiatan

Pelaku dan pola kegiatan didasarkan pada pembagian jenis kegiatan diatas yaitu :

##### 1. Kegiatan promosi penjualan

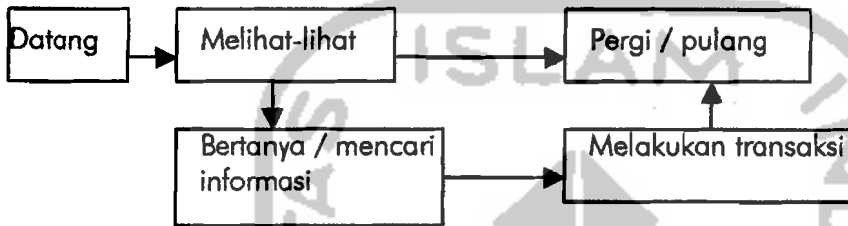
Pelaku kegiatan meliputi :



- Pihak ATPM



- Pengunjung / konsumen



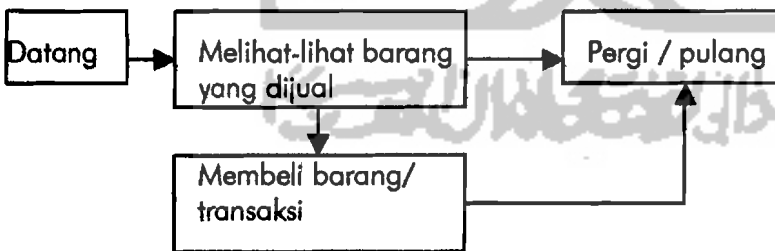
2. Kegiatan penjualan onderdil dan aksesoris

Pelaku kegiatan meliputi :

- Penjual

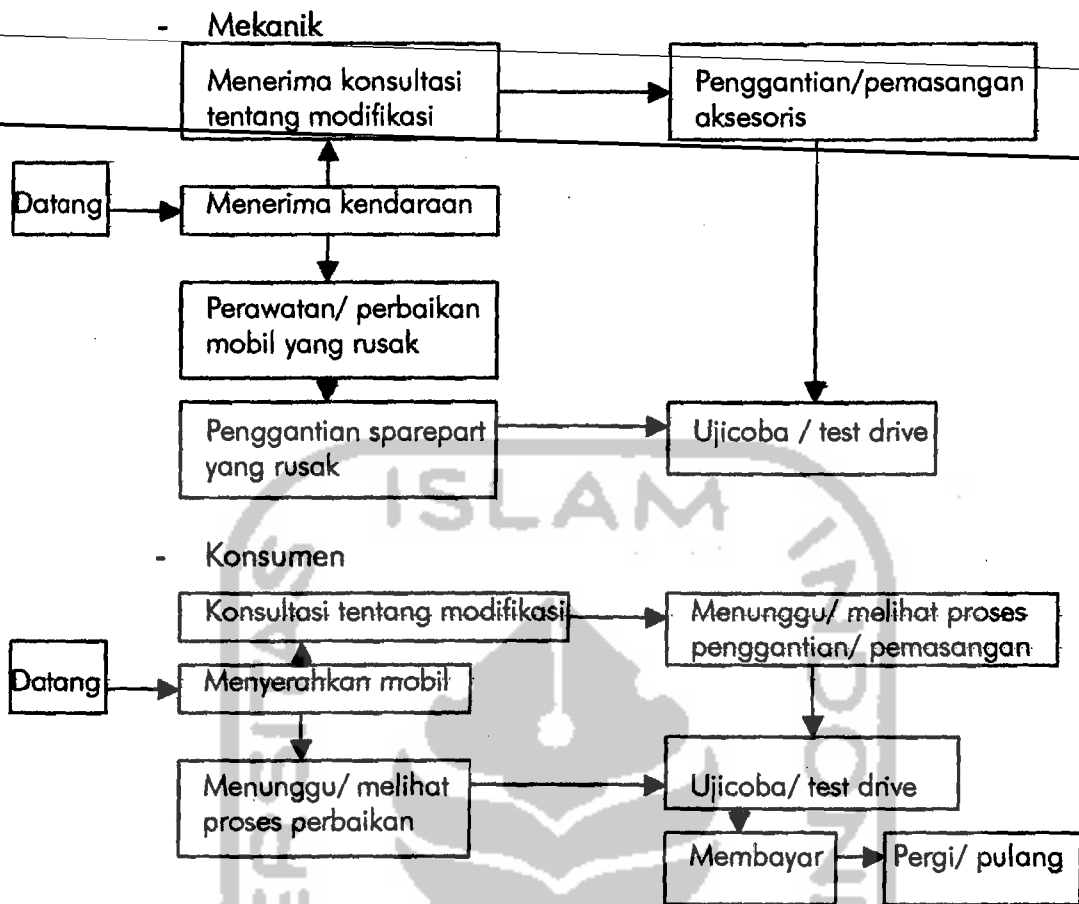
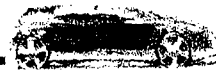


- Konsumen



3. Kegiatan service dan modifikasi

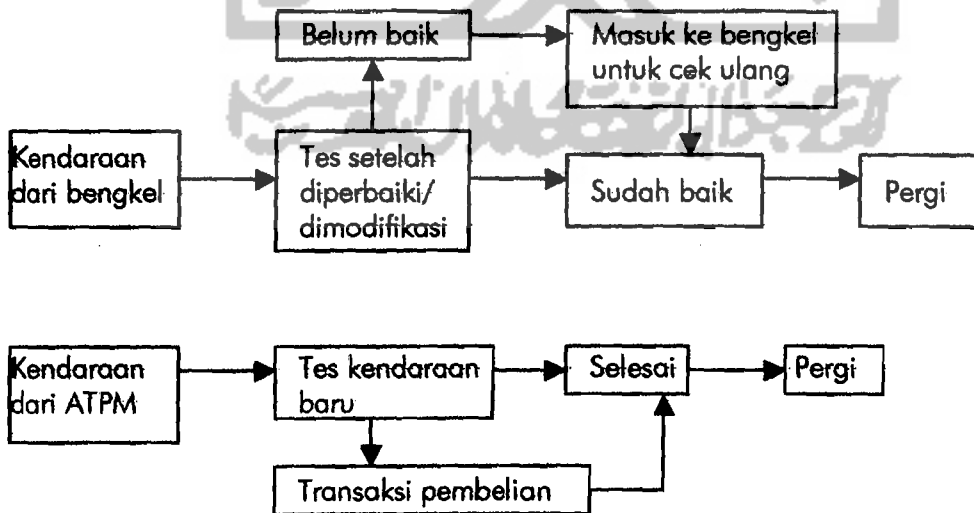
Pelaku kegiatan meliputi :

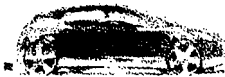


4. Kegiatan test drive

Pelaku kegiatan meliputi :

- Konsumen / mekanik





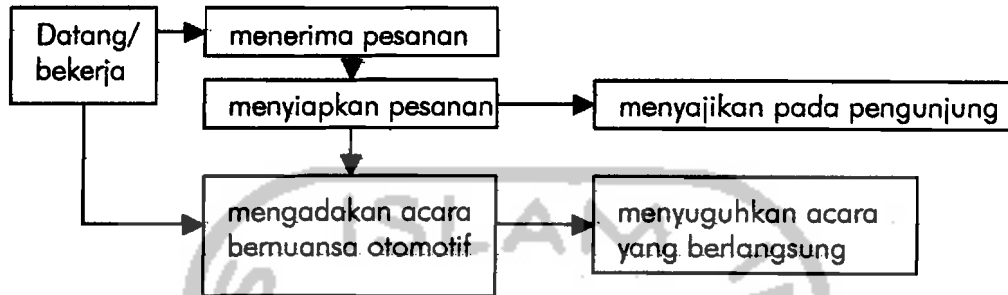
5. Kegiatan rekreasi

Meliputi kegiatan :

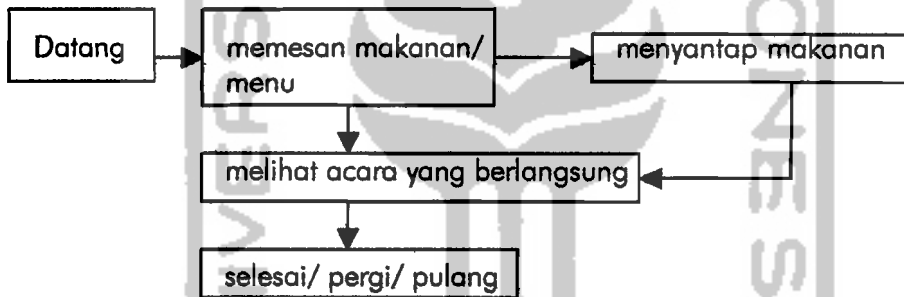
a) Café / restoran

Pelaku kegiatan meliputi :

- pengelola



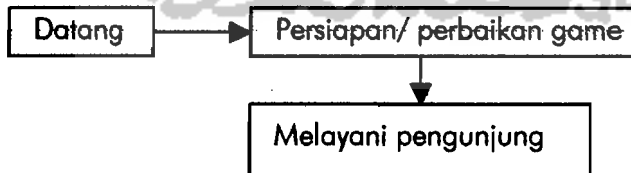
- pengunjung



b) Game center

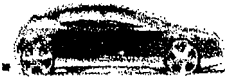
Pelaku kegiatan meliputi :

- Pengelola / pekerja



- pengunjung

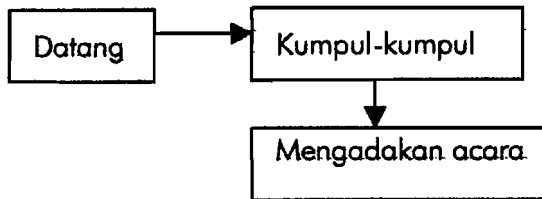




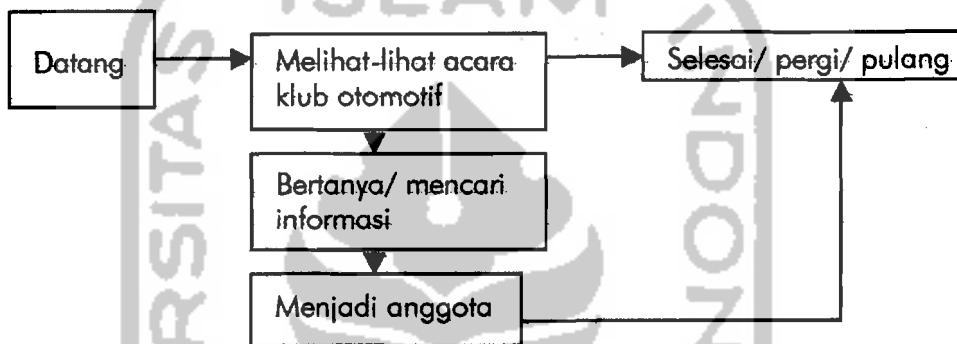
c) Klub-klub otomotif

Pelaku kegiatan meliputi :

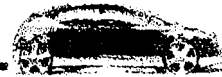
- Tim-tim / anggota-anggota klub



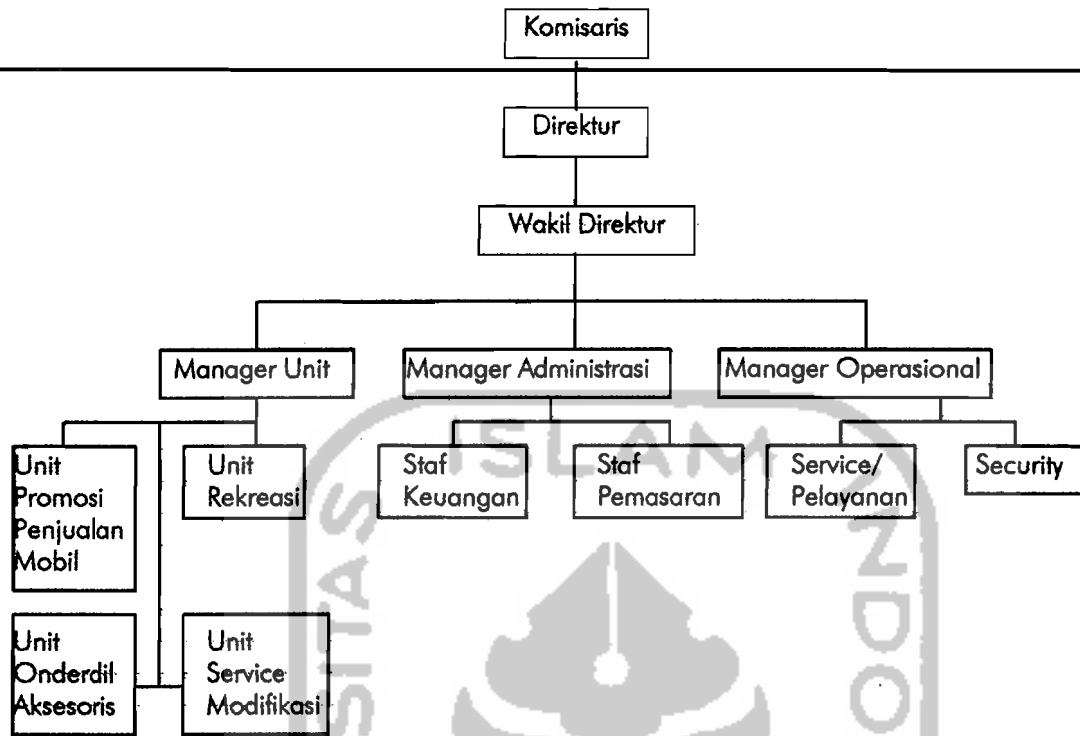
- Pengunjung



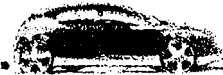




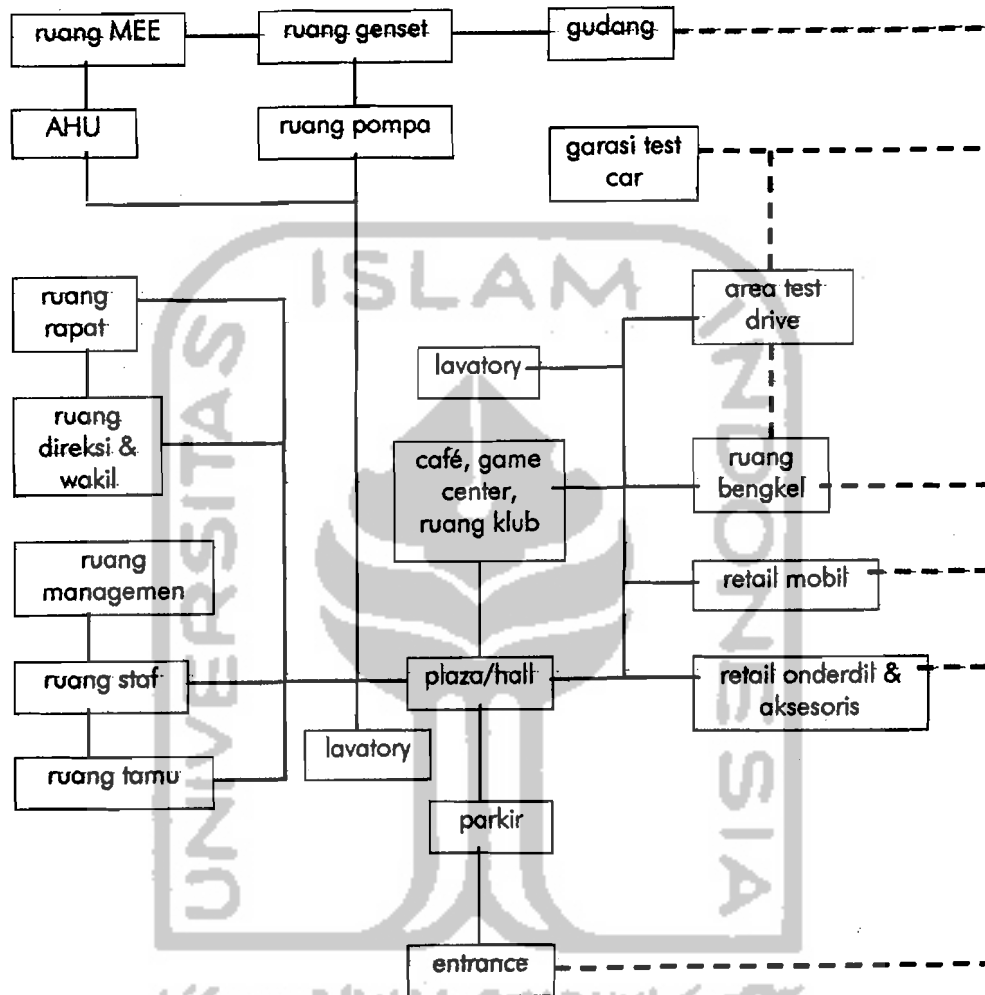
### 3.1.4. Struktur Organisasi dan Organisasi Ruang



Gambar 19. Diagram Struktur Organisasi Sumber Analisa

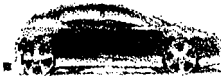


Organisasi Ruang



\_\_\_\_\_ : Sirkulasi manusia  
 - - - - - : Sirkulasi barang/ kendaraan.

Gambar 20. Diagram Organisasi Ruang  
 Sumber : Analisa



## 3.2. Analisa Peruangan

### 3.2.1. Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang yang dipergunakan, meliputi persyaratan kapasitas, pengelompokan jenis barang, dan pencapaian ruang.

- Kapasitas Ruang :

1. Retail penjualan mobil

1 ruang dapat diisi 3 mobil dengan standar ukuran mobil terbesar jenis mobil van.

2. Retail penjualan onderdil dan aksesoris

1 ruang diisi 1 penjual dengan ukuran berdasarkan jenis barang yang dijual.

3. Ruang perbengkelan

1 bengkel dapat menampung 5 mobil sekaligus dengan standar ukuran mobil terbesar jenis mobil van.

4. Café / restoran

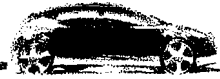
1 ruang dapat menampung 100 pengunjung dengan berdasarkan standar yang ada.

- Game center. Ruangan bergantung pada jenis game yang akan dipakai.
- Klub-klub otomotif. Bergantung jumlah anggota suatu klub tersebut. Sehingga diperlukan ruangan yang fleksibel.

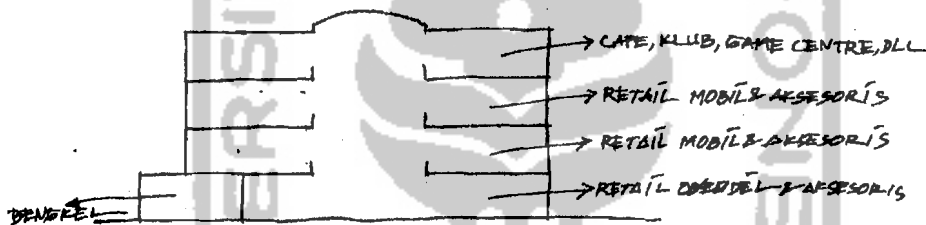
- Pengelompokan Ruang

Pengelompokan ruang dimaksudkan untuk memudahkan konsumen dalam mencari kebutuhannya.

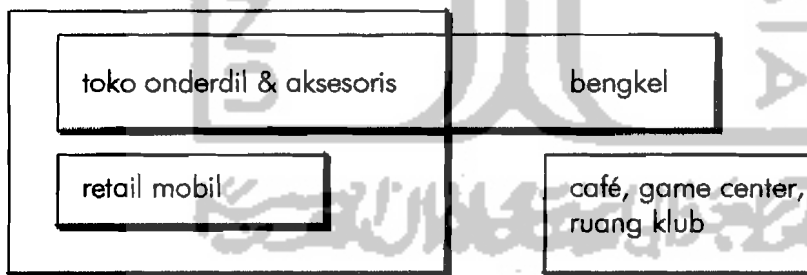
1. Untuk retail mobil terletak diatas toko onderdil dan aksesoris, dengan asumsi besar kendaraan pada jenis automobile ini mudah dalam pergerakan. Perletakan ini dimaksudkan untuk mengundang pengunjung naik ke lantai atas.



2. Pada retail onderdil dan aksesoris terletak pada lantai dasar dan lantai di atasnya. Retail onderdil difokuskan pada lantai dasar, dengan asumsi untuk memudahkan pengangkutan onderdil yang besar dan berat. Juga untuk lebih dekat dengan ruang bengkel. Retail aksesoris terletak pada hampir semua lantai untuk menjadi daya tarik bagi pengunjung agar menuju pada semua lantai.
3. Ruang bengkel terdapat pada ground floor / semi basement dan berada dibagian belakang dan tetap berhubungan dengan bagian depan tanpa terlalu mengganggu kegiatan lainnya.
4. Ruang-ruang café / restoran, game center, klub-klub otomotif terletak di lantai paling atas dengan tujuan agar mendapatkan ruang yang luas dan menarik pengunjung untuk naik ke lantai atas.

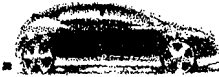


Gambar 21. Pengelompokan ruang vertikal



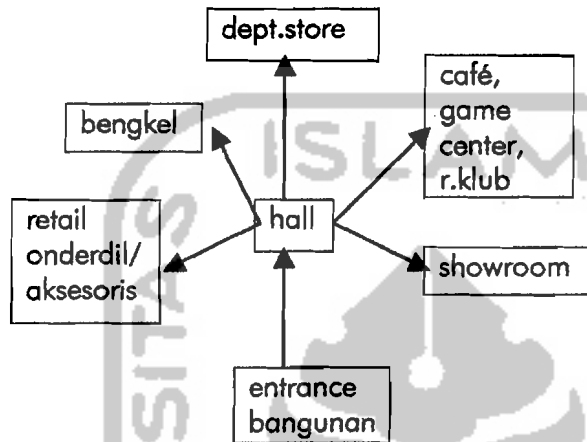
- berada pada lantai dasar dan berdekatan
- berada pada lantai-lantai atas
- berada pada lantai paling atas
- berada hampir ditiap lantai

Gambar 22. Pengelompokan ruang horizontal



▪ **Pencapaian Ruang**

Dengan pengelompokan ruang, didapatkan pencapaian ruang yang mudah dan jelas sehingga pengunjung dapat mencari apa yang dibutuhkan berdasarkan penempatan ruang yang telah terkelompok.



Gambar 23. Pencapaian ruang oleh pengunjung

**3.2.2. Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang**

Besaran ruang mempertimbangkan beberapa faktor antara lain :

1. Standar dimensi
2. Kelancaran dan kenyamanan kegiatan
3. Karakteristik ruang

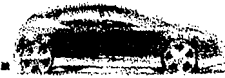
Kebutuhan dan besaran ruang pada Jogja Auto Mall ini, standar dimensi dari pelaku dan fungsi ruang diambil dari Architec Data, Time Saver Standard, Human Dimension & Interior Space, serta Architectur Graphic Standard.

Besaran ruang untuk :

1. Retail promosi penjualan mobil

Tinjauan pada ruang ini ditentukan oleh :

- Banyaknya mobil ( N )
- Panjang mobil ( p )



- Lebar mobil ( l )
- Radius putar mobil ( d )
- Jari-jari ( r ) atau ( d/2 )

Masing-masing jenis kendaraan memiliki ukuran-ukuran radius putar yang berbeda-beda seperti yang terdapat pada tabel berikut ini :

**"U" DRIVE AND VEHICLE TURNING DIMENSIONS**

VEHICLE	R	R1	T	D	C
Small car	19'-10"	10'-6"	12'-0"	10'-0"	6"
Compact car	21'-6"	11'-10"	15'-0"	10'-10"	7"
Standard car	22'-5"	12'-7"	15'-0"	11'-2"	8"
Large car	23'-0"	12'-7"	15'-0"	12'-0"	9"
Intercity bus*	55'-0"	33'-0"	30'-0"	22'-6"	1'-0"
City bus	53'-6"	33'-0"	30'-0"	22'-6"	1'-0"
School bus	43'-6"	26'-0"	30'-0"	19'-5"	1'-0"
Ambulance	30'-0"	18'-9"	25'-0"	13'-3"	1'-0"
Paramedic van	25'-0"	14'-0"	25'-0"	13'-0"	1'-0"
Hearse	30'-0"	18'-9"	20'-0"	13'-3"	1'-0"
Airport limousine	28'-3"	15'-1 1/2"	20'-0"	15'-1 1/2"	1'-0"
Trash truck †	32'-0"	18'-0"	20'-0"	16'-0"	1'-0"
U.P.S. truck	28'-0"	16'-0"	20'-0"	14'-0"	1'-0"
Fire truck	48'-0"	34'-4"	30'-0"	15'-4"	1'-0"

\*Headroom - 14'  
†Headroom - 15'

William F. Mohen, AIA, Santa Barbara, California

Tabel 3. Ukuran radius putar kendaraan  
Sumber: Architecture Graphic Standard

Dari tabel diatas, unutm mencari kebutuhan ruang dari sebuah mobil dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$2 [ ( p \times r ) + ( l \times r ) ] = \text{kebutuhan ruang sebuah mobil}$$

1) Mobil tipe sedan kecil

$$p = 3,72 \text{ m} ; l = 1,6 \text{ m} ; r = 2,15 \text{ m}$$

Luas ruang untuk jenis ini :

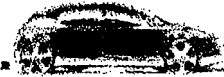
$$2[(3,72 \times 2,15) + (1,6 \times 2,15)] = 22,8 \text{ m}^2$$

2) Mobil tipe sedan panjang

$$p = 4,6 \text{ m} ; l = 1,69 \text{ m} ; r = 2,55 \text{ m}$$

Luas ruang untuk jenis ini :

$$2[(4,6 \times 2,55) + (1,69 \times 2,55)] = 32,2 \text{ m}^2$$



3) Mobil tipe mini bus atau mobil keluarga

$$p = 4,405 \text{ m} ; l = 1,67 \text{ m} ; r = 2,4 \text{ m}$$

$$2[(4,405 \times 2,4) + (1,67 \times 2,4)] = 29,16 \text{ m}^2$$

4) Mobil tipe van

$$p = 4,82 \text{ m} ; l = 1,83 \text{ m} ; r = 3,1 \text{ m}$$

$$2[(4,82 \times 3,1) + (1,83 \times 3,1)] = 41,85 \text{ m}^2$$

Untuk luas 1 retail mobil didapatkan dengan menggunakan besaran jenis van yaitu  $41,85 \text{ m}^2 \times 3 = 125,55 \text{ m}^2$  dan ditambah sirkulasi 20% sehingga total ruang adalah  $125,55 + 20\% (125,55) = 150,66 \text{ m}^2$ .

Sehingga bila diasumsikan memiliki 10 retail mobil maka total luas ruang retail adalah :  $10 \times 150,66 = 1506,6 \text{ m}^2$ .

2. Retail penjualan onderdil dan aksesoris

Diasumsikan satu retail memiliki ukuran  $6 \times 8 = 48 \text{ m}^2$ . Diasumsikan pula memiliki 100 retail maka total luas yang didapatkan adalah  $48 \times 100 = 4800 \text{ m}^2$ .

Selain itu diasumsikan terdapat satu departement store sebagai magnet penarik yang memiliki ruang dengan ukuran  $30 \times 50 = 1500 \text{ m}^2$ .

3. Ruang perbengkelan

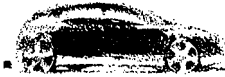
- Workshop

Ruang memakai ukuran standar mobil van dengan ketentuan:

- kapasitas tiap bengkel 5 mobil
- panjang : 4,82 m ; lebar : 1,83 m ; jari-jari : 3,1 m
- luasan penetapan 42 m<sup>2</sup>

didapatkan luasan  $5 \times 42 = 210 \text{ m}^2$

- Ruang tool kit  $4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$
- Receptionist  $4 \times 5 = 20 \text{ m}^2$
- Ruang mekanik  $5 \times 5 = 25 \text{ m}^2$



- Ruang spring balancing  $3 \times 5 = 15 \text{ m}^2$
- Ruang penyimpanan oli  $3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$
- Ruang tunggu  $3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$

Satu ruang perbengkelan memerlukan luas total  $304 \text{ m}^2$  ditambah sirkulasi  $20 \% = 364,8 \text{ m}^2$ . Diasumsikan memiliki 10 buah bengkel dalam bangunan ini, maka luas keseluruhan yang didapat adalah  $10 \times 364,8 = 3648 \text{ m}^2$ .

#### 4. Café

- Ruang makan kapasitas  $100 \times 1,5 = 150 \text{ m}^2$
- Bar dengan kapasitas 10 orang dengan besaran  $1,5 \text{ m}^2$  didapatkan luas  $15 \text{ m}^2$ .
- Stage / panggung diasumsikan berukuran  $6 \times 5 = 30 \text{ m}^2$
- Ruang karyawan kapasitas 20 orang dengan besaran  $2 \text{ m}^2$  per orang. Luas yang didapat  $20 \times 2 = 40 \text{ m}^2$
- Dapur dengan 10 karyawan berukuran  $2,5 \text{ m}^2$  per orang. Luas yang didapat  $10 \times 2,5 = 25 \text{ m}^2$ .

Luas yang didapatkan  $260 \text{ m}^2$  ditambah pergerakan  $20 \%$  sehingga besaran keseluruhan  $312 \text{ m}^2$ .

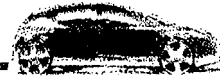
#### 5. Game center

Luasan yang diperlukan untuk game center sangat dipengaruhi peralatan yang ada. Akan tetapi dapat diasumsikan memiliki ukuran  $20 \times 10 = 200 \text{ m}^2$  ditambah sirkulasi  $20 \%$  sehingga didapatkan besaran ruang  $240 \text{ m}^2$  dan diharapkan dapat menampung peralatan game yang besar.

#### 6. Klub-klub otomotif

Ukuran yang dibutuhkan untuk ruang klub dipengaruhi jumlah anggota atau jenis kegiatan yang akan terjadi didalamnya. Untuk itu diperlukan ruang yang fleksibel dalam menampung hal tersebut. Ruang dengan





penyekat konvensional dapat menyelesaikan masalah tersebut dan memakai ukuran modul ruang  $10 \times 10 = 100 \text{ m}^2$ . Diasumsikan memiliki ruang klub sebanyak 5 buah sehingga didapatkan  $5 \times 100 = 500 \text{ m}^2$ .

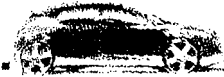
Sirkulasi pergerakan  $20\% \times 500 = 100$ . Luas total ruang klub adalah  $600 \text{ m}^2$ .

Fasilitas penunjang antara lain :

1. Ruang genset memiliki ukuran  $3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$
2. Ruang pompa air memiliki ukuran  $2 \times 2 = 4 \text{ m}^2$
3. Ruang security  $2 (4 \times 4) = 32 \text{ m}^2$
4. Musholla diasumsikan memiliki ukuran  $5 \times 4 = 20 \text{ m}^2$
5. Lavatory  $20 (2 \times 2) = 80 \text{ m}^2$
6. Parkir diasumsikan mampu menampung 150 mobil maka didapatkan luas  $18 \times 150 = 2700 \text{ m}^2$ . 1 mobil memiliki ukuran ruang  $6 \times 3 = 18 \text{ m}^2$ . Sirkulasi pergerakan  $20\% \times 2700 \text{ m}^2 = 540 \text{ m}^2$ . Parkir sepeda motor menampung 200 buah dengan luas  $400 \text{ m}^2$  ditambah sirkulasi  $20\%$  sehingga didapatkan luas  $480 \text{ m}^2$ . Total luas untuk area parkir  $3720 \text{ m}^2$ .
7. Area test drive memiliki panjang jalur  $300 \text{ m}$  dengan lebar  $6 \text{ m}$ . Total luas area test drive adalah  $1800 \text{ m}^2$ .
8. Garasi test car diasumsikan mampu menampung 30 mobil dari 10 showrom yang ada. Menggunakan asumsi 1 mobil van memiliki luas  $41,85 \text{ m}^2$ , maka didapatkan luasan garasi  $1255,5 \text{ m}^2$ . Ditambah dengan sirkulasi  $20\%$  maka luas total garasi test car adalah  $1506,6 \text{ m}^2$ .
9. Ruang pengelola memiliki luas  $175 \text{ m}^2$  dengan asumsi terdiri dari ruang pimpinan, ruang staf, ruang tamu, ruang rapat, ruang manajemen.

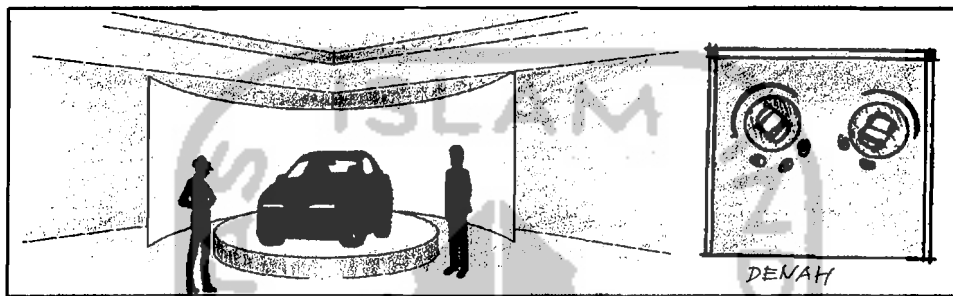
Total luasan yang diperlukan oleh fasilitas penunjang adalah  $7346,6 \text{ m}^2$ .

Dari perhitungan ruang dari tiap kelompok kegiatan, maka didapatkan besaran ruang keseluruhan  $19.953,2 \text{ m}^2 \sim 20.000 \text{ m}^2$ .



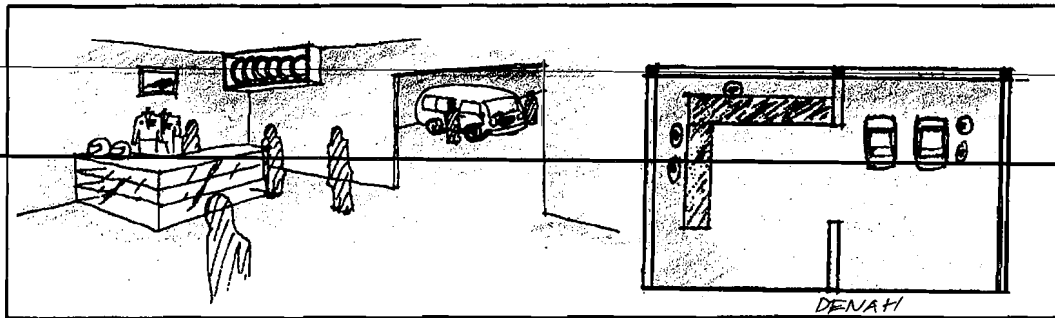
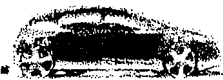
### 3.2.3. Hubungan Ruang

Hubungan ruang yang terjadi dalam auto mall sangat dipengaruhi jenis ruang dan kegiatan yang ada didalamnya. Pada ruang showroom mobil, ruang yang terbentuk berbeda dengan ruang yang lain. Pada ruang ini terjadi penataan dan penambahan dekorasi untuk memperindah interior ruang agar memberi kesan menonjol pada mobil yang dipamerkan. Sehingga secara tidak langsung akan menciptakan suatu kesan berada dalam ruang yang lain bagi pengunjung yang datang.



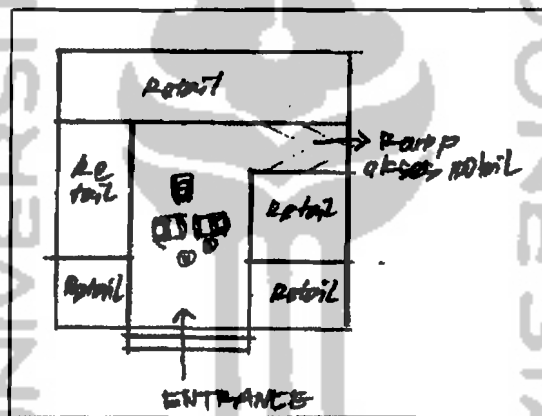
Gambar 24. Hubungan ruang dalam ruang

Untuk ruang-ruang penjualan dan ruang hiburan memiliki hubungan ruang yang berbeda. Ruang penjualan khususnya penjualan onderdil dan aksesoris akan berdekatan dan bersebelahan dengan ruang bengkel. Karena bengkel memerlukan kemudahan dalam mendapatkan onderdil atau aksesoris yang diperlukan dalam proses perbaikan. Ruang hiburan seperti café, game center dan ruang klub akan saling berdekatan dan bersebelahan karena ruang-ruang tersebut saling mendukung. Seperti café dan game center akan bergantung pada ruang klub dimana pada ruang tersebut terjadi berbagai kegiatan yang menarik banyak orang sehingga memungkinkan pengunjung masuk dan menikmati sajian di café. Secara tidak langsung ini merupakan daya penarik bagi café agar mudah mendapatkan pengunjung.



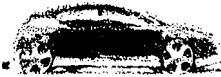
Gambar 25. Hubungan ruang yang bersebelahan

Ruang yang ada pada auto mall memerlukan suatu ruang perantara yang mampu menghubungkan dan mengorganisasi berbagai ruang sehingga mudah dijangkau oleh semua orang. Ruang perantara tersebut dapat berupa hall/ plaza yang dapat difungsikan sewaktu-waktu untuk acara yang memerlukan waktu singkat ( tidak permanen ).



Gambar 26. Hubungan ruang dengan ruang perantara

Dari beberapa ruang yang ada pada auto mall dapat diambil suatu kesimpulan jenis hubungan ruang yang akan digunakan. Hubungan ruang tersebut antara lain adalah hubungan ruang dalam ruang, hubungan ruang bersebelahan dan ruang yang dihubungkan ruang perantara. Dengan ketiga jenis hubungan ruang tersebut diharapkan dapat mendukung dan menampung fungsi bangunan sebagai sarana bisnis dan rekreasi di bidang otomotif.



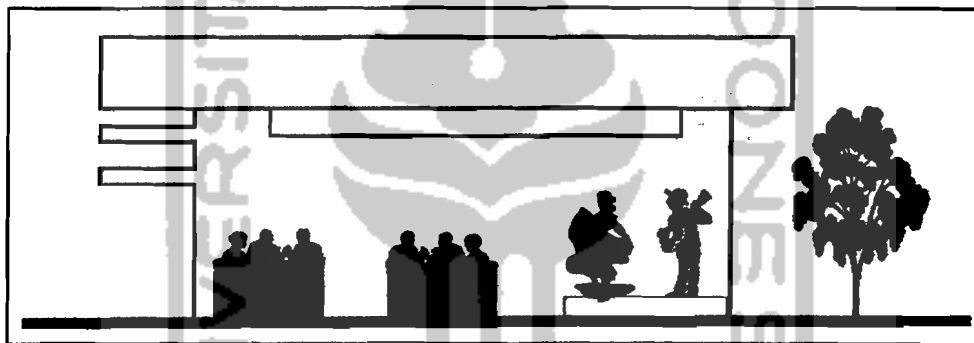
### 3.3. Analisa Tata Ruang

#### 3.3.1. Tata Ruang Dalam

Suatu ruang dalam dibatasi oleh 3 bidang nyata yaitu dinding, lantai dan atap. Selain itu kualitas suatu ruang dalam juga ditentukan oleh :

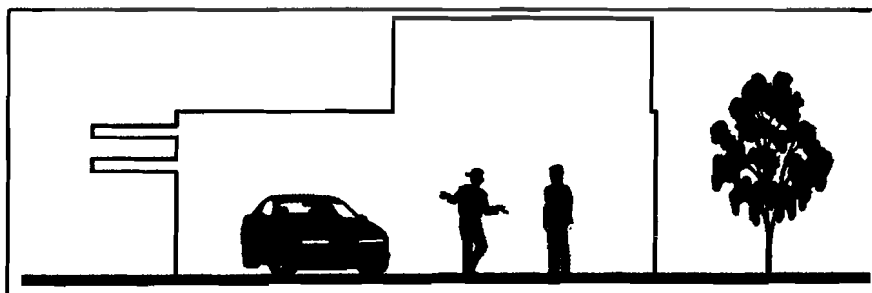
##### 1. Dimensi

Dimensi suatu ruang dipengaruhi oleh proporsi skala. Dari fungsi ruang-ruang yang ada, ruang yang memberi rasa akrab nyaman dan mendukung aktivitas pengunjung menggunakan skala intim. Skala ini digunakan pada ruang rekreasi seperti ruang klub dan ruang pengelola bangunan. Pada ruang klub diharapkan dapat menambah keakraban dan kedekatan antara pengunjung yang datang dan anggota klub. Ketinggian ruang yang rendah dapat memberi kesan meruang yang kuat.

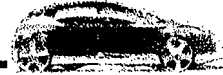


Gambar 27. Skala ruang intim

Ruang –ruang yang memberi keleluasan gerak menggunakan skala normal. Ruang-ruang tersebut antara lain ruang penjualan, café, game center dan bengkel. Skala ini dipakai agar memberi kesan wajar dan santai bagi orang yang beraktivitas didalamnya.



Gambar 28. Skala ruang normal



## 2. Bentuk / konfigurasi

Dalam menentukan komposisi bentuk dasar ruang, yang perlu menjadi pertimbangan adalah kemudahan dan keefisienan dalam penataan ruang dan perabot yang berkaitan erat dengan pola sirkulasi dalam ruang dan adanya pola struktur yang jelas. Sehingga bentuk yang digunakan untuk mendasari ruang auto mall adalah perpaduan bentuk geometris seperti segiempat, lingkaran dan segitiga dengan berbagai pertimbangan :

- a. Bentuk geometris khususnya segiempat merupakan bentuk yang fleksibel kearah horizontal dan vertical.
- b. Efisien dalam pengembangan modul struktur
- c. Efisien dalam penataan interior
- d. Pola sirkulasi yang mudah dan jelas
- e. Pengaturan hubungan ruang yang mudah

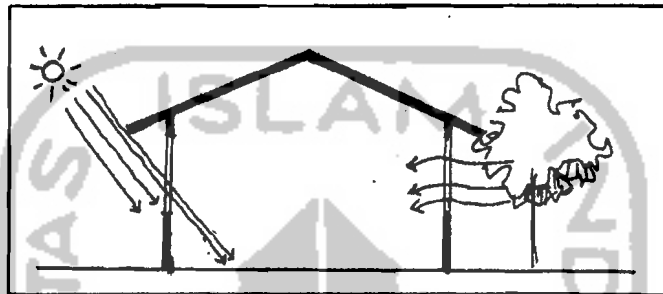
Dengan adanya komposisi bentuk diharapkan terjadi keanekaragaman yang dapat mencegah kebosanan dan suasana monoton. Sehingga akan tercipta suatu bentuk ruang yang memberi suasana rekreatif bagi pengunjung yang datang.

## 3. Permukaan sisi pada bidang

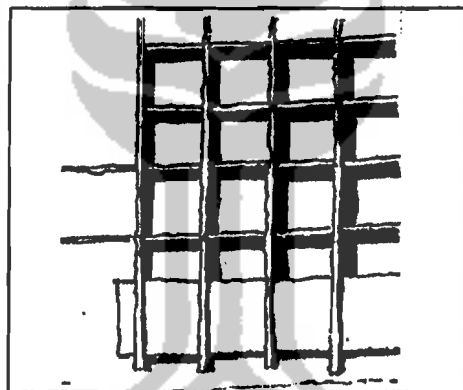
Warna, tekstur, dan pola ruangan dapat mempengaruhi suatu kualitas ruang. Warna, tekstur dan pola menjadi salah satu unsur pokok agar fungsi dari suatu ruang dapat jelas dipahami oleh pengunjung. Selain itu warna dalam arsitektur digunakan untuk menekankan atau memperjelas suatu objek dan memberikan aksen pada bentuk dan bahannya. Pemakaian warna yang memberi kesan sporty pada bangunan seperti warna merah, biru dan kuning sangat akrab dengan image otomotif. Warna-warna ini akan menciptakan suatu kualitas ruang yang memperkuat fungsi dan kegiatan ruang tersebut.

#### 4. Bukaan-bukaan bidang

Kualitas suatu ruang juga ditentukan oleh bukaan yang ada. Bukaan disini berfungsi sebagai tempat masuknya cahaya dan pertukaran udara dalam ruangan. Perletakan bukaan yang tepat dapat membentuk ruang yang baik dan sehat sehingga mendukung fungsi ruangan tersebut. Bukaan bidang yang terekspose dapat digunakan sebagai pembeda dan pemerjelas fungsi dari bangunan otomotif, sehingga memberi identitas yang berbeda dari bangunan lain.

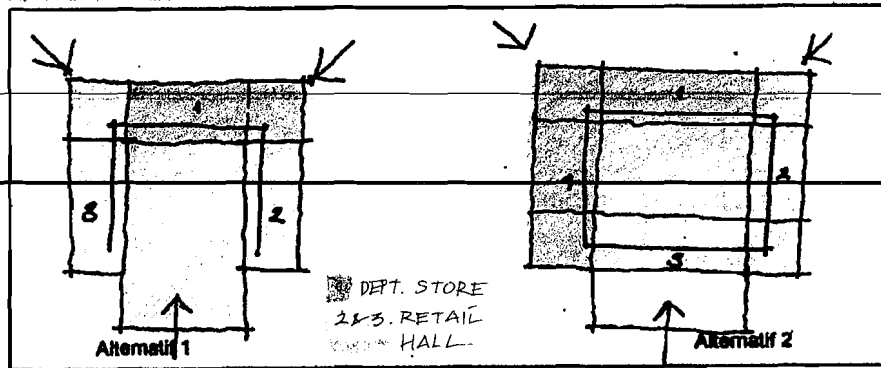


Gambar 29. Bukaan bidang



Gambar 30. Bukaan bidang yang diekspose

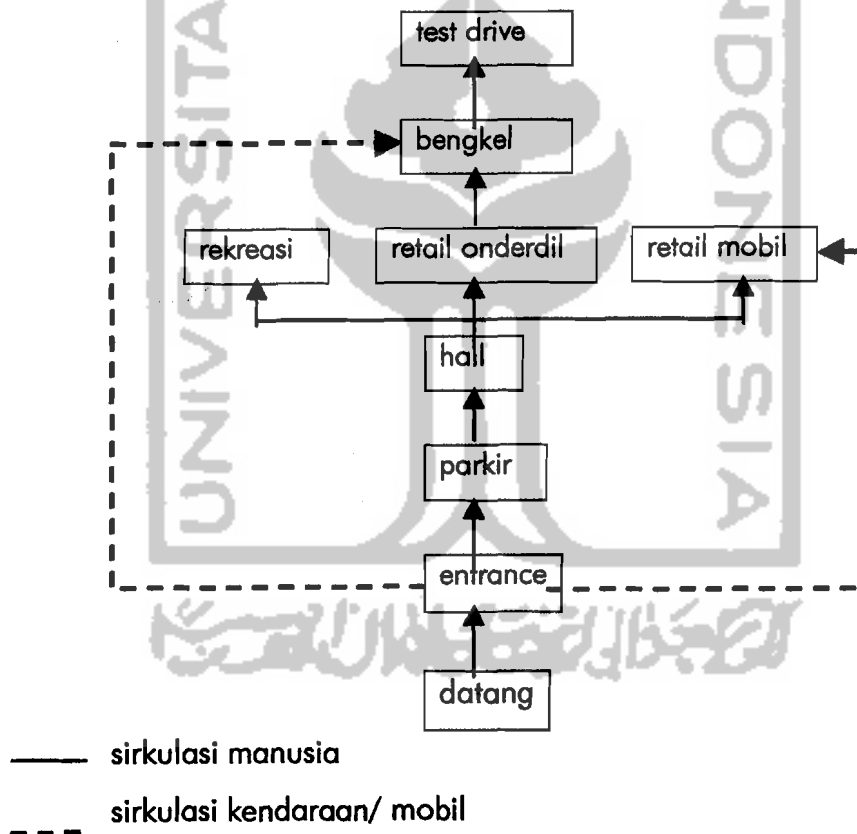
Dalam penataan ruang auto mall, pengaturannya mengacu pada prinsip dasar mall yaitu menggunakan koridor tunggal sebagai jalur penghubung antara magnet utama ( departement store otomotif ) dengan sisi jalur yang terdapat retail. Pola peletakan magnet utama dengan sirkulasi tunggal dengan 1 magnet pada tiap lantai atau 2 magnet pada satu lantai berdasarkan jumlah dan besaran ruang.



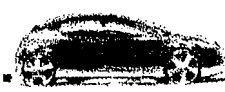
Gambar 31. Pola peletakan ruang

### 3.3.2. Tata Sirkulasi

Sirkulasi yang terjadi sangat dipengaruhi oleh alur gerak manusia atau pengunjung dan gerak dari kendaraan yang akan dimasukkan dalam bangunan.

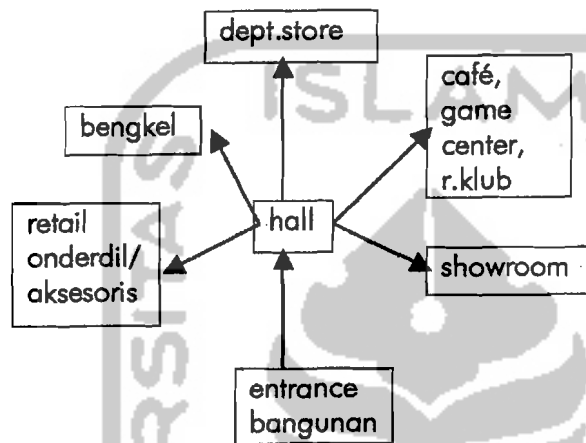


Gambar 32. Diagram pola sirkulasi



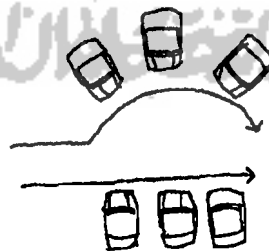
1. Sirkulasi pengunjung

Sirkulasi pengunjung ini terjadi dari dua jenis. Yang pertama kemudahan pengunjung untuk mencapai retail-retail yang akan ia tuju atau hanya melihat-lihat ke masing-masing retail. Kegiatan seperti ini juga menuntut kejelasan pengelompokan ruang, sehingga masing-masing ruang dapat dibedakan dengan jelas.



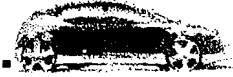
Gambar 33. Sirkulasi pencapaian pengunjung

Jenis kegiatan yang kedua adalah melihat-lihat materi pameran mobil sehingga semua produk dapat disaksikan dengan baik oleh pengunjung. Dalam mengakomodasi hal ini penataan materi pameran sangat penting dilakukan.



Gambar 34. Sirkulasi gerak pengunjung



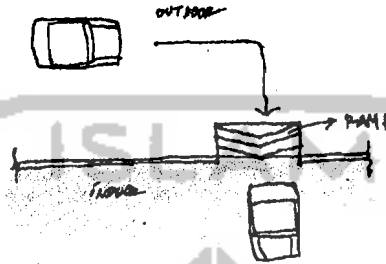


## 2. Sirkulasi kendaraan

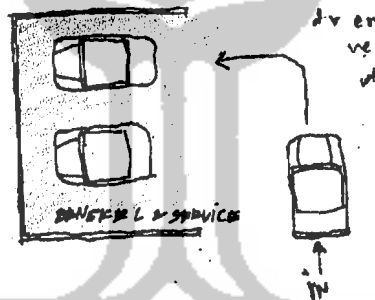
Sirkulasi kendaraan terdiri dari sirkulasi horizontal dan sirkulasi vertikal. Sirkulasi horizontal meliputi sirkulasi kendaraan dari luar ruang menuju ke dalam bangunan. Sedangkan sirkulasi vertikal meliputi sirkulasi kendaraan untuk mencapai lantai yang lebih tinggi.

### a. Sirkulasi horizontal

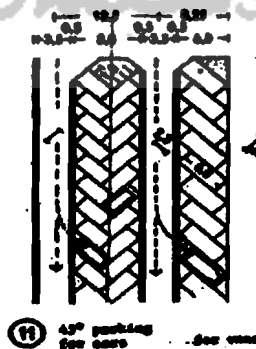
- Sirkulasi menuju dalam bangunan / hall

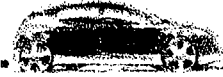


- Sirkulasi ke area bengkel
- Memiliki sirkulasi tersendiri dari entrance yang langsung menuju ke area bengkel untuk memudahkan pencapaian.

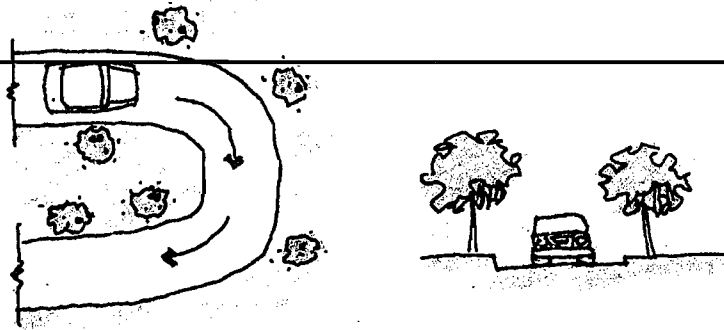


- Sirkulasi ruang parkir





▪ Sirkulasi area test drive



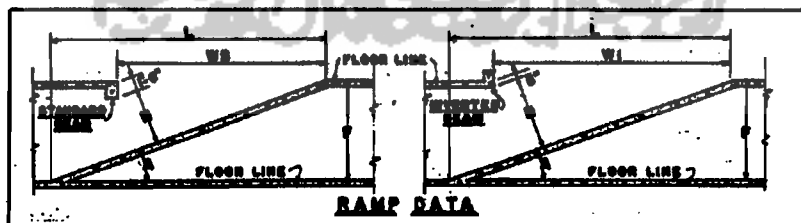
b. Sirkulasi vertikal

Untuk sirkulasi kendaraan ke arah vertikal menggunakan ramp. Ramp merupakan jalur yang melandai dengan memanfaatkan kemiringan lantai. Penggunaan ramp akan memudahkan mobil mencapai lantai lebih tinggi menuju retail masing-masing. Ramp yang akan dipakai adalah jenis ramp lurus karena mudah dilalui oleh semua jenis mobil.

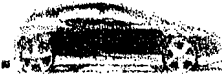
Efisiensi dari ramp ini dapat dilihat dengan asumsi ketinggian lantai 8' (4,8 m) dan panjang ramp 80' (48 m) memiliki sudut kemiringan 5° 43'. Panjang kemiringan ramp :

$$4,8^2 + 48^2 = 48,24 \text{ m}$$

Diasumsikan kecepatan mobil 5 km/jam maka memerlukan waktu tempuh 48,24m: 5 km/jam = 0,6 menit.



Gambar 35. Ramp jenis lurus  
Sumber : Time Saver Standard for Building Types



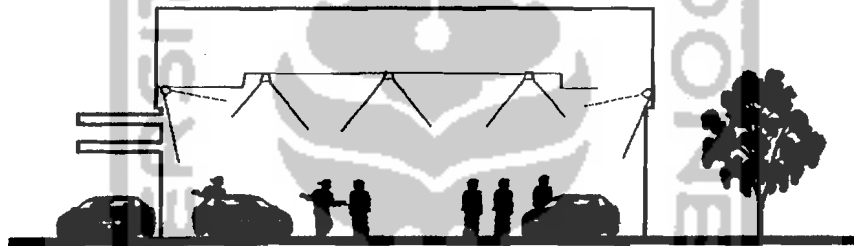
### 3.4. Analisa Bentuk dan Penampilan Bangunan

#### 3.4.1. Analisa Penampilan Bangunan

Jogja Auto Mall merupakan bangunan komersial otomotif yang harus selalu dapat mendatangkan penunjung. Oleh karena itu pengolahan bentuk dan penampilan bangunan yang berciri otomotif merupakan unsur pembentuk kontak visual paling awal yang menentukan dan mempengaruhi pengunjung untuk datang. Ekspresi dari suatu bangunan merupakan wujud ungkapan yang harus dapat mewadahi kegiatan didalamnya. Sebagai sebuah bangunan komersial, auto mall memiliki ciri-ciri khusus yang harus diperhatikan antara lain :

##### 1. Fungsional.

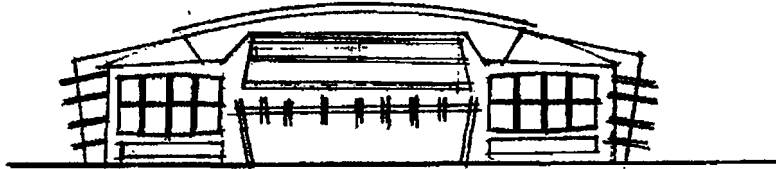
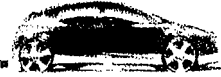
Bangunan ini harus fungsional terhadap kegiatannya yaitu perdagangan otomotif, termasuk dapat menampung kehadiran mobil sebagai salah satu barang dagangannya.



Gambar 36. Bangunan fungsional

##### 2. Clarity (kejelasan)

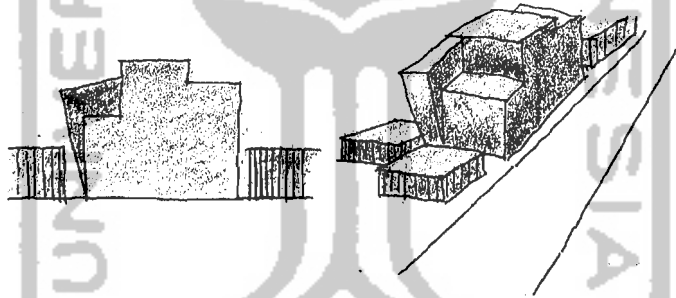
Dalam menarik perhatian pengunjung bangunan harus mampu menunjukkan kejelasan identitasnya sebagai suatu mall otomotif agar seseorang mampu dengan cepat mengenali kegiatan yang terjadi pada bangunan ini. Penggunaan fasade yang khas seperti mengambil unsur-unsur bentuk otomotif dan transformasi dari bentuk mobil, setidaknya memberi kejelasan yang dapat membedakan bangunan ini dengan bangunan lain disekitarnya. Pemakaian dan pengeksposan material yang berbeda, dapat turut memperjelas fungsi dari bangunan ini.



Gambar 37. Fasade bangunan

### 3. Boldness (menonjol)

Selain memiliki kejelasan fungsi, bangunan harus dapat memberi kesan yang mendalam pada pengunjung dengan cara membuatnya lebih menonjol dari bangunan disekitarnya. Ketinggian ruang yang berbeda dari bangunan lain menjadikan ketinggian bangunan ini lebih mencolok diatas rata-rata bangunan pada umumnya.



Gambar 38. Penonjolan Bangunan

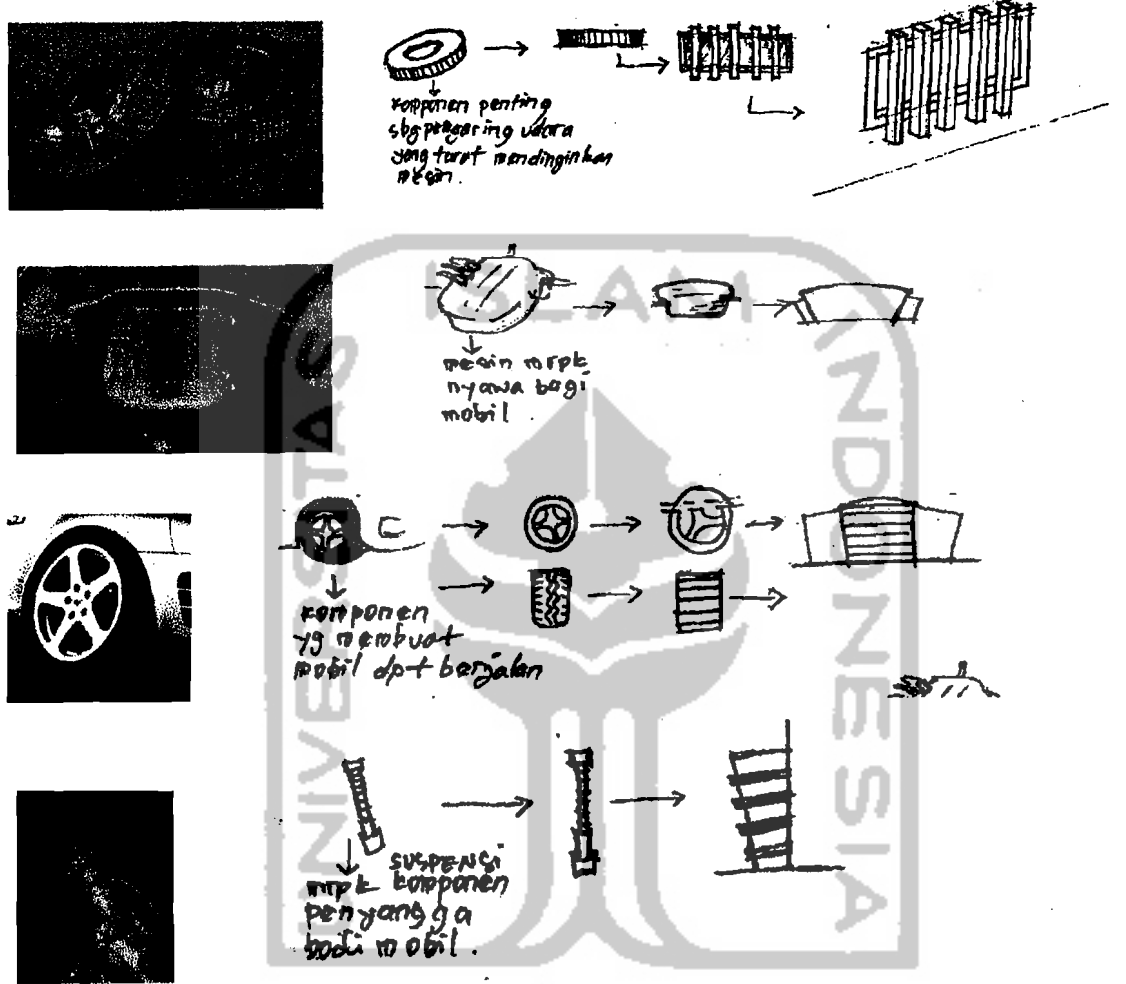
### 4. Intimacy (akrab)

Kesan akrab yang didapat dari bangunan ini didukung perletakkannya yang berada dikawasan ramai dan masih di wilayah kota yang memiliki kemampuan ekonomi cukup tinggi. Sehingga bangunan ini tidak akan dianggap aneh oleh sekitarnya, dan dapat memenuhi kebutuhan pengunjungnya.



▪ Analogi transformasi unsur otomotif

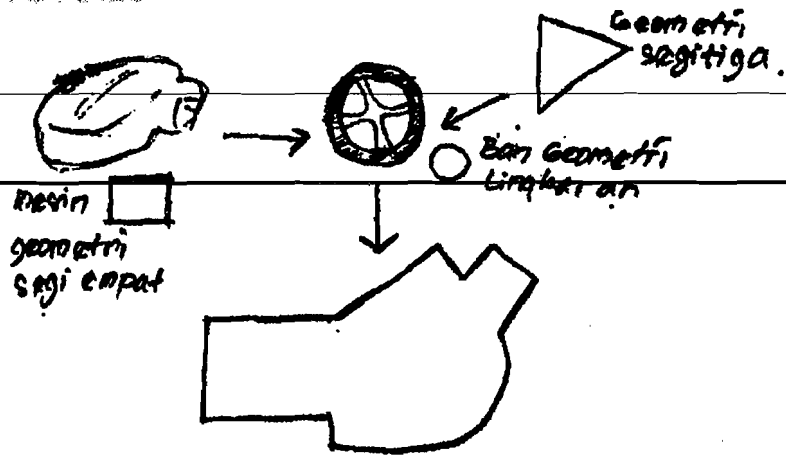
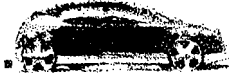
Unsur-unsur yang dapat mendukung terciptanya penampilan yang berkarakter otomotif dan dapat dikenal masyarakat umum antara lain adalah : suspensi, roda dan ban, airfilter, sistematika mesin dan bodi/ rangka mobil.



Gambar 39. Analogi transformasi bagian-bagian otomotif

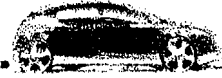
3.4.1. Analisa Bentuk Bangunan

Cerminan komersial dapat oleh tertangkap indera manusia bila komposisi bentuk yang dimunculkan dapat menentukan sebagai suatu bangunan otomotif. Bentuk yang dipakai juga mengambil unsur-unsur otomotif seperti pada penampilan bangunan yang diantaranya adalah bagian mesin, cara kerja mesin, bagian bodi kendaraan dan lain-lain.



Gambar 40. Bentuk bangunan

1. Faktor yang menentukan bentuk bangunan
  - a. Komponen/ bahan pembentuk bangunan menggunakan bahan logam / baja
  - b. Unsur-unsur yang diambil dari otomotif ( suspensi, roda ban, rangka mobil dan lain-lain )
  - c. Sistem struktur yang akan digunakan diantaranya adalah sistem bentang sedang yang digunakan pada area penjualan. Sistem bentang panjang untuk area hall dan sistem rangka baja digunakan pada area bengkel
  
2. Dasar pertimbangan faktor-faktor diatas
  - a. Sebagai ungkapan karakteristik wadah kegiatan bisnis otomotif
  - b. Pemakaian elemen dan komponen bangunan yang mendukung fungsi kegiatan otomotif
  - c. Pemakaian struktur yang mendukung karakter dan kegiatan bangunan



### 3.5. Kesimpulan

Penciptaan bangunan pada auto mall sehingga dapat digunakan sebagai saran bisnis dan rekreasi yang menunjang kegiatan otomotif adalah :

1. Jenis kegiatan utama yang ditampung ada 5 macam yaitu :
  - Kegiatan promosi penjualan mobil
  - Kegiatan penjualan onderdil dan aksesoris
  - Kegiatan service dan modifikasi ( bengkel )
  - Kegiatan test drive
  - Kegiatan rekreasi
2. Hubungan ruang yang digunakan adalah hubungan ruang dalam ruang, ruang yang bersebelahan dan ruang dihubungkan perantara.
3. Skala ruang yang digunakan adalah skala normal dan skala intim
4. Bentuk ruang adalah penggabungan bentuk geometris ( segiempat, lingkaran, segitiga )
5. Sirkulasi yang digunakan sirkulasi tertutup dan terbuka satu sisi
6. Sirkulasi vertical khususnya untuk mobil menggunakan sistem ramp lurus
7. Sirkulasi ke area bengkel memiliki jalur tersendiri
8. Penampilan dan bentuk bangunan diambil dari unsur-unsur otomotif/ mobil dan memakai bahan teknologi tinggi seperti baja/ logam.