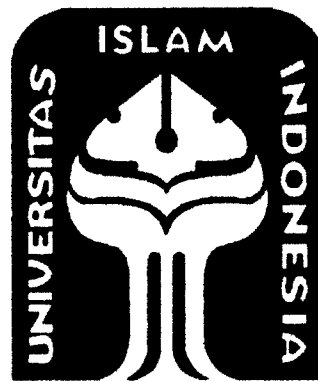


**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN**

PERPUSTAKAAN FIS	
HADIAH/BELI	
TGL. TERIMA :	13 April 2007
NO. JUDUL :	002358
NO. INV. :	5120002358001
NO. INDUK :	

YOGYAKARTA MOTORCYCLE CENTER

**UNSUR TEKNOLOGI TINGGI SEBAGAI PEMBENTUK ELEMEN
ESTETIK PADA CITRA BANGUNAN**
(High Technology Criteria For Aesthetic Element Formation Of Building Image)



Disusun Oleh :

R.FIKEY.MARGA.S
02512022

Dosen Pembimbing :

Ir.H.FAJRIYANTO, MTP



**Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Jurusan Teknik Arsitektur
Universitas Islam Indonesia
2006**

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

YOGYAKARTA MOTORCYCLE CENTER

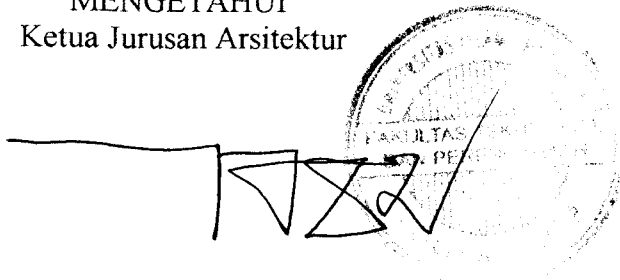
**UNSUR TEKNOLOGI TINGGI SEBAGAI PEMBENTUK ELEMEN
ESTETIK PADA CITRA BANGUNAN**
(High Technology Criteria For Aesthetic Element Formation Of Building Image)

Disusun Oleh :

R.FIKEY.MARGA.S
02512022

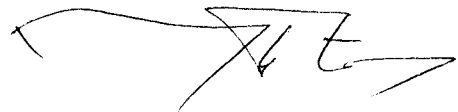
Jogjakarta, November 2006

MENGETAHUI
Ketua Jurusan Arsitektur



Ir. Hastuti Saptorini, MA

MENYETUJUI
Dosen Pembimbing



Ir. H. Fajriyanto, MTP

PERSEMBAHAN

Jika kau memiliki sebiji kurma ditanganmu, maka tanamlah, meskipun besok hari kiamat, siapa tahu bias menjadi kebaikan untukmu.

-Rasulullah Saw.

Apa yang kamu bisa lakukan sekarang.....lakukanlah! Jangan terlalu banyak berpikir kekhawatiran dan ketakutanmu, yang akan membuat kamu terus menerus jalan ditempat, tidak melakukan apa-apa!, Lakukanlah, siapa tahu bisa jadi kebaikan untukmu!

Buatlah peristiwa-peristiwa besar, yang akan membuat hidupmu lebih dasyat di masa depan, cetaklah sejarah, guncanglaj dunia, buatlah dunia ini mengakui ini kamu hebat!

*Kupersembahkan kepada orang-orang yang telah menyayangiku dan membimbingku dalam penulisan tugas akhir ini, berkat doa dan dukungannya penulisan ini dapat terselesaikan.
Semoga apa yang telah anda berikan kepadaku dapat terbalas semua oleh-Nya.*

Orang-orang tersebut adalah ayah, bunda, adiku serta teman-temanku serta kota Yogyakarta yang telah memberikan banyak kenangan selama kuliah ini.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, tidak lupa juga shalawat serta dan salam kepada Nabi Muhammad SAW , sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan Tugas Akhir ini dengan judul :

"YOGYAKARTA MOTORCYCLE CENTER"

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, petunjuk, doa dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Ir.Hastuti Saptorini, MA, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia dan selaku Dosen Penguji pada Tugas Akhir yang telah banyak membantu dan memberikan petunjuk kepada penulis.
2. Bapak Ir.H.Fajriyanto, MTP, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis.
3. Bapak-Ibu dosen Jurusan Arsitektur, terimakasih atas bimbingan dan ilmu-ilmu yang telah diberikan selama ini.
4. Kedua orang tuaku, terimakasih atas doa-doanya, kesabarannya, kasih sayang dan dorongan baik immateriil dan materiil.
5. Adikku belly thank's atas pinjaman komputernya selama ini dan seluruh keluarga besarku, Terimakasih atas dukungan motivasi dan doanya selama ini.
6. Segenap pimpinan dan karyawan CV.Sumber Baru Motor dealer resmi penjualan,bengkel,suku cadang YAMAHA, Terimakasih atas bantuan data yang diberikan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Buat M'Tutut dan M'Sarjiman pengurus studio terima kasih atas bantuan yang diberikan selama di studio.
8. Buat Teman-teman seperjuangan "Dayu Community" dan anak-nak kos "Pak Mangku" selalu tetap berjuang jalan masih panjang, ciayoo..We Can Do It...

9. Buat Yudhi thank's buat print-print-annya selama ini....
10. Buat Arie"GOMAD" thank's buanget.. buat maketnya...terrific....
11. Buat Teman-teman Studio periode III, terima kasih atas segala bantuannya, ujian&rintangan selalu menanti kita untuk dipecahkan, Sukses selalu.....
12. Teman-teman seperjuangan '02', jadilah orang yang sukses dengan usaha yang keras kita bisa....
13. Buat Teman-teman KKN SL-57,AKT-31 semoga pertemanan yang terjalin selama ini tetap terjaga.....
14. Seluruh civitas Akademika Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia dan selurung orang yang terlibat dalam pembuatan TA ini yang tidak bisa dituliskan satu persatu.

Akhirnya penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah satu karya yang sempurna, namun kiranya dapat menjadi langkah awal dalam mendapatkan hasil yang diharapkan. Semoga laporan perancangan Tugas Akhir Yogyakarta Motorcycle Center ini dapat bermanfaat.Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, November 2006

Penulis

Raden Fikey Marga.S

ABSTRAKSI

Perkembangan dalam bidang perdagangan otomotif khususnya kendaraan sepeda motor di Yogyakarta menunjukkan angka terjadinya peningkatan terhadap penjualan dan pertambahan sepeda motor, serta semakin banyaknya showroom sepeda motor yang berdiri, Minimnya/kurangnya fasilitas-fasilitas yang mewadahi/menampung kegiatan yang berhubungan dengan kendaraan sepeda motor di Yogyakarta, yang meliputi letak ATPM yang saling berjauhan, tidak seimbangnya jumlah kendaraan sepeda motor dengan fasilitas pemeliharaan& suku cadang kendaraan sepeda motor, dan lain-lain , dengan adanya fasilitas-fasilitas tersebut berguna terhadap kegiatan yang berhubungan dengan sepeda motor baik teknis maupun non teknis, serta banyaknya ATPM dealer penjualan sepeda motor di Yogyakarta belum memperhatikan aspek konsep arsitektural yang meliputi citra pada bangunan yang berfungsi sebagai bangunan komersial dengan menggunakan unsur teknologi tinggi (hightech) sebagai konsep dasar pembentukan elemen estetik pada pencitraan bangunan .

Dengan adanya Yogyakarta Motorcycle Center dapat memfasilitasi dan mampu mewadahi aktifitas jual-beli kendaraan sepeda motor, service,modifikasi, perawatan, pengadaan suku cadang dan tempat hiburan bagi pengguna kendaraan sepeda motor di Yogyakarta dengan penekanan pada bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi (hightech) sebagai konsep dasar pembentukan elemen estetik pada citra bangunan.

Yogyakarta Motorcycle Center ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek penampilan/citra bangunan komersial dan memiliki daya tarik tersendiri dalam cara pengaturan tata ruang dan ruang luar yang mengambil unsur teknologi tinggi (hightech) sebagai konsep dasar pembentukan elemen estetik pada citra bangunan, yang meliputi struktur, material, warna pada bangunan. Dalam perancangan Yogyakarta Motorcycle Center ini akan ditempatkan pada pertemuan Jl.Ringroad Utara (jalan propinsi) dan Jl. Amartani yang merupakan wilayah yang strategis dan merupakan kawasan perindustrian dan perdagangan dalam skala besar yang pada nantinya dapat memberikan kenyamanan dalam proses yang terjadi didalamnya dengan mempertimbangkan aspek kelancaran operasional.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv-v
ABSTRAKSI.....	1
DAFTAR ISI.....	2-10
DAFTAR TABEL.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	7-10
DAFTAR PUSTAKA.....	185
DAFTAR LAMPIRAN.....	186
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Batasan Pengertian Judul.....	11
1.1.2. Batasan Pengertian Unsur Teknologi Tinggi (Hightech).....	11
1.1.3. Batasan Pengertian Elemen Estetik.....	12
1.1.4. Batasan Pengertian Citra.....	12
1.1.5. Kesimpulan.....	12
1.2. Latar Belakang Proyek.....	13
1.2.1. Latar Belakang Perkembangan Sepeda Motor.....	13-16
1.2.2. Fasilitas kendaraan Sepeda Motor yang terdapat di Yogyakarta....	16-21
1.2.3. Latar Belakang Permasalahan.....	21-22
1.3. Tinjauan Yogyakarta Motorcycle Center.....	23
1.3.1. Kegiatan Jual-Beli.....	23
1.3.2. Kegiatan Service dan Modifikasi , Pengadaan Suku Cadang.....	23
1.3.3. Kegiatan Hiburan.....	23
1.3.4. Tinjauan Terhadap Fungsi Bangunan.....	23-24
1.3.5. Tinjauan Citra Unsur Teknologi Tinggi (Hightech) pada bangunan.	24
1.3.6. Citra dengan Unsur Teknologi Tinggi (Hightech).....	24-25
1.3.7. Tinjauan Konsep Bangunan.....	25-26
1.4. Permasalahan.....	26
1.7.1. Permasalahan Umum.....	26
1.7.2. Permasalahan Khusus.....	27
1.5. Tujuan dan Sasaran.....	27

1.8.1. Tujuan.....	27
1.8.1.1. Tujuan Umum.....	27
1.8.1. 2.Tujuan Khusus.....	27
1.8.2. Sasaran.....	27
1.8.2.1. Sasaran Umum.....	27
1.8.2.2. Sasaran Khusus.....	28
1.6. Lingkup Pembahasan.....	28
1.7. Metode Perancangan.....	28
1.7.1. Tahap Pra Perancangan.....	28
1.7.2. Studi Literatur.....	28-29
1.7.3. Tahap Analisis.....	29
1.7.4. Tahap Perumusan Konsep.....	29
1.7.5. Tahap Perancangan.....	30
1.8. Sistematika Pembahasan.....	30-31
1.9. Keaslian Penulisan.....	31-32
1.10. Studi Kasus.....	33-34
1.11. Kerangka Pola Pikir.....	35
1.12. Kerangka Analisis Pencitraan pada Bangunan.....	36
1.13. Spesifikasi Umum Proyek.....	36
1.14. Pertimbangan Pemilihan Site.....	37
BAB II TINJAUAN YOGYAKARTA MOTORCYCLE CENTER	
2.1. Tinjauan Umum Yogyakarta Motorcycle Center.....	38
2.1.1. Pengertian Umum Yogyakarta Motorcycle Center.....	38
2.2. Pusat/Showroom Jual-Beli ATPM Sepeda Motor di Yogyakarta.....	39-41
2.2.1. Pusat/Showroom Jual-Beli ATPM Sepeda Motor di Jl.Magelang, Jl.Kl.Urang, Jl.Brigjen Katamso.....	42-44
2.2.2. Fungsi dan Kegiatan Pusat/Showroom Jual-Beli ATPM Sepeda Motor diYogyakarta.....	45
2.2.3. Permasalahan Pusat Jual-Beli/Showroom ATPM Sepeda Motor di Yogyakarta.....	45
2.3. Yogyakarta Motorcycle Center.....	46
2.3.1. Pengertian.....	46
2.3.2. Sistem Pelayanan.....	46
2.3.3. Aktifitas Kegiatan.....	46
2.3.4. Pelaku kegiatan.....	46-47

2.3.5. Jenis Kegiatan.....	47-57
2.3.6. Alur/Pola Kegiatan.....	57-64
2.3.7. Pola Ruang dan Sirkulasi.....	64
2.3.8. Sistem Pengelola Perusahaan dan Sitem Sewa Ruang.....	65
2.3.8.1. Sistem Pengelola.....	65
2.3.8.2. Sistem Sewa Ruang.....	65
2.3.8.3. Waktu Kegiatan Operasional.....	65
2.4. Pengertian Citra bangunan.....	66-68
2.5. Tinjauan Estetika Bangunan.....	68-71
2.6. Tinjauan Unsur Teknologi Tinggi (Hightech).....	71
2.6.1. Pengertian/Karakteristik Unsur Teknologi Tinggi (Hightech).....	71-74
2.6.2. Aspek Unsur Teknologi Tinggi (Hightech) Bangunan.....	74-75
2.6.3. Aspek Struktur Teknologi Tinggi (Hightech) Bangunan.....	75-78

BAB III ANALISA

3.1. Analisa Lokasi dan Site.....	79
3.1.1. Analisa Lokasi.....	79-82
3.1.2. Analisa Site.....	82
3.1.2.1. Peraturan Bangunan Pada Area Site.....	82-83
3.1.2.2. Kondisi Dan Situasi Site.....	83
3.1.2.3. Analisa Sirkulasi dan Kebisingan Sekitar Area site.....	84-85
3.1.2.4. Analisa View Sekitar Area Site.....	85-86
3.2. Analisa Kegiatan.....	86
3.2.1. Jenis Kegiatan.....	86-88
3.3. Analisa Kebutuhan dan Karakteristik Ruang.....	88-91
3.4. Kebutuhan dan Besaran Ruang.....	91-95
3.5. Sirkulasi Kegiatan.....	95-100
3.6. Analisa Hubungan Ruang.....	100-102
3.7. Analisa Pengelompokan Ruang.....	103-106
3.8. Analisa Tata ruang dalam.....	106-113
3.9. Analisa Citra Penampilan dan Tata Ruang Bangunan.....	113
3.9.1. Analisa Tipologi Bentuk.....	113
3.9.2. Analisa Karakter Bangunan Dengan Menggunakan Unsur Teknologi Tinggi(Hightech).....	114-130

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1. Konsep Kegiatan.....	131
4.2. Konsep Penggabungan dan Pemisahan Kegiatan yang berbeda Karakter.....	132
4.3. Konsep Hubungan Ruang.....	132-135
4.4. Konsep Dasar Lokasi dan Site.....	136-138
4.5. Konsep Zonning Bangunan Pada Lokasi dan Site.....	139-143
4.6. Konsep Bentuk dan Citra Pada Bangunan.....	144-145
4.7. Konsep Kenyamanan dan Keamanan.....	146
4.8. Karakter Bangunan dengan Citra Teknologi Tinggi (Hightech).....	147-150
4.9. Konsep Tata Ruang dalam Bangunan.....	151-152

BAB V PENGEMBANGAN RANCANGAN

5.1. Konsep Rancangan.....	153
5.1.1. Spesifikasi Proyek.....	153
5.1.2. Karakteristik Tapak dan Lokasi.....	153
5.2. Hasil Perancangan.....	154
5.2.1. Situasi Bangunan.....	154
5.2.2. Site Plan Bangunan.....	155
5.2.3. Sirkulasi Bangunan.....	156
5.2.4. Denah Bangunan.....	157-159
5.2.5. Potongan Bangunan.....	159-163
5.2.6. Tampak Bangunan.....	164-165
5.2.7. Interior Bangunan.....	165-171
5.2.8. Eksterior Bangunan.....	172-176
5.2.9. Detail Bangunan.....	176-180
5.3.0. Rencana Bangunan.....	180-182
5.3.1. Foto Maket.....	183-184

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.Jumlah Populasi Kendaraan di DIY.....	15
Tabel 1.2.Jumlah Populasi Kendaraan di Sleman DIY.....	15
Tabel 1.3.Pangsa pasar penjualan sepeda motor di Indonesia khususnya di DIY....	16
Tabel 1.4.Pertumbuhan sepeda motor di Indonesia.....	16
Tabel 1.5.Jumlah Populasi Kendaraan di Sleman DIY.....	39
Tabel 1.6.Jumlah Produksi Sepeda Motor Honda Indonesia.....	40
Tabel 1.7.Jumlah ATPM penjual & service sepeda motor Jl.Magelang.....	42
Tabel 1.8.Jumlah service center (tempat service) sepeda motor Jl.Magelang.....	43
Tabel 1.9.Jumlah ATPM penjual & service sepeda motor Jl.Kl.Urang.....	43
Tabel 2.0.Jumlah service center (tempat service) sepeda motor Jl.Kl.Urang.....	43-44
Tabel 2.1.Jumlah ATPM penjual & service sepeda motor Jl.Brigjen Katamso.....	44
Tabel 2.2.Jumlah service center (tempat service) sepeda motor Jl.Brigjen Katamso.....	44
Tabel 2.3.Proses Kegiatan Jual-Beli.....	49
Tabel 2.4.Proses Kegiatan Service.....	51-52
Tabel 2.5.Proses Kegiatan modifikasi.....	54
Tabel 2.6.Proses Kegiatan test drive.....	54-55
Tabel 2.7.Proses Kegiatan Café.....	55
Tabel 2.8.Proses Kegiatan Game center.....	55-56
Tabel 2.9.Proses Kegiatan audio visual.....	56
Tabel 3.0.Proses Kegiatan pengadaan barang.....	56
Tabel 3.1.Proses Kegiatan pengadaan barang.....	57
Tabel 3.2.Proses Kegiatan pengadaan barang.....	57
Tabel 3.3.Analisis alternative pemilihan site.....	81
Tabel 3.4.Analisa Karakter Bangunan Teknologi Tinggi.....	124
Tabel 3.5.Analisa Karakter Bangunan Teknologi Tinggi.....	124-125
Tabel 3.6.Merk kendaraan sepeda motor yang dijual-belikan.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.Sepeda roda dua pertama (Velocipedes).....	13
Gambar 1.2.Motor Imme R 100.....	14
Gambar 1.3.Yamaha FC06 (Berbahan bakar methanol)& Suzuki G-Strider (Bermesin 900cc).....	18
Gambar 1.4.Suzuki smash 110 SR (Bermesin 125 cc)& Yamaha YZF-R6 (Bermesin 599 cc).....	19
Gambar 1.5.Suzuki B-King (Bermesin 996 cc)& Peugeot (Bermesin 500 cc).....	19
Gambar 1.6.Dealer penjualan sepeda motor SUZUKI&YAMAHA (Jl.Gejayan CT).....	22
Gambar 1.7.Contoh Bang. Modern dengan Teknologi Tinggi ,World Trade Center (San Diego).....	26
Gambar 1.8.Contoh Bang. Modern dengan Teknologi Tinggi ,The Opera House (Denmark).....	26
Gambar 1.9.Showroom Mercedes benz.....	33
Gambar 2.0.The art motorcycle.....	34
Gambar 2.1.PT.Astra Internasional, Yogyakarta	41
Gambar 2.2.CV.Sumber baru agung, Yogyakarta.....	41
Gambar 2.3.Kegiatan informasi dan konsultasi.....	48
Gambar 2.4.Kegiatan informasi dan konsultasi.....	48
Gambar 2.5.Kegiatan promosi sebuah produk sepeda motor.....	49
Gambar 2.6.Kegiatan service/perbaikan sepeda motor.....	50-51
Gambar 2.7.Kegiatan nonteknis pemeriksaan standar komponen sepeda motor...	51
Gambar 2.8.Modifikasi pada body kit sepeda motor.....	52
Gambar 2.9.Modifikasi pada suspensi sepeda motor.....	53
Gambar 3.0.Modifikasi pada mesin sepeda motor.....	53
Gambar 3.1.Modifikasi pada frame motor.....	53
Gambar 3.2.Alur pengunjung pada kegiatan jual-beli.....	57
Gambar 3.3.Alur pengunjung pada kegiatan showroom.....	58
Gambar 3.4.Alur sales&peñata dekorasi pada kegiatan showroom.....	58
Gambar 3.5.Alur pengunjung pada kegiatan service.....	59
Gambar 3.6.Alur mekanik pada kegiatan service.....	59
Gambar 3.7.Alur pengunjung pada kegiatan modifikasi.....	60

Gambar 3.8. Alur mekanik pada kegiatan modifikasi.....	60
Gambar 3.9. Alur pengunjung pada kegiatan café.....	61
Gambar 4.0. Alur pengelola cafe pada kegiatan café.....	61
Gambar 4.1. Alur pengunjung audio visual pada kegiatan audio visual.....	62
Gambar 4.2. Alur pengunjung audio visual pada kegiatan audio visual.....	62
Gambar 4.3. Alur pengunjung game center pada kegiatan game.....	62
Gambar 4.4. Alur pengelola game center pada kegiatan game.....	63
Gambar 4.5. Alur pengelola perusahaan pada kegiatan perusahaan.....	63
Gambar 4.6. Alur pengelola pengembangan/pemantauan perusahaan pada kegiatan perusahaan.....	64
Gambar 4.7. Pola ruang dan sirkulasi.....	64
Gambar 4.8. Struktur Organisasi Perusahaan Yogyakarta Motorcycle Center.....	65
Gambar 4.9. Contoh Bang. Dengan aspek Clarity.....	66
Gambar 5.0. Contoh Bang. Dengan aspek Boldness.....	66
Gambar 5.1. Contoh Bang. Dengan aspek Complexity.....	67
Gambar 5.2. Contoh Bang. Dengan aspek Investivense.....	67
Gambar 5.3. Contoh Bang. Dengan faktor unity.....	68
Gambar 5.4. Contoh Bang. Dengan faktor keseimbangan.....	69
Gambar 5.5. Contoh Bang. Dengan faktor proporsi.....	69
Gambar 5.6. Contoh Bang. Dengan faktor skala.....	69
Gambar 5.7. Contoh Bang. Dengan faktor irama.....	70
Gambar 5.8. Contoh Bang. Dengan faktor urutan.....	70
Gambar 5.9. Contoh Bang. Dengan faktor karakter.....	70
Gambar 6.0. Contoh Bang. Dengan faktor warna.....	71
Gambar 6.1. Contoh Bang. Dengan faktor gaya	
Contoh Bang. Hightech, Centre Pompidou (PARIS 1976).....	71-72
Gambar 6.2. Contoh Bang. Hightech, Lloyd Insurance Building (LONDON 1986)...	72
Gambar 6.3. Contoh Bang. Hightech, Petronas Tower (KUALA LUMPUR 1998)....	73
Gambar 6.4. Contoh servicebility ,Menara Mesiniaga (KUALA LUMPUR 1990).....	76
Gambar 6.5. Contoh stability , Centre Pompidou (PARIS 1976).....	76
Gambar 6.6. Contoh strength Rotondo Pilgrimage Church (NEW CALEDONIA 1999).....	77
Gambar 6.7. Peta Yogyakarta.....	79
Gambar 6.8. Peta Yogyakarta.....	80
Gambar 6.9. Peta Yogyakarta.....	80

Gambar 7.0. Analisis lahan.....	83
Gambar 7.1. Kondisi dan situasi site.....	83
Gambar 7.2. Analisa sirkulasi area site.....	84
Gambar 7.3. Analisa meredam kebisingan Analisa akses pada site.....	85
Gambar 7.4. Analisa orientasi view bangunan.....	86
Gambar 7.7. Analisa sirkulasi 1 st floor.....	97
Gambar 7.6. Analisa sirkulasi semibasement.....	98
Gambar 7.5. Analisa sirkulasi ground floor.....	99
Gambar 7.8. Analisa dimensi/besaran ruang gerak.....	108
Gambar 7.9. Analisa pencahayaan ruang daylighting.....	109
Gambar 8.0. Analisa penghawaan ruang buatan.....	111
Gambar 8.1. Analisa Tipologi Bentuk.....	113
Gambar 8.2. Analisa Karakter bang.teknologi tinggi.....	114
Gambar 8.3. Analisa Struktur bang.teknologi tinggi.....	115
Gambar 8.4. Analisa Diagram Struktur bang.teknologi tinggi sbg pembentuk citra.....	116
Gambar 8.5. Analisa Skeleton frame structure.....	117
Gambar 8.6. Analisa Struktur post&beam.....	117
Gambar 8.7. Analisa Struktur kabel.....	118
Gambar 8.8. Analisa Struktur kabel.....	119
Gambar 8.9. Analisa Struktur rangka.....	119
Gambar 9.0. Analisa Struktur rangka.....	120
Gambar 9.1. Analisa Struktur dinding pemikul.....	121
Gambar 9.2. Analisa Material bangunan.....	121
Gambar 9.3. Analisa Material bangunan (Indide-Out).....	122
Gambar 9.4. Analisa Material bangunan (Tembus Pandang).....	122
Gambar 9.5. Analisa Material bangunan (Tembus Pandang) 2 layer.....	123
Gambar 9.6. Analisa Material bangunan (Pelapis bangunan).....	123
Gambar 9.7. Analisa Karakter Bangunan Teknologi Tinggi.....	126
Gambar 9.8. Analisa Karakter Bangunan Teknologi Tinggi.....	126
Gambar 9.9. Analisa Karakter Bangunan Teknologi Tinggi.....	127
Gambar 10.0. Analisa jaringan listrik.....	127
Gambar 10.1. Analisa penediaan air bersih.....	128
Gambar 10.2. Analisa pembuangan air kotor.....	128
Gambar 10.3. Analisa system fire protection.....	129

Gambar 10.4. Analisa system pompa udara.....	129
Gambar 10.5. Analisa system pembuangan asap.....	130
Gambar 10.6. Peta Site.....	153
Gambar 10.7. Gambar Situasi.....	154
Gambar 10.8. Gambar Siteplan.....	155
Gambar 10.9. Gambar Situasi.....	156
Gambar 11.0. Gambar Ground floor (bangunan A).....	157
Gambar 11.1. Gambar Semi basement (bangunan A).....	158
Gambar 11.2. Gambar 1 st floor (bangunan A).....	158
Gambar 11.3. Gambar Ground floor (bangunan B).....	159
Gambar 11.4. Gambar Potongan (bangunan A).....	160
Gambar 11.5. Gambar Detail Potongan (bangunan A).....	161
Gambar 11.6. Gambar Potongan (bangunan B).....	162
Gambar 11.7. Gambar Detail Potongan (bangunan A).....	163
Gambar 11.8. Gambar Tampak (bangunan A&B).....	164
Gambar 11.9. Gambar Tampak (bangunan A&B).....	165
Gambar 12.0. Gambar Interior bangunan.....	165-166
Gambar 12.1. Gambar Interior bangunan.....	167
Gambar 12.2. Gambar Interior bangunan.....	168
Gambar 12.3. Gambar Interior bangunan.....	169
Gambar 12.4. Gambar Interior bangunan.....	170
Gambar 12.5. Gambar Interior bangunan.....	171
Gambar 12.6. Gambar Detail Tamapak bangunan A&B.....	172-173
Gambar 12.7. Gambar Eksterior Bangunan.....	174
Gambar 12.8. Gambar Eksterior Bangunan.....	175
Gambar 12.9. Gambar Detail Struktur.....	176-177
Gambar 13.0. Gambar Detail Struktur.....	178
Gambar 13.1. Gambar Detail Struktur.....	179
Gambar 13.2. Gambar Detail Struktur.....	180
Gambar 13.3. Gambar Rencana pondasi.....	180-181
Gambar 13.4. Gambar Rencana atap.....	181
Gambar 13.5. Gambar Rencana atap.....	181
Gambar 13.6. Gambar Rencana ducting AC.....	182
Gambar 13.7. Gambar Maket.....	183-184

Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Pada Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

BAB I

PENDAHULUAN

YOGYAKARTA MOTORCYCLE CENTER

Penekanan pada unsur teknologi tinggi sebagai konsep dasar pembentukan elemen estetik pada citra bangunan

1.1. Batasan Pengertian Judul

- CENTER** :Pusat atau tempat yang letaknya ada ditengah-tengah dan terkumpul menjadi satu kesatuan¹.
- MOTORCYCLE** :Sebuah alat kendaraan roda dua (sepeda motor)² yang menggunakan mesin sebagai tenaga penggerak (Sepeda Motor).
- YOGYAKARTA** :Wilayah atau tempat dimana akan dibuatnya Motorcycle Center tersebut.

Jadi pengertian *Yogyakarta Motorcycle Center* adalah wadah atau tempat sentra (pusat) pelayanan yang berisi hal yang berhubungan dengan sepeda motor, yang meliputi kegiatan jual-beli kendaraan sepeda motor (penyajian barang, informasi, konsultasi dan promosi), service, modifikasi, perawatan dan pengadaan suku cadang kendaraan, serta tempat hiburan yang berada di Yogyakarta.

1.1.2. Batasan Pengertian Unsur Teknologi Tinggi (Hightech)

Bangunan dengan gaya arsitektur unsur teknologi tinggi (hightech) merupakan aliran yang mengambil bentuk-bentuk era modern yang diimplementasikan melalui kecanggihan teknologi yang berkembang pada masa itu, penggunaan elemen baja, kaca, dan beton benar-benar diperlihatkan pada bangunan serta warna perak selalu mendominasi dalam bangunan tersebut³. Penampilan bangunan yang berteknologi tinggi selalu memperhatikan fasad eksterior, interior, struktur, warna, material/bahan bangunan dan system yang terdapat dalam bangunan tersebut.

¹ John M. Echols, kamus Inggris Indonesia edisi XIII maret 1984 PT. Gramedia Jakarta

² John M. Echols, kamus Inggris Indonesia edisi XIII maret 1984 PT. Gramedia Jakarta

³ www.angelfine.com

1.1.3. Batasan Pengertian Elemen Estetik

Elemen estetik adalah suatu karya arsitektur yang dalam untuk mencapai sesuatu keindahan dan keharmonisan yang optimal diperlukan falsafah kesatuan arsitektural sebagai pengukuh spatial dari masa-masa yang ada di sekitar bangunan, yang memiliki nilai-nilai bentuk dan ekspresi yang menyenangkan bagi mata, pikiran, dan telinga⁴. Estetika dapat terwujud bila elemen penyatu lebih banyak dari pada elemen pemecah. Kesuksesan estetik bergantung pada keberhasilan kesatuan atau unity, tetapi hanya jika hal tersebut tidak dapat dicapainya keindahan yang maksimal dan kompleks. Dalam membuat suatu karya arsitektur yang kompleks dan maksimal kita juga harus memikirkan faktor-faktor penentu kesuksesan estetik. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah :

- Unity, keseimbangan, proporsi, skala, irama, sequence, karakter, warna, gaya, bahan bangunan, dan lain-lain.

1.1.4. Batasan Pengertian Citra

Citra merupakan tampilan atau performa bangunan yang dilihat dan dirasakan. Citra sebetulnya menunjukkan suatu gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang ditangkap oleh seseorang oleh panca inderanya⁵.

1.1.5. Kesimpulan

Yogyakarta Motorcycle Center merupakan suatu wadah atau tempat untuk sentra (pusat) pelayanan yang berisi hal yang berhubungan dengan sepeda motor, yang meliputi kegiatan service, modifikasi, pusat eksibisi, jual-beli hingga perawatan dan pengadaan suku cadang kendaraan bermotor yang berada di Yogyakarta. Dengan fasilitas-fasilitas dan pelayanan tersebut, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna kendaraan sepeda motor pada umumnya yang ingin mengetahui informasi-informasi tentang teknologi/produk terbaru dari sepeda motor.

Dengan penekanan pada pencitraan bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi sebagai pembentuk elemen estetik pada citra bangunan, diharapkan Yogyakarta Motorcycle Center ini dapat memberikan image bangunan sebagai bangunan yang bergerak dalam bidang otomotif dan dapat memberikan kepuasan bagi pengguna bangunan khususnya konsumen.

⁴ www.wikipedia.com

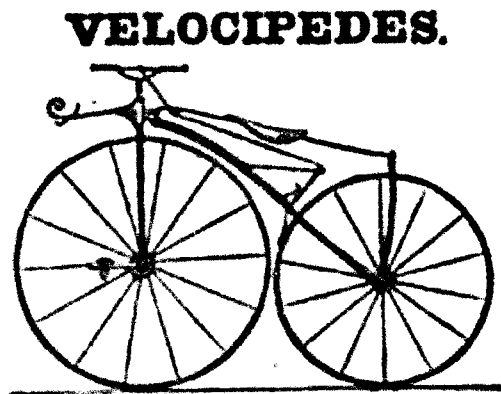
⁵ YB. Mangun, Wastu Citra, hal:31

1.2. Latar Belakang Proyek

1.2.1. Latar Belakang Perkembangan Sepeda Motor

Sebuah sepeda motor adalah kendaraan beroda dua yang ditenagai oleh sebuah mesin. Rodanya sebaris dan pada kecepatan tinggi sepeda motor tetap tidak terbalik dan stabil disebabkan oleh gaya giroskopik; pada kecepatan rendah pengaturan berkelanjutan setangnya oleh pengendara memberikan kestabilan⁶

Sejarah perkembangan sepeda motor dimulai pada awal abad ke-18 di Prancis yang bermula dari penemuan sepeda roda dua yang tidak menggunakan mesin tetapi menggunakan tenaga penggerak kaki sebagai tenaga penggeraknya, alat transportasi roda dua ini dinamai velocipede.

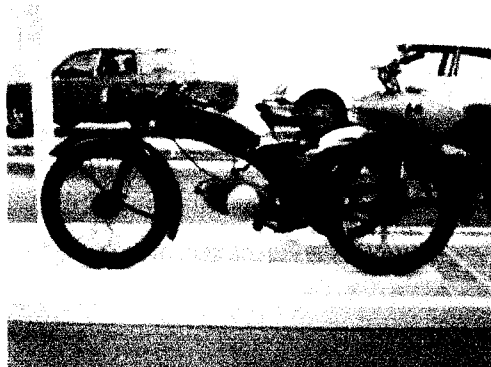


Gambar 1.1
Sepeda roda dua pertama (Velocipedes)
Sumber : <http://id.wikipedia.org>

Bertahun-tahun, velocipede menjadi satu-satunya istilah yang merujuk hasil rancang bangun kendaraan dua roda. Akhir bad ke-18 pada tahun 1885 di Jerman, dimana sepeda motor yang menggunakan mesin sebagai tenaga penggeraknya dan bensin sebagai bahan bakarnya di ciptakan oleh Gottlieb Dimler.

Sepeda motor pertama kali yang ada di Indonesia di bawa oleh bangsa Inggris, dengan sebutan *Hlderbrand Und Wolfmuller*, yang merupakan sepeda motor buatan jerman, dengan merk Imme R 100.

⁶ www.wikipedia.com



Gambar 1.2
Motor Imme R 100
Sumber : <http://id.wikipedia.org>

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan Propinsi yang mempunyai status sebagai Daerah Istimewa, dengan luas propinsi kurang lebih 3.186 km², berpenduduk 3.278.599 jiwa (data Desember 1995), Yogyakarta dikenal sebagai "*Kota Pelajar & Kota Budaya*". Lebih dari 120 pendidikan tinggi dan Universitas berbasis dikota ini dan dihuni oleh puluhan ribu pelajar dan mahasiswa yang berasal dari seluruh Indonesia, dan Yogyakarta sebagai bekas kerajaan besar dimasa lalu yang memiliki peninggalan budaya yang tak ternilai harganya, sehingga banyak wisatawan baik dalam atau luar negeri yang datang ke Yogyakarta.

Kebutuhan alat transportasi tidak dapat dihindari khususnya perkembangan jumlah sepeda motor di Yogyakarta diakibatkan pemenuhan kebutuhan mobilitas yang semakin meningkat dengan banyaknya tempat pendidikan dan wisatawan yang datang ke Yogyakarta. Berdasarkan catatan Dinas Perhubungan (Dishub) Provinsi DIY jumlah kendaraan bermotor tiap tahunnya meningkat. Sedangkan jumlah sepeda motor yang terdaftar di kantor Samsat pada tahun 2004 mencapai 639.783 unit. Kalau ditambah dengan sepeda motor yang tidak terdaftar, mungkin angkanya akan lebih meningkat dibandingkan dengan jumlah mobil "hanya" mencapai 106.168, dan jumlah total angkutan hanya 2.021 buah⁷.

⁷ www.kompas.com

Jenis Kendaraan	1994	1995	1996	1997	1998
Sedan	13126	14358	15316	17150	17810
Station	20384	23238	25262	31235	32036
Jip	5240	5998	6514	7169	7372
Otobus	4480	4971	4998	5856	5540
Truk	6667	32945	7811	8429	8498
Pick Up	12737	13608	14408	15670	16103
Motor	278118	218530	336417	405978	420587
Skuter	21283	20297	21433	22589	22751
Jumlah	362035	304845	432159	512876	530697

Tabel 1.1

Jumlah Populasi Kendaraan di DIY

Sumber : BPS DIY

Jenis Kendaraan	2004
Sedan	11.019
Jeep	4.059
Wagon	17.609
Truck Barang	1.800
Truck Tangki	80
Truck Pemadam Api	4
Pick Up	7.273
Ambulance	63
Mobil Jenazah	2
Bus	581
Minibus	1.991
Scooter	8.121
Sepeda motor 50 cc keatas	252.927

Tabel 1.2

Jumlah Populasi Kendaraan di Sleman DIY

Sumber : BPS Sleman, DIY

Kondisi diatas menunjukkan jumlah sepeda motor lebih banyak dibandingkan dengan kendaraan lainnya, hal ini dapat merangsang berbagai pihak produsen untuk bersaing dalam penjualan sepeda motor. Produk-produk sepeda motor yang berada dipasaran Indonesia berasal dari Negara Jepang, Korea, Cina, Taiwan dan India. Sepanjang tahun 2000 motor Jepang yakni Honda (motor paling irit), Suzuki (motor paling inovasi), Yamaha (motor paling high-tech), dan Kawasaki (paling bagus di handling) menguasai pangsa pasar Indonesia sebesar 77.3%, motor Cina yakni Jialing, Jincheng, Qingqi, Millenium, dan lainnya sebesar 20%, motor vespa dan lain-lain 2.7%, Indonesia pada saat ini menempati pasar sepeda motor terbesar ketiga di dunia⁸.

Diposisi pertama pangsa pasar sepeda motor terbesar dipegang oleh Cina dengan besar permintaan 14 juta unit pertahun. Sedang diposisi kedua ditempati oleh India dengan pangsa pasar mencapai 5,5 juta.

⁸ www.republika.co.id

Indonesia menempati posisi ketiga dengan pangsa pasar 3,6 juta, perkembangan pasar sepeda motor di Indonesia dari tahun ketahun mengalami peningkatan.

Pangsa pasar Sepeda Motor	
Honda	43.2%
Motor Cina	20.0%
Yamaha	17.0%
Suzuki	14.5%
Kawasaki	2.6%
Vespa	0.5%
Lain-lain	2.2%
Total	100%

Tabel 1.3

Pangsa pasar penjualan sepeda motor di Indonesia khususnya di DIY

Sumber : <http://www.republika.co.id>

Pertumbuhan Motor	
2001	15.492 jt
2002	18.061 jt
2003	23.312 jt
2004	28.963 jt
2005	33.193 jt
2006	Diperkirakan 35 jt

Tabel 1.4

Pertumbuhan sepeda motor di Indonesia

Sumber : [Kompas, Oktober 2006](#)

Banyaknya berbagai merk kendaraan sepeda motor yang ada di Indonesia akan terjadinya persaingan penjualan yang akan merugikan konsumen dan harga penjualan akan tetap stabil artinya terjadi kenaikan dan penurunan harga. Oleh sebab itu diperlukan suatu cara untuk mengatasi hal tersebut agar tidak terjadi hal-hal yang merugikan antara pihak konsumen dan produsen.

1.2.2. Fasilitas kendaraan Sepeda Motor yang terdapat di Yogyakarta

Setelah lepas dari *krismo* alias krisis moneter 1997, keterpurukan ekonomi berbuah menguatnya penjualan sepeda motor di Indonesia yang tiap tahunnya naik. Produksi Sepeda Motor di Indonesia sepanjang 2005 berhasil mencatat rekor baru, yakni mencapai 5,1 juta unit atau melonjak 31,21 persen dibandingkan tahun sebelumnya yang hanya 3,89 juta unit. Sedangkan total penjualan kendaraan roda dua di tahun 2005 mencapai 5,089 juta unit⁹.

Maka untuk mengimbangi jumlah kendaraan roda dua yang ada, diperlukannya fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung/mewadahi keberadaan kendaraan roda dua tersebut.

⁹www.republika.co.id

Beberapa fasilitas kendaraan Sepeda Motor (roda dua) yang perlu untuk dikembangkan di daerah Yogyakarta :

a. Perdagangan Sepeda Motor di Yogyakarta

Pemasaran perdagangan sepeda motor di Yogyakarta biasanya dilakukan dengan cara pengiklanan dan promosi. Promosi ini dapat berupa media cetak, media elektronik, dan media pameran yang sering diadakan di Yogyakarta, yang pada nantinya memberikan segala informasi tentang sepeda motor mulai dari cara perawatan, pemeliharaan dan lain-lain.

Letak ATPM (Agen Tunggal Pemegang Merk) yang saling berjauhan menyulitkan konsumen untuk mengetahui produk-produk terbaru sepeda motor. Ini akan lebih baik jika beberapa ATPM berada pada suatu tempat yang sama sehingga memudahkan konsumen untuk mengetahui informasi dan perkembangan sepeda motor tanpa harus berpindah-pindah tempat. Wadah ini berfungsi untuk mengadakan persaingan dalam peningkatan penjualan yang sehat sehingga tidak terjadi monopoli perdagangan pada salah satu merk sepeda motor yang akan dijual ke konsumen.

Dengan adanya even-even yang bertema kendaraan roda dua di Yogyakarta, seperti:

- **“Jogja Bike Rendezvous 2003”.**

Ribuan motor Harley Davidson dari berbagai kota, datang ke kota Yogyakarta, untuk mengikuti Jambore Nasional (Jamnas) motor Harley Davidson, yang akan dipusatkan di Jogja Expo Center (JEC) 19-20 September. Jamnas motor Harley Davidson, yang diselenggarakan oleh Pengda Harley Davidson Club Indonesia (HDCI) Jogja yang diberi nama Jogja Bike Rendezvous 2003, kegiatan ini meliputi : pameran motor classic & custom, bazar, kontes motor classic & custom, hiburan live music, lomba ketangkasan bermotor dan atraksi hell driver, Jogja Bike Rendezvous diadakan tiap tahunnya yaitu : **Jogja Bike Rendezvous 2005 & 2006 .**

- **“Dji Sam Soe Premium Jogja Bike Week 2005”.**

Sekitar 6000 bikers memadati Yogya Exhibition Center (JEC) pada 13-17 Agustus dimana digelarnya acara kumpul bareng para penggemar motor terbesar tahun 2005, kegiatan ini meliputi : Moto Expo, Moto Bursa, Auto Bazaar, Motor Contest, City Tour.

Dengan adanya even-even yang bertajuk motor show, ini memberikan hiburan bagi penggemar sepeda motor di Yogyakarta dan memberikan informasi produk-produk sepeda motor yang terbaru yang beredar dipasaran. Tidak hanya didalam negeri even-even yang bertajuk motor show diadakan, namun diluar negeri even seperti ini tiap tahunnya diadakan, salah satunya adalah Negara Jepang, Perancis, Italy, Jerman yang hampir tiap tahunnya mengadakan even yang bertajuk motor show yang berskala International, seperti :

- **“Tokyo Motor Show 2003”.**

Tokyo Motor Show 2003 diramaikan 283 perusahaan dari 14 negara dengan 84 kendaraan baru lahir ke bumi dan 108 baru pertama diboyong ke Jepang. Dengan konsep pameran bertema The Challenge: Driving toward a Better Future. Yang berkonsepkan motor masa depan, salah satu produsen yang paling banyak meramaikan Tokyo Motor Show 2003 ini adalah pabrikan dari Honda, Yamaha, Suzuki, Kawsakai, dan KTM dan lain-lain. Salah satu karya yang dipamerkan adalah :



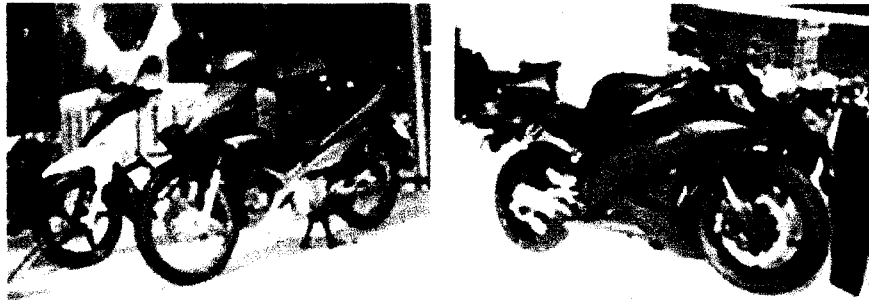
Gambar 1.3

Yamaha FC06 (Berbahan bakar methanol) & Suzuki G-Strider (Bermesin 900cc)

Sumber : <http://motorplus-online.com>

- **“Tokyo Motor Show 2005”.**

Pameran motor baru paling akbar di Jepang untuk ke-39 kali kembali digelar. Berbagai motor buatan pabrik dari berbagai penjuru dunia ikut mejeng di Tokyo Motor Show 2005 (TMS). Sejak pertama digelar 1954, TMS berkembang jadi tolok ukur pertumbuhan industri motor di Jepang dan dunia. Salah satu karya yang dipamerkan adalah :



Gambar 1.4

Suzuki smash 110 SR (Bermesin 125 cc) & Yamaha YZF-R6 (Bermesin 599 cc)

Sumber : <http://motorplus-online.com>

- **“Paris Motor Show 2005”.**

Show (PMS) 2005. Digelar awal Oktober 2005. Gelaran ini salah satu barometer produsen roda dua yang bermarkas di Eropa, selain Milan Motor Show dan International Munich Motor Show. Rangkaian pameran yang juga memamerkan motor buatan Jepang, yaitu : Honda, Yamaha, Suzuki, dan Kawasaki ‘tempur’ dengan produk yang paling baru dan mutakhir. Salah satu karya yang dipamerkan adalah :



Gambar 1.5

Suzuki B-King (Bermesin 996 cc) & Peugeot (Bermesin 500 cc)

Sumber : <http://motorplus-online.com>

Even-even berskala Internasional ini memberikan informasi-informasi kepada penggemar sepeda motor tentang produk-produk terbaru dengan teknologi yang canggih dan mutakhir pada saat ini dan dimasa yang akan datang¹⁰.

¹⁰ www.motorplus-online.com

b. Pemeliharaan Sepeda Motor & Suku Cadang

Dengan semakin bertambahnya jumlah kendaraan sepeda motor tiap tahunnya yang memadati jalan-jalan utama di jogja, hal ini menimbulkan kemacetan dan polusi udara. Maka diperlukan fasilitas sarana dan prasarana yang harus cukup memadai guna melakukan pemeliharaan sepeda motor dan tekniksi-tekniksi yang handal dalam bidangnya, ini dimaksudkan agar dapat mengimbangi semakin majunya teknologi sepeda motor yang diproduksi oleh produsen. Sehingga sarana-sarana yang diperlukan didalam pemeliharaan sepeda motor dan suku cadangnya adalah :

1. Bengkel-bengkel, yang melayani perbaikan, pemeliharaan dan penyediaan suku cadang sepeda motor tersebut.
2. Resparasi atau modifikasi dan penjualan asesoris sepeda motor, yang melayani berbagai macam modifikasi sepeda motor sesuai dengan keinginan konsumen.

c. Sebagai Pusat Entertainment (Hiburan)

Akibatnya munculnya berbagai macam klub sepeda motor di Yogyakarta yaitu: Jogjakarta Thunder Club (JoTC), Yogyakarta Satria Club (YSC), Yogyakarta New Shogun Club (YNSC), Ikatan Motor Tiger Yogyakarta (IMTY), Jogjakarta Punya Ninja (JPN), Trail Jogjakarta Adventure (TERJAL), Jogja King Club (JKC), Astrea Honda Club (AHC), dan lain-lainnya, maka diperlukan suatu wadah yang nantinya dapat digunakan sebagai tempat untuk berkumpul antar klub sepeda motor yang akan mempererat hubungan antar klub sepeda motor di Yogyakarta. Wadah ini berupa Kafe yang digunakan sebagai tempat bersantai dan berkumpul bagi para pecinta sepeda motor yang tidak hanya digunakan sebagai tempat hiburan saja, kebanyakan kafe-kafe di Yogyakarta hanya berfungsi sebagai tempat makan dan minum saja, dan tidak adanya kafe yang berfungsi ganda sebagai tempat makan dan minum tetapi juga sebagai tempat hiburan bagi penggemar sepeda motor yang bernuansa otomotif.

Di Yogyakarta Motorcycle Center terdapat sarana yang menyediakan toko-toko yang menyediakan berbagai macam onderdil (suku cadang) dan asesoris bagi penggemar sepeda motor, ini memudahkan bagi masyarakat untuk mencari barang dan onderdil (suku cadang) untuk sepeda motornya. Hal ini banyak di temui di Jl.Kalirang, Jl. Magelang,Jl.Solo diYogyakarta yang banyak menyediakan tempat-tempat yang menjual asesoris dan onderdil bagi sepeda motor.

d. Sarana Test Drive

Banyaknya ATPM dan bengkel-bengkel atau pusat service di Yogyakarta yang menjual sepeda motor produk-produk terbaru tidak memiliki sarana test drive, sehingga tidak adanya ruang sebagai tempat area test drive untuk mencoba produk-produk terbaru dan mencoba motor yang telah diservice/modifikasi. Akibatnya jalan umum yang digunakan sebagai area test drive. Hal ini akan menyebabkan tidak amannya jalan umum bagi pengguna jalan.

Area test drive juga memudahkan bagi penggemar kompetisi 'Road Race', kebanyakan penggemar sepeda motor menggunakan arena 'Road Race' di stadion Mandala Krida yang tidak mempunyai fasilitas penunjang untuk tempat kompetisi dan bahkan ada yang menggunakan jalan umum sebagai arena 'Road Race' ini terdapat pada jalan Ring Road, ini sangat berbahaya bagi pengguna jalan umum.

Dengan memperhatikan ke-4 fasilitas sarana dan prasarana kendaraan roda, maka diperlukan suatu tempat yang mampu menyediakan fasilitas tersebut, yaitu dengan adanya Yogyakarta Motorcycle Center ini dapat memenuhi segala pencinta sepeda motor di Yogyakarta.

1.2.3. Latar Belakang Permasalahan

Pusat jual beli sepeda motor serta pelayanan servicenya yang dipegang oleh pihak ATPM (Agen Tunggal Pemegang Merk) lebih mementingkan pelayanan service dan kualitas produk-produk baru yang ditawarkan kepada konsumen. Hal tersebut harus didukung dengan fasilitas-fasilitas yang memadai. Dari teknologi yang digunakan, sumber daya manusia yang terampil dan intelektual, dan tata ruang yang baik, serta pada penampilan (citra) pada bangunan yang dilihat dari segi arsitektural.

Tempat penjualan sepeda motor yang dimiliki oleh beberapa ATPM (Agen Tunggal Pemegang Merk) banyak sekali mengeluarkan produk-produk kendaraan motor terbaru yang tiap tahunnya muncul, seperti dealer penjualan-bengkel-pengadaan suku cadang motor SUZUKI&YAMAHA Jl.Gejayan CT, yang merupakan dealer penjualan sepeda motor .



Gambar 1.6

Dealer penjualan sepeda motor SUZUKI&YAMAHA (Jl.Gejayan CT)

Sumber : Survey

Tetapi bangunan tersebut belum terwadahnya suatu bangunan yang mencerminkan konsep secara arsitekturalnya, yang meliputi pola tata ruang, kenyamanan ruang, serta image/penampilan (citra) pada bangunan sebagai bangunan otomotif yang bergerak dalam bidang kendaraan sepeda motor (roda dua).

1. Pencitraan Bangunan

Citra pada bangunan berkaitan dengan identitas suatu bangunan yang berada dalam suatu wilayah atau lingkungan tertentu. Yogyakarta Motorcycle Center akan memiliki pencitraan yang kuat apabila bangunan tersebut memiliki image yang baik dan memiliki image yang baru yang berbeda dari bangunan yang lainnya bagi yang melihatnya.

Kebanyakan dari dealer penjualan-bengkel-pengadaan suku cadang motor sepeda motor yang dipegang oleh ATPM (Agen Tunggal Pemegang Merk) belum semuanya memperhatikan citra atau image yang kuat kepada masyarakat akan keberadaanya. Ini dapat dilihat dengan bentuk-bentuk yang simple kotak dan simetris pada bangunan dan kesan monoton yang diperlihatkan pada bangunan sangat kuat sekali, sehingga tidak adanya elemen estetik yang timbul pada citra arsitekturalnya. Citra pada bangunan dapat ditimbulkan melalui ungkapan fisik bangunan yang memiliki nilai arsitektural yang tinggi, berupa penggunaan unsur teknologi tinggi (hightech) pada citra bangunan yang berupa material ,struktur, warna dan system pengendalian bangunan yang digunakan pada bangunan.

1.3. Tinjauan Yogyakarta Motorcycle Center

Yogyakarta Motorcycle Center akan mewadahi segala macam aktifitas yang berhubungan dengan kendaraan sepeda motor, mulai dari kegiatan pelayanan umum sampai pada kegiatan pengelolaan bangunan sendiri. Adapun aktifitas/kegiatan dan fasilitas yang mewadahi tersebut adalah :

1.3.1. Kegiatan Jual-Beli

Pada kegiatan jual-beli peningkatan mutu pelayanan untuk menarik konsumen sangat penting agar konsumen terlibat dalam proses transaksi. Kegiatan yang termasuk dalam kegiatan jual-beli adalah:

1. Kegiatan penyajian (display) suatu produk barang.
2. Kegiatan pelayanan, informasi, dan konsultasi.
3. Kegiatan promosi (eksibisi).

Ruang-ruang yang digunakan untuk mewadahi aktifitas tersebut antara lain berupa counter-counter serta space khusus yang disediakan untuk menggelar pameran suatu produk.

1.3.2. Kegiatan Service dan Modifikasi , Pengadaan Suku Cadang

Kegiatan ini dilakukan oleh para teknisi-teknisi yang telah berpengalaman dalam bidangnya, kegiatan ini meliputi antara lain :

1. Perawatan motor (teknis dan non teknis)
2. Pengadaan/perbaikan suku cadang (mesin, rangka, fairing, dll)
3. Kegiatan modifikasi (Fairing, Mesin, frame)

Ruang-ruang yang digunakan untuk mewadahi aktifitas service dipisah dengan ruang lainnya agar tidak mengganggu proses kegiatan yang lainnya.

1.3.3. Kegiatan Hiburan

Kegiatan ini akan mewadahi oleh sebuah fasilitas yang berupa adanya ruang café, game center, studio audio visual (pertunjukan) yang berfungsi sebagai media hiburan bagi penggemar club sepeda motor (tempat kumpul bareng)

1.3.4. Tinjauan Terhadap Fungsi Bangunan

Seperti uraian singkat diatas mengenai segala aktifitas dan fasilitas yang akan diwadahi pada Yogyakarta Motorcycle Center dapat diambil kesimpulan jika perancangan proyek memiliki batasan dalam pengembangan terhadap fungsi dan system keruangannya pada nantinya.

Peranan dari arsitektur disini adalah menciptakan suatu bangunan (Yogyakarta Motorcycle Center) yang secara visual mampu mencerminkan bangunan komersial (bangunan otomotif sepeda motor) yang menggunakan unsur teknologi tinggi (hightech) yang menampung segala aktifitas kegiatan didalamnya dan menjadikan bangunan sebagai "Landmark" terhadap bangunan disekitarnya. Termasuk didalamnya juga bagaimana menjaga pencemaran terhadap lingkungan yang ditimbulkan dari proses kegiatan service kendaraan beroda dua pada umumnya, seperti pencemaran suara, udara, serta limbah sehingga tidak menimbulkan dampak negatif bagi lingkungan sekitarnya.

1.3.5. Tinjauan Citra Unsur Teknologi Tinggi (Hightech) pada bangunan

Citra pada bangunan sangat dipengaruhi oleh bentuk, karena bentuk merupakan media/alat komunikasi untuk menyampaikan arti yang terkandung. Dengan bentuk maka suatu benda atau bidang dapat dirasakan oleh indera kita sehingga kita bisa merasakan atau mengatakan bahwa benda itu seperti apa dan bagaimana.

Sedangkan bentuk akan mencakup beberapa aspek yaitu : shape (wujud), colour (warna), texture (permukaan), arrangement(komposisi) dan sensor quality (kualitas panca indera). Untuk mendapatkan dan mencapai bentuk yang akan menampilkan citra pada bangunan, yaitu unsur teknologi tinggi (hightech) yang digunakan sebagai pendekatan perancangan penampilan pada citra bangunan.

1.3.6. Citra dengan Unsur Teknologi Tinggi (Hightech)

Aliran arsitektur dengan menggunakan unsure teknologi tinggi (hightech) didalam dunia arsitektur mempunyai perbedaan arti dan maksud dengan hightech pada dunia Industri. Didalam dunia Industri, arti Hightech berarti berupa piranti atau benda yang memudahkan atau mendukung kegiatan hidup manusia sehari-hari, yang berupa kemajuan di bidang teknologi computer, robot, motor, mobil, pesawat terbang dan lain-lain. Sedangkan dalam dunia Arsitektur pengertian atau istilah Hightech lebih condong kea arah bentuk bangunan atau ciri khas dari sebuah bangunan yang menunjukkan suatu identitas (identity)¹¹. Adapun ciri-ciri atau karakteristik arsitektur Teknologi Tinggi (Hightech) yang sesuai dengan perkembangan jaman adalah :

- Aliran yang mengambil bentuk-bentuk era modern yang diimplementasikan melalui kecanggihan teknologi yang berkembang pada masa itu.

¹¹ Colin Davis, Hightech Architecture

- Arsitektur Hightech tidak mengacu pada bentuk bangunan-bangunan monumental dan kaku yang terbuat dari beton saja. Tapi lebih menonjolkan pada bahan-bahan fabrikasi yang berupa metal, kaca, baja tahan karat dan kabel-kabel yang terbuat dari kawat baja (bahan-bahan dengan penemuan baru) lebih ditonjolkan dalam pemakaiannya didalam struktur dan substrukturnya maupun didalam interior dan diluar bangunan, sehingga terciptanya suatu karakter yang berbeda dan unik, indah dan mempunyai karakter khusus di dalam suatu bangunan tersebut yang membedakan dari bangunan yang lainnya.
- Penekanan pada ekspresi bangunan bukan pada fungsi bangunan.
- Warna perak selalu mendominasi dalam bangunan High Tech.
- Struktur dan pelayanan yang lebih diekspos, karena dengan mengekspos kedua-duanya lebih memudahkan didalam perawatan dan segalanya menjadi fungsional.

1.3.7. Tinjauan Konsep Bangunan

Bangunan Yogyakarta Motorcycle Center merupakan bangunan komersial yang bergerak dalam jual-beli kendaraan sepeda motor (penyajian barang, informasi, konsultasi dan promosi), service, modifikasi, perawatan dan pengadaan suku cadang kendaraan, serta tempat hiburan yang berada di Yogyakarta , maka dari itu diperlukannya suatu citra/ image yang mengidentitaskan bahwa bangunan tersebut merupakan sentra kegiatan dalam bidang kendaraan bermotor yang mempunyai elemen-elemen estetik pada bangunan.

Pada Yogyakarta Motorcycle Center ini mengambil konsep bangunan dengan bentuk bangunan yang menggunakan unsure teknologi tinggi (hightech) pada penggunaan struktur bangunan, bahan bangunan, warna bangunan dan system pengendalian dalam bangunan untuk menghasilkan elemen estetik pada bangunan. Penggunaan Teknologi Tinggi atau dengan kecanggihan teknologi baru yang berkembang pada masa saat ini (yang terbaru). Penggunaan baja, kaca, beton benar-benar diperlihatkan dan warna-warna perak sebagai ciri khusus bangunan High-Tech pada umumnya. Citra bangunan dengan unsur teknologi tinggi (hightech) tercermin

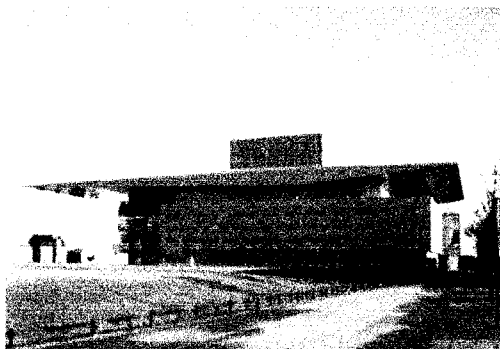
Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan
dalam rancangan yang memperhatikan fasad, karakter ruang (interior) dan system yang terdapat didalam bangunan tersebut.



Gambar 1.7

Contoh Bang. Modern dengan Teknologi Tinggi ,World Trade Center (San Diego)

Sumber : <http://arcspace.com>



Gambar 1.8

Contoh Bang. Modern dengan Teknologi Tinggi ,The Opera House (Denmark)

Sumber : <http://arcspace.com>

1.4. Permasalahan

1.4.1. Permasalahan Umum

- Bagaimana merancang suatu bangunan Yogyakarta Motorcycle Center yang dapat memfasilitasi atau menampung aktifitas dan kegiatan terhadap pengguna bangunan baik masyarakat ataupun pegawai dengan keterpaduan fungsi sebagai kegiatan :
 - Jual-beli kendaraan sepeda motor (penyajian barang, informasi, konsultasi dan promosi).
 - Service,modifikasi, perawatan dan pengadaan suku cadang kendaraan sepeda motor.
 - Hiburan.

1.4.2. Permasalahan Khusus

- “Bagaimana merancang bentuk bangunan Yogyakarta Motorcycle Center yang menggunakan unsur teknologi tinggi (hightech) sebagai konsep dasar pembentukan elemen estetik pada pencitraan bangunan sebagai ekspresi yang memberikan ciri-ciri terhadap bangunan yang terkait dengan makna nilai yang terdapat dalam kendaraan sepeda motor” ?

1.5. Tujuan dan Sasaran

1.5.1. Tujuan

1.5.1.1. Tujuan Umum

- Menciptakan sebuah bangunan yang dapat memfasilitasi dan mampu mewadahi aktifitas jual-beli kendaraan sepeda motor (penyajian barang, informasi, konsultasi dan promosi), service, modifikasi, perawatan, pengadaan suku cadang dan tempat hiburan bagi pengguna kendaraan sepeda motor di Yogyakarta.

1.5.1. 2. Tujuan Khusus

- Mendapatkan landasan konsep perancangan Yogyakarta Motorcycle Center yang mampu mewadahi kegiatan jual-beli kendaraan sepeda motor (penyajian barang, informasi, konsultasi dan promosi), service, modifikasi, perawatan dan pengadaan suku cadang kendaraan, serta hiburan dengan penekanan pada bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi (hightech) sebagai konsep dasar pembentukan elemen estetik pada citra bangunan.

1.5.2. Sasaran

1.5.2.1. Sasaran Umum

- Mengidentifikasi pengguna bangunan dan pelaku kegiatan, berupa identifikasi karakter kegiatan, fungsi ruang, kebutuhan ruang, jenis ruang dan besaran ruang, karakteristik untuk mendapatkan hubungan ruang dan organisasi ruang.

1.5.2.2. Sasaran Khusus

- Terciptanya bentuk massa, karakter ruang, sirkulasi ruang, serta kenyamanan ruang yang mampu mencerminkan fungsi yang diwadahi serta dapat memberikan kepuasan kepada konsumen.
- Terciptanya Yogyakarta Motorcycle Center di Yogyakarta yang menyediakan fasilitas bagi kegiatan jual-beli kendaraan sepeda motor (penyajian barang, informasi, konsultasi dan promosi), service, modifikasi, perawatan dan pengadaan suku cadang kendaraan, serta hiburan.

1.6. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan yang menyangkut dengan perkara yang akan diselesaikan yaitu mengenai pencitraan (image dan façade) pada bangunan yang pada nantinya dapat memberikan ciri-ciri pada bangunan terkait dengan nilai sebuah bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi (hightech) sebagai konsep dasar pembentukan elemen estetik pada citra bangunan berupa penggunaan struktur, material, dan warna bangunan.

Kegiatan yang meliputi jual-beli kendaraan sepeda motor (penyajian barang, informasi, konsultasi dan promosi), service, perawatan dan pengadaan suku cadang kendaraan, serta hiburan yang ditinjau dari fungsi bangunan yang sebagai pusat sepeda motor di Yogyakarta (Yogyakarta Motorcycle Center). Kepuasan konsumen lebih ditekankan pada segi arsitektural dan dari pelayanannya.

1.7. Metode Perancangan**1.7.1. Tahap Pra Perancangan**

1. Melakukan pencarian wacana terhadap kebutuhan masyarakat dengan keberadaan bangunan yang berhubungan dengan kegiatan jual-beli sepeda motor yang belum terwadahi dari segi arsitekturalnya.
2. Studi kelayakan terhadap ide awal perancangan yang diajukan dan berikutnya mengajukan usulan perancangan.

1.7.2. Studi Literatur

1. Studi literature yang meliputi : majalah, surat kabar dan tabloid yang mengulas tentang bangunan dan kegiatan yang berhubungan dengan kendaraan sepeda motor (jual-beli kendaraan sepeda motor (penyajian

- barang, informasi, konsultasi dan promosi), service, modifikasi, perawatan dan pengadaan suku cadang kendaraan, serta tempat hiburan).
2. Data-data yang mengenai aspek-aspek yang berhubungan dengan pencitraan bangunan sebagai penekanan dalam perancangan bangunan Yogyakarta Motorcycle Center.
3. Melakukan pencarian data dan pemahaman akan kegiatan yang diwadahi dalam sebuah bangunan Yogyakarta Motorcycle Center pada nantinya.
4. Data standar yang dipakai dalam proses perancangan secara arsitektural dan struktural, serta konsep dasar yang nantinya akan dikembangkan kedalam rancangan bangunan.
5. Studi kasus dengan tema yang sama.

1.7.3. Tahap Analisis

Dalam tahap ini akan dilakukan proses penyaringan seluruh data yang telah didapatkan dari proses-proses sebelumnya kemudian diambil keputusan untuk mengambil beberapa hal saja yang nantinya akan dibutuhkan untuk dijadikan pedoman selama dalam proses perancangan.

1. Analisis kegiatan pada bangunan, yang meliputi berbagai macam kegiatan, pelaku kegiatan, dan karakteristik kegiatan yang berhubungan dengan Yogyakarta Motorcycle Center.
2. Analisis bangunan, yang meliputi program ruang, aksesibilitas dan penzoningan, sirkulasi ruang dalam (vertical&horizontal) dan ruang luar, hubungan ruang dan analisa organisasi ruang.
3. Analisa tapak yang menggunakan metode pembatasan yang bersifat umum (kota).
4. Analisa bentuk /citra bangunan dengan penekanan pada bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi sebagai pembentuk elemen estetik pada citra bangunan.

1.7.4. Tahap Perumusan Konsep

Pada tahap perumusan konsep dapat diputuskan batasan-batasan dan arahan perancangan. Sehingga dalam perancangannya desai sebuah Yogyakarta Motorcycle Center dapat dikembangkan dalam arahan dan batasan yang tetap dan jelas pada nantinya.

1.7.5. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan seluruh data dan informasi yang mengenai kebutuhan ruang, analisa perilaku dan konsep perancangan mulai diaplikasikan kedalam sebuah gambar kerja. Perubahan yang terjadi dalam proses ini akan lebih terkonsentrasi hanya pada eksplorasi bentuk tampilan/citra bangunan yang meliputi eksterior dan interior bangunan dan tata ruang bangunan saja.

1.8. Sistematika Pembahasan

Pada pembahasan proses perancangan yogyakarta motorcycle center akan diuraikan dalam bentuk gambar dan sketsa penjas, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Penjelasan mengenai batasan dan pengertian judul perancangan, latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran perancangan, fasilitas dan aktifitas yogyakarta motorcycle center, metoda perancangan dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN YOGYAKARTA MOTORCYCLE CENTER DAN TEORITIK CITRA DAN TATA RUANG BANGUNAN

Penjelasan tentang tinjauan dari bangunan yogyakarta motorcycle center, pengertian dan tinjauan aktifitas dan pola kegiatan, tinjauan pengertian citra dan tata ruang, elemen estetik, ciri bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi (hightech).

BAB III ANALISIS PERILAKU, KEBUTUHAN RUANG DAN CITRA, TATA RUANG BANGUNAN

Penjelasan mengenai hasil analisa aktifitas dan ruang-ruang yang dibutuhkan pengguna serta perhitungan besaran ruang dan analisis mengenai citra dan tata ruang bangunan yang berkaitan dengan bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi (hightech) dan analisis tipologi bentuk bangunan yang mengambil konsep design sepeda motor.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN & SCHEMATIC DESIGN

Penjelasan mengenai perencanaan lokasi dan site, program ruang, serta penerapan konsep citra dan tata ruang bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi (hightech) dan penjelasan dalam bentuk design skematik mengenai penerapan konsep perancangan kedalam bangunan.

BAB V PENGEMBANGAN RANCANGAN

Penjelasan mengenai laporan mengenai design yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar literature yang menjadi rujukan atau sumber informasi penulis selama masa perancangan.

LAMPIRAN

Berisi data-data penjas yang digunakan selama masa pra perancangan dan perancangan.

1.9. Keaslian Penulisan

1. Aris Sulistyanto, TA UII, Pusat Otomobil di Yogyakarta, 1996

Permasalahan : Bagaimana menggunakan prinsip-prinsip aerodinamika kedalam perancangan tata ruang dan bentuk bangunan pusat otomobil.

Perbedaannya : Pada Pusat Otomobil menyelesaikan prinsip-prinsip aerodinamika yang diterapkan kedalam tata ruang dan bentuk bangunan, sedangkan Yogyakarta Motorcycle Center menyelesaikan citra bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi sebagai pembentukan elemen estetik pada citra bangunan yang dapat mendukung citra bangunan komersial pada umumnya berupa penggunaan material, struktur dan warna bangunan.

2. Eko Putro Novianto, TA UGM, Yogyakarta Otomotif Center, 1999

Permasalahan : Bagaimana memasukkan unsur alam (climate) kedalam ruang kegiatan yang bertujuan menciptakan kenyamanan berkegiatan melalui pengkondisian ruang secara alami.

Perbedaannya : Pada Yogyakarta Otomotif Center menyelesaikan prinsip-prinsip unsur alam (climate) yang diterapkan kedalam tata ruang dan bentuk bangunan, sedangkan Yogyakarta Motorcycle Center menyelesaikan citra bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi sebagai pembentukan elemen estetik pada citra bangunan yang dapat mendukung citra bangunan komersial pada umumnya berupa penggunaan material, struktur dan warna bangunan.

3. Sutrisno, TA UII, Pusat Jual Beli Dan Resparasi Sepeda Motor Terpadu Di Sragen, 1997

Permasalahan : Bagaimana memasukkan unsur elemen sepeda motor ke citra bangunan yang dapat mengidentitaskan fungsi bangunan

Perbedaannya : Pada Pusat Jual Beli Dan Resparasi Sepeda Motor Terpadu Di Sragen menyelesaikan prinsip-prinsip elemen sepeda motor kedalam citra bangunan, sedangkan Yogyakarta Motorcycle Center menyelesaikan citra bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi sebagai pembentukan elemen estetik pada citra bangunan yang dapat mendukung citra bangunan komersial pada umumnya berupa penggunaan material, struktur dan warna bangunan.

4. Yesi Defitasari, TA UII, Jogjakarta Hyundai Showroom, 2000

Permasalahan : Bagaimana merancang showroom mobil yang atraktif dan inovatif sebagai pembentuk citra bangunan komersial.

Perbedaannya : Pada Jogjakarta Hyundai Showroom menyelesaikan program dan komposisi ruang beserta bentukan bangunan yang aktraktif dan inovatif yang dapat mencerminkan bangunan komersial, sedangkan Yogyakarta Motorcycle Center menyelesaikan citra bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi sebagai pembentukan elemen estetik pada citra bangunan yang dapat mendukung citra bangunan komersial pada umumnya berupa penggunaan material, struktur dan warna bangunan.

1.10. Studi Kasus

Pada studi kasus dilakukan analisa dari beberapa bangunan yang memiliki tema sama dengan bangunan yang akan dijadikan objek perancangan yang dapat memunculkan ide-ide baru dalam proses perancangan pada nantinya.

1. Showroom Mercedes benz, Jl.H.Rasuna Said, Jakarta

Merupakan showroom yang bias merepresentasikan corporate image Mercedes benz, dan merupakan showroom pertama di dunia yang didesign dengan unik dan progresif. Pemilihan detil-detil desain dan material bangunan yang belum pernah ada pada showroom lainnya. Ini merupakan penerapan teknologi otomotif yang terkenal canggih pada bangunan dan interornya. Showroom ini dibangun diatas lahan seluas 2200 m2. Showroom yang berkonsep progresif, modern dan high-tech ini dirancang menggunakan material bersifat ringan, transparan dan modern seperti bidang kaca lebar (curtain wall), alumunium komposit (cladding wall), stainless steel untuk eksterior bangunan. Kesan modern bangunan juga ditunjang oleh pemilihan warnanya yaitu sifatnya modern, ringan dan monochromatic, antara lain silver, abu-abu, dan warna kayu muda pada bangunan.



Showrooms yang dibangun dengan konsep modern progresif, dan hightech pada bangunan, serta sistem pelayanan yang mejadi fokus utama.

Gambar 1.9
Showroom Mercedes benz
Sumber : Karya arsitektur 2005

2. The Art of the Motorcycle, Guggenheim, Las Vegas

Merupakan salah satu museum sepeda motor yang ada di Las Vegas dan berfungsi sebagai tempat pameran produk-produk sepeda motor. Bangunan ini mengambil konsep keindahan dari sepeda motor yang dipadukan pada bangunan yang berupa pemilihan material dan struktur bangunan, pada interior bangunan merupakan cerminan mesin sepeda motor yang berupa penggunaan material logam, permainan lampu pada interior bangunan.



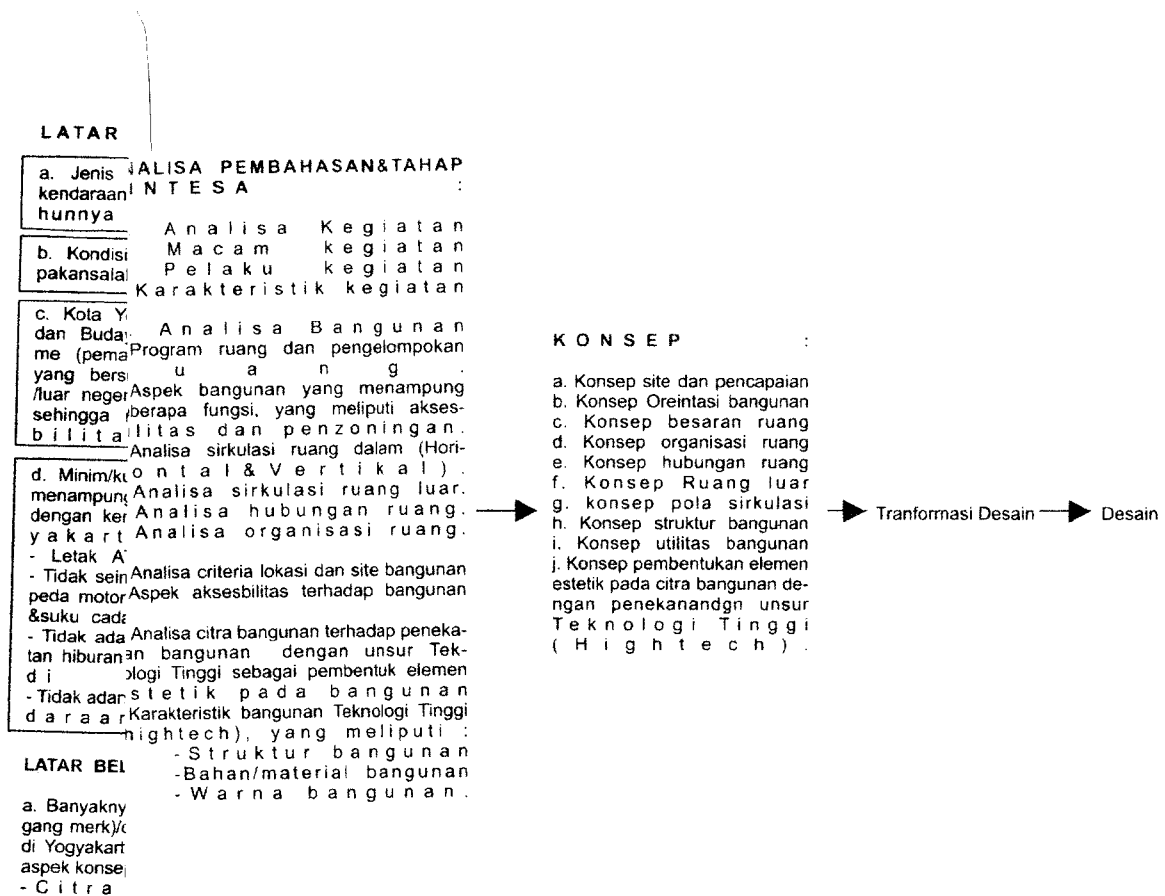
Penggunaan material pada interior bangunan yang mengambil konsep desain komponen sepeda motor.

Gambar 2.0

The art motorcycle

Sumber : www.arcspace.com

1.11. Kerangka Pola Pikir



1.12. Kerangka Analisis Pencitraan pada Bangunan

Penentu variabel	Variabel	Faktor yang dianalisa	Konsep
Pencitraan pada bangunan	• Material bangunan	Pemilihan berbagai macam material yang sesuai dengan bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi(hightech) dan penerapannya ke bangunan.	Pemilihan material.
	• Struktur bangunan	Pemilihan struktur yang sesuai dengan bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi(hightech) dan penerapannya ke bangunan.	Pemilihan struktur.
	• Warna bangunan	Pemilihan warna yang sesuai dengan bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi(hightech) dan penerapannya ke bangunan.	Pemilihan warna.

1.13. Spesifikasi Umum Proyek

Spesifikasi	Keterangan
Proyek	Yogyakarta Motorcycle Center
Pengertian Proyek	adalah wadah atau tempat sentra (pusat) pelayanan yang berisi hal yang berhubungan dengan sepeda motor, yang meliputi kegiatan jual-beli kendaraan sepeda motor (penyajian barang, informasi, konsultasi dan promosi), service, modifikasi, perawatan dan pengadaan suku cadang kendaraan, serta tempat hiburan yang berada di Yogyakarta.
Lokasi	Ringroad Utara (Ds.Mraen)
Area Kawasan	Industri dan perdagangan
Luas Lahan	±25.862 M2
Luas Building Coverage	
Floor Area Ratio	1-3 lantai
Pengguna Bangunan	a. Pengguna tetap bangunan yaitu orang yang bekerja menjalankan dan menjaga kelangsungan kegiatan yang ada didalam bangunan yang terdiri dari fungsi ruang-ruang tertentu. b. Pengguna tidak tetap bangunan yaitu berupa konsumen yang menggunakan berbagai macam jasa yang berada didalam bangunan tersebut.

1.14. Pertimbangan Pemilihan Site

Faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan site adalah berdasarkan faktor kemudahan aksesibilitas pada bangunan kedekatan bangunan dengan fasilitas yang mendukung dalam berbagai macam kegiatan.

Site	Keterangan
Makro	<ul style="list-style-type: none">• Kota Yogyakarta merupakan kota budaya dan pelajar yang memiliki keragaman hidup. Termasuk gaya hidup modern yang selalu cenderung mengikuti perubahan teknologi.• Kota Yogyakarta merupakan kota kawasan industri dan perdagangan.
Mikro	<ul style="list-style-type: none">• Merupakan lokasi yang strategis karena mudah dalam pencapaiannya.• Merupakan kawasan perindustrian dan perdagangan dalam skala yang besar yang mendukung kegiatan bangunan yogyakarta motorcycle center.

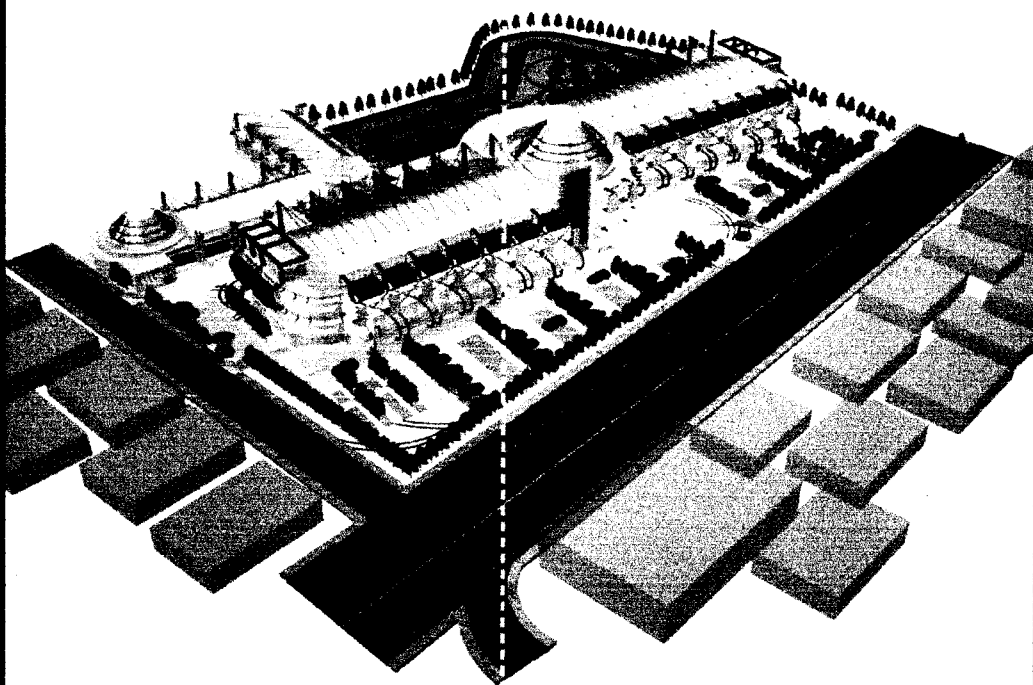
BAB II

TINJAUAN

YOGYAKARTA

MOTORCYCLE

CENTER



Yogyakarta

Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar
Pembentukan Pada Elemen Estetik Pada Citra Bangunan



BAB II

TINJAUAN YOGYAKARTA MOTORCYCLE CENTER

2.1. Tinjauan Umum Yogyakarta Motorcycle Center

2.1.1. Pengertian Umum Yogyakarta Motorcycle Center

1. Motorcycle Center

Center adalah pusat/pangkal tempat utama untuk melakukan perdagangan. Sedangkan *motorcycle* adalah kendaraan sepeda motor roda dua yang menggunakan mesin sebagai tenaga penggerakannya. Jadi *motorcycle center* adalah tempat atau pusat perdagangan yang berhubungan dengan kendaraan sepeda motor yang meliputi :

a. Jual-Beli

adalah proses negosiasi/perundingan harga antara pihak penjual dengan pembeli atau pihak produsen dengan konsumen dalam mendapatkan barang/jasa yang ditawarkan.

b. Penyajian produk dan promosi produk

adalah aktifitas dimana memamerkan suatu produk barang / jasa dari produsen, dengan menggunakan ruang tertentu sebagai tempat penyajian barang/display sebuah produk yang berguna untuk yang mendorong efektifitas pembelian konsumen

c. Perbengkelan dan Modifikasi

adalah aktifitas yang bersifat teknis mengenai sebuah produk yang bertujuan memberikan pelayanan service kepada konsumen dan melakukan proses perubahan pada sepeda motor baik fairing, mesin dan frame dari yang keadaan kendaraan normal menjadi motor yang telah dimodifikasi.

d. Test drive

adalah proses percobaan sebuah produk yang berhubungan dengan kendaraan berjalan pada umumnya.

2.2. Pusat/Showroom Jual-Beli ATPM Sepeda Motor di Yogyakarta

Keberadaan pusat/showroom jual-beli sepeda motor di Yogyakarta ini yang dipegang oleh ATPM resmi, menentukan suksesnya jual-beli dalam kendaraan sepeda motor. Hal ini dipengaruhi meningkatnya kebutuhan mobilitas/pergerakan manusia untuk meningkatkan taraf hidup, sehingga pada nantinya membutuhkan alat transportasi (sepeda motor) sebagai alat penunjang kegiatan aktifitas sehari-hari bagi manusia. Pusat Jual-Beli sepeda motor yang dipegang oleh ATPM tertentu dibagi menjadi 2 jenis dalam pelayanan :

1. Pusat/showroom jual-beli sepeda motor yang menyediakan fasilitas penjualan dengan fasilitas pelayanan pemeliharaan dan pengadaan suku cadang.(A)

- Fungsi bangunan yang membuka fasilitas perbaikan, pemeliharaan, perawatan suku cadang kendaraan sepeda motor (Jual-beli & Bengkel).

2. Pusat/showroom jual-beli sepeda motor yang menyediakan fasilitas penjualan tanpa fasilitas pelayanan pemeliharaan dan pengadaan suku cadang. (B)

- Fungsi bangunan yang hanya membuka fasilitas jual-beli saja tanpa fasilitas pemeliharaan & pengadaan suku cadang.

Untuk pelayanan pemeliharaan dan pengadaan suku cadang dengan merek tertentu yang dipegang oleh pihak ATPM tertentu dapat ditemui di bengkel-bengkel/reparasi sepeda motor yang memang tempat penyalur suku cadang asli dari pihak ATPM tertentu.

ATPM MOTOR	JENIS (A)	JENIS (B)	Bengkel Pemeliharaan & Pengadaan suku cadang resmi (original)
Honda	5	6	50
Suzuki	8	10	67
Yamaha	6	9	54
Kawasaki	5	5	40

Tabel 1.5

Jumlah Populasi Kendaraan di Sleman DIY

Sumber :www.Otofinance.com

Berikut ini beberapa pusat/showroom jual-beli ATPM sepeda motor yang berada di Yogyakarta, diantaranya :

1. PT. Astra International, Tbk, Honda, Yogyakarta.

PT Astra Honda Motor merupakan perusahaan manufakturing sepeda motor pertama dan terbesar di Indonesia, saat ini mampu memproduksi 2 juta unit pertahunnya. Pada awal pendirian nama yang digunakan adalah PT Federal Motor,

didirikan tepatnya pada tanggal 11 Juni 1971. Pada saat itu kepemilikan saham mayoritas dimiliki oleh PT Astra International Tbk. Baru pada tahun 2000 setelah terjadi merger dengan beberapa anak perusahaan, serta adanya perubahan komposisi kepemilikan saham (50% PT Astra International Tbk dan 50% Honda Motor Co. Japan) nama perusahaan berubah menjadi PT Astra Honda Motor, yang resmi digunakan sejak awal 2001¹².

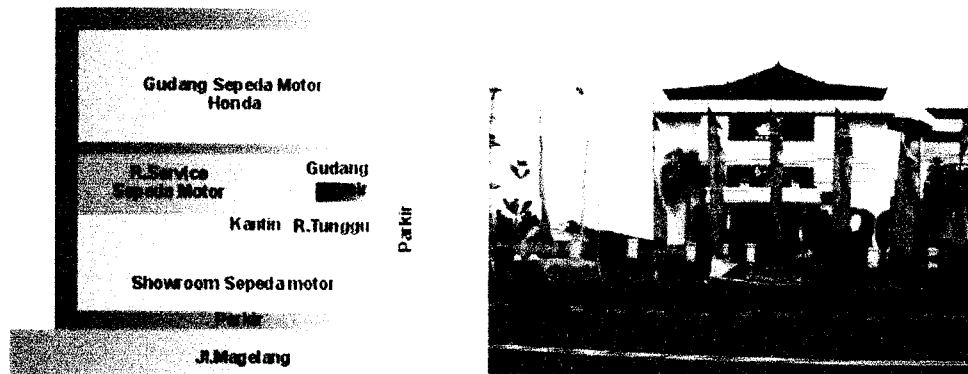
Pusat/showroom jual-beli sepeda motor ini merupakan distributor utama sepeda motor merk Honda yang berada di kawasan D.I.Y yang terletak di Jl. Magelang dengan luas lahan $\pm 2500 \text{ m}^2$ yang terdiri dari 2 masa bangunan yang berada di depan muka jalan dengan fungsi bangunan utama sebagai penjualan dan dealer sepeda motor Honda dan tempat reparasi sepeda motor, ruang tunggu dan kantin, dan masa bangunan di belakang masa bangunan utama yang berfungsi sebagai gudang sepeda motor Honda. Produk sepeda motor Honda yang sudah memiliki image yang baik bagi mata masyarakat, karena kekuatan mesin yang awet dan irit akan bahan bakar (bensin), dan sparepart kendaraan yang mudah didapatkan di setiap sub dealer Honda di Yogyakarta, dengan harga yang terjangkau di pasaran dan perawatannya yang mudah, maka dari itu produk sepeda motor Honda tiap tahunnya mengalami peningkatan.

Tahun	:	JUMLAH UNIT
1998	:	286.000 unit
1999	:	288.888 unit
2000	:	488.888 unit
2001	:	940.000 unit
2002	:	1.460.000 unit
2003	:	1.570.000 unit
2004	:	2.037.000 unit
2005	:	2.652.000 unit

Tabel 1.6

*Jumlah Produksi Sepeda Motor Honda Indonesia
Sumber : www.astrahonda.com*

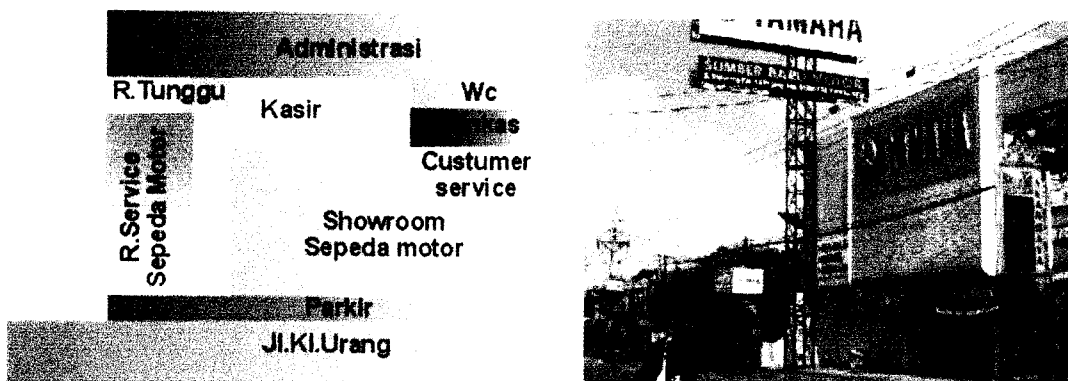
¹² www.astrahonda.com



Gambar 2.1
PT. Astra Internasional, Yogyakarta
Sumber : Survey

2. CV. Sumber Baru Agung, Kl. Urang, Yogyakarta

Merupakan salah satu cv yang menjual kendaraan sepeda motor merk YAMAHA yang dipercaya oleh PT. Yamaha Motor Kencana Indonesia yang memiliki fasilitas penjualan, service dan pengadaan spare parts kendaraan, dengan jumlah lantai 1, dan luas lahan $\pm 650 \text{ m}^2$. Pada bangunan ini berada di pinggir jalan dan tidak memiliki area parkir yang cukup besar, dan ruang service dan ruang showroom yang menjadi satu yang tidak dibatasi oleh dinding massif pada bangunan sehingga gangguan suara sangat tinggi sekali pada ruang showroom.



Gambar 2.2
CV. Sumber baru agung, Yogyakarta
Sumber : Survey

2.2.1. Pusat/Showroom Jual-Beli ATPM Sepeda Motor di Jl.Magelang, Jl.Kl.Urang, Jl.Brigjen Katamso

1. Jl.Magelang

Pada kawasan Jl.Magelang merupakan daerah pusat perdagangan otomotif (mobil&sepeda motor). Pada fasade bangunan memiliki kesamaan dengan bangunan yang lainnya sehingga kesan fasade yang biasa saja dan tidak mencerminkan fungsi bangunan tersebut sebagai tempat penjualan ATPM dan tempat service sepeda motor, serta letaknya yang saling berjauhan antar ATPM sepeda motor dan tidak teratur, berikut ini dealer-dealer penjualan dan tempat service ATPM sepeda motor di sepanjang Jl.Magelang :

No	NAMA ATPM	MERK	Jumlah
1	Graha Motor Perwita	Daheiyu	1
2	Putra Baru Group	Loncin	1
3	Happy Sleman Motorcycle	Happy	1
4	Sumber Graha Motor	Kymco	2
5	Nasha Motor	Nasha	1
6	Putra Baru Group	Viar	2
7	Adammas Motor	Campuran	1
8	Juve Motor	Campuran	1
9	Mandiri Motor	Campuran	1
10	Jamal Candi Motor	Campuran	1
11	Faizal Motor	Campuran	1
12	Borobudur Motor	Suzuki	1
13	Suzuki Mlati	Suzuki	1
14	Suzuki Sleman	Suzuki	1
15	Indojaya Beran	Suzuki	1
16	Suzuki Motor	Suzuki	2
17	Indojaya Sleman	Suzuki	1
18	Indojaya Mandiri	Suzuki	1
19	Tunas Jaya Merdeka	Honda	1
20	Iva Motor	Honda	1
21	Honda Motor	Honda	1
22	Honda Ahass	Honda	1
23	Yamaha Motor	Yamaha	1
24	Maulana Yamaha Motor	Yamaha	1
25	Sumber Baru Nlaga	Yamaha	1
26	Kawasaki Sentral	Kawasaki	1
27	Kawasaki Sleman	Kawasaki	1
28	Kawasaki Motor	Kawasaki	1

Tabel 1.7

*Jumlah ATPM penjual & service sepeda motor Jl.Magelang
Sumber : Observasi*

No	NAMA SERVICE	MERK	Jumlah
1	Hasil Abadi	Honda	1
2	Ahass Honda	Honda	1
3	Mlati Motor	Honda	1
4	Kampus Motor	Yamaha	1
5	Yamaha Motor	Yamaha	2
6	Bintang Jaya Motor	Campuran	1
7	Jombor Motor Sport	Campuran	1
8	Jaya Motor	Campuran	1
9	Alvina Motor	Campuran	1
10	Sumber Jaya Motor	Campuran	1
11	Terang Jaya Motor	Campuran	1
12	Ryndam Motor	Campuran	1

Tabel 1.8

*Jumlah service center (tempat service) sepeda motor Jl.Magelang
Sumber : Observasi*

2. Jl.Kl.Urang

Kawasan Jl.Kl.Urang merupakan jalan daerah pemukiman penduduk dilalui jalur Jl.Ringroad Utara, pada Jl.Kl.Urang banyak juga terdapat tempat penjualan ATPM dan service sepeda motor, diantaranya :

No	NAMA ATPM	MERK	Jumlah
1	Utama Kl.Urang	Honda	1
2	Tunas Jaya Menara Mada	Honda	1
3	Suzuki Sleman 2	Suzuki	1
4	Indojaya Pakem	Suzuki	1
5	Indojaya Kl.Urang	Suzuki	1
6	Medan Jaya Kl.Urang	Suzuki	1
7	Sumber Baru Kl.Urang	Yamaha	1
8	Sumber Baru Pakem	Yamaha	1
9	Sumber Buana Motor	Kawasaki	1
10	Kawasaki Sentral	Kawasaki	1
11	Graha Motor Perwita	Daheiyu	1
12	Sumber Motor	Campuran	1
13	Candi Motor	Campuran	1
14	Alfa Motor	Honda	1
15	Gajah Putih Motor	Jianshe	1

Tabel 1.9

*Jumlah ATPM penjual & service sepeda motor Jl.Kl.Urang
Sumber : Observasi*

No	NAMA SERVICE	MERK	Jumlah
1	Manggala Motor	Campuran	1
2	Omega Motor	Campuran	1
3	Kampus Motor	Campuran	1
4	Kurnia Alam Motor	Campuran	1
5	Bintang Oli Motor	Campuran	1
6	Accel Motor	Campuran	1
7	Jaya Motor	Campuran	1
8	Amb Motor	Campuran	1
9	Setyawan Motor	Campuran	1
10	Farrel Motor	Campuran	1
11	Prima Motor	Campuran	1
12	Enggal Lancar Motor	Campuran	1
8	Nusantara Sakti 2	Campuran	1
9	Panwas Motor	Campuran	1
10	Dwijaya Motor	Campuran	1
11	Setia Motor	Campuran	1

12	Candi Motor	Campuran	1
13	Depot Iran	Campuran	1
14	Option	Campuran	1
15	Dwisakti Motor	Campuran	1
16	Wahyu Motor	Campuran	1
17	Ujang Motor	Campuran	1
18	Ahass Motor	Honda	4

Tabel 2.0

Jumlah service center (tempat service) sepeda motor Jl.Kl.Urang

Sumber :Observasi

3. Jl.Brigjen Katamso

Pada kawasan Jl.Brigjen Katamso merupakan daerah pusat perdagangan dalam skala kecil khususnya perdagangan penjualan sepeda motor dan tempat service, berikut ini dealer-dealer penjualan dan tempat service ATPM sepeda motor di sepanjang Jl.Brigjen Katamso :

No	NAMA ATPM	MERK	Jumlah
1	Mega Motor	Honda	1
2	Sumber Baru Motor	Yamaha	3
3	Medan Jaya Group	Suzuki	1
4	Sumber Buana Motor	Kawasaki	1
5	Graha Motor Perwita	Daheiyu	1
6	Tossa Jaya Motor	Tossa	1
7	Putra Baru Group	Loncin	1
8	Gaza	Gaza	1
9	Kanzen	Kanzen	1
10	Sumber Baru Jaya	Campuran	1
11	Merpati Katamso	Campuran	1
12	Teguh Motor	Campuran	1

Tabel 2.1

Jumlah ATPM penjual & service sepeda motor Jl.Brigjen Katamso

Sumber :Observasi

No	NAMA SERVICE	MERK	Jumlah
1	Ahass Motor	Honda	4
2	Yamaha	Yamaha	1
3	Serba Motor	Campuran	1
4	Indoparts Motor	Campuran	2
5	Setia Motor	Campuran	1
6	Eropa Motor	Campuran	1
7	Prima Motor	Campuran	1
8	Ragil Motor	Campuran	1
9	Eka Maju Motor	Campuran	1
10	Gloria Motor	Campuran	1
11	Gunarta motor	Campuran	1

Tabel 2.2

Jumlah service center (tempat service) sepeda motor Jl.Brigjen Katamso

Sumber :Observasi

2.2.2. Fungsi dan Kegiatan Pusat/Showroom Jual-Beli ATPM Sepeda Motor di Yogyakarta

Pusat/Showroom jual-beli ATPM sepeda motor merupakan pusat perdagangan jual-beli sepeda motor antara produsen dengan konsumen, yang memiliki fungsi :

1. Sebagai tempat untuk menginformasikan dan memasarkan berbagai jenis produk-produk terbaru (up to date) sepeda motor kepada konsumen.
2. Sebagai tempat berkumpul/berkomunikasi antara produsen dengan konsumen.

2.2.3. Permasalahan Pusat Jual-Beli/Showroom ATPM Sepeda Motor di Yogyakarta

Hingga saat ini pusat penjualan, pelayanan, dan service/pengadaan suku cadang sepeda motor yang dipegang oleh beberapa ATPM (agen tunggal pemegang merk) di Yogyakarta atau di Indonesia pada umumnya banyak memiliki permasalahan, diantaranya yaitu :

1. Bentuk/citra fisik bangunan yang belum dapat mencerminkan tentang bangunan yang memiliki citra arsitektural sebagai bangunan komersial, bentuk bangunan yang cenderung masih sederhana dengan bentuk kotak, dan bentuk yang monoton.
2. Masih banyaknya tempat penjualan, pelayanan, dan service/pengadaan suku cadang sepeda motor, yang menempatkan segala aktifitas dalam satu wadah/ruangan tertentu, dan tidak adanya fasilitas arena untuk test-drive bagi kendaraan sepeda motor.
3. Dan letak ATPM (agen tunggal pemegang merk) kendaraan sepeda motor yang saling berjauhan, yang menyulitkan konsumen untuk mendapatkan informasi tentang kendaraan sepeda motor.

2.3. Yogyakarta Motorcycle Center

2.3.1. Pengertian

Center adalah pusat atau tempat yang letaknya ada ditengah-tengah dan terkumpul menjadi satu kesatuan, yang merupakan suatu tempat yang berfungsi sebagai pusat jual-beli berbagai merk kendaraan sepeda motor yang dilengkapi dengan service, modifikasi, perawatan dan pengadaan suku cadang kendaraan, serta tempat hiburan.

Motorcycle adalah sebuah alat kendaraan roda dua yang menggunakan mesin sebagai tenaga penggerak (Sepeda Motor), yang berupa motor jenis kumbang dan scooter yang merupakan jenis motor yang paling diminati di pasaran Indonesia pada umumnya.

Yogyakarta adalah wilayah atau tempat dimana akan dibuatnya Motorcycle Center tersebut.

Jadi pengertian *Yogyakarta Motorcycle Center* adalah wadah atau tempat sentra (pusat) pelayanan yang berisi hal yang berhubungan dengan sepeda motor, yang meliputi kegiatan jual-beli berbagai jenis merk kendaraan sepeda motor (penyajian barang, informasi, konsultasi dan promosi, service, modifikasi, perawatan dan pengadaan suku cadang kendaraan, serta tempat hiburan yang berada di Yogyakarta.

2.3.2. Sistem Pelayanan

1. Personal Service

Pengunjung/konsumen dilayani oleh customer service dari ruangan counter, yang meliputi perbaikan (service), modifikasi serta pembelian barang-barang sparepart dan accessories, seperti, mesin, fairing, rangka, shock beker, dan lain-lain.

2. Self Service

Pengunjung/konsumen mencari dan memilih barang yang diperlukan kemudian membayar ke cashier untuk melakukan pembayaran barang.

2.3.3. Aktifitas Kegiatan

2.3.4. Pelaku kegiatan

1. Konsumen/pengunjung

Yaitu pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan barang dan jasa terhadap produk yang ditawarkan. Konsumen sebagai calon pembeli sebuah produk

menginginkan untuk memperoleh banyak informasi dan persediaan berbagai macam produk pilihan yang ditawarkan yang nantinya dapat digunakan bagi kendaraan mereka, selain itu konsumen menginginkan pelayanan yang maksimal serta kenyamanan dalam proses kegiatannya.

2. Pengelola bangunan ATPM

- Front Office

Yang mempunyai fungsi kegiatan sebagai penyambut/memberi dan melayani pengunjung sebagai calon konsumen mengenai apa yang dibutuhkan oleh konsumen tersebut terhadap kaitanya dengan kendaraan sepeda motor.

- Teknisi

Yaitu orang yang berhubungan langsung dengan kendaraan (sepeda motor) yang memiliki keterampilan khusus dalam bidang perbengkelan dan mekanik yang memiliki standar-standar kerja. Teknisi bertugas memberikan pelayanan dalam hal memperbaiki, memasang, dan menambah bagian-bagian tertentu pada kendaraan. Teknisi harus dapat berhubungan secara langsung dengan customer agar memperoleh hasil yang maksimal dalam kegiatannya.

2.3.5. Jenis Kegiatan

Pada Yogyakarta Motorcycle Center ini ada dua klasifikasi kegiatan menurut jenisnya yaitu :

a. Kegiatan utama

adalah jenis kegiatan yang menjadi fungsi utama dari bangunan berdasarkan judul yaitu Yogyakarta Motorcycle Center, diantaranya adalah :

1. Kegiatan Jual-Beli, yang terdiri dari :

- Kegiatan penyajian barang

Pada penyajian barang dilakukan pengelompokan menurut jenisnya, yang berupa penyajian barang aksesoris kendaraan sepeda motor, pengadaan sparepart kendaraan dan pernik-pernik/merchandise yang berhubungan dengan kendaraan sepeda motor.



Gambar 2.3

Kegiatan informasi dan konsultasi

Sumber: Dokumen pribadi

- Kegiatan informasi dan konsultasi

Pada kegiatan informasi dan konsultasi pengelola bangunan memberikan pelayanan yang berupa informasi dan konsultasi terhadap calon konsumen, agar calon konsumen mendapatkan produk-produk yang sesuai dengan keinginan mereka (sesuai dengan budget/biaya yang dikeluarkan).



Gambar 2.4

Kegiatan informasi dan konsultasi

Sumber: Dokumen pribadi

- Kegiatan promosi

Yaitu kegiatan yang berhubungan dengan meningkatkan daya beli konsumen terhadap sebuah produk dengan cara menggunakan media/alat yang berupa peragaan, pameran pada ruang showroom dan lain-lain.



Gambar 2.5

Kegiatan promosi sebuah produk sepeda motor

Sumber: Dokumen pribadi

Kegiatan yang terjadi pada proses jual-beli :

Pelaku Kegiatan	Aktifitas yang Berlangsung	Alat yang dibutuhkan	Sifat Kegiatan	Dampak yang Ditimbulkan
Pengunjung	Mengamati produk-produk yang dipamerkan, menanyakan harga produk (sepeda motor)	Media pameran (sepeda motor), brosure harga	Memerlukan ruangan yang cukup luas agar pengamat lebih leluasa bergerak untuk mengamati, membutuhkan kenyamanan ruang (jauh dari kebisingan, penghawaan)	-
Sales	Memberikan informasi dan konsultasi terhadap produk terbaru yang dikeluarkan produsen	Meja, computer,kursi,lemari Alat peraga(brosure)	Memerlukan ruangan yang cukup nyaman untuk bergerak pada proses pemberian informasi	-
Konsumen dan Sales	Penawaran(transaksi), promosi produk/transaksi jual-beli	Meja, computer,kursi,lemari Alat peraga(brosure)	Terjadinya dialog untuk mencapai kesepakatan dalam penawaran	-
Staf penata pameran produk	Melakukan penataan terhadap media yang dipamerkan (sepeda motor)	Ruangan untuk meletakkan media yang dipamerkan	Memerlukan ruangan yang cukup luas agar pengamat lebih leluasa bergerak untuk mengamati, membutuhkan kenyamanan ruang (jauh dari kebisingan, penghawaan)	-

Tabel 2.3

Proses Kegiatan Jual-Beli

Sumber : analisa pusat Jual-beli,service, spare parts sepeda motor YAMAHA (Jl.Kaliurang)

2. Kegiatan Service, yang terdiri dari :

- Kegiatan perbaikan dan perawatan

Pada kegiatan perbaikan dan perawatan dilakukan oleh pihak teknisi yang memiliki keterampilan khusus dalam perbengkelan yang telah memiliki standar-standar kerja, tujuannya untuk memperbaiki dan mempernyaman kendaraan sepeda motor yang bermasalah.

a. Teknis

Pada perbaikan dan perawatan teknis merupakan kegiatan yang berhubungan langsung dengan mekanik, yang meliputi perbaikan, mesin, kaburator, sepedo, fairing, frame (rangka), transmisi, roda-ban, dan lain-lain. Kegiatan service ada 3 macam jenis perbaikan dan perawatan, yaitu :

- Perawatan ringan

Pada perawatan ini dilakukan pengecekan standar terhadap kondisi kendaraan yang meliputi, pembersihan kabulator, rantai ,rem, lampu, dan mesin aki, waktu yang dibutuhkan relative singkat.

- Perawatan berat

Pada perawatan ini dilakukan pengecekan standard an pengecekan tambahan (mesin) terhadap kondisi kendaraan yang meliputi, pembersihan kabulator, rantai ,rem, lampu, dan mesin aki, mesin kendaraan waktu yang dibutuhkan relative lebih lama.

- Perawatan overhoul

Pada perawatan ini dilakukan pengecekan seluruh bagian motor terhadap kondisi kendaraan, waktu yang dibutuhkan relative cukup lama.





Gambar 2.6

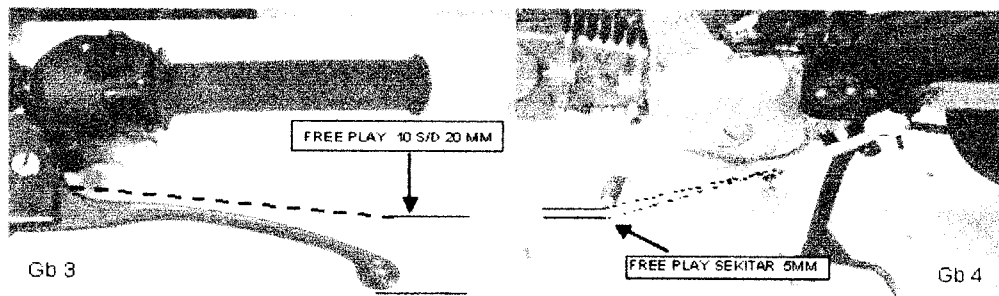
Kegiatan service/perbaikan sepeda motor
Sumber : ATPM YAMAHA (Jl.Kaliurang)

b. Nonteknis

Yaitu perawatan yang berhubungan dengan melakukan pengecekan terhadap kenyamanan suatu kendaraan, diluar kegiatan teknis, diantaranya :

- Pemeriksaan Kendaraan

adalah kegiatan yang melakukan pengecekan terhadap kenyamanan kendaraan sepeda motor bermasalah atau tidak, yang berupa : penyetelan ulang terhadap komponen kendaraan, melakukan trouble shooting pada kendaraan, dan lain-lain.



Gambar 2.7

Kegiatan nonteknis pemeriksaan standar komponen sepeda motor
Sumber: Dokumen pribadi

Kegiatan yang terjadi pada proses service :

Pelaku Kegiatan	Aktifitas yang Berlangsung	Alat yang dibutuhkan	Sifat Kegiatan	Dampak yang Ditimbulkan
Pengunjung	Melakukan pendaftaran untuk service kendaraan kepada customer service, dan memberikan sepeda motor, menunggu dan membayar.	Sepeda motor, kursi tunggu, televisi, tempat uji coba (area test drive)	Mebutuhkan pelayanan yang maksimal, serta kenyamanan ruang yang baik dan adanya fasilitas yang bersifat entertainment, sirkulasi yang lancar agar pergerakan orang/barang leluasa.	-
Kasir & customer service	Pembayaran terhadap kendaraan yang diservice	Meja, kursi, komputer	Penerimaan pembayaran dari konsumen	-
Mekanik/tek	Perbaikan dan	Alat-alat mekanik,	Mengeluarkan asap dan udara	Menimb

nisi	perawatan, pergantian sapre parts kendaraan sepeda motor	compressor pengisi udara, sepeda motor ruang uji coba, kursi, bor mesin/alat-alat berat (mesin hidrolik & pemotong mesin)	yang kotor, debu, kotoran mesin, olie	ulkan kebisingan bagi ruangan
------	--	--	--	-------------------------------------

Tabel 2.4

Proses Kegiatan Service

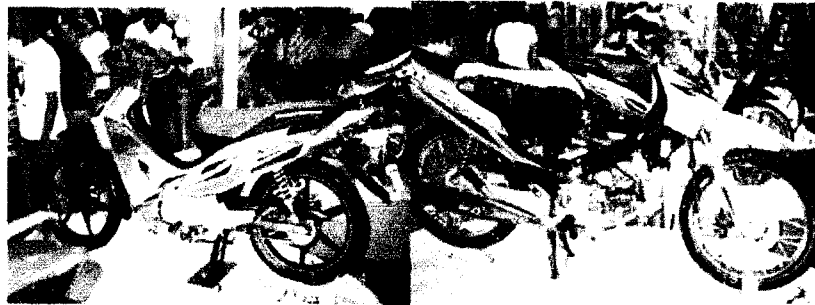
Sumber : analisa pusat Jual-beli,service, spare parts sepeda motor YAMAHA (Jl.Kaliurang)

- **Kegiatan Modifikasi**

Merupakan kegiatan yang berhubungan dengan merubah penampilan/peforma pada sepeda motor yang sesuai dengan keinginan konsumen, diantaranya adalah :

a. Fairing/body modification

Modifikasi ini adalah modifikasi yang berhubungan dengan image/peforma kendaraan seperti perubahan , body kit, baik penambahan dan pengecatan (airbrush) pada body.



Gambar 2.8

Modifikasi pada body kit sepeda motor

Sumber: Dokumen pribadi

b. Suspension modification

Modifikasi ini adalah modifikasi yang berhubungan dengan suspensi kendaraan seperti perubahan , velg, ban, lampu, shock becker, dan lain-lain.

Gambar 3.1

Modifikasi pada frame motor.

Sumber: Dokumen pribadi

Kegiatan yang terjadi pada proses modifikasi :

Pelaku Kegiatan	Aktifitas yang Berlangsung	Alat yang dibutuhkan	Sifat Kegiatan	Dampak yang Ditimbulkan
Pengunjung	Melakukan pendaftaran untuk memodifikasi kendaraan kepada customer service, dan memberikan sepeda motor, memilih suku cadang, spare parts, menunggu dan membayar.	Sepeda motor, kursi tunggu, televisi, tempat uji coba (area test drive)	Membutuhkan pelayanan yang maksimal, serta kenyamanan ruang yang baik dan adanya fasilitas yang bersifat entertainment, sirkulasi yang lancar agar pergerakan orang/barang leluasa.	-
Kasir & customer service	Pembayaran terhadap kendaraan yang dimodifikasi	Meja, kursi, komputer	Penerimaan pembayaran dari konsumen	-
Sales	Memberikan informasi dan konsultasi terhadap produk terbaru yang dikeluarkan produsen berupa perihal tentang modifikasi	Meja, computer, kursi, lemari, Alat peragaan(brosure)	Memerlukan ruangan yang cukup nyaman untuk bergerak pada proses pemberian informasi	-
Mekanik/teknisi	Pergantian spare parts, pemasangan accessories, pergantian/pembuatan, pengecatan body kit, rangka kendaraan sepeda motor	Alat-alat mekanik, compressor pengisi udara dan air brush, bor mesin/alat-alat berat (mesin hidrolik & pemotong mesin), komputer, meja kursi, sprayer, sepeda motor ruang uji coba, kursi, bor mesin/alat-alat berat.	Mengeluarkan asap dan udara yang kotor, debu, kotoran mesin, olie	Menimbulkan kebisingan bagi ruangan, mengeluarkan bau dari proses modifikasi

Tabel 2.5

Proses Kegiatan modifikasi

Sumber : analisa pusat Jual-beli, modifikasi, accessories, spareparts sepeda motor (Jl.Kaliurang, Jl.Gejayan)

2. Kegiatan Test drive

Yaitu kegiatan yang menguji kelayakan sepeda motor yang telah di beli, diservice atau telah dimodifikasi.

Kegiatan yang terjadi pada Test drive :

Pelaku Kegiatan	Aktifitas yang Berlangsung	Alat yang dibutuhkan	Sifat Kegiatan	Dampak yang Ditimbulkan
Mekanik	Pengecekan sepeda motor	Alat-alat mekanik (obeng), kunci, dll	Mengeluarkan asap dan udara yang kotor akibat pengecekan.	Menimbulkan kebisingan
Mekanik	Pengecekan sepeda	Arena test drive	Mengeluarkan asap dan udara yang	Menimbul

dan Konsumen	motor/diuji coba		kotor akibat pengecekan.	kan kebisingan
-----------------	------------------	--	--------------------------	-------------------

Tabel 2.6
Proses Kegiatan test drive
Sumber : analisa

a. Kegiatan Penunjang

Yaitu kegiatan yang menunjang kegiatan utama dalam bangunan, ada 3 kegiatan penunjang dalam bangunan, diantaranya :

1. Café

Yaitu kegiatan yang melayani pengunjung untuk beristirahat sambil menikmati makanan dan minuman.

Kegiatan yang terjadi pada Café :

Pelaku Kegiatan	Aktifitas yang Berlangsung	Alat yang dibutuhkan	Sifat Kegiatan	Dampak yang Ditimbulkan
Pengunjung	Memesan menu, menikmati menu, membayar nota, menunggu menu	Meja, kursi, menu, daftar menu	Mebutuhkan space untuk pergerakan dalam menikmati menu	-
Kasir	Menerima pembayaran, menerima menu yang dipesan	Meja, kursi, komputer	Mebutuhkan space untuk pergerakan dan memberikan nota kepada konsumen untuk pembayaran	-
Pelayan	Mengantar menu, membersihkan sisa makanan	Meja dorong menu, nampan	Mebutuhkan space untuk pergerakan dalam mengantar menu	-
Koki	Memasak/membuat menu makanan/minuman	Kompas gas, panci, cooler makanan & minuman, dll	Mebutuhkan space untuk menaruh alat-alat memasak dan pergerakan dan kegiatan yang menimbulkan aroma/ bau pada masakan	Mengakibatkan polusi udara penghabisan yang panas dari api kompor

Tabel 2.7
Proses Kegiatan Cafe
Sumber : analisa

2. Game Center

Yaitu kegiatan yang berhubungan dengan hiburan untuk bermain melalui media alat elektronik yang bersifat hoby, yang berhubungan dengan segala game sepeda motor.

Kegiatan yang terjadi pada game center :

Pelaku Kegiatan	Aktifitas yang Berlangsung	Alat yang dibutuhkan	Sifat Kegiatan	Dampak yang Ditimbulkan
Pengunjung	Membeli kupon&koin game, bermain game	Media game	Menimbulkan suara yang ramai dan bising, membutuhkan space untuk bermain game	Kebisingan
Kasir	Menerima pembayaran uang dari penjualan kupon&koin game	Meja, kursi, komputer	Mebutuhkan space/ruangan yang leluasa untuk pergerakan	-
Teknisi game	Melakukan perbaikan	Alat-alat teknisi	Mebutuhkan kenyamanan dan	Menimbulkan

	alat/media game		keamanan dalam bekerja	kotor, dan tegangan akan listrik
--	-----------------	--	------------------------	----------------------------------

Tabel 2.8

Proses Kegiatan Game center

Sumber : analisa

3. Studio audio visual

Yaitu kegiatan yang berhubungan dengan pertunjukan film yang berhubungan dengan tema kendaraan sepeda motor.

Kegiatan yang terjadi pada ruang audio visual :

Pelaku Kegiatan	Aktifitas yang Berlangsung	Alat yang dibutuhkan	Sifat Kegiatan	Dampak yang Ditimbulkan
Pengunjung	Melihat pertunjukan film	kursi	Menonton pertunjukan	-
Pengelola audio visual	Menyiapkan peralatan pertunjukan	Meja, kursi, computer, proyektor	Menampilkan pertunjukan, membutuhkan suasana yang tenang, secara akustik dan pencahayaan	Suara yang cukup keras

Tabel 2.9

Proses Kegiatan audio visual

Sumber : analisa

a. Kegiatan pengelolaan /pengadaan barang

adalah jenis kegiatan yang berhubungan dengan system manajemen terhadap pengelolaan bangunan dan pengelolaan barang, agar suatu perusahaan atau instansi dapat berjalan dengan baik dan lancar, diantaranya adalah :

1. Pengadaan barang

Yaitu kegiatan yang berhubungan dengan distribusi dan penyimpanan barang, dan pada kegiatan ini tidak mengganggu aktifitas konsumen.

Kegiatan yang terjadi pada pengadaan barang :

Pelaku Kegiatan	Aktifitas yang Berlangsung	Alat yang dibutuhkan	Sifat Kegiatan	Dampak yang Ditimbulkan
Pengelola/pengawai pengadaan barang	Melakukan bongkar muat barang, menurunkan, menyimpan barang pada ruang tertentu berdasarkan jenisnya	Katrol barang, alat pengantar barang beroda	Membutuhkan space yang cukup besar untuk pergerakan barang	Kebisingan akaibat bongkar muat

Tabel 3.0

Proses Kegiatan pengadaan barang

Sumber : analisa

2. Pengelolaan perusahaan/instansi

Yaitu kegiatan yang berhubungan dengan proses penagturan sebuah perusahaan yang berupa mengatur manajemen perusahaan dan mengatur kegiatan operasional bagi konsumen dan pengelola perusahaan pada umumnya.

Kegiatan yang terjadi pada pengelolaan perusahaan :

Pelaku Kegiatan	Aktifitas yang Berlangsung	Alat yang dibutuhkan	Sifat Kegiatan	Dampak yang Ditimbulkan
Pengelola/pe gawai perusahaan	Melakukan manajemen keuangan, manajemen pelayanan, manajemen distribusi pemasaran, manajemen pegawai, kegiatan operasional (memberikan pelayanan informasi, pengecekan berbagai jenis barang barang, keamanan bangunan dan kendaraan	Kursi, meja, komputer	Menganalisa proses kegiatan dan manajemen berdasarkan jenisnya	-

Tabel 3.1

Proses Kegiatan pengadaan barang

Sumber : analisa

3. Pengembangan/pemantauan perusahaan ATPM

Yaitu kegiatan yang berhubungan dengan pemantauan terhadap pangsa pasar dan keinginan pasar untuk mengetahui produk-produk yang terbaru dan produk yang diminati oleh konsumen pada umumnya.

Kegiatan yang terjadi pada pengelolaan perusahaan :

Pelaku Kegiatan	Aktifitas yang Berlangsung	Alat yang dibutuhkan	Sifat Kegiatan	Dampak yang Ditimbulkan
Staff pengembang/ pemantau perusahaan	Menganalisa berapa banyak produk yang diminati oleh konsumen/daya jual dan pangsa pasar, menganalisa produk-produk yang diminati konsumen dimasa yang akan datang	Meja, kursi, komputer	Menganalisa pangsa pasar/daya beli terhadap suatu produk	-

Tabel 3.2

Proses Kegiatan pengadaan barang

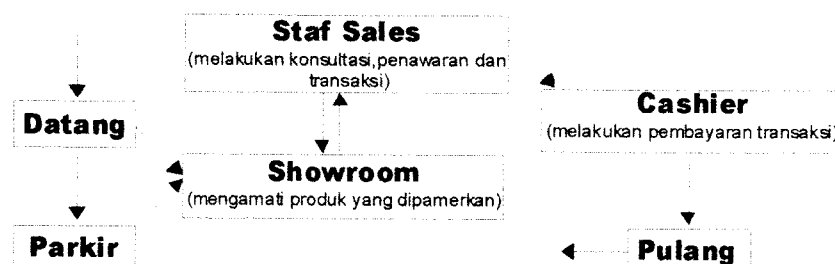
Sumber : analisa

2.3.6. Alur/Pola Kegiatan

Pada Yogyakarta Motorcycle Center terdapat beberapa alur kegiatan aktifitas dan kegiatan, diantaranya adalah :

1. Kegiatan Jual-Beli

a. Pengunjung



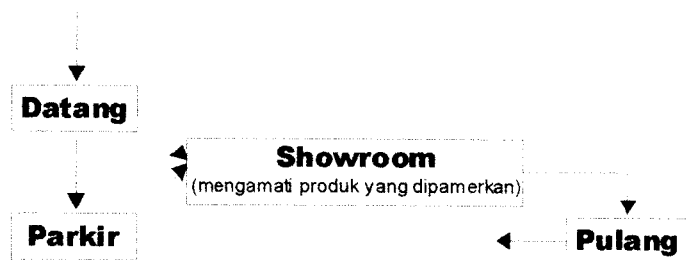
Gambar 3.2

Alur pengunjung pada kegiatan jual-beli

Pada kegiatan ini sales dan konsumen melakukan kesepakatan harga untuk transaksi jual-beli sepeda motor, atau konsumen hanya melihat-lihat saja untuk mendapatkan informasi terhadap produk yang dipamerkan.

2. Kegiatan Showroom/ruang pameran (display produk)

a. Pengunjung

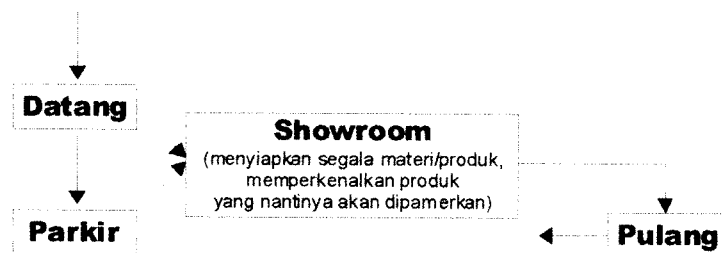


Gambar 3.3

Alur pengunjung pada kegiatan showroom

Pada kegiatan ini pengunjung/konsumen melihat produk-produk kendaraan yang dipamerkan.

b. Staf sales dan penata dekorasi



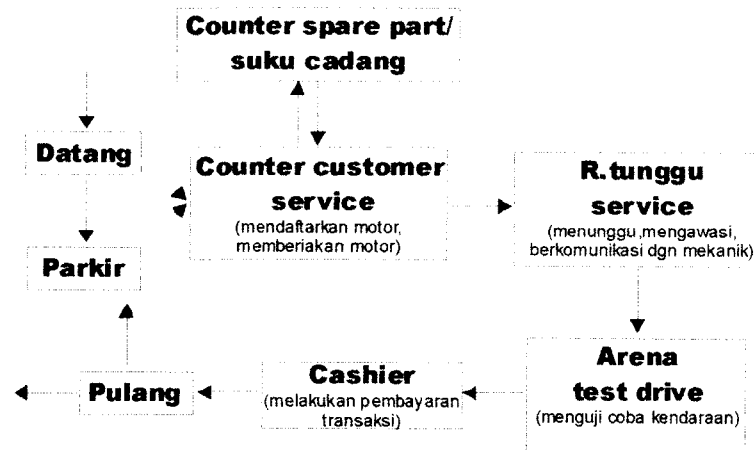
Gambar 3.4

Alur sales&penata dekorasi pada kegiatan showroom

Pada kegiatan ini penata dekorasi datang untuk mempersiapkan segala produk yang akan dipamerkan, mulai dari layout pameran hingga penempatan produk dan staf sales memperkenalkan produk yang dipamerkan kepada pengunjung/konsumen.

3. Kegiatan service (bengkel)

a. Pengunjung

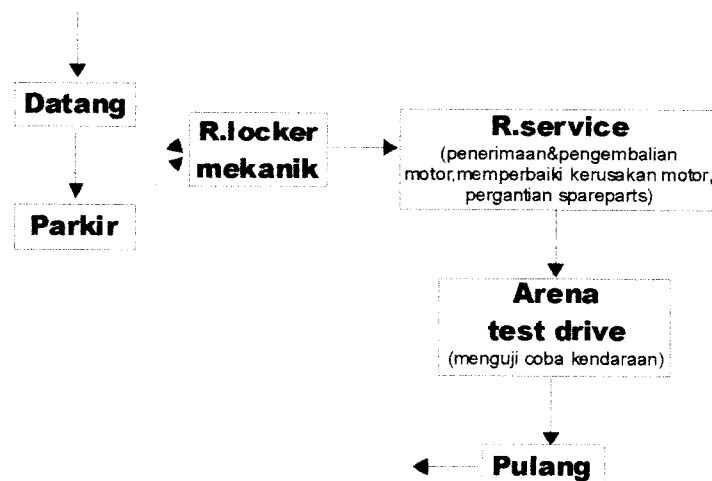


Gambar 3.5

Alur pengunjung pada kegiatan service

Pada kegiatan service pengunjung menservice kendaraannya/memberbaikinya hingga sampai mencoba kendaraan sehingga kendaraan yang disservice telah layak dikendarai.

b. Mekanik



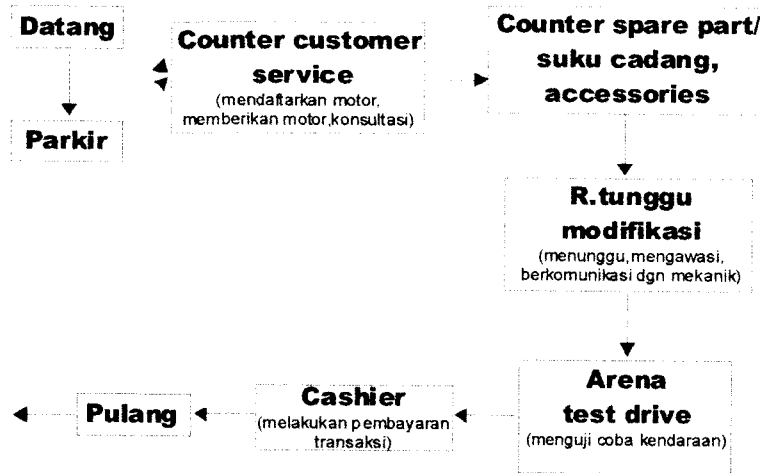
Gambar 3.6

Alur mekanik pada kegiatan service

Pada kegiatan service mekanik melakukan kegiatan service terhadap kendaraan konsumen dari pengecekan samapi pergantian spare part pada sepeda motor.

4. Kegiatan modifikasi (bengkel)

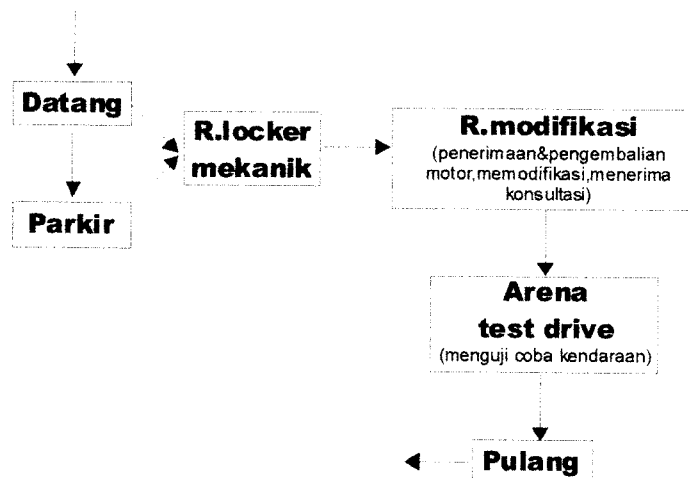
a. Pengunjung



Gambar 3.7
Alur pengunjung pada kegiatan modifikasi

Pada kegiatan modifikasi pengunjung melakukan perubahan pada kendaraannya maka komunikasi antara konsumen dengan mekanik sangat penting, dan sampai mencoba kendaraan sehingga kendaraan yang dimodifikasi telah sesuai dengan keinginan konsumen.

b. Mekanik



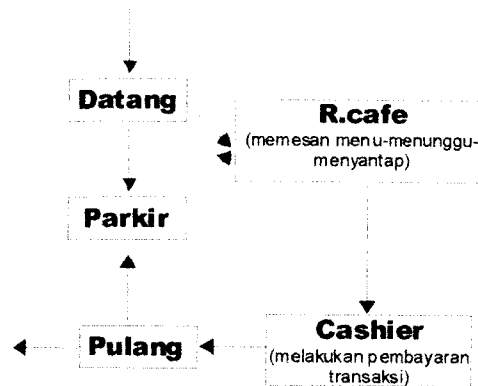
Gambar 3.8
Alur mekanik pada kegiatan modifikasi

Pada kegiatan modifikasi mekanik melakukan perubahan terhadap kendaraan konsumen yang sesuai dengan keinginan konsumen, sehingga

komunikasi dua arah sangay penting antara mekanik dan konsumen untuk menghasilkan modifikasi yang bagus.

5. Kegiatan cafe

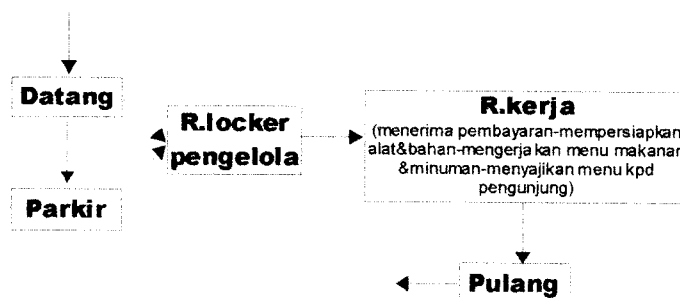
a. Pengunjung



Gambar 3.9
Alur pengunjung pada kegiatan cafe

Pada kegiatan café pengunjung memesan menu makanan dan minuman yang terdapat dalam café.

b. Pengelola cafe

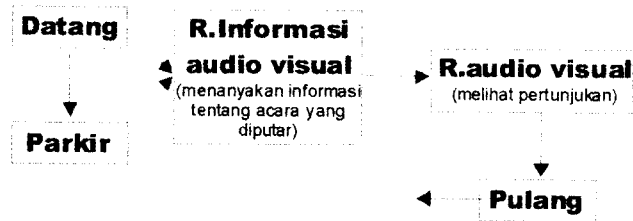


Gambar 4.0
Alur pengelola cafe pada kegiatan café

Pada kegiatan café pengelola melayani berbagai macam menu yang dipesan pengunjung.

6. Kegiatan audio visual

a. Pengunjung

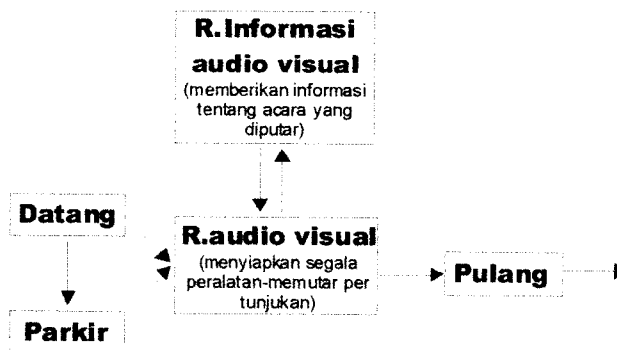


Gambar 4.1

Alur pengunjung audio visual pada kegiatan audio visual

Pada kegiatan audio visual pengunjung melihat pertunjukan acara yang diputar saat tertentu.

b. Pengelola audio visual



Gambar 4.2

Alur pengunjung audio visual pada kegiatan audio visual

Pada kegiatan audio visual pengelola menyiapkan berbagai macam peralatan untuk pertunjukan kemudian memberikan informasi kepada pengunjung tentang acara yang diputar/dipertunjukkan.

7. Kegiatan game center

a. Pengunjung

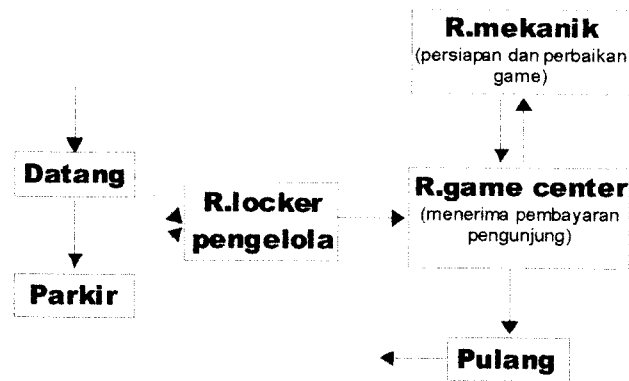


Gambar 4.3

Alur pengunjung game center pada kegiatan game

Pada kegiatan game center pengunjung menikmati kegiatan hiburan/hoby untuk bermain game.

b. Pengelola game center

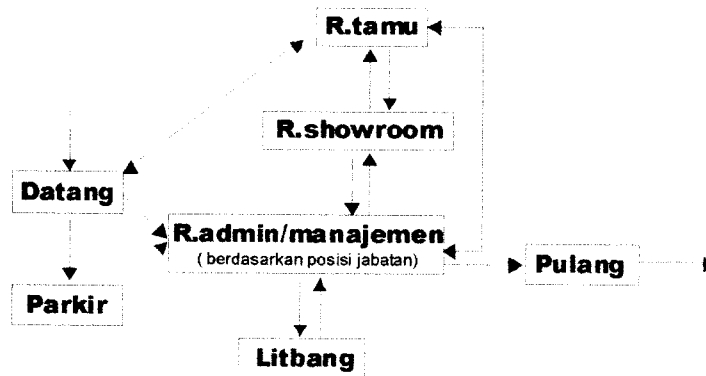


Gambar 4.4
Alur pengelola game center pada kegiatan game

Pada kegiatan game center pengelola menyiapkan berbagai macam peralatan untuk alat/media yang dimainkan dan memperbaiki yang rusak.

8. Kegiatan pengelola perusahaan.

a. Pengelola perusahaan

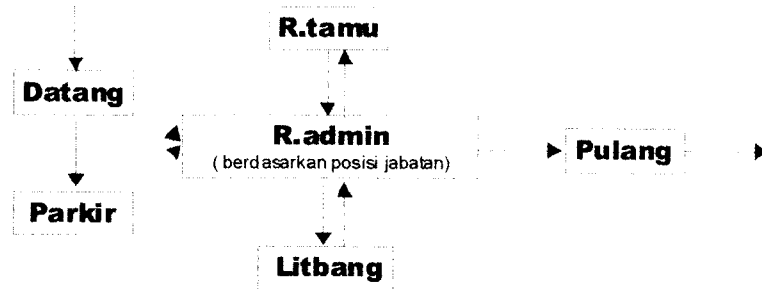


Gambar 4.5
Alur pengelola perusahaan pada kegiatan perusahaan

Pada kegiatan pengelola perusahaan , pengelola melakukan tugasnya dari pengadaan barang hingga memanajemen sebuah perusahaan dan kegiatan operasional perusahaan juga.

9. Kegiatan pengembangan/pemantauan perusahaan ATPM.

a. Pengelola Pengembangan/pemantauan perusahaan



Gambar 4.6

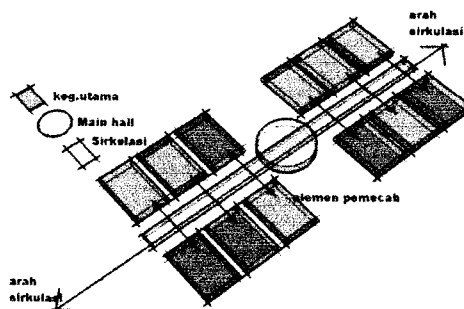
Alur pengelola pengembangan/pemantauan perusahaan pada kegiatan perusahaan

Pada kegiatan pengelola pengembangan/pemantauan perusahaan, pengelola melakukan tugasnya terhadap pemantauan terhadap pangsa pasar dan keinginan pasar untuk mengetahui produk-produk yang terbaru dan produk yang diminati oleh konsumen pada umumnya.

2.3.7. Pola Ruang dan Sirkulasi

Pada pola ruang yogyakarta motorcycle center mengambil bentuk linier, yaitu pola ruang yang lurus yang membentuk satu deretan-deretan ruang dan berkesinambungan¹³, dengan kata lain satu pintu masuk utama kemudian sirkulasi menyebar.

Pintu masuk utama yang berupa main hall sebagai pemecah sirkulasi dan sebagai transit pengunjung berjalan-jalan, pola sirkulasi linier merupakan sirkulasi secara horizontal, sedangkan untuk sirkulasi vertical untuk menghubungkan sirkulasi lantai dasar dengan lantai di atasnya(daerah privat : pengelola bangunan)



Gambar 4.7

Pola ruang dan sirkulasi

Sumber : pemikiran

¹³ Kim W. Todd, tapak ruang struktur

2.3.8. Sistem Pengelola Perusahaan dan Sitem Sewa Ruang

2.3.8.1. Sistem Pengelola

Pada sistem pengelola perusahaan yang meliputi kegiatan pengembangan/pemantauan merupakan pelayanan terhadap pelaksanaan suatu pekerjaan, yan memiliki keahlian dan keterampilan sendiri-sendiri yang sesuai dengan bidangnya masing-masing.



Gambar 4.8

Struktur Organisasi Perusahaan Yogyakarta Motorcycle Center

Sumber : pemikiran

2.3.8.2. Sistem Sewa Ruang

Pada yogyakarta motorcycle center ruang-ruang unit yang dimiliki akan disewakan dengan system kontrak. Kontrak yang dimaksud adalah menyewa ruang dengan jangka waktu 12 tahun. Hal ini untuk menarik ATPM-ATPM resmi sepeda motor yang ada di Yogyakarta.

2.3.9. Waktu Kegiatan Operasional

Waktu kegiatan operasional pada yogyakarta motorcycle center dibagi menjadi 4, diantaranya :

1. Kegiatan Jual-Beli/Showroom : 08.30-16.30
2. Kegiatan Service & Modifikasi : 08.30-16.30
3. Kegiatan Pengelola : 07.30-16.00
4. Kegiatan Keamanan : 24 Jam

2.4. Pengertian Citra bangunan

Citra merupakan tampilan atau performa bangunan yang dilihat dan dirasakan. Citra sebetulnya menunjukkan suatu gambaran (image) , suatu kesan penghayatan yang ditangkap oleh seseorang oleh panca inderanya dan gambaran yang terbentuk oleh persepsi pemakai terhadap karakter bangunan¹⁴ . Secara umum bangunan yang berfungsi sebagai bangunan komersial memiliki sifat penampilan pada bangunan diantaranya :

a. Clarity (Kejelasan/Tegas)

yaitu penampilan yang dapat menunjukkan kejelasan fungsi pada bangunan tersebut.



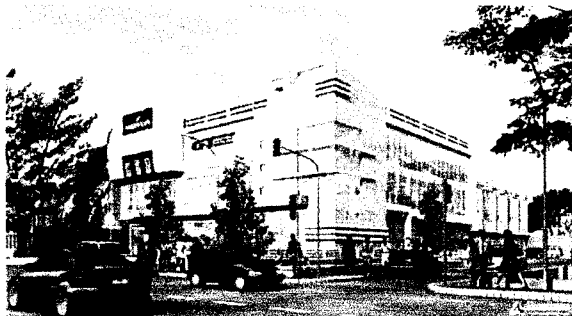
Gambar 4.9

Contoh Bang. Dengan aspek Clarity

Sumber : <http://pechara.com>

b. Boldness (Penonjolan/ciri utama)

yaitu penampilan yang dapat menunjukkan kesan menonjol dari fasilitas komersial tersebut dalam usahanya menarik perhatian pembeli.



Gambar 5.0

Contoh Bang. Dengan aspek Boldness

Sumber : Dokumen pribadi

¹⁴ YB. Mangun, Wastu Citra, hal : 31

c. Intimacy

yaitu penampilan yang dapat menunjukkan sifat manusiawai.

d. Fleksibility (Fleksibilitas)

yaitu penampilan yang dapat menunjukkan citra yang memungkinkan alih guna, alih citra, dan waktu serta membawa pengunjung bangunan untuk senantiasa mencari dan mendapatkan.

e. Complexity (Kompleksitas)

yaitu sebuah penampilan bangunan yang tidak monoton



Gambar 5.1

Contoh Bang. Dengan aspek Complexity

Sumber : Dokumen pribadi

f. Efficiency (Efisien)

yaitu sebuah penampilan bangunan yang dapat mengoptimalkan dari setiap ruang dan setiap biaya yang dikeluarkan.

g. Investivense (Kebaruan)

yaitu sebuah penampilan bangunan yang dapat mencerminkan inovasi, baru, ekapresif, dan spesifik.



Gambar 5.2

Contoh Bang. Dengan aspek Investivense

Sumber : Dokumen pribadi

Citra bangunan akan menimbulkan pandangan dengan mengekspresikan isi dan fungsi dari bangunan tersebut melalui ciri-ciri karakter yang ditimbulkan oleh bangunan tersebut. Citra digunakan sebagai media alat komunikasi antara pengamat terhadap bangunan, sebagai bahasa, ekspresi jiwa dan symbol bagi bangunan.

2.5. Tinjauan Estetika Bangunan

Estetika (keindahan) adalah nilai-nilai yang menyenangkan pikiran, mata, telinga dan merupakan sesuatu yang indah yang sesuai dengan tujuan atau fungsi dan kegunaannya, keindahan itu sendiri mempunyai dua unsure utama, yaitu keindahan bentuk yang lebih banyak mengenai sesuatu yang lebih nyata, yang diukur atau dihitung dan keindahan ekspresi atau keindahan lahir dan keindahan bathin yang lebih banyak berbicara mengenai sesuatu yang lebih abstrak. Dalam membuat suatu karya arsitektur yang kompleks dan maksimal kita juga harus memikirkan faktor-faktor penentu kesuksesan estetik. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah :

1. Keterpaduan (unity)

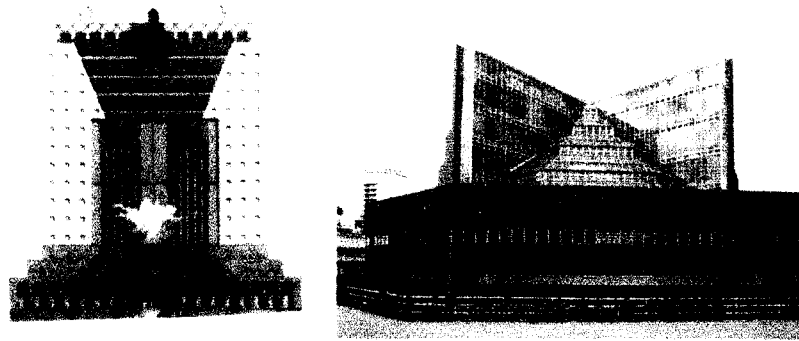
Unity berarti keterpaduan yang merupakan tersusunnya beberapa unsure menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi, semakin sedikit jumlah unsure yang harus disatukan, semakin mudah dicapai keterpaduan dan semakin besar jumlah unsure yang harus disatukan, semakin sulit dicapai keterpaduan, dan jika berhasil semakin besar nilai keterpaduan yang telah diciptakan.



Gambar 5.3
Contoh Bang. Dengan faktor unity
Sumber : Dokumen pribadi

2. Keseimbangan

Keseimbangan ialah suatu nilai yang ada pada setiap objek dan elemen yang daya tarik visualnya di kedua sisi pusat keseimbangan, yang berupa keseimbangan simetris dan asimetris.

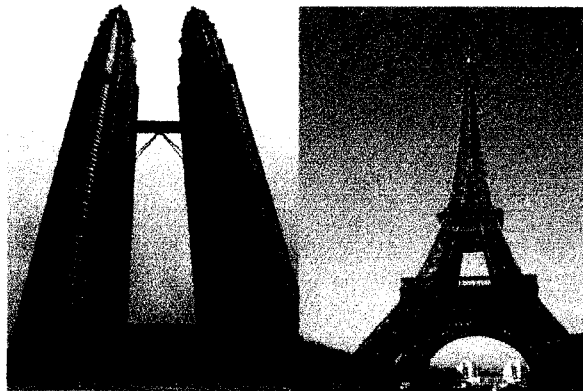


Gambar 5.4

*Contoh Bang. Dengan faktor keseimbangan
Sumber : Dokumen pribadi*

3. Proporsi

Proporsi adalah hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan yang menciptakan system modul dalam bangunan.

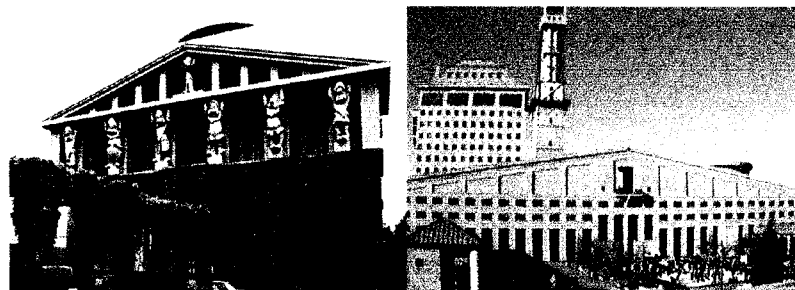


Gambar 5.5

*Contoh Bang. Dengan faktor proporsi
Sumber : Dokumen pribadi*

4. Skala

Skala dalam sebuah bangunan adalah kesan yang ditimbulkan bangunan itu mengenai ukuran besarnya.

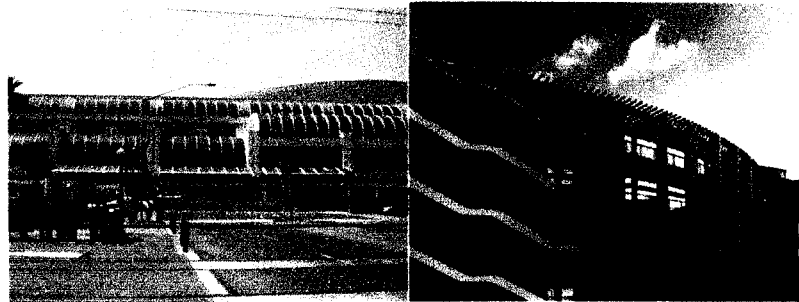


Gambar 5.6

*Contoh Bang. Dengan faktor skala
Sumber : Dokumen pribadi*

5. Irama

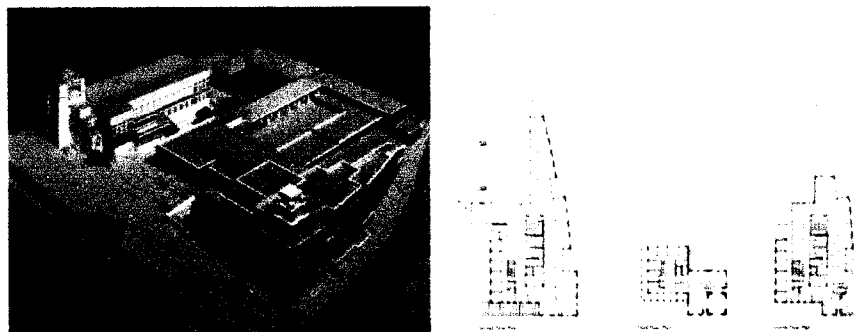
Irama adalah pengulangan cirri secara sistematis dari unsure-unsur yang mempunyai hubungan yang dikenal.



Gambar 5.7
Contoh Bang. Dengan faktor irama
Sumber : Dokumen pribadi

6. Urutan-urutan

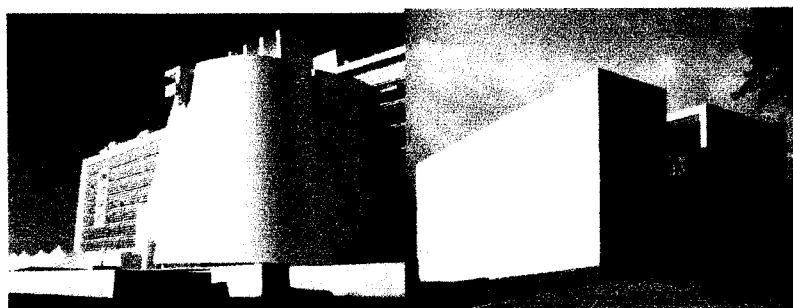
Merupakan suatu peralihan atau perubahan pengalaman yang dilihat dari segi keindahan, fungsi, dan bentuk struktur pada bangunan.



Gambar 5.8
Contoh Bang. Dengan faktor urutan-urutan
Sumber : Dokumen pribadi

7. Karakter

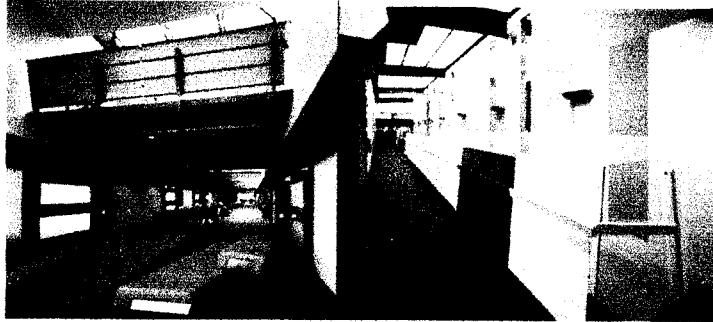
Merupakan ekspresi dari fungsi sebuah bangunan.



Gambar 5.9
Contoh Bang. Dengan faktor karakter
Sumber : Dokumen pribadi

8. Warna

Warna mempunyai peranan penting dalam memperkuat bentuk bangunan, dan warna memberikan pengaruh psikologis terhadap pengguna bangunan serta memiliki nada, nilai dan intensitas.



Gambar 6.0

Contoh Bang. Dengan faktor warna

Sumber : Dokumen pribadi

9. Gaya

Merupakan suatu cara membangun atau merancang secara berbeda dengan yang lain.



Gambar 6.1

Contoh Bang. Dengan faktor gaya

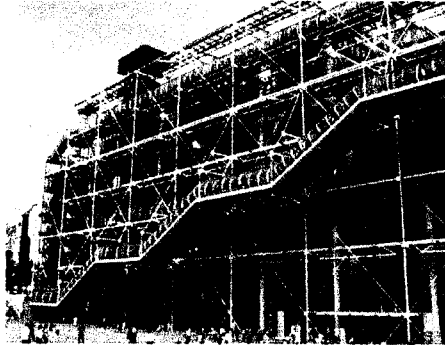
Sumber : Dokumen pribadi

2.6. Tinjauan Unsur Teknologi Tinggi (Hightech)

2.6.1. Pengertian/Karakteristik Unsur Teknologi Tinggi (Hightech)

Aliran high-tech (unsur teknologi tinggi) didalam dunia arsitektur mempunyai perbedaan arti dan maksud dengan Hightech pada dunia Industri. Didalam dunia Industri, arti Hightech berarti berupa piranti atau benda yang memudahkan atau mendukung kegiatan hidup manusia sehari-hari, yang berupa kemajuan di bidang teknologi computer, robot, motor, mobil, pesawat terbang dan lain-lain. Sedangkan dalam dunia Arsitektur pengertian atau istilah Hightech lebih condong kearah

Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan bentuk bangunan atau ciri khas dari sebuah bangunan yang menunjukkan suatu identitas¹⁵.

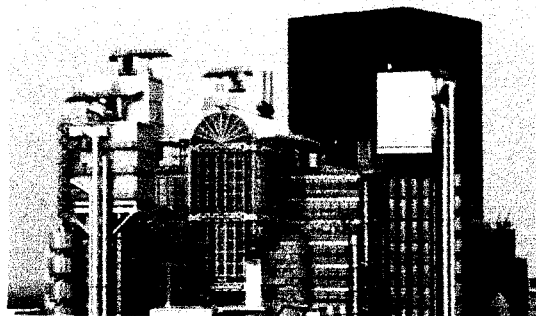


Gambar 6.1

Contoh Bang. Hightech, Centre Pompidou (PARIS 1976)

Sumber : <http://arcspace.com>

Bentuk arsitektur high-tech (unsur teknologi tinggi) merancang dengan teknologi fabrikasi lebih besar dan maju dengan konstruksi utama metal dan logam, sering disebut sebagai arsitektur, dan arsitektur tidak lagi mengambil bentuk sculptural abstrak seperti pada arsitektural monumental dari beton. Bahan-bahan fabrikasi terutama metal, baja, dan kabel yang ditunjukkan ruang dalam dan ruang luar pada bangunan, sehingga bahan, struktur, dan sub system struktur dan dekorasi secara keseluruhan menampilkan bentuk arsitektural yang indah dan berkarakter teknologi tinggi¹⁶.



Gambar 6.2

Contoh Bang. Hightech, Lloyd Insurance Building (LONDON 1986)

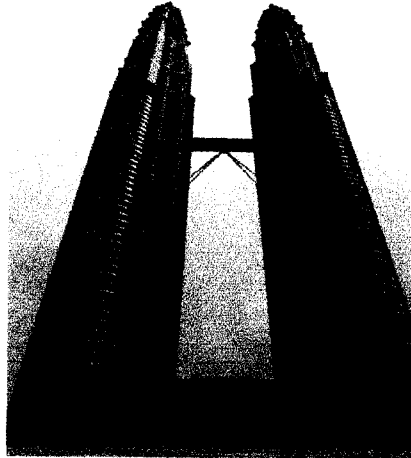
Sumber : <http://arcspace.com>

Sedangkan untuk Techno-Arthistic ini, bangunan lebih ditonjolkan pada penggunaan system dan struktur yang ditonjolkan secara jelas tanpa ditutupi dan penggunaan bahan material yang modern.

¹⁵ Colin Davis, Hightech Architecture

¹⁶ Ricard Rogers, Inggris

Sehingga dapat dikatakan sebagai bangunan system struktur hightech, dan karenanya di ekspose menjadi bagian dekoratif atau sebagai elemen estetik diruang dalam maupun ruang luar.



Gambar 6.3

Contoh Bang. Hightech, Petronas Tower (KUALA LUMPUR 1998)

Sumber : <http://arcspace.com>

Arsitektur yang beraspek Teknologi Tinggi bukan merupakan asal satu aliran dalam perkembangan arsitektur, namun merupakan bagan dalam sejarah perkembangan arsitektur itu sendiri. Adanya arsitektur beraspek teknologi tinggi dapat dilihat dengan munculnya bangunan-bangunan yang menggunakan material baru, ataupun pekerjaan yang baru untuk membuat bangunan tersebut, misalnya pada bangunan dengan bentang lebar, bangunan komersial, dan bangunan bertingkat banyak. Adapun ciri-ciri atau karakteristik arsitektur high-tech (unsur teknologi tinggi) adalah :

- Aliran yang mengambil bentuk-bentuk era modern yang diimplementasikan melalui kecanggihan teknologi yang berkembang pada masa itu dan didominasi oleh bahan-bahan logam, atau bahan-bahan penemuan baru¹⁷.

¹⁷ Arsitektur Modern

- Arsitektur Hightech tidak mengacu pada bentuk bangunan-bangunan monumental dan kaku yang terbuat dari beton saja. Tapi lebih menonjolkan pada bahan-bahan fabrikasi yang berupa metal, kaca, baja tahan karat dan kabel-kabel yang terbuat dari kawat baja (bahan-bahan dengan penemuan baru) lebih ditonjolkan dalam pemakaiannya didalam struktur dan substrukturnya maupun didalam interior dan diluar bangunan, sehingga terciptanya suatu karakter yang berbeda dan unik, indah dan mempunyai karakter khusus di dalam suatu bangunan tersebut yang membedakan dari bangunan yang lainnya, atau penggunaan system struktur lanjut dan cenderung rumit.
- Penekanan pada ekspresi bangunan bukan pada fungsi bangunan.
- Warna perak selalu mendominasi dalam bangunan High Tech.
- Struktur dan pelayanan yang lebih diekspos, karena dengan mengekspos kedua-duanya lebih memudahkan didalam perawatan dan segalanya menjadi fungsional, dan lain-lain.

Arsitektur yang beraspek Teknologi Tinggi tidak lepas dari arsitektur futuristic yang berkarakter :

- Konsep bangunan yang bervisi ke cepan
- Penggunaan bahan-bahan baru
- Bentuk yang tidak konvensional lagi
- Bersifat utopis dan fiktif

2.6.2. Aspek Unsur Teknologi Tinggi (Hightech) Bangunan

Aspek teknologi pada bangunan ini adalah penerapan teknologi tinggi (Hightech). Dalam hal ini teknologi merupakan salah satu unsure penentu bentuk bangunan disamping yang difungsikan sebagai symbol bangunan. Penggunaan unsure teknologi tinggi pada bangunan meliputi :

a. Struktur bangunan

Struktur memegang peranan penting dalam suatu bangunan terutama dalam pembentukan elemen estetik dan kekuatan pada

bangunan, bangunan dikatakan memiliki seni tinggi jika strukturnya mampu mengungkapkan perasaan melalui keseimbangan statis, dapat memenuhi kebutuhan fungsional, dan dapat memenuhi persyaratan ekonomis.

Penentuan struktur bangunan yang cukup kuat, tepat dan ekonomis menambah keindahan arsitektur pada citra bangunan, dan pengertian ekonomis didisini adalah segi moral dalam diri pencipta untuk memperoleh hasil yang maksimal dengan usaha yang minimal, jadi buka berarti murah.

b. Bahan bangunan

Bahan pada bangunan juga dapat mempengaruhi tampilan fisik pada citra sebuah bangunan, ekspresi dari bahan bangunan akan menuntun pengamat untuk mengekspresikan, sehingga menimbulkan persepsi yang bebrbeda-beda untuk tiap jenis karakter bahan bangunan.

c. Warna bangunan

Pada warna bangunan dapat mempengaruhi bentuk bangunan yang dapat memunculkan citra pada bangunan tersebut, warna-warna perak,metal dan warna berani selalu mendominasi pada bangunan high-tech.

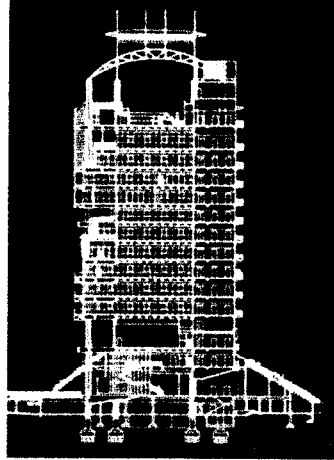
2.6.3. Aspek Struktur Teknologi Tinggi (Hightech) Bangunan

Sistem struktur merupakan sarana untuk memikul beban yang disebabkan oleh kehadiran bangunan tersebut.

Perencanaan struktur merupakan factor penting yang harus dipertimbangkan sebagai salah satu penentu utama yang sangat dipengaruhi dalam pembentukan elemen estetik pada bangunan. Dengan demikian sustu eksposed struktur akan memberikan citra arsitektural yang atraktif, yang juga harus memperhatikan fungsional structural. Adapun criteria yang harus diperhatikan adalah :

a. Serviceability

Selain estetika pada bangunan yang diperhatikan dalam fungsinya sebagai visual, struktur yang dieksposed harus dapat berfungsi sebagai pemikul beban bangunan.



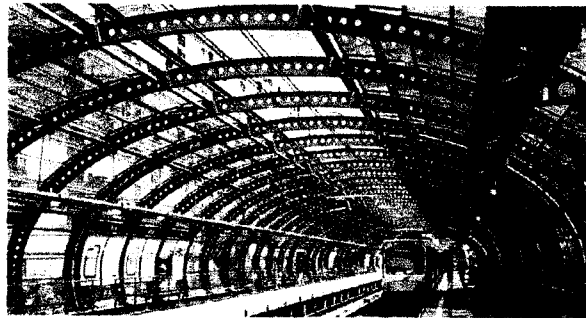
Gambar 6.4

Contoh serviceability, Menara Mesin Saga (KUALA LUMPUR 1990)

Sumber : Dokumen pribadi

b. Stability

Struktur didalam bangunan harus memenuhi aspek stabilitas, agar nantinya bangunan dapat berdiri dengan stabil dan kokoh. Bagian-bagian didalam bangunan harus dapat saling mendukung untuk menjadi satu-kesatuan yang utuh dan stabil pada bangunan.



Gambar 6.5

Contoh stability, Centre Pompidou (PARIS 1976)

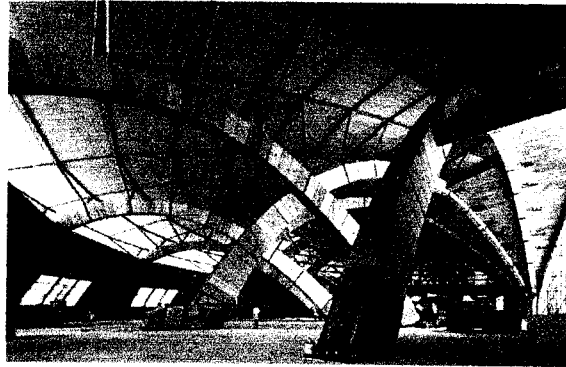
Sumber : Dokumen pribadi

c. Strength

Strength adalah kekuatan, kekuatan berhubungan dengan statika yaitu ilmu keseimbangan dari gaya-gaya luar dan rangka bangunan sebagai keseluruhan dan kekuatan adalah gaya-gaya yang dihasilkan oleh partikel-partikel di dalam elemen-elemen bahan

untuk struktur yang dibuat dari bermacam-macam bangunan, dan bahan-bahan ini meliputi:

- Batu, Kayu, Baja, Alumunium, Beton dan Plastik



Gambar 6.6

Contoh strength Rotondo Pilgrimage Church (NEW CALEDONIA 1999)

Sumber : Dokumen pribadi

d. Safety

Ada dua jenis factor yang harus diperhatikan dalam tingkat keamanan suatu struktur bangunan, diantaranya :

- Struktural Safety

Yaitu keamanan struktur baik beban lateral maupun seismatik

- Function Safety

Yaitu fungsi-fungsi bangunan yang aman, yang berupa sitem transportasi vertical yang aman, tangga, lift, baik didalam bangunan maupun diluar bangunan.

- Facility/System Safety

Yaitu fasilitas-fasilitas keamanan dalam bangunan yang berupa, adanya jaringan fire protection, dan lain-lain.

e. Durability

Yaitu keawetan/ketahanan dalam bentuk daya tahan dan suatu bahan bangunan yang digunakan untuk struktur bangunan, yang meliputi finishing atau bahan yang diekspose dan daya tahan dalam pemakaiannya.

Pada umumnya ada beberapa golongan bentuk struktur pada bangunan yang mempengaruhi arsitektur modern dan teknologi tinggi (Hightech) pada bangunan, diantaranya :

- Struktur massa, padat atau solid
- Struktur rangka atau skeleton, yang di bagi menjadi 3 :
 - Struktur rangka bidang dalam dua dimensi.
 - Struktur rangka bidang dalam tiga dimensi.
 - Struktur rangka ruang.
- Struktur permukaan bidang
 - Struktur lipatan
 - Struktur cangkang (membrane, pneumatic)
- Struktur kabel

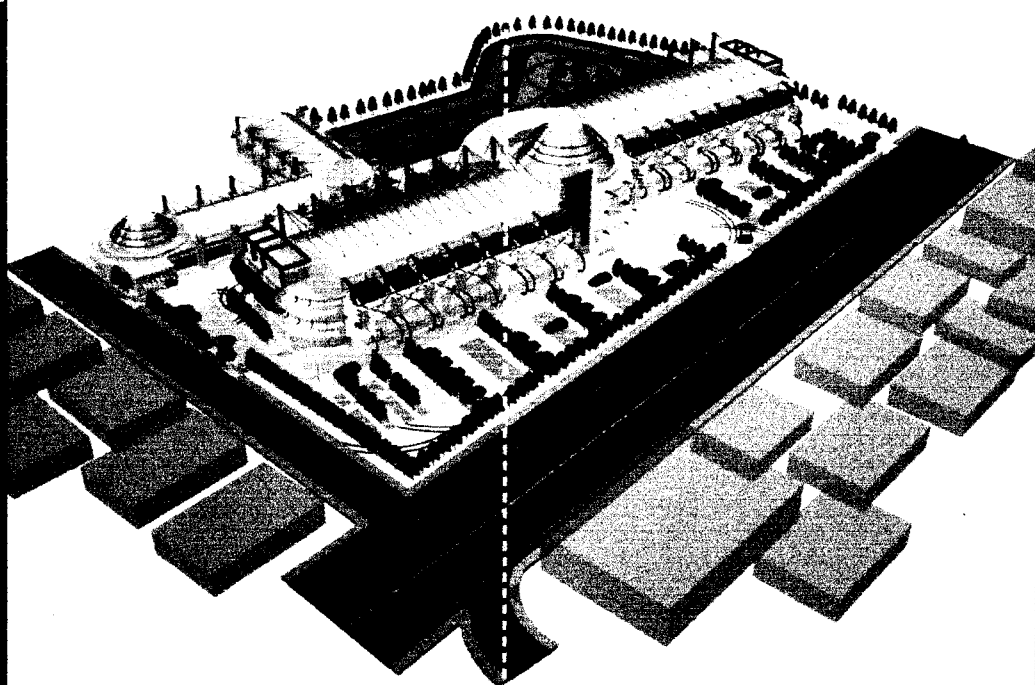


Yogyakarta

**Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar
Pembentukan Pada Elemen Estetik Pada Citra Bangunan**



BAB III ANALISA



BAB III

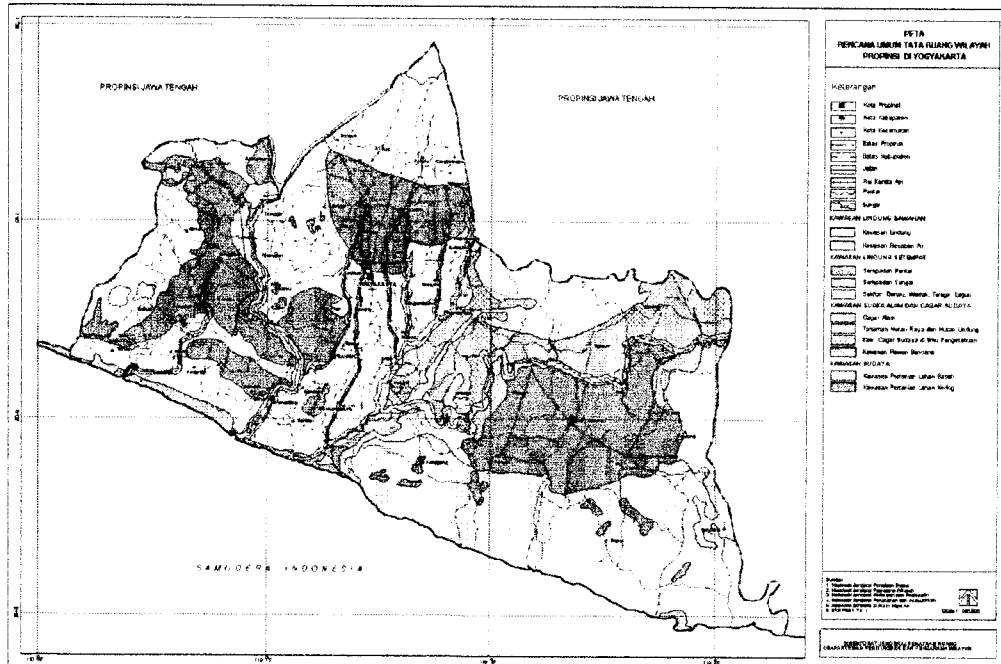
ANALISA

3.1. Analisa Lokasi dan Site

3.1.1. Analisa Lokasi

Yogyakarta merupakan bagian dari pengembangan wilayah nasional, dengan luas wilayah $\pm 3186 \text{ km}^2$ dengan berpenduduk 3.378.599 jiwa (data Desember 1995)¹⁸. Dan terbagi menjadi 5 daerah tingkat II :

1. Kota Yogyakarta, sebagai ibu kota propinsi DIY
2. Kabupaten Sleman, dengan ibu kota beran (utara)
3. Kabupaten Gunung Kidul, dengan ibu kota wonosari (timur)
4. Kabupaten Bantul, dengan ibu kota bantul (selatan)
5. Kabupaten Kulonprogo, dengan ibu kota wates (barat)

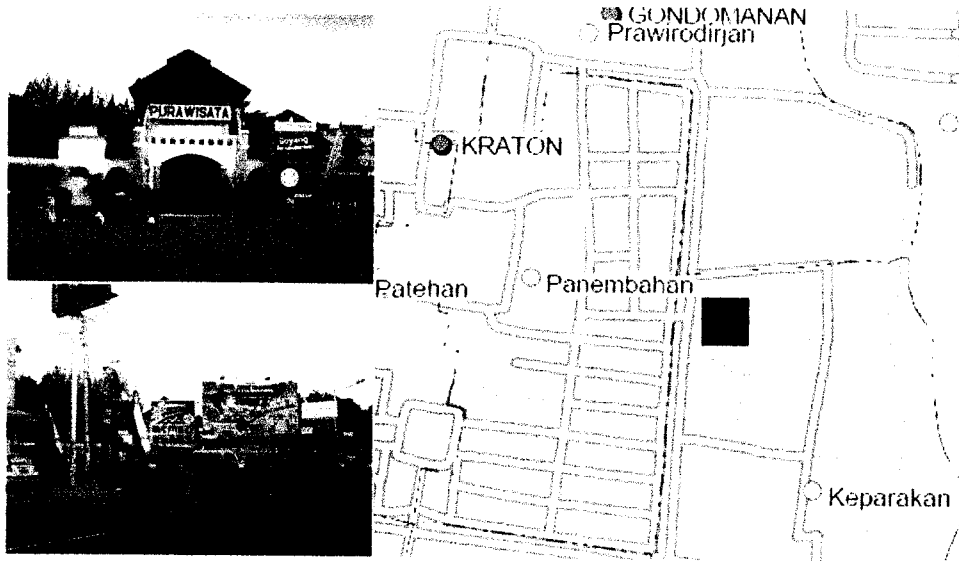


Gambar 6.7
Peta Yogyakarta
Sumber : www.pemda-diy.com

¹⁸ Jogja Guide Book, hal:1

Ada 2 alternatif dalam pemilihan site lokasi yogyakarta motorcycle center, anantara lain adalah :

1. Daerah kawasan Jl. Brigjen Katamso

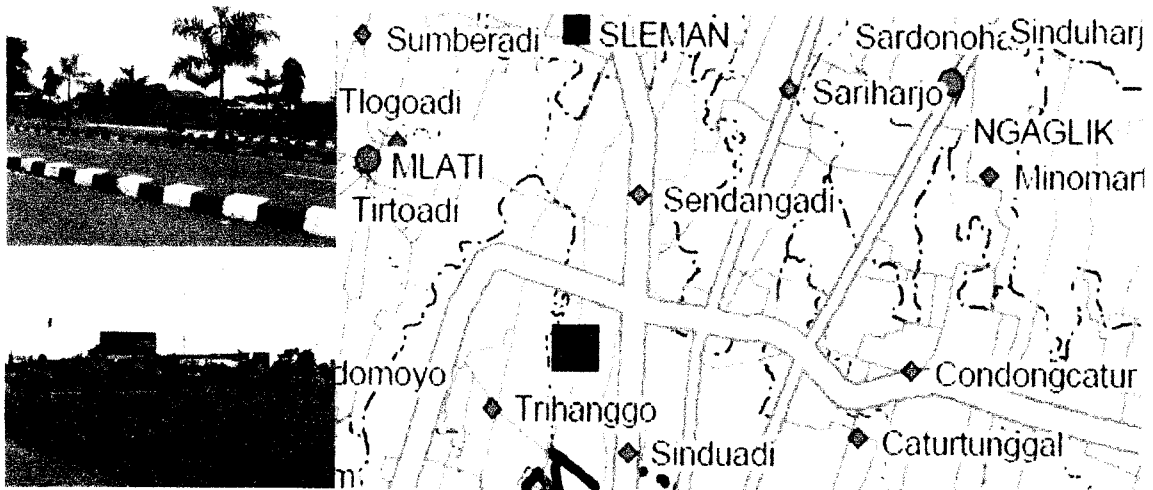


Gambar 6.8
Peta Yogyakarta
Sumber : Observasi

Keterangan :

■ Lokasi site

2. Daerah kawasan Jl. Magelang



Gambar 6.9
Peta Yogyakarta
Sumber : Observasi

Keterangan :

■ Lokasi site

Beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penentuan lokasi site

yogyakarta motorcycle center, antara lain :

- a. Kecukupan lahan : berada dilingkungan yang kepadatannya rendah sehingga pada nantinya dapat dilakukan pengembangan terhadap bangunan.
- b. Tingkat aksesibilitas ; yang berada di jalur sirkulasi angkutan kota
- c. Lingkungan ; yang berada dikawasan komersial dan perdagangan
- d. Sarana utilitas ; jaringan utilitas kota, air bersih,kotor,listrik,telepon, dan lain-lain

No	Kriteria	Bobot	Alternatif Site			
			Jl.Brigjen Katamso		Jl.Magelang	
			N	£	N	£
1	Kecukupan Lahan	0.4	2.5	1	4	1.6
2	Aksesibilitas	0.3	3	0.9	3	0.9
3	Sarana Utilitas kota	0.2	4	0.8	4	0.8
4	Lingkungan	0.1	3	0.3	4	0.4
Jumlah				3		3.7

Tabel 3.3

Analisis alternative pemilihan site

Sumber : analisa

Keterangan :

N = Nilai 0,1,2,3,4,5... semakin besar nilai N maka semakin bagus

£ = Jumlah perkalian bobot dengan nilai, semakin besar jumlahnya maka lokasi lebih tepat

Bobot :

0.4= Sangat menentukan

0.3= Menentukan

0.2= Cukup menentukan

0.1= Kurang menentukan

Setelah dilakukan penilaian berdasarkan criteria yang ada maka lokasi site yogyakarta motorcycle center adalah di pertigaan Jl.Ringroad dan Jl.Amartani, didaerah kawasan Kabupaten Sleman, Yogyakarta dengan letak geografis Sleman pada 7°34'51"-7°47'03" Lintang selatan dan 107°15'03"- 100°29'30"¹⁹. Kabupaten Sleman berbatasan dengan :

- Sebelah Utara Kabupaten Magelang

¹⁹ Jogja Guide Book, hal:2

- Sebelah Timur Kabupaten Klaten
- Sebelah Selatan Kabupaten Bantul dan Kota Yogyakarta
- Sebelah Barat Kabupaten Kulon Progo

3.1.2. Analisa Site

3.1.2.1. Peraturan Bangunan Pada Area Site

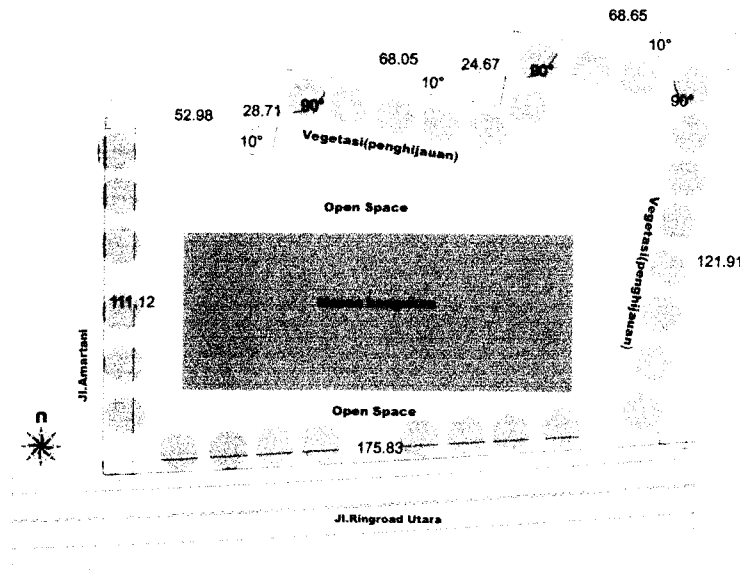
Luas lahan keseluruhan yang tersedia pada pada Yogyakarta Motorcycle center ini adalah $\pm 25.862 \text{ m}^2$, site berada di Jalan Propinsi/arteri primer (Jl.Ringroad) dan berada di Jalan Lingkungan (Jl. Amartani). Peraturan-peraturan bangunan yang berlaku dan harus dipenuhi antara lain (RUTRK Sleman) :

1. - Jumlah lantai 2-4 lantai, tinggi puncak 10-16 m, dengan jarak bebas minimal depan pagar 15m, depan muka 22m, belakang 3m dengan klasifikasi bangunan perdagangan/komersial dengan wilayah di jalan arteri primer dan lebar jalan 20m.
 - Untuk jalan lingkungan (Jl.Amartani) , dengan jarak bebas minimal depan pagar 6m, depan muka 10, dan belakang 5m.
2. Koefisien dasar bangunan (KDB) 60-80% , koefisien lantai bangunan (KLB) 2.4-4.8.
3. Garis sampadan bangunan (GSB) minimal 40 meter dari as jalan arteri primer²⁰.

Pada Area lahan site yogyakarta motorcycle center dibagi menjadi 3 kelompok fungsi lahan, diantaranya :

- Lahan untuk bangunan
- Lahan untuk open space
- Lahan untuk pedestrian (penghijauan)

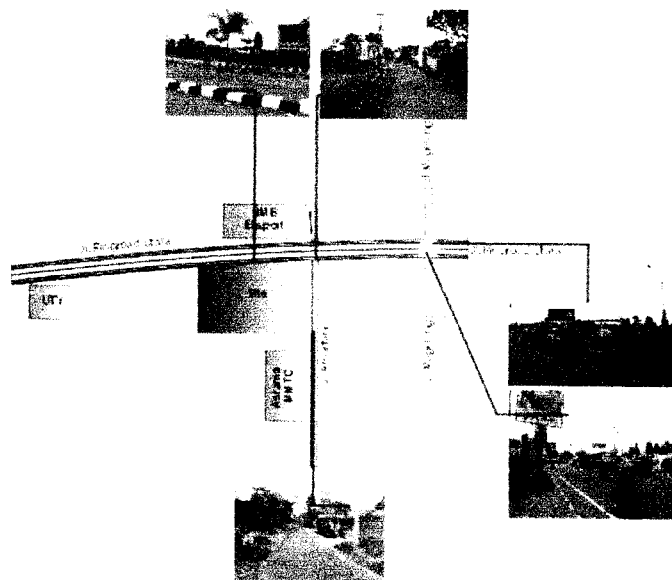
²⁰ Rencana RDTRK Sleman, hal:16



Gambar 7.0
Analisis lahan
Sumber : Analisis

3.1.2.2. Kondisi Dan Situasi Site

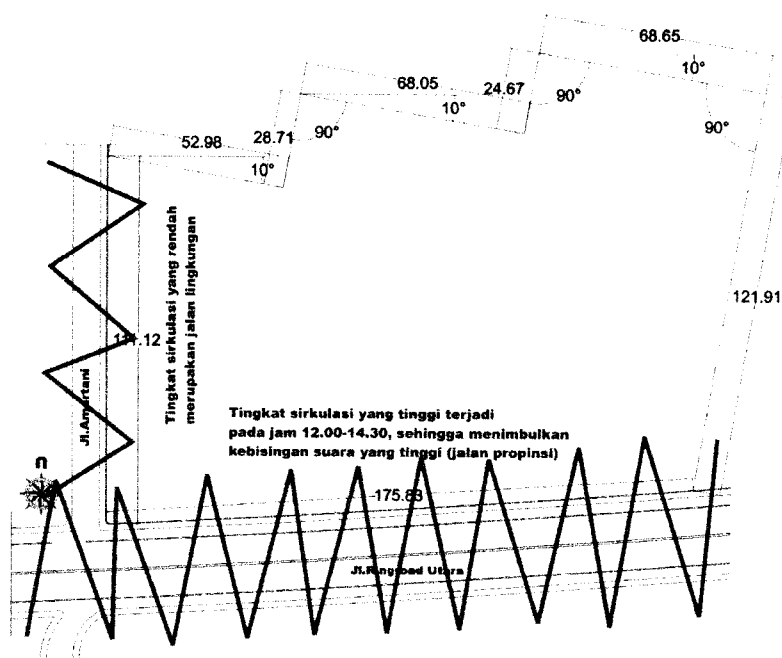
Kondisi dan situasi pada site merupakan sebagian tanah kosong dan sebagian tanah yang dihuni oleh pemukiman pada sebelah barat berbatasan dengan pemukiman penduduk, dan UTY, sebelah utara terdapat BMB ekspor dan sebelah selatan berdekatan dengan asrama mahasiswa MMTC.



Gambar 7.1
Kondisi dan situasi site
Sumber : Analisis

3.1.2.3. Analisa Sirkulasi dan Kebisingan Sekitar Area site

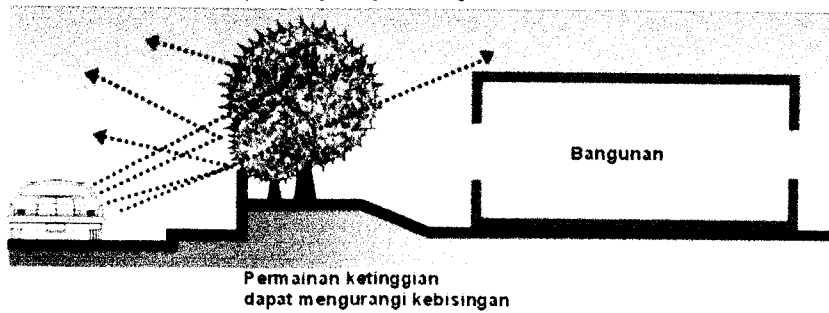
Sirkulasi pada site cukup lancar dan teratur, kepadatan sirkulasi terjadi pada jam 12.00-14.30 wib, hal ini disebabkan ketika jam kerja, istirahat dan jam sekolah telah berakhir selain itu disebabkan area site berada di Jl.Ringroad Utara dan Jl.Magelang merupakan jalan propinsi/utama untuk ke kota yang dan mengakibatkan tingkat kebisingan yang tinggi akibat sirkulasi kendaraan, sedangkan pada Jl.Amartani tingkat sirkulasi tidak padat karena merupakan jalan lingkungan dan tingkat kebisingan yang rendah.



Gambar 7.2
Analisa sirkulasi area site
Sumber : Analisis

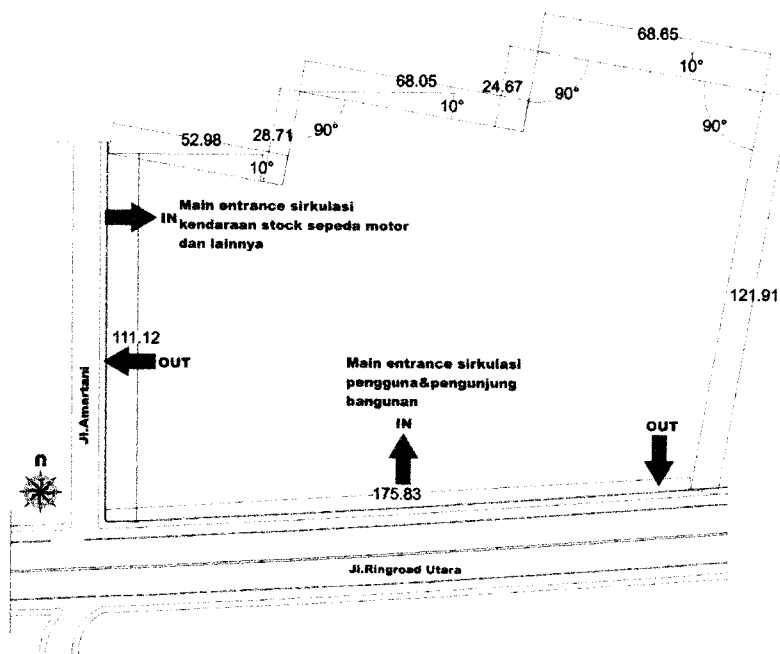
Hal yang perlu dilakukan untuk meredam/mengurangi tingkat kebisingan yang tinggi pada Yogyakarta motorcycle center ini adalah dengan memberikan vegetasi dengan seperlunya pada area site dan melakukan permainan naik dan turunnya permukaan tanah/pada area site ini dapat mengurangi tingkat kebisingan yang tinggi seminimal mungkin.

Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan
 Pemberian vegetasi pada area site dapat mengurangi kebisingan



Gambar 7.3
Analisa meredam kebisingan
Sumber : Analisis

Untuk penentuan akses masuk dan keluar site didasarkan pada orientasi bangunan terhadap jalan utama yaitu Jl.Ringroad Utara. Maka dari itu akses jalan masuk dari Jl.Ringroad Utara, dan akses jalan keluar dari Jl.Ringroad Utara dan Jl.Amartani ini dimaksudkan agar tidak terjadi crossing antara akses masuk dengan akses keluar terutama untuk menghindari jam puncak sirkulasi jam 12.00-14.30.

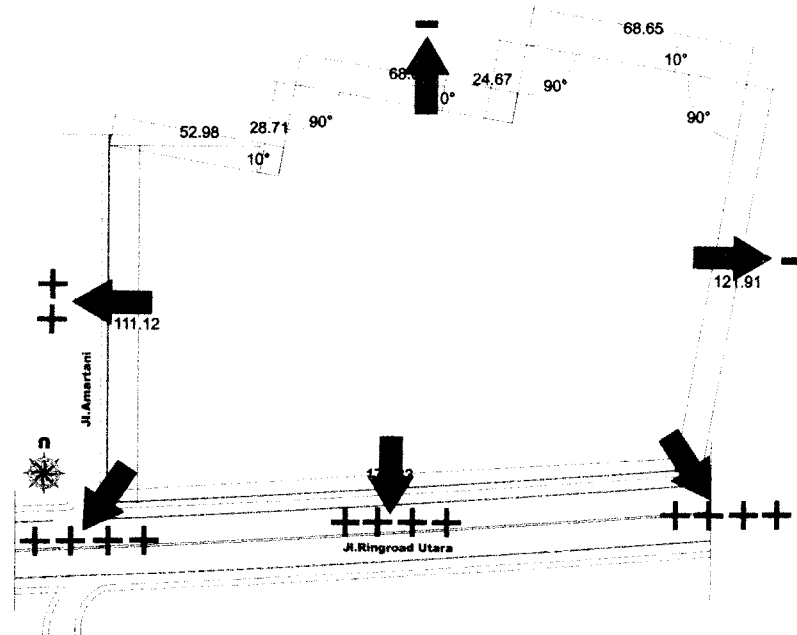


Gambar 7.3
Analisa akses pada site
Sumber : Analisis

3.1.2.4. Analisa View Sekitar Area Site

Untuk view disekitar area site sebelah barat berbatasan dengan pemukiman penduduk, sebelah utara berbatasan dengan Jl.Ringroad Utara, sebelah timur

Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan berbatasan dengan Jl.Amartani sebelah selatan berbatasan dengan pemukiman penduduk dan asrama mahasiswa MMTTC .



Gambar 7.4
Analisa orientasi view bangunan
Sumber : Analisis

Untuk penentuan view orientasi bangunan yogyakarta motorcycle center yang mampu mendukung fungsi bangunan, maka dipilih yaitu view menghadap pada Jl.Ringroad Utara, yang merupakan pertemuan Jl.Amartani dan Jl.Magelang.

3.2. Analisa Kegiatan

3.2.1. Jenis Kegiatan

Jenis Kegiatan yang ada pada yogyakarta motorcycle center dibedakan menjadi 3, yaitu :

1. Kegiatan utama

Merupakan kegiatan yang menjadi fungsi utama dari bangunan berdasarkan judul perancangan, kegiatan tersebut meliputi :

a. Kegiatan jual-beli

Pada kegiatan jual-beli meliputi kegiatan penyajian barang, informasi dan konsultasi serta kegiatan promosi sebuah produk sepeda motor. Disini penjualan sepeda motor dilakukan oleh pihak ATPM (agen tunggal pemegang merk) kendaraan bermotor. Penjualan sepeda motor dibedakan menjadi dua yaitu

penjualan sepeda motor baru dan penjualan sepeda motor setengah pakai, pada penjualan dan pembelian sepeda motor setengah pakai dilakukan oleh ATPM sepeda motor yang bersangkutan.

Merk yang diperjual-belikan diantaranya : Honda, Suzuki, Yamaha, Kawasaki, Kymco motor Taiwan, Daheiyu, ini diambil berdasarkan banyaknya ATPM merk tersebut yang berada di Yogyakarta, serta memiliki perusahaan yang mapan bagi perkembangan akan kendaraan sepeda motor.

Hingga kini, perusahaan industri perakitan motor yang sudah mapan itu adalah PT. Federal Motor (Honda), PT. Yamaha Indonesia Motor Manufacturing (Yamaha), PT. Indomobil Suzuki International (Suzuki), PT. Kawasaki Motor Indonesia (Kawasaki). Setelah lima besar perusahaan industri perakitan berkiprah di dunia motor, menyusul PT. Kymco Lippo Motor Indonesia (Kymco) dan PT. Graha Motor Perwita (Daheiyu)²¹.

b. Kegiatan service/perbengkelan

Kegiatan ini dilakukan oleh masing-masing merk/ATPM kendaraan sepeda motor dengan cara penyediaan tempat service tiap ATPM.

c. Kegiatan modifikasi

Merupakan kegiatan yang berhubungan dengan merubah penampilan/peforma pada sepeda motor yang sesuai dengan keinginan konsumen. Modifikasi dilakukan oleh pengusaha perbengkelan diluar pihak ATPM sepeda motor.

d. Kegiatan test drive

Adalah kegiatan yang berhubungan dengan service/perbengkelan, jual beli, dan modifikasi, yang bertujuan untuk menguji coba kemampuan dan kualitas sebuah kendaraan sepeda motor.

2. Kegiatan penunjang

Merupakan kegiatan yang mendukung kegiatan utama dari fungsi bangunan, diantaranya adalah :

a. Kegiatan game center

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan hiburan bagi konsumen yang sedang menunggu perbaikan /service dan modifikasi sepeda motornya.

²¹ www.republika.co.id

b. Kegiatan café

Kegiatan ini bertujuan sebagai tempat untuk istirahat bagi konsumen yang menunggu perbaikan /service dan modifikasi sepeda motornya dan sebagai tempat kumpul bareng bagi penggemar sepeda motor pada malam harinya/tempat bersosialisai antar pengemar sepeda motor.

c. Kegiatan audio visual

Yaitu kegiatan yang berhubungan dengan pertunjukan film yang berhubungan dengan tema kendaraan sepeda motor.

3. Kegiatan pengelola

Kegiatan ini dilakukan oleh pemilik bangunan, yang meliputi ; pengadaan barang, pengelolaan perusahaan/instansi, pengembangan/pemantauan perusahaan, yang terdiri dari :

Jabatan	Jumlah
Komisaris	1 Orang
Direktur	1 Orang
Puslitbang	1 Orang
Sekretaris	1 Orang
Administrasi	5 Orang
Pemasaran	5 Orang
Pelayanan	5 Orang
Peralatan	3 Orang
Teknisi	3 Orang
Cleaning Service&Electrical	5 Orang
Insurance	5 Orang
Supervisor	5 orang
Keamanan	6 Orang

3.3. Analisa Kebutuhan dan Karakteristik Ruang

Berdasarkan kebutuhan ruang yang ada, maka karakteristik ruang yang ada pada Yogyakarta Motorcycle Center dibagi menjadi beberapa kelompok jenis kegiatan, diantaranya adalah :

1. Kelompok kegiatan jual-beli sepeda motor/showrooms*

Jenis Ruang	Karakteristik Ruang
Entrance Hall	Membutuhkan sirkulasi dan space yang cukup lancar untuk pergerakan tubuh
R.Keamanan	Membutuhkan keterbukaan ruang dan sirkulasi yang lancar
R.Promosi/Pameran	Membutuhkan pencahayaan yang untuk menyinari produk Membutuhkan penghawaan buatan Membutuhkan design dekorasi yang mampu menunjukkan citra bangunan itu sendiri Membutuhkan sirkulasi dan space yang cukup lancar untuk pergerakan tubuh untuk melihat produk yang dipamerkan
R.Receptionist	Membutuhkan sirkulasi yang lancar agar mudah berkomunikasi dengan konsumen

Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

R. Staff Stock	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R. Staff Sales	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R. Informasi	Membutuhkan sirkulasi yang lancar agar mudah berkomunikasi dengan konsumen
R. Copy	Membutuhkan space yang cukup untuk peralatan/mesin copy&sirkulasi
R. Locker Karyawan	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R. Pantry Karyawan	Membutuhkan penghawaan buatan
R. Arsip	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R. Staff Manajemen	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R. Meeting	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R. Duduk	Membutuhkan penghawaan yang nyaman,hiburan
R. Direktur	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R. Sekretaris	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R. Pembukuan	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R. Gudang sp.motor	Membutuhkan sirkulasi dan space yang cukup lancar untuk pergerakan keluar-masuk sepeda motor dan penghawaan yang cukup bagi produk
Lavatory	Membutuhkan penghawaan yang cukup untuk sirkulasi udara dan fasilitas lavatory yang memadai.

Sumber : *Analisis

2. Kelompok kegiatan perbengkelan (service), modifikasi, uji coba Sepeda Motor*

Jenis Ruang	Karakteristik Ruang
R.Receptionist & Kasir	Membutuhkan sirkulasi yang lancar agar mudah berkomunikasi dan bertransaksi dengan konsumen
R. Penjualan Sparepart	Daerah kotor dari wadah-wadah sparepart
R. Compressore	Membutuhkan material dinding yang dapat menyerap suara mesin
R. Mesin Exhaust Smoke	Membutuhkan material dinding yang dapat menyerap suara mesin
R. Staff Mekanik	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R. Minyak Pelumas/oil	Daerah kotor dari wadah-wadah minyak pelumas
R. Service Modifikasi	Daerah kotor (asap,debu,suara) dari olie, membutuhkan peralatan mekanik yang memadai
R. Service	Daerah kotor (asap,debu,suara) dari olie, membutuhkan peralatan mekanik yang memadai.
R. Pantry Karyawan	Membutuhkan penghawaan buatan
R. Bersih Mekanik	Membutuhkan penghawaan yang cukup untuk sirkulasi udara
R. Locker Karyawan	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R. Keamanan	Membutuhkan keterbukaan ruang dan sirkulasi yang lancar
R. Tunggu	Membutuhkan penghawaan yang nyaman,hiburan dan ketenangan
R. Sirkulasi sp.motor	Daerah kotor (asap,debu,suara) dari olie kendaraan dan Membutuhkan sirkulasi yang lancar dalam pergerakan sepeda motor
Lavatory	Membutuhkan penghawaan yang cukup untuk sirkulasi udara dan fasilitas lavatory yang memadai
R. Service Sementara	Daerah kotor (asap,debu,suara) dari olie, membutuhkan peralatan mekanik yang memadai.

Sumber : *Analisis

3. Kelompok kegiatan penunjang*

Jenis Ruang	Karakteristik Ruang
R. Swalayan Sparepart	Membutuhkan sirkulasi yang lancar agar bertransaksi dengan konsumen Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R. Musholla	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang, jauh dari kebisingan
Lavatory	Membutuhkan penghawaan yang cukup untuk sirkulasi udara dan fasilitas lavatory yang memadai
R. Test Drive	Memerlukan sirkulasi yang lancar Membutuhkan fasilitas keamanan area test drive Daerah kotor polusi udara, suara
Parkir Pengelola/Penyewa	Memerlukan sirkulasi yang lancar Membutuhkan penataan parkir yang jelas berdasarkan jenis kendaraan Membutuhkan tingkat keamanan yang cukup Daerah kotor polusi udara, suara

Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

Parkir Pengunjung	Memerlukan sirkulasi yang lancar Membutuhkan penataan parkir yang jelas berdasarkan jenis kendaraan Membutuhkan tingkat keamanan yang cukup Daerah kotor polusi udara, suara
R.Kantin	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Gudang Stock S.Motor	Membutuhkan space ruang yang cukup untuk menampung kendaraan

Sumber : *Analisis

4. Kelompok kegiatan penunjang game center

Jenis Ruang	Karakteristik Ruang
R.Receptionist & Kasir	Membutuhkan sirkulasi yang lancar agar mudah berkomunikasi dan bertransaksi dengan konsumen
R.Mekanik	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang, peralatan mekanik yang memadai
R.Staff	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Direktur	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Game/permainan	Daerah yang berisik Membutuhkan penghawaan buatan yang nyaman

Sumber : *Analisis

5. Kelompok kegiatan penunjang audio visual*

Jenis Ruang	Karakteristik Ruang
R.Pertunjukan	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Peralatan	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
Stage	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang

6. Kelompok kegiatan penunjang cafe*

Jenis Ruang	Karakteristik Ruang
R.Receptionist & Kasir	Membutuhkan sirkulasi yang lancar agar mudah berkomunikasi dan bertransaksi dengan konsumen
R.Cafe	Membutuhkan sirkulasi yang lancar untuk pergerakan pengunjung Membutuhkan suasana yang menghibur
R.Dapur	Aerah kotor polusi udara, bau dari kegiatan cooking
R.Staff	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Direktur Cafe	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Cleaning Service	Daerah kotor dari debu dan peralatan

Sumber : *Analisis

7. Kelompok kegiatan pengelola*

Jenis Ruang	Karakteristik Ruang
R.Direktur	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Gudang	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Sekretaris	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Administrasi	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Pemasaran	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Pelayanan	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Meeting	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang, jauh dari kebisingan
R.Cleaning Service	Daerah kotor dari debu dan peralatan
R.Tamu	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Insurance	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
R.Supervisor	Membutuhkan penghawaan buatan dan suasana yang tenang
Lavatory	Membutuhkan penghawaan yang cukup untuk sirkulasi udara dan fasilitas lavatory yang memadai

Sumber : *Analisis

8. Kelompok kegiatan pengelola Utilitas Bangunan*

Jenis Ruang	Karakteristik Ruang
R. Gengset&Trafo	Daerah kotor, dan kebisingan yang cukup tinggi, membutuhkan privacy yang tinggi
R. Control Panel	membutuhkan privacy yang tinggi
R. Ahu	Daerah kotor, dan kebisingan yang cukup tinggi, membutuhkan privacy yang tinggi
R. Chiller	Daerah kotor, dan kebisingan yang cukup tinggi, membutuhkan privacy yang tinggi
R. Water Pump	Daerah kotor dari olie mesin, dan kebisingan yang cukup tinggi, membutuhkan privacy yang tinggi
R. Bak air&Water Treatment	Daerah kotor, membutuhkan space yang cukup untuk penampungan air
R. MEE	Membutuhkan privacy yang tinggi
R. Daur Ulang Limbah Olie	Daerah kotor dari olie mesin, dan kebisingan yang cukup tinggi, membutuhkan privacy yang tinggi
R. Lift Barang&R. Mesin	Membutuhkan space untuk mengangkut kendaraan
Shaft Elektrikal	-
Shaft Plumbing	-

Sumber : *Analisis

3.4. Kebutuhan dan Besaran Ruang

Berdasarkan jenis kegiatan dan alur yang ada, maka kebutuhan ruang yang diperlukan pada Yogyakarta Motorcycle Center dibagi menjadi beberapa kelompok jenis kegiatan, diantaranya adalah :

1. Kelompok kegiatan jual-beli sepeda motor/showrooms

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas
Entrance Hall	1	50 org	50 x 1.25	62.5 m2
R. Keamanan	6	2 org	3.5 x 3.2x6	67.2 m2
R. Promosi/Pameran	6	15 sp.motor	15 x 1.95x6	175.5m2
R. Receptionist	6	6 org	4 x 7.5 x 6	112 m2
R. Staff Stock	6	5 org	4.5 x 8.4 x 6	226.8 m2
R. Staff Sales	6	6 org	4.75x7.5x6	211.5m2
R. Informasi	3	3 org	4x4.5x3	54m2
R. Transaksi	6	6 org	1.5x7.5x6	63m2
R. Duduk	8	5 org	3x3.65x8	87.6 m2
R. Direktur	6	1 org	4.2x4.5x6	113.4 m2
R. Sekretaris	6	1 org	3x4.5x6	81 m2
R. Pembukuan	6	6 org	7x7.5x6	315 m2
R. Manajemen	6	5 org	4.4x7.5x6	198 m2
R. Copy/Gambar	6	5 org	4.5x5x6	135 m2
R. Locker Karyawan	12	12 org	4.5x5.5x6	148.5 m2
R. Arsip	6	2 org	2x2.5x6	30 m2
R. Pantry	6	3 org	1.7x5.2x6	53.04 m2
R. Gudang sp. Motor	6	26 sp.motor	8x16x6	768 m2
R. Meeting	6	15 org	7x7.5x6	315 m2
Lavatory	6	15 org	4.3x10x6	258 m2
Jumlah				3475.04 m2
Sirkulasi 25%				868.76 m2
Total Luas				4343.8 m2

Sumber : Standart Neufert & Time Saver Standards

2. Kelompok kegiatan perbengkelan (service), modifikasi, uji coba Sepeda Motor

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas
R.Receptionist & Kasir	6	4 org	3.75x3.5x6	78.75 m ²
R.Penjualan Sparepart	6	8 org	3.6x6x6	129.6 m ²
R.Pembrsh.mekanik	6	6 org	3x7.5x6	135 m ²
R.pantry	6	3 org	1.7x5.2x6	53.04 m ²
R.Staff Mekanik	6	6 org	5x5x6	150 m ²
R.Toolskit	6	2 org	3x3.6x6	64.8 m ²
R.Minyak Pelumas	6	2 org	3x3.6x6	64.8 m ²
R.Service Modifikasi	1	6 org	17x8	136 m ²
R.Service	6	6 org	19.7x5x6	591 m ²
R.Tunggu	6	30 org	7x7.5x6	315 m ²
R. Service Sementara	6	5 org	16x4	64 m ²
Jumlah				1781.99 m²
Sirkulasi 20%				356.398 m²
Total Luas				2138.388 m²

Sumber : Standart Neufert & Time Saver Standards

3. Kelompok kegiatan penunjang

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas
R.Kantin	1	60 org	24.3x11.5	279.45 m ²
R.Swalayan Spareparts	3	55 org	7.5x27.5	206.25 m ²
R.Musholla	2	50 org	7.5x7.66x2	114.9 m ²
R.Test Drive	1	-	100x50	150 m ²
Parkir Mobil	1	95 mobil	2.5x5x95	1187.5 m ²
Parkir Motor	1	160 motor	0.8x2x160	256 m ²
Jumlah				2194.1 m²
Sirkulasi 20%				548.525 m²
Total Luas				2742.625 m²

Sumber : Standart Neufert & Time Saver Standards

4. Kelompok kegiatan penunjang game center

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas
R.Receptionist & Kasir	1	4 org	2.5x5.75	14.375 m ²
R.Teknisi	1	4 org	3.75x8.6	32.25 m ²
R.Game/permainan	1	35 org	7.5x15.5	116.25 m ²
R.Direktur	1	1 org	2.5x3.75	9.375 m ²
R.Staff	1	4 org	3.75x6	22.5 m ²
Jumlah				194.75 m²
Sirkulasi 25%				48.6875 m²
Total Luas				243.4375 m²

Sumber : Standart Neufert & Time Saver Standards

5. Kelompok kegiatan penunjang audio visual

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas
R.Pertunjukan	1	45 org	8x10	80 m ²
R.Peralatan	1	4 org	8.8x3.5	30.8 m ²
Jumlah				110.8 m²
Sirkulasi 25%				27.7 m²
Total Luas				138.5 m²

Sumber : Standart Neufert & Time Saver Standar

6. Kelompok kegiatan penunjang café

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas
R.Receptionist & Kasir	1	2 org	3.5x2.4	8.4 m2
R.Cafe	1	70 org	15.5x7.5	116.25 m2
R.Dapur	1	6 org	4.7x6	28.2 m2
R.Staff	1	5 org	4x4	16 m2
R.C.Service	1	2 org	3x4.5	13.5 m2
R.Direktur	1	1 org	2.5x3	7.5 m2
Jumlah				189.85 m2
Sirkulasi 25%				47.4625 m2
Total Luas				237.31 m2

Sumber : Standart Neufert & Time Saver Standards

7. Kelompok kegiatan pengelola bangunan

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas
R.Direktur	1	1 org	4.2x5.5	23.1 m2
R.Sekretaris	1	1 org	3.6x5.5	19.8 m2
R.Administrasi	1	4 org	5x5.5	27.5 m2
R.Pemasaran	1	2 org	3x4.5	13.5 m2
R.Pelayanan	1	2 org	3x4.5	13.5 m2
R.Meeting	1	13org	6x8	48 m2
R.Pantry	1	3 org	4x4	16 m2
R.Insurance &supervisor	1	3 org	5x5.5	27.5 m2
Jumlah				193.4 m2
Sirkulasi 20%				36.68 m2
Total Luas				232.08 m2

Sumber : Standart Neufert & Time Saver Standards

8. Kelompok kegiatan pengelola Utilitas Bangunan

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas
R.Gengset&Trafo	1	-	8x8	64 m2
R. Ahu	3	-	4.5x6x3	81 m2
R.Chiller	1	-	4.5x6	27 m2
R.Water Pump	2	-	4.5x4.5x2	40.5 m2
R.MEE	3	-	4.5x6x3	81 m2
R.Lift Barang&R.Mesin	2	-	3x3x2	18 m2
Shaft Elektrikal	1	-	1x1x1	1 m2
Shaft Plumbing	4	-	1x1x4	4 m2
R.Compressore	6	-	2x2x6	24 m2
R.Exhaust Fan	6	-	2x2x6	24 m2
Jumlah				364.5 m2
Sirkulasi 20%				72.9 m2
Total Luas				437.4 m2

Sumber : Standart Neufert & Time Saver Standards

9. Luas Besaran Ruang Keseluruhan Bangunan

Kelompok Kegiatan	Besaran Ruang
kegiatan jual-beli	4343.8 m ²
kegiatan perbengkelan (service), modifikasi, uji coba Sepeda Motor	2138.388 m ²
kegiatan penunjang	2742.625 m ²
kegiatan penunjang game center	243.4375 m ²
kegiatan penunjang audio visual	138.5 m ²
kegiatan penunjang cafe	237.31 m ²
kegiatan pengelola	232.08 m ²
kegiatan pengelola Utilitas Bangunan	437.4 m ²
Luas Total	10513.5405 m²

Luas lantai total 10513.5405m²

Luas site terpilih ±25.862 m²

Sesuai dengan analisis peraturan tata bangunan, bahwa BC pada site 60-80 %, maka diambil BC minimal 60 %, yaitu :

KDB= 60% x Luas site yang digunakan

$$= 60/100 \times 10000$$

$$= 6000 \text{ m}^2$$

Untuk mendapatkan jumlah lantai bangunan maka dapat diperoleh, yaitu:

£ Lantai = KLB / KDB

$$= 10513.5405 \text{ m}^2 / 6000$$

$$= 1.7 \text{ dibulatkan dengan 2 lantai dan 1 lantai kebawah bangunan}$$

Pada klasifikasi persentase besaran ruang antara ruang yang tidak disewakan dengan ruang yang disewakan/dikomersilkan sangat mempengaruhi jumlah keuntungan/pemasukan pendapatan bangunan dengan fungsi bangunan komersil yang bersumber dari ruang-ruang yang disewakan tersebut, dan persentase antara besaran ruang yang tidak disewakan harus lebih kecil (<30%) terhadap besaran ruang yang disewakan (>70%), diantaranya adalah :

a. Luas Besaran Ruang Keseluruhan Bangunan yang disewakan

Kelompok Kegiatan	Besaran Ruang
kegiatan jual-beli	4343.8 m ²
kegiatan perbengkelan (service), modifikasi, uji coba Sepeda Motor	2138.388 m ²
kegiatan penunjang	2495.04 m ²
kegiatan penunjang game center	243.4375 m ²
kegiatan penunjang audio visual	138.5 m ²
kegiatan penunjang cafe	237.31 m ²
Luas Total	9596.4755 m² (±89%)

b. Luas Besaran Ruang Keseluruhan Bangunan yang tidak disewakan

Kelompok Kegiatan	Besaran Ruang
kegiatan pengelola	232.08 m ²
kegiatan pengelola Utilitas Bangunan	437.4 m ²
Luas Total	669.48 m ² ($\pm 11\%$)

3.5. Sirkulasi Kegiatan

Sirkulasi disini difungsikan sebagai pengarah kegiatan yang ada yang mengikat ruang antar ruang baik ruang dalam maupun ruang dalam bangunan, jadi sirkulasi merupakan suatu bentuk pergerakan dari satu tempat ketempat lain melalui satu ruangan.

Pada pembagian sirkulasi dapat dibedakan menjadi 2 berdasarkan pengguna dalam bangunan tersebut, diantaranya adalah:

1. Sirkulasi manusia

Sirkulasi manusia berpedoman pada gerak aktifitas pelaku kegiatan sesuai dengan kelompoknya.

2. Sirkulasi barang/kendaraan

Sirkulasi barang dikaitkan dengan pergerakan dengan jalar/tujuan kendaraan sebagai materi pameran, bengkel, modifikasi, dropping stok barang.

Pada Karakter sirkulasi dalam bangunan baik barang maupun manusia haruslah memiliki karakter:

1. Kemudahan pergerakan menggunakan barang/alat

2. Kelancaran pergerakan, kejelasan dari sirkulasi sesuai hubungan ruang, serta besaran sirkulasi yang sesuai dengan kegiatan yang berlangsung

3. Kesesuaian pergerakan dinamis dan fungsional

Sirkulasi memiliki berbagai macam tipe diantaranya adalah :

a. Sirkulasi linear

b. Sirkulasi radial

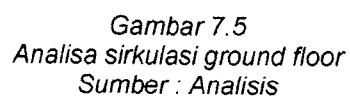
c. Sirkulasi grid

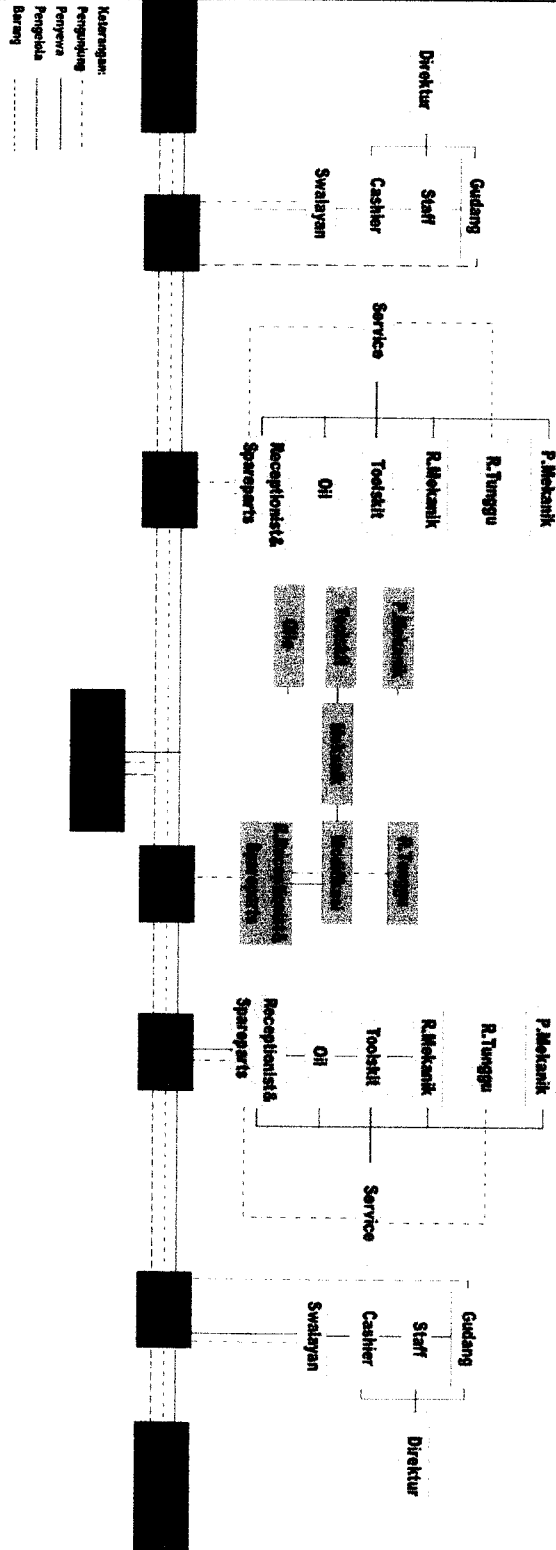
d. Sirkulasi node

e. Sirkulasi spine

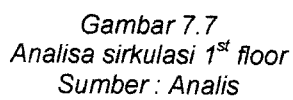
Pada yogyakarta motorcycle center menggunakan sirkulasi linier, yaitu pola ruang yang lurus yang membentuk satu deretan-deretan ruang dan berkesinambungan, dengan kata lain satu pintu masuk utama kemudian sirkulasi menyebar. Pintu masuk

utama yang berupa main hall sebagai pemecah sirkulasi dan sebagai transit pengunjung berjalan-jalan, pola sirkulasi linier merupakan sirkulasi secara horizontal, sedangkan untuk sirkulasi vertical untuk menghubungkan sirkulasi lantai dasar dengan lantai di atasnya(daerah privat : pengelola bangunan)





Gambar 7.6
Analisa sirkulasi semibasement
Sumber : Analisis



3.6. Analisa Hubungan Ruang

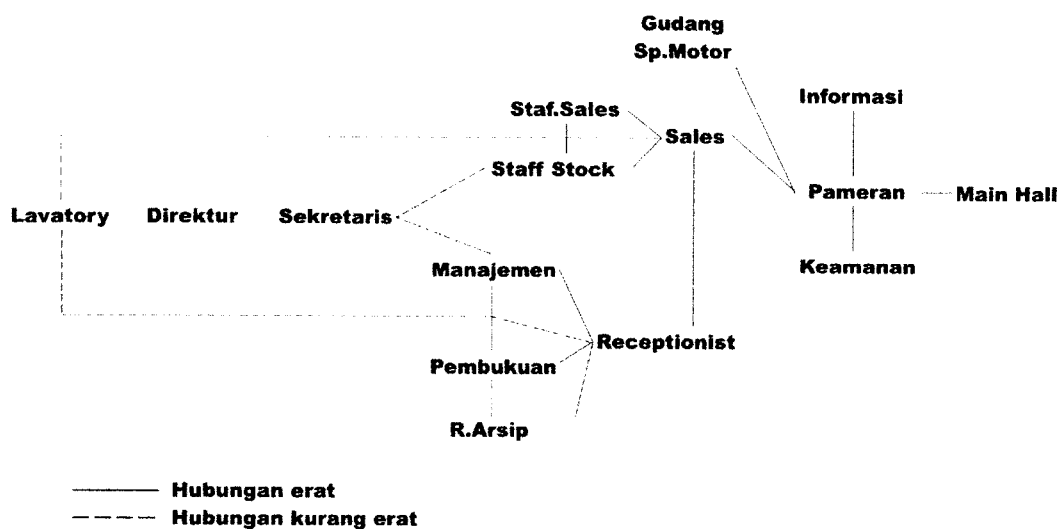
Secara keseluruhan hubungan ruang dikelompokkan berdasarkan pola kegiatan yang terdapat pada setiap ruangan, diantaranya adalah :

Berdasarkan jenis kegiatan yang ada hubungan ruang dibedakan dengan beberapa kelompok kegiatan, diantaranya adalah:

1. Kegiatan utama

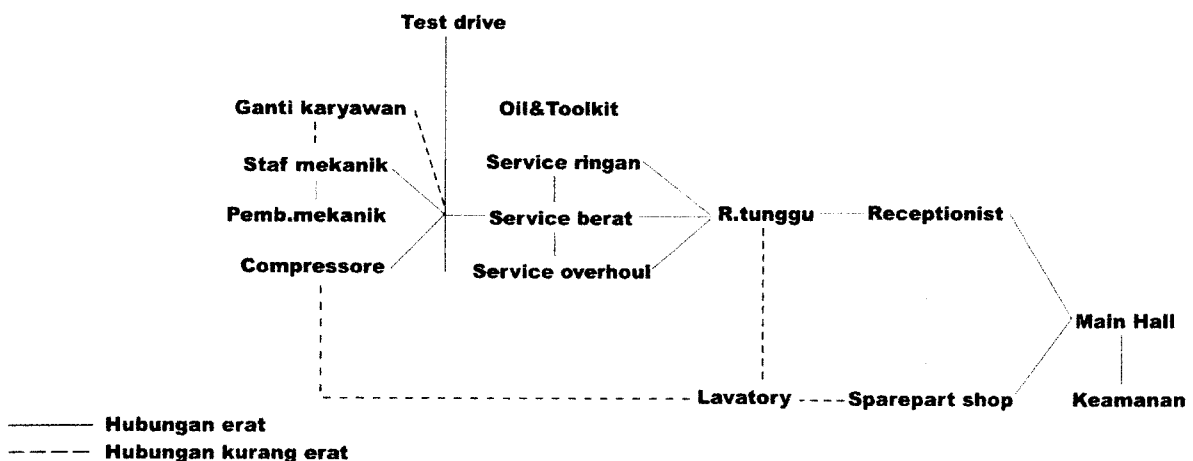
a. Jual-beli

Hubungan ruang adalah sebagai berikut :



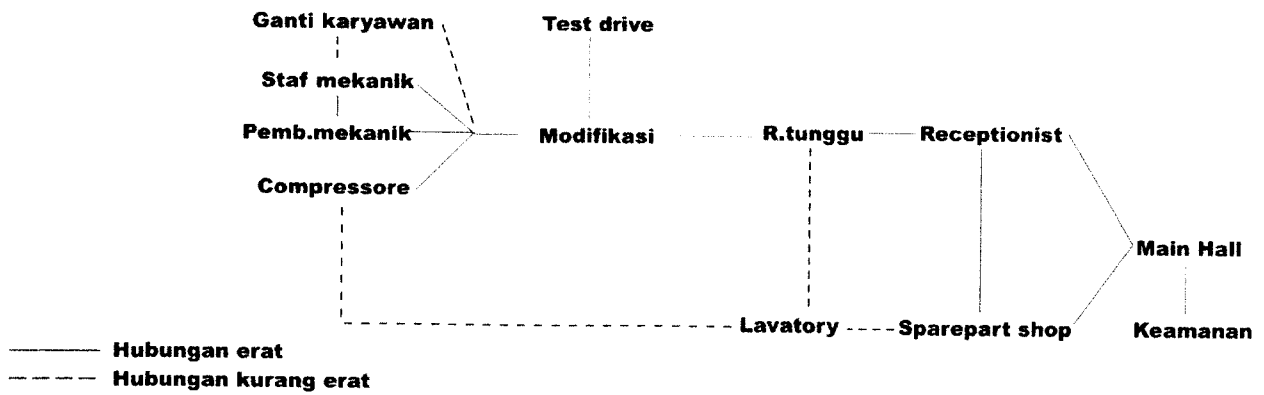
b. Service/perbengkelan

Hubungan ruang adalah sebagai berikut :



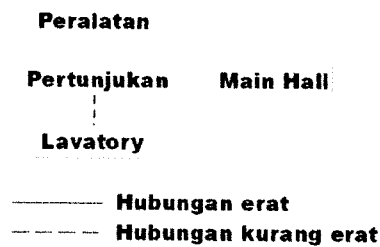
c. Modifikasi

Hubungan ruang adalah sebagai berikut :



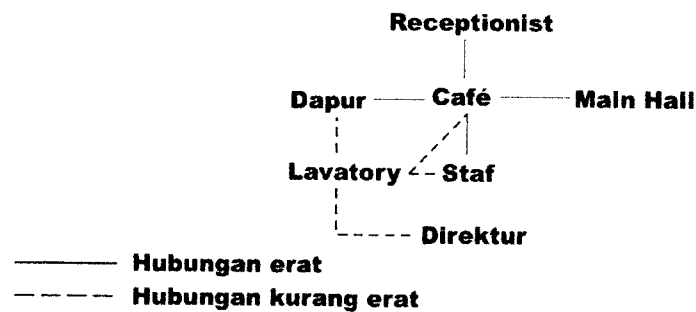
d. Audio visual

Hubungan ruang adalah sebagai berikut :



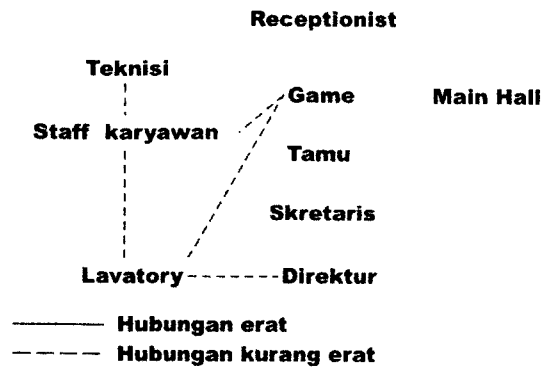
e. Cafe

Hubungan ruang adalah sebagai berikut :



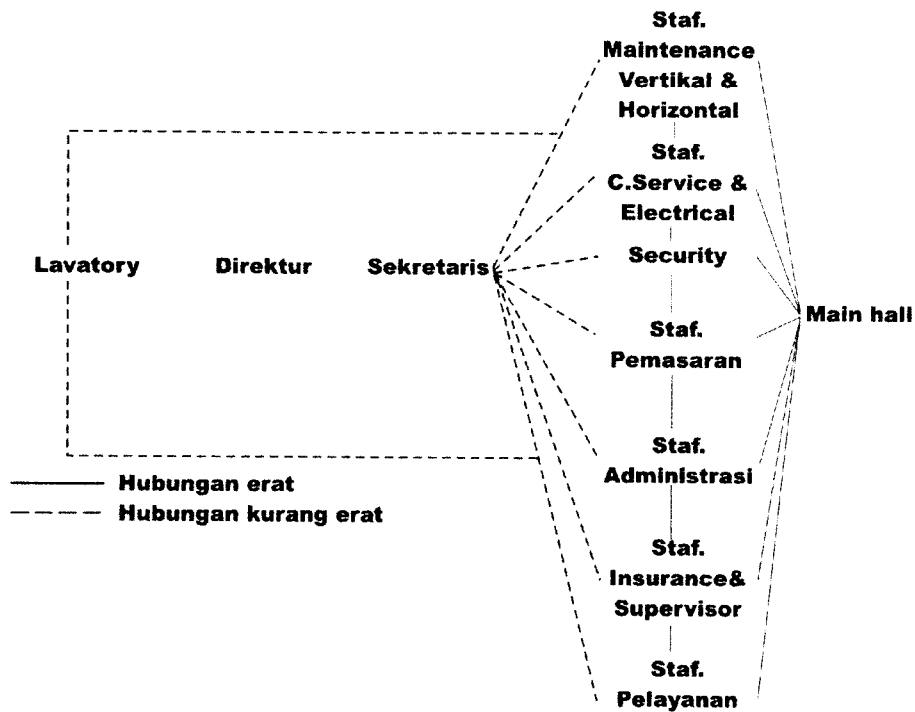
f. Game center

Hubungan ruang adalah sebagai berikut :



g. Pengelola

Hubungan ruang adalah sebagai berikut :



3.7. Analisa Pengelompokan Ruang

1. Pengelompokan ruang dibedakan berdasarkan sifat ruang, analisis pengelompokan tersebut adalah sebagai berikut :

Jenis Kegiatan	Nama Ruang	Privat	Semi Privat	Publik
kegiatan jual-beli sepeda motor/showrooms	Entrance Hall			v
	R.Keamanan		v	
	R.Promosi/Pameran			v
	R.Receptionist		v	
	R.Staff Stock	v		
	R.Staff Sales	v		
	R.Informasi		v	
	R.Transaksi		v	
	R.Duduk			v
	R.Direktur	v		
	R.Sekretaris	v		
	R.Pembukuan	v		
	R.Manajemen	v		
	R.Pantry	v		
	R.Meeting	v		
	R.Copy/Gambar	v		
	R.Arsip	v		
	Locker Karyawan	v		
	R.Gudang sp.Motor		v	
	Lavatory		v	
kegiatan perbengkelan (service), modifikasi, uji coba Sepeda Motor	R.Receptionist & Kasir		v	
	R.Penjualan Sparepart			v
	R.Staff Sparepart	v		
	R.Staff Mekanik	v		
	R.Minyak Pelumas		v	
	R.Service Modifikasi			v
	R.Service Ringan			v
	R.Service Berat			v
	R.Service Overhoul			v
	R.Ganti Karyawan	v		
	R.Keamanan		v	
	R.Tunggu			v
	R.Sirkulasi sp.motor			v
	R.Pembrsh Mekanik	v		
	R.Pantry	v		
	R.Compressore	v		
	R.Mesin Exhaust Smoke	v		
	R.Service Sementara	v		
	Lavatory		v	
kegiatan penunjang	R.Kantin			v
	R.Swalayan Spareparts			v
	R.Musholla			v
	Lavatory		v	
	R.Test Drive			v
	R.Keamanan		v	
	Parkir Pengelola	v		
kegiatan penunjang game center	Parkir Penyewa		v	
	Parkir Pengunjung			v
	R.Receptionist & Kasir		v	
	R.Teknisi	v		

	R.Staff/sekretaris	v		
	R.Game/permainan			v
	R.Direktur	v		
	R.Tamu		v	
	Lavatory		v	
kegiatan penunjang audio visual	R.Pertunjukan			v
	R.Peralatan	v		
	Stage			v
kegiatan penunjang cafe	R.Receptionist & Kasir		v	
	R.Cafe			v
	R.Dapur		v	
	R.Staff/sekretaris	v		
	R.Locker Karyawan	v		
	R.Direktur Cafe	v		
	R.Tamu		v	
	R.C.Service	v		
	Lavatory		v	
kegiatan pengelola bangunan	R.Direktur	v		
	R.Sekretaris	v		
	R.Administrasi	v		
	R.Pemasaran	v		
	R.Pelayanan	v		
	R.Meeting	v		
	R.Pantry	v		
	R.Cleaning Service&Electrical	v		
	R.Tamu		v	
	R.Insurance	v		
	R.Supervisor	v		
	R.Keamanan		v	
	Lavatory		v	
pengelola Utilitas Bangunan	R.Daur Ulang Limbah Olie			
	R.Gengset&Trafo	v		
	R.Control Panel,MEE	v		
	R.Ahu	v		
	R.Chiller	v		
	R.Water Pump	v		
	R.Bak air&Water Treatment	v		
	R.Lift Barang&R.Mesin		v	
	Shaft Elektrikal			
	Shaft Plumbing			

2. Pengelompokan ruang dibedakan berdasarkan tingkat kebisingan ruang, analisis pengelompokan tersebut adalah sebagai berikut :

Jenis Kegiatan	Nama Ruang	Rendah	Sedang	Tinggi
kegiatan jual-beli sepeda motor/showrooms	Entrance Hall			v
	R.Keamanan		v	
	R.Promosi/Pameran		v	
	R.Receptionist		v	
	R.Staff Stock		v	
	R.Staff Sales		v	
	R.Informasi		v	
	R.Transaksi		v	
	R.Duduk		v	
	R.Direktur	v		

Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

	R.Sekretaris	v		
	R.Pembukuan	v		
	R.Manajemen	v		
	R.Pantry		v	
	R.Meeting		v	
	R.Copy/Gambar		v	
	R.Arsip		v	
	Locker Karyawan		v	
	R.Gudang sp.Motor		v	
	Lavatory		v	
kegiatan perbengkelan (service), modifikasi, uji coba Sepeda Motor	R.Receptionist & Kasir		v	
	R.Penjualan Sparepart		v	
	R.Staff Sparepart		v	
	R.Staff Mekanik		v	
	R.Minyak Pelumas		v	
	R.Service Modifikasi			v
	R.Service Ringan			v
	R.Service Berat			v
	R.Service Overhaul			v
	R.Ganti Karyawan		v	
	R.Keamanan		v	
	R.Tunggu	v		
	R.Sirkulasi sp.motor		v	
	R.Pembrsh Mekanik		v	
	R.Pantry		v	
	R.Compressore			v
	R.Mesin Exhaust Smoke			v
	R.Service Sementara			v
	Lavatory		v	
kegiatan penunjang	R.Kantin		v	
	R.Swalayan Spareparts		v	
	R.Musholla			
	Lavatory	v		
	R.Test Drive			v
	R.Keamanan		v	
	Parkir Pengelola			v
	Parkir Penyewa			v
	Parkir Pengunjung			v
kegiatan penunjang game center	R.Receptionist & Kasir		v	
	R.Teknisi		v	
	R.Staff/sekretaris	v		
	R.Game/permainan			v
	R.Direktur	v		
	R.Tamu	v		
	Lavatory		v	
kegiatan penunjang audio visual	R.Pertunjukan			v
	R.Peralatan		v	
	Stage			v
kegiatan penunjang cafe	R.Receptionist & Kasir		v	
	R.Cafe			v
	R.Dapur			v
	R.Staff/sekretaris	v		
	R.Locker Karyawan		v	
	R.Direktur Cafe	v		
	R.Tamu	v		
	R.C.Service		v	
	Lavatory		v	
kegiatan pengelola bangunan	R.Direktur	v		
	R.Sekretaris	v		

	R.Administrasi	v		
	R.Pemasaran	v		
	R.Pelayanan		v	
	R.Meeting	v		
	R.Pantry		v	
	R.Cleaning Service&Electrical		v	
	R.Tamu	v		
	R.Insurance	v		
	R.Supervisor	v		
	R.Keamanan		v	
	Lavatory		v	
pengelola Utilitas Bangunan	R.Daur Ulang Limbah Olie			v
	R.Gengset&Trafo			v
	R.Control Panel,MEE		v	
	R. Ahu			v
	R.Chiller			v
	R.Water Pump			v
	R.Bak air&Water Treatment			v
	R.Lift Barang&R.Mesin		v	
	Shaft Elektrikal			
	Shaft Plumbing			

3.8. Analisa Tata ruang dalam

Tata ruang dalam memegang perananan yang amat penting pada bangunan yogyakarta motorcycle center ini. Dengan pemilihan faktor-faktor pembentuk tata ruang dalam yang baik proses pelayanan dan interaksi dapat berlangsung secara maksimal.

Sebuah ruangan haruslah dapat melingkupi dan memuat sebuah ruang lain yang lebih kecil didalamnya. Kontinuitas visual dan kontinuitas ruang diantara kedua ruang tersebut dengan mudah dapat dipenuhi, tetapi hubungan dengan ruang luar dari ruang yang dimuat tergantung kepada ruang penutupnya yang lebih besar. Pada penciptaan tata ruang harus memperhatikan pengaturan ruang yang baik sesuai dengan organisasi ruang sehingga jelas sekali sirkulasi, alur gerak baik barang maupun manusia di dalam bangunan yang nantinya dapat memeperkuat fungsi bangunan dalam hal ini Yogyakarta Motorcycle Center, seperti: ruang pameran/display produk berbagai macam tipe sepeda motor.

a. Organisasi Ruang

Organisasi ruang merupakan cara untuk mengelompokkan ruang menurut fungsi dan kegiatannya menjadi satu kesatuan sehingga diharapkan dapat mendukung proses kegiatan utama didalam bangunan. Pada perancangan Yogyakarta Motorcycle Center ini menggunakan organisasi ruang linear, dikarenakan :

- Bangunan Yogyakarta Motorcycle Center memiliki beberapa kelompok kegiatan yang terwadahi oleh ruang-ruang yang diharapkan dapat tetap berhubungan satu dengan yang lainnya.
- Pada organisasi ruang linear yang berkembang menurut arah jari-jari. Hal tersebut dapat diaplikasikan pada bangunan dengan penempatan area publik (hall) pada bagian sentral bangunan dengan sirkulasi penghubung yang dapat menyebar ke beberapa ruang.

b. Sirkulasi Ruang

Pada bangunan Yogyakarta Motorcycle Center ini faktor sirkulasi memegang peranan penting, dan harus terakomodasi dengan baik. Beberapa pertimbangan dalam menentukan sistem sirkulasi :

- Dalam pencapaian kedalam bangunan tidak mengarah kesatu pintu masuk, tetapi memperpanjang urutan pencapaian. Ini dinamakan dengan sistem sirkulasi tersamar yang dapat memberikan image facade bangunan yang dapat memberikan bentuk bangunan lebih jelas.
- Hubungan jalur sirkulasi dapat dilalui diantara ruang-ruang dan berakhir dalam ruang, artinya jalur sirkulasi dapat dilalui diantara sisi-sisi ruang samapai pada tujuan akhir dari lokasi pencapaian. Hal ini diterapkan pada ruang service dan modifikasi.

c. Interior Ruang

Beberapa dasar pertimbangan penyusunan interior ruang, yaitu :

- Penggunaan elemen-elemen furniture sebagai sarana pendukung aktifitas yang diwadahi.
- Fleksibel dan tanggap terhadap perubahan.
- Macam dan bentuk peralatan bengkel.
- Mampu memberikan kenyamanan kepada konsumen dalam pelayanan.
- Penggunaan elemen-elemen furniture sebagai sarana pendukung aktifitas yang diwadahi.

Dengan pertimbangan tersebut maka dalam perancangan interior ruang perlu ditata dengan tetap memperhatikan nyaman baik pengelola, penyewa, dan penggunaan bangunan (konsumen).

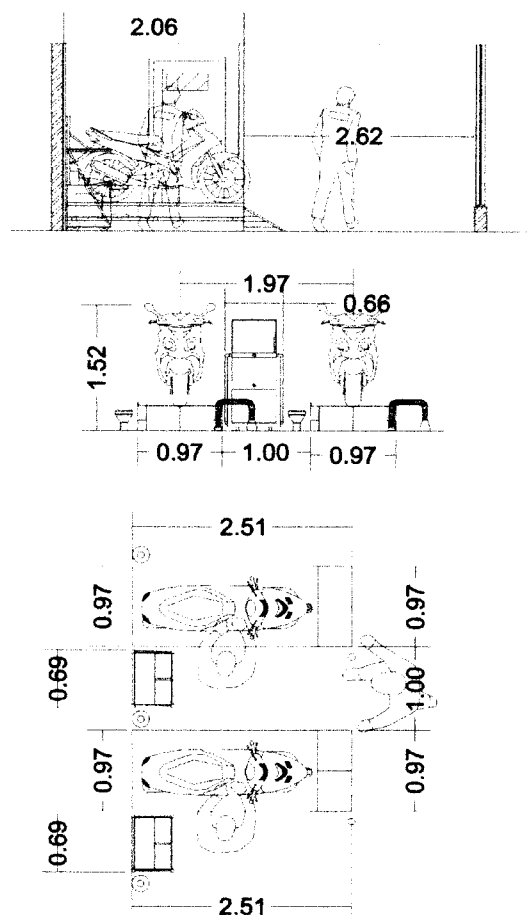
Dalam perancangan Yogyakarta Motorcycle Center tidak luput dari hal yang menyangkut tentang performance ruang. Dimana pada analisa performace ruang akan coba dianalisa tentang beberapa faktor penting yang nantinya dapat membantu kegiatan didalamnya.

1). Analisa Dimensi/Besaran Ruang Gerak

Adapun pertimbangannya yaitu :

- Luasan objek service (motor), jumlah kendaraan yang dapat ditampung ruangan.
- Macam dan bentuk peralatan bengkel dam accesoriesnya.
- Jalur sirkulasi kendaraan
- Dampak yang terjadi akibat kegiatan tersebut.

Dari pertimbangan diatas maka dimensi besaran ruang, yaitu :



Gambar 7.8
Analisa dimensi/besaran ruang gerak
Sumber : Analisa

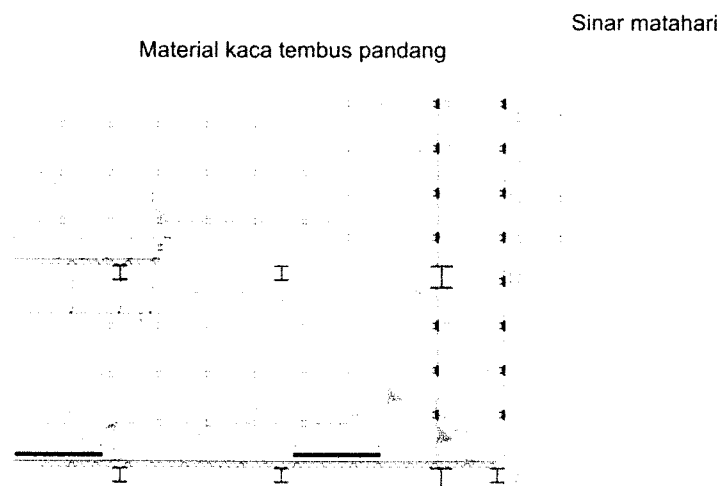
Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan hubungannya dengan pencahayaan antara lain :

- Kemungkinan pemanfaatan cahaya alami untuk membantu mengeringkan dan memanaskan.
- Pengaturan letak bukaan untuk mengatur cahaya dapat dimanfaatkan dengan baik.
- Sudut pengamatan benda
- Ketinggian bidang kerja
- Persyaratan tingkat kecerlangan/kontras,dll.

Dari hal diatas bangunan Yogyakarta Motorcycle Center memerlukan dua sumber cahaya yang akan diatur menurut kebutuhan masing-masing.

1). Cahaya alami (Daylighting)

Merupakan cahaya alami, yaitu cahaya yang bersumber dari alam, merupakan pilihan yang terbaik sebagai sumber cahaya karena dapat dimanfaatkan pada siang hari dan dapat membantu dalam proses produksi. Pada Yogyakarta Motorcycle Center ini penerangan alami digunakan untuk menerangi produk sepeda motor yang didisplay/dipamerkan pada ruang showroom sepeda motor, tentunya dengan intensitas yang diatur agar tidak menimbulkan dampak yan buruk.



Gambar 7.9
Analisa pencahayaan ruang daylighting
Sumber : Analisa

Adapun beberapa alternatif yang dapat diterapkan kedalam perancangan kaitannya dalam pencahayaan alami, yaitu ruang pengelola ATPM sepeda motor, ruang service, dll.

e . Akustikal Ruang

Analisa akustikal ruang dipergunakan dalam proses perancangan ruang Yogyakarta Motorcycle Center yang berupa pada ruang compressore dan ruang mesin exhaust fan smoke pada ruang service kendaraan (motor). Ini dilakukan untuk memberikan kenyamanan kerja teknisi dan para konsumen, dengan memberikan material pada elemen dinding dan lantai, dengan penggunaan Sound-reflecting wall, dan material pelenteng pada bagian lantai ruangan.

f . Penghawaan Ruang

Penghawaan ruang hubungannya dengan sirkulasi udara atau penyediaan failitas yang menjadi sarana sirkulasi udara, perancangan penghawaan ruang dalam Yogyakarta Motorcycle Center juga perlu direncanakan dalam mengantisipasi dampak yang dihasilkan dari kendaraan sepeda motor(asap) yang dapat mengganggu aktifitas didalam bangunan. Penghawaan dikategorikan menjadi 2 macam, yaitu :

1). Penghawaan alami

Penghawaan ini berasal dari alam, yaitu udara yang bersumber dari alam. Penghawaan alami ini dapat diperoleh dengan bebas dari alam tanpa memerlukan biaya, namun diperlukan pemasangan elemen-elemen penghawaan sebagai sarana tempat keluar-masuk udara dari dan keluar ruang seperti ventilasi udara, buka-bukaan, maupun perlatan elektronik (exhaust fan).

Adapun beberapa alternatif yang dapat diterapkan kedalam perancangan yang berhubungan dengan penghawaan alami, yaitu :

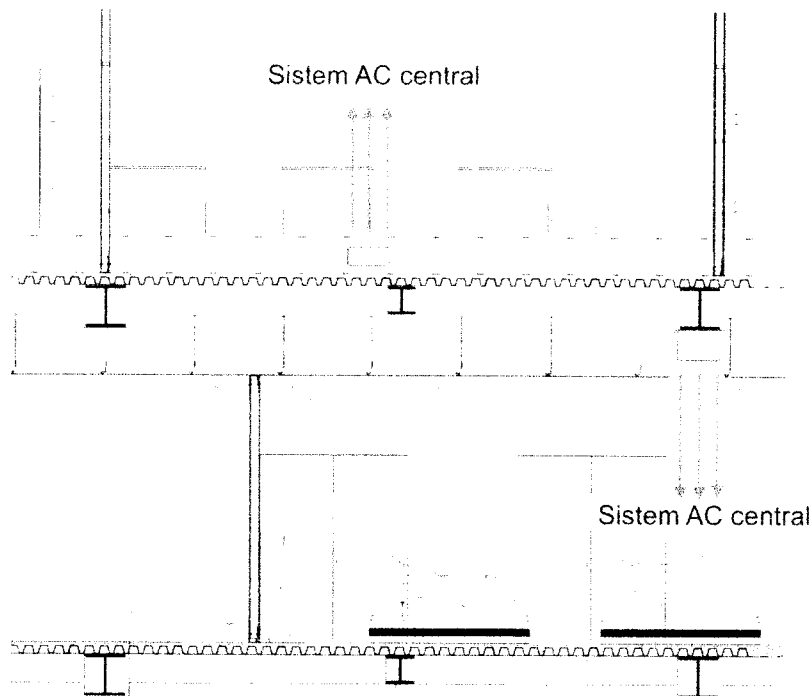
- Ruang service dan modifikasi. Dengan penggunaan penghawaan alami di ruang-ruang ini dikarenakan dapat membantu sirkulasi udara dengan baik serta dapat mengalirkan asap pembuangan keluar ruangan dengan dibantu exhaust fan yang mengalirkan asap keatas bangunan.
- Ruang-ruang lainnya yang tidak memerlukan penghawaan buatan. Penghawaan cukup dengan menggunakan bukaan-bukaan (jendela dan ventilasi) yang dipasang pada sisi-sisi dinding ruang.

2). Penghawaan buatan

Adalah penghawaan yang dihasilkan dari alat yang diciptakan oleh manusia, seperti penggunaan sistem AC dan penggunaan sistem AHU (Air Handling Unit) /terpusat, yang diterapkan pada plafon/langit-langit bangunan dan lantai bangunan/rising floor.

Adapun beberapa alternatif yang dapat diterapkan kedalam perancangan yang berhubungan dengan penghawaan buatan, yaitu :

- Ruang kantor pengelola ATPM sepeda motor, pengelola bangunan, showrooms, dan ruangan lainnya, hal ini yang disebabkan tingkat aktifitas yang tinggi untuk bergerak.



Gambar 8.0
Analisa penghawaan ruang buatan
Sumber : Analisa

Jenis Kegiatan	Nama Ruang	Pengkondisian Udara	Pencahayaan
kegiatan jual-beli sepeda motor/showrooms	Entrance Hall	Alami	Alami
	R. Keamanan	Alami&Buatan	Buatan
	R.Promosi/Pameran	Buatan	Alami&Buatan
	R.Receptionist	Buatan	Alami&Buatan
	R.Staff Stock	Buatan	Alami&Buatan
	R.Staff Sales	Buatan	Buatan
	R.Informasi	Buatan	Alami&Buatan
	R.Transaksi	Buatan	Alami&Buatan
	R.Duduk	Buatan	Alami&Buatan

Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

	R. Direktur	Buatan	Buatan
	R. Sekretaris	Buatan	Buatan
	R. Pembukuan	Buatan	Buatan
	R. Manajemen	Buatan	Buatan
	R. Pantry	Buatan	Buatan
	R. Meeting	Buatan	Alami&Buatan
	R. Copy/Gambar	Buatan	Buatan
	R. Arsip	Buatan	Buatan
	Locker Karyawan	Buatan	Buatan
	R. Gudang sp. Motor	Alami	Alami&Buatan
	Lavatory	Alami	Alami&Buatan
kegiatan perbengkelan (service), modifikasi, uji coba Sepeda Motor	R. Receptionist & Kasir	Alami&Buatan	Alami&Buatan
	R. Penjualan Sparepart	Alami&Buatan	Alami&Buatan
	R. Staff Sparepart	Buatan	Buatan
	R. Staff Mekanik	Buatan	Buatan
	R. Minyak Pelumas	Buatan	Buatan
	R. Service Modifikasi	Alami	Alami&Buatan
	R. Service Ringan	Alami	Alami&Buatan
	R. Service Berat	Alami	Alami&Buatan
	R. Service Overhoul	Alami	Alami&Buatan
	R. Ganti Karyawan	Buatan	Buatan
	R. Keamanan	Alami	Alami&Buatan
	R. Tunggu	Buatan	Buatan
	R. Sirkulasi sp. motor	Alami	Buatan
	R. Pembrsh Mekanik	Alami	Alami&Buatan
	R. Pantry	Buatan	Buatan
	R. Compressore	Alami	Buatan
	R. Mesin Exhaust Smoke	Alami	Buatan
	R. Service Sementara	Alami	Buatan
	Lavatory	Alami	Alami&Buatan
kegiatan penunjang	R. Kantin	Alami	Alami&Buatan
	R. Swalayan Spareparts	Buatan	Buatan
	R. Musholla	Buatan	Alami&Buatan
	Lavatory	Alami	Alami&Buatan
	R. Test Drive	Alami	Alami
	R. Keamanan	Alami	Alami
	Parkir Pengelola	Alami	Alami
	Parkir Penyewa	Alami	Alami
	Parkir Pengunjung	Alami	Alami
kegiatan penunjang game center	R. Receptionist & Kasir	Buatan	Buatan
	R. Teknisi	Buatan	Buatan
	R. Staff/sekretaris	Buatan	Buatan
	R. Game/permainan	Buatan	Buatan
	R. Direktur	Buatan	Alami&Buatan
	R. Tamu	Buatan	Alami&Buatan
	Lavatory	Alami	Alami&Buatan
kegiatan penunjang audio visual	R. Pertunjukan	Buatan	Alami&Buatan
	R. Peralatan	Buatan	Alami&Buatan
	Stage	Buatan	Alami&Buatan
kegiatan penunjang cafe	R. Receptionist & Kasir	Buatan	Buatan
	R. Cafe	Buatan	Buatan
	R. Dapur	Buatan	Buatan
	R. Staff/sekretaris	Buatan	Buatan
	R. Locker Karyawan	Buatan	Buatan

	R.Direktur Cafe	Buatan	Alami&Buatan
	R.Tamu	Buatan	Alami&Buatan
	R.C.Service	Buatan	Buatan
	Lavatory	Alami	Alami&Buatan
kegiatan pengelola bangunan	R.Direktur	Buatan	Alami&Buatan
	R.Sekretaris	Buatan	Alami&Buatan
	R.Administrasi	Buatan	Alami&Buatan
	R.Pemasaran	Buatan	Buatan
	R.Pelayanan	Buatan	Buatan
	R.Meeting	Buatan	Alami&Buatan
	R.Pantry	Buatan	Buatan
	R.Cleaning Service&Electrical	Buatan	Alami&Buatan
	R.Tamu	Buatan	Alami&Buatan
	R.Insurance	Buatan	Alami&Buatan
	R.Supervisor	Buatan	Alami&Buatan
	R.Keamanan	Buatan	Buatan
	Lavatory	Alami	Alami&Buatan
pengelola Utilitas Bangunan	R.Daur Ulang Limbah Olie	Alami	Alami&Buatan
	R.Gengset&Trafo	Alami	Alami&Buatan
	R.Control Panel,MEE	Alami	Alami&Buatan
	R. Ahu	Alami	Alami&Buatan
	R.Chiller	Alami	Alami&Buatan
	R.Water Pump	Alami	Alami&Buatan
	R.Bak air&Water Treatment	Alami	Alami&Buatan
	R.Lift Barang&R.Mesin	Alami	Alami&Buatan
	Shaft Elektrikal	Alami	Alami&Buatan
	Shaft Plumbing	Alami	Alami&Buatan

3.9. Analisa Citra Penampilan dan Tata Ruang Bangunan

3.9.1. Analisa Tipologi Bentuk

Penampilan bangunan dapat dibentuk melalui beberapa cara baik melalui proses analisa atau pendekatan bentuk-bentuk tertentu dalam arsitektur. Dalam menganalisa bentuk bangunan Yogyakarta Motorcycle Center ini menggunakan bentuk tipologi citra bangunan dengan menggunakan unsur teknologi tinggi (hightech) berupa penggunaan tampilan/citra yang terbentuk dari struktur, material dan warna pada bangunan.

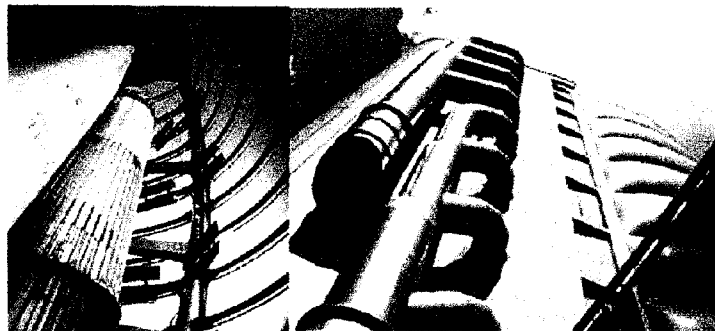
Citra bangunan dengan menggunakan unsur teknologi tinggi (hightech):
a.Struktur bangunan
b.Material bangunan
c.Warna bangunan

▼
Bentuk elemen estetik pada citra bangunan

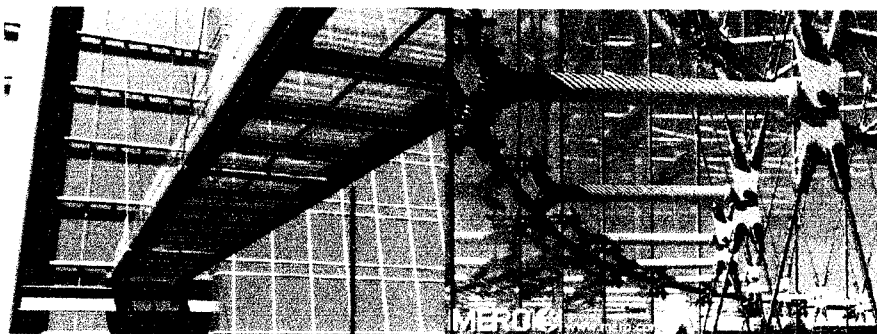
*Gambar 8.1
Analisa Tipologi Bentuk
Sumber : Analisa*

3.9.2. Analisa Karakter Bangunan Dengan Menggunakan Unsur Teknologi Tinggi (Hightech)

Arsitektur dengan citra unsur teknologi tinggi (hightech) merupakan techno arthistic dengan menggunakan teknologi fabrikasi lebih besar dan lebih maju dengan banyak menggunakan kontruksi metal, logam, kaca, alumunium, kabel-kabel yang ditonjolkan didalam bangunan dan luar bangunan, sehingga menimbulkan suatu intergrasi penampilan citra bangunan yang indah dan berkarakter khusus.



Penggunaan struktur rangka baja, kaca, yang memberikan kesan transparency, ringan, dan memiliki estetik tinggi pada bangunan.



Penggunaan struktur pada selimut bangunan yang diekspose secara estetik

*Gambar 8.2
Analisa Karakter bang.teknologi tinggi
Sumber : Analisa*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam pembentukan ciri arsitektur teknologi tinggi (high-tech), yaitu :

1. Struktur bangunan

Struktur bangunan haruslah mempunyai nilai seni yang indah baik dipandang maupun dirasakan oleh pengguna bangunan, ini dapat dilihat pada teknologi tinggi yang mengekspos penggunaan struktur bangunan baik baik interior maupun eksterior pada bangunan²².



Elemen struktur bangunan yang berfungsi sebagai perkuatan bangunan tetapi juga memberikan nilai seni/estetik pada bangunan baik dilihat maupun dirasakan

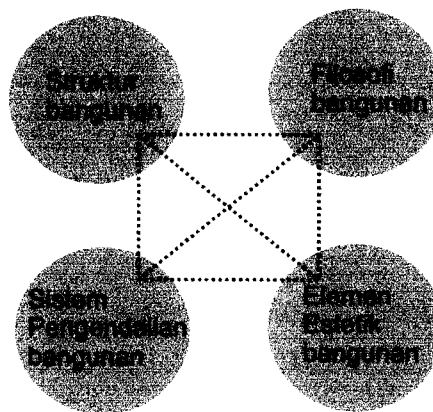
*Gambar 8.3
Analisa Struktur bang.teknologi tinggi
Sumber : Analisa*

Struktur bangunan merupakan penjelmaan ekspresi dari sistem konstruksi yang memenuhi suatu fungsi dengan tepat, akan memancarkan keindahan yang logis. Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam struktur diantaranya :

- a. Keseimbangan (equilibrium)
- b. Kestabilan (stability)
- c. Kekuatan (strength)
- d. Kegunaan (functionality)
- e. Ekonomi
- f. Estetika

²² Subhan Ahmadi, TA,UII,2003

Struktur bangunan juga memberikan kekuatan estetika pada bangunan dengan ungkapan-ungkapan keseimbangan statis yang memenuhi kebutuhan fungsional dan ekonomis. Sistem struktur bangunan sangat mempengaruhi citra pada sebuah bangunan yang berfungsi menjaga keutuhan bentuk bangunan serta memperkuat order dan ritme diantara bidang dan volume arsitektural baik fungsi dan fisik, dan selau berkaitan dengan filosofi, dan sistem utilitas pada bangunan.



Gambar 8.4

Analisa Diagram Struktur bang.teknologi tinggi sbg pembentuk citra

Sumber : Analisa

Beberapa tipe macam struktur yang mempunyai peranan penting dalam pembentukan dalam sebuah citra bangunan, diantaranya adalah :

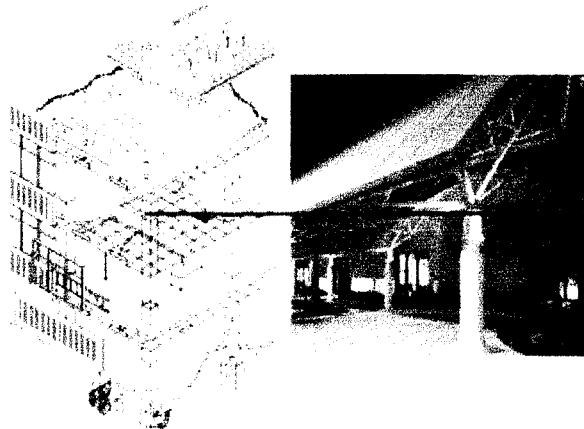
a. Struktur kolom dan balok (post-beam)

Struktur ini terdiri elemen balok dan kolom yang terbuat dari beton dan baja, baik digunakan untuk kondisi beban besar dan bentang menengah, kolom dan balok yang dicor monolit membentuk rangka kaku yang memberikan ketahanan lateral yang lebih baik.

Struktur post & beam dibagi menjadi 2 jenis :

- Skeleton frame structure

Struktur rangka yang terdiri dari kolom dan balok yang didukung oleh balok lantai dan rangka atap dengan dinding sebagai pengikat. Merupakan struktur yang diekspose.



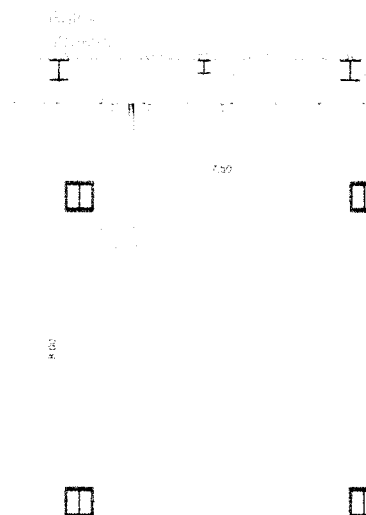
Struktur rangka yang terdiri dari kolom, balok dan struktur atap yang diekspose

Gambar 8.5
Analisa Skeleton frame structure
Sumber : Analisa

- **Panel structure**

Struktur yang disusun oleh dinding struktural dan panel horizontal (lantai), yang merupakan struktur utama yaitu struktur minimum yang layak pada konteks gedung dan yang dapat digunakan baik secara individu maupun secara berulang.

Pada perancangan Yogyakarta Motorcycle Center akan menggunakan sistem struktur post&beam dengan bahan baja komposit yang terdiri dari kolom, balok induk dan balok anak yang memperkuat sistem struktur bangunan dengan ukuran dimensi yang berbeda-beda.

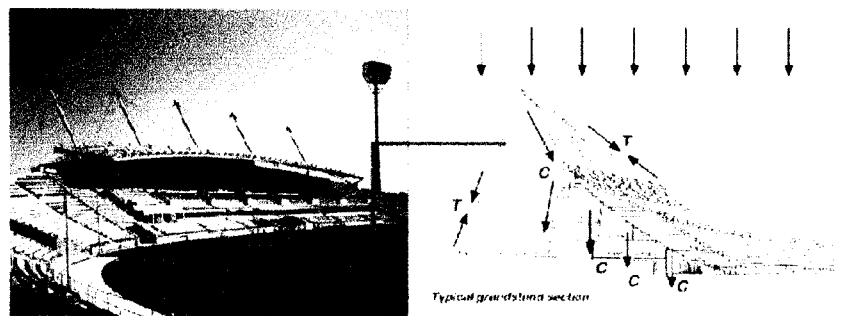


Gambar 8.6
Analisa Struktur post&beam
Sumber : Analisa

b. Struktur kabel

Merupakan struktur yang mampu menahan beban, baik dari dalam maupun luar. Beban dari dalam adalah gaya tarikan yang diterima kabel itu sendiri, sedangkan beban dari luar dapat berupa beban penutup kabel ataupun beban-beban gaya dari angin, baik digunakan untuk struktur bentang lebar. Ciri-ciri dari struktur kabel adalah :

- Baik digunakan untuk bentang lebar.
- Menggunakan struktur yang ringan sehingga dapat mengurangi beban mati pada struktur.
- Kekuatan struktur yang lebih kuat dibandingkan dengan tipe & jenis struktur yang lain.
- Dapat mencegah getaran pada atap/bangunan akibat efek angin.



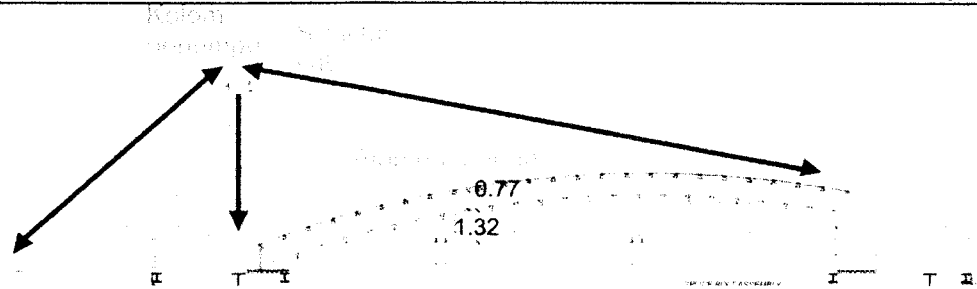
**Struktur cable yang baik bagi
struk.bentang lebar, menahan
beban gaya dari angin, sehingga
menimbulkan estetik yang kuat
pada citra bangunan**

Gambar 8.7

Analisa Struktur kabel

Sumber : Analisa

Pada perancangan Yogyakarta Motorcycle Center akan menggunakan sistem struktur kabel pada penggunaan atap bangunan yang berfungsi sebagai estetika pada citra bangunan, yang dihubungkan pada struktur kolom bangunan yang menumpu beban dari struktur kabel.

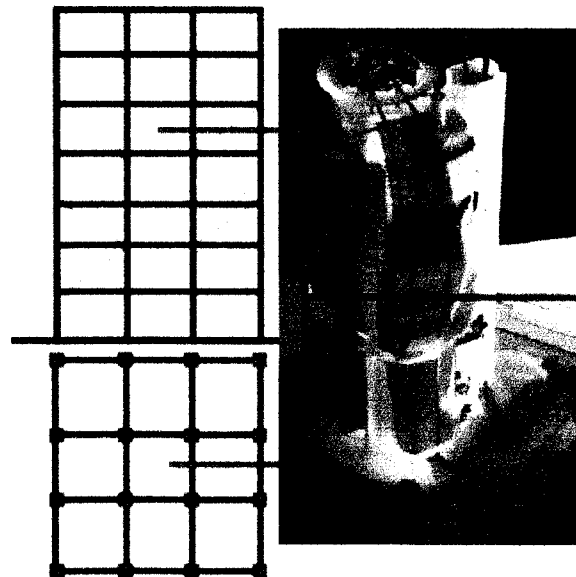


Gambar 8.8
Analisa Struktur kabel
Sumber : Analisa

c. Struktur rangka (frame structure system)

Sistem struktur ini menggunakan kombinasi antara sistem rangka dan ikatan rangka secara vertikal. Hal ini dapat menambah kekakuan dan kekuatan struktur. Ikatan tersebut menghubungkan antara diagonal antar rangka vertikalnya, sehingga membentuk seperti bidang segitiga.

Ikatan diagonal tersebut hanya dibagian struktur vertikal (dinding), bukannya dibagian horisontalnya, baik digunakan untuk bangunan >20 lantai dan menggunakan sistem bracing untuk menambah kekuatan rangka bangunan.

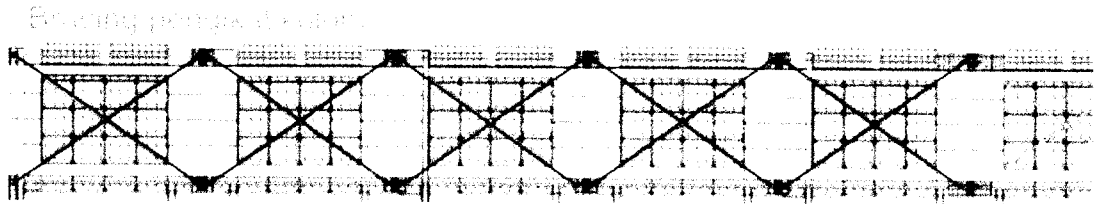


Penggunaan frame structure system dengan sistem bracing menambah stabil kekuatan pada bangunan serta citra hightech yang sangat tampak pada bangunan yang terbentuk melalui sistem struktur tersebut.

Gambar 8.9
Analisa Struktur rangka
Sumber : Analisa

Penerapan struktur rangka/bracing diterapkan pada fasade bangunan Yogyakarta Motorcycle Center, bracing tersebut berfungsi

sebagai pengikat/perkuatan antar kolom bangunan dengan tidak menggunakan balok yang dihubungkan dengan kolom struktur utama pada bangunan.



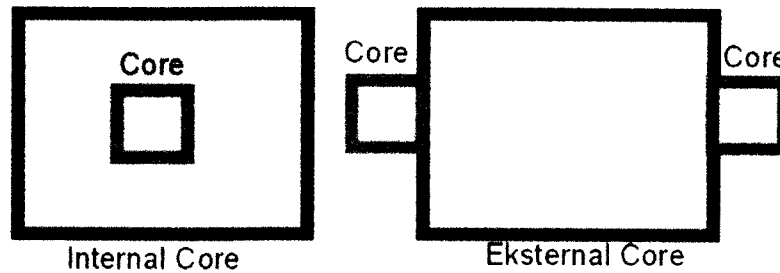
Gambar 9.0
Analisa Struktur rangka
Sumber : Analisa

d. Struktur dinding pemikul (bearing wall) atau core

Istilah bearing wall atau core dalam bangunan mempunyai dua kategori yaitu :

- Core, sebagai salah satu alternatif sistem struktur
Bangunan yang menggunakan sistem struktur core mengandalkan kekuatan dan kekakuan 'tabung' core terhadap gaya vertikal dan gaya linear yang bekerja pada bangunan.
Adapun karakteristik dari sistem struktur core adalah :
 - Ditinjau dari bentuknya: core terbuka dan tertutup
 - Ditinjau dari jumlahnya: core tunggal dan jamak
 - Ditinjau dari lokasinya: internal, perimeter, eksternal
 - Ditinjau dari axisnya: simetri dan asimetri
 - Ditinjau dari geometri : langsung dan tidak langsung
 Core terbuat dari beton bertulang, baja, dan kombinasi keduanya
- Core, sebagai akomodasi perlengkapan fasilitas utilitas
 - Fasilitas transportasi vertikal ; elevator, tangga darurat
 - Fasilitas sanitasi : pemipaan, air bersih dan kotor
 - Fasilitas elektrik : listrik, telepon, tv
 - Fasilitas pencegahan kebakaran : water sprinkle

Core biasanya digunakan dalam bangunan berlantai sedang 4-6 lantai.



Gambar 9.1
Analisa Struktur dinding pemikul
Sumber : Analisa

Core pada rancangan Yogyakarta Motorcycle center difungsikan sebagai akomodasi perlengkapan transportasi vertikal yang berupa penggunaan lift barang, dan tidak menggunakan lift penumpang dengan alasan merupakan bangunan tingkat rendah.

2. Material bangunan

Bahan bangunan memberikan ekspresi dan karakter masing-masing pada citra bangunan. Material yang digunakan pada bangunan teknologi tinggi sebagai bahan dasar yaitu ; baja, kaca, kabel, aluminium, logam dan lain-lain. Penggunaan baja dan kabel sebagai pembentuk struktur bangunan pada bangunan teknologi tinggi yang memberikan kesan modern dan simpel. Kaca yang berupa glass curtain wall/sun block glass merupakan material yang digunakan dalam pembentuk selimut bangunan, yang berfungsi sebagai pembentuk penyinaran alami kedalam bangunan.



Penggunaan material kaca, logam, baja dan lain-lain merupakan ciri dari citra bangunan dengan teknologi tinggi

Gambar 9.2
Analisa Material bangunan
Sumber : Analisa

a. Indide-Out

- Penggunaan elemen-elemen material tertentu yang digunakan didalam bangunan atau dalam interior sebuah bangunan, sebagai contoh peletakan struktur kolom, atap, dan lain-lain pada interior bangunan.



Penggunaan material baja,cable yang digunakan sebagai elemen estetik pada interior bangunan

Gambar 9.1

Analisa Material bangunan (Indide-Out)

Sumber : Analisa

b. Elemen tembus pandang, elemen pelapis/selimut bangunan, dan bentuk & pola elemen estetik bangunan

- Elemen tembus pandang

Penggunaan elemen tembus pandang ini berupa pengunaan kaca/glass curtain wall pada bangunan. Bangunan dengan teknologi tinggi tidak bisa lepas dari elemen ini, hal ini merupakan cirri bangunan dengan teknologi tinggi, pengunaan elemen kaca harus memiliki kekuatan yang sama seperti dinding massif.



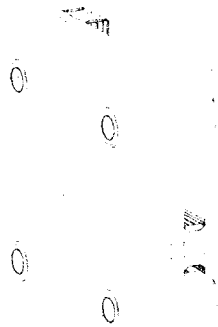
Penggunaan glass curtain wall sebagai elemen tembus pandang dan penggunaan struktur baja yang diekspose.

Gambar 9.2

Analisa Material bangunan (Tembus Pandang)

Sumber : Analisa

Pada penggunaan elemen tembus pandang diterapkan pada ruang display/showroom produk sepeda motor hal ini untuk mendapatkan pencahayaan alami pada ruang tersebut, dan memberikan kesan ruang yang terbuka yang merupakan ciri dari bangunan komersial, dan diterapkan pada ruang lain yang memiliki aktifitas kegiatan yang berbeda, material yang digunakan berupa penggunaan kaca dengan system 2 layer yang mampu menahan panas sinar radiasi matahari tetapi tetap memasukkan cahaya alami pada bangunan.



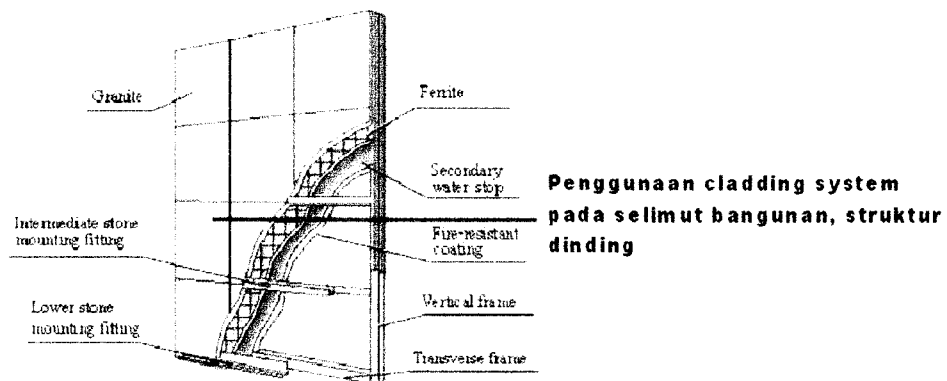
Gambar 9.3

Analisa Material bangunan (Tembus Pandang) 2 layer

Sumber : Analisa

- Elemen pelapis/selimut bangunan

Penggunaan bahan metal, alumunium sebagai penutup atap, dan pengunaan bahan terra cald (cladding system) pada dinding bangunan merupakan ciri bangunan dengan teknolog tinggi.



Gambar 9.3

Analisa Material bangunan (Pelapis bangunan)

Sumber : Analisa

Pada Yogyakarta Motorcycle Center penggunaan cladding system digunakan pada screen fasad bangunan yang berfungsi mengurangi masuknya sinar matahari kedalam bangunan, sedangkan pada tata ruang dinding menggunakan dinding partisi dengan bahan rangka baja, yang memperhatikan fleksibilitas ruang.

Beberapa karakter bahan/material bangunan, diantaranya :

Jenis material	Sifat	Kesan pada citra bangunan	Ketahanan dan Risiko
Batu alam	Fleksibel terutama pada detail untuk macam-macam struktur	Alamiah menyatu dengan alam sekitar	Tahan terhadap kerusakan mekanis, dan bahaya terhadap gesekan batu berpori.
Beton	Mampu menahan gaya tekan, mudah menyesuaikan dengan struktur lain	Formal, keras, kokoh	Kerusakan mekanis kecil, perbaikan mudah, tahan api.
Baja	Mampu menahan gaya tarik, tidak tahan terhadap panas tinggi	Ringan, kokoh, keras	Terpengaruh oleh korosi.
Metal dan aluminium	Efisien, lentur	Ringan, mewah, elegance, dinamis	Tahan pada daerah tropis.
Plastik	Mudah dibentuk, rapuh	Ringan, dinamis, formal	Pelapukan akibat dari kuatnya sinar ultraviolet.
Kaca	Transparan, reflektansi tinggi	Dingin, ringan, dinamis, terbuka	Bahaya pecah pada transportasi, gempa, angin, dll.
Tekstil	Indah, lentur	Ringan, hangat, dinamis	Terjadi perubahan fisik akibatnya sinar matahari
Kayu	Muai besar	Kuat, alamiah, ornamen	Kestabilan mekanis baik, perbaikan dan penggantian mudah, mudah lapuk, tidak tahan rayap.

*Tabel 3.3
Analisa Karakter Bangunan Teknologi Tinggi*

Pada perancangan Yogyakarta Motorcycle Center bahan yang digunakan berupa penggunaan baja dan beton pada material kolom struktur bangunan, metal dan aluminium pada penggunaan material atap bangunan dan pelapis cover kolom bangunan, serta penggunaan kaca pada dinding bangunan.

Berikut ini adalah tabel perbandingan bahan bangunan yang sering digunakan sebagai struktur bangunan :

Kriteria	Bahan		
	Beton	Baja	Komposit
Sifat	Kaku, mudah dibentuk	Kaku, tidak mudah dibentuk	Kaku, mudah dibentuk
Bentuk	Sesuai dengan kebutuhan	Sesuai dengan fabrikasi	Sesuai dengan kebutuhan
Daya tahan terhadap:			
1. Api	Tahan hingga 100-400°C	Tahan hingga 250°C	Tahan hingga 100-450°C
2. Cuaca	Tahan karat, koefisien pemuaian rendah	Kurang tahan karat, koefisien muai besar	Tahan karat, koefisien muai rendah

Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

Pelaksanaan :	Singkat/cukup lama	Singkat dan tidak	Singkat/cukup lama
1. Waktu	tergantung cuaca	tergantung cuaca	tergantung cuaca
2. Cara	Cetak ditempat/dibuat	Fabrikasi dari pabrik	Cetak ditempat/dibuat
Macam	dipabrik		dipabrik
	Beton pracetak	Baja profil	Tergantung variasi
			komposisi
Elemen yang dapat	Kolom, balok,dinding,	Kolom dan balok	Kolom,balok dan lantai
dibentuk	dan lantai		

Tabel 3.4

Analisa Karakter Bangunan Teknologi Tinggi

3. Warna bangunan

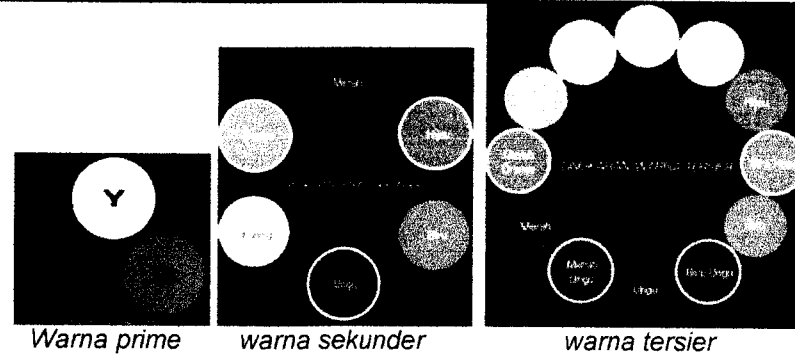
Warna dalam arsitektur tidak dapat diabaikan karena setiap bahan bangunan mempunyai warna. Peranan warna dalam arsitektur dapat dipakai untuk memperkuat bentuk dan citra pada bangunan, warna memberikan ekspresi kepada pikiran atau jiwa manusia yang melihatnya dan merasakannya. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan:

- Nada warna (hue) ialah macam warna yang langsung terkesan atau tertangkap oleh kita
- Nilai warna (value) ialah mengenai gelap terangnya warna
- Intesitas warna ialah kekuatan atau kelemahan warna, menyala atau redupnya warna, seperti berapa jumlah daya terang (chroma) yang dikandung warna.

Karakter dalam warna ada 4 jenis, diantaranya :

- Karakter hangat (warm) :merah ,coklat,kuning,terakota,orange
- Karakter segar (fresh) :putik kebiru-biruan,kuning muda, citrus,hijau daun,hijau limau,biru laut
- Karakter berani (vibrant) :merah cerah,kuning menyala,hitam,putih,abu-abu,pink tua. Orange menyala
- Karakter tenang (calm) :biru muda,biru pucat,biru laut,hijau daun,hijau muda,hijau pupus

Pada bangunan high-tech lebih memunculkan warna –warna yang berani dan neutral pada bangunan.



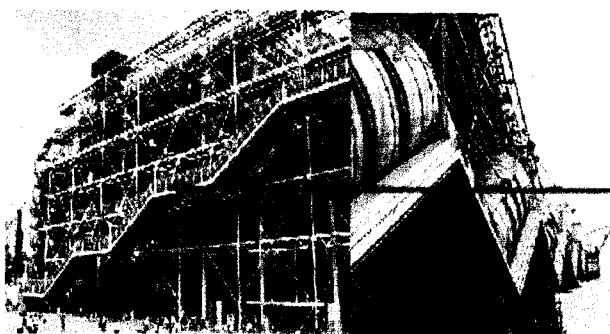
Gambar 9.4
Analisa Karakter Bangunan Teknologi Tinggi

4. Sistem pengendalian bangunan

Pada sistem pengendalian bangunan dengan sentuhan teknologi tinggi memberikan jiwa terhadap suatu bangunan akan dirasakan oleh pengguna bangunan maupun pengamat. Dari sini akan memunculkan istilah bangunan pintar (intelligent building). Sistem pengendalian bangunan dengan otomatisasi mempermudah pengawasan dan meningkatkan kinerja bangunan. Ini dapat dilakukan dalam hal keamanan, pencegahan bahaya kebakaran, sistem komunikasi, hingga pemanfaatan energi (matahari dan sumber energi listrik alternatif).

5. Estetika mesin

Merupakan salah satu bentuk yang didominasi oleh bahan-bahan logam dan bahan penemuan baru, menggunakan sistem struktur yang advance, aplikasi teknologi bangunan diterapkan pada keseluruhan bangunan, namun dapat dibedakan antara mesin dan bangunan itu sendiri.



Bangunan dengan estetika mesin,
struktur bangunan yang diekspose

Gambar 9.5
Analisa Karakter Bangunan Teknologi Tinggi

6. Estetika keterbukaan dan polos

Merupakan salah satu bentuk yang didominasi oleh bahan-bahan kaca (glass curtain wall dan perpaduan cladding system) dan bahan-bahan penemuan baru.



Bangunan dengan estetika keterbukaan struktur rangka baja yang diekspose pada dinding kaca

Gambar 9.6

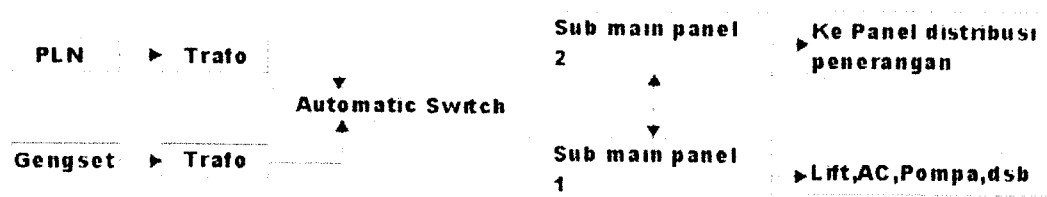
Analisa Karakter Bangunan Teknologi Tinggi

Pada bangunan Yogyakarta Motorcycle center ini menggabungkan unsur teknologi tinggi dengan estetika mesin dan keterbukaan/polos, estetika mesin dengan mengekspose struktur bangunan baik dalam/luar bangunan, sedangkan estetika keterbukaan/polos dengan menggunakan elemen tembus pandang/kaca.

7. Analisa sistem utilitas bangunan

a. Jaringan Listrik dan telepon

Listrik bersumber langsung dari PLN dan gengset, gengset digunakan apabila listrik dari PLN mengalami gangguan. Penggabungan 2 sistem ini menggunakan switch yang otomatis, ketika PLN mati maka gengset akan menyuplai listrik keseluruhan bangunan. Jaringan listrik dan telepon disatukan dalam satu shaft kering pada core bangunan dan disalurkan menuju keseluruhan lantai bangunan yang disembunyikan di rising floor bangunan yang diekspose pada bangunan.



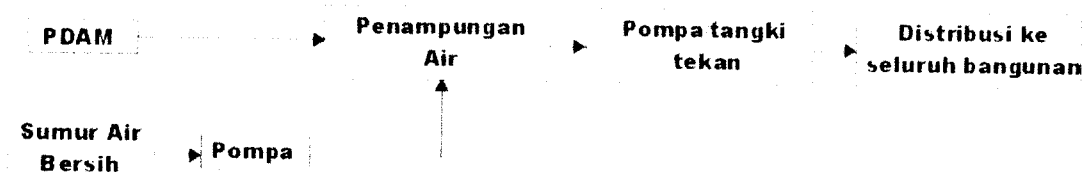
Gambar 9.7

Analisa jaringan listrik

Sumber : Analisa

b. Sistem penyediaan air bersih

Pada sistem penediaan air bersih pada bangunan dibagi menjadi 2 yaitu up feed (air berasal dari sumber bak bawah langsung didistribusikan ke fixture- fixture) dan down feed (air berasal dari sumber di bawah keatas/bak penampungan kemudian baru didistribusikan ke fixture- fixture), pada bangunan menggunakan sistem down feed yang lebih efisien dalam penggunaan sistem listrik dalam bangunan, dan sumber air berasal dari PDAM dan sumur air bersih.



*Gambar 9.8
Analisa penediaan air bersih
Sumber : Analisa*

c. Sistem pembuangan air kotor

Pada air kotor dibagi menjadi 3 golongan pada yogyakarta motorcycle center, yaitu : hard disposal (kotoran yang berasal dari WC), liquid disposal (kotoran cair yang berasal dari kamar mandi, dapur, air hujan dan lainnya), dan limbah (kotoran yang berasal dari suatu kegiatan dalam hal ini service dan modifikasi kendaraan sepeda motor). Pada bangunan yogyakarta motorcycle center ini hal yang perlu diperhatikan adalah limbah yang berasal dari kegiatan service dan modifikasi yang berupa limbah oli, maka dari itu limbah harus ditampung dalam bak penampungan yang kedap air dan terjaga dari perembesan/pencemaran bagi lingkungan, dan jika penampungan limbah oli penuh dapat dikosongkan.

Hard Disposal

Kotoran WC ➤ Septictank ➤ BK ➤ Peresapan

Liquid Disposal

Kotoran WC ➤ BK ➤ Peresapan

Limbah

Limbah ➤ Bak Netralisasi ➤ BK ➤ Peresapan

*Gambar 9.9
Analisa pembuangan air kotor
Sumber : Analisa*

d.Sistem Fire Protection

Pada bangunan yogyakarta motorcycle center ini, jaringan fire protection terdiri dari penggunaan ;

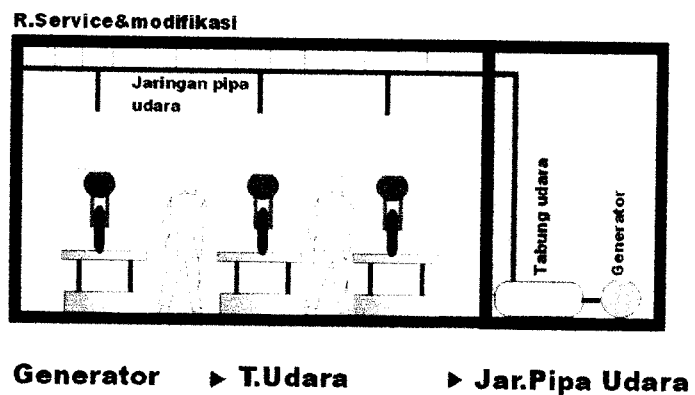
- Hose Rack yang ditempatkan didalam bangunan : koridor, hall, dan tempat lainnya. Jangkauan 30 meter.
- Ciamness/hidrانت yang dipasang diluar bangunan yang mudah dijangkau oleh mobil pemadam kebakaran.
- Sprinkler ditemaptkan diseluruh ruangan yang berada di langit-langit sebagai alat yang bekerja secara otomatis jika terjadi kebakaran.
- Heat dtector dan smoke detectore dihubungkan dengan alarm untuk mendeteksi kebakaran, dipasang di semua ruang kecuali diruang service dan modifikasi.

Api/asap → Detektor → Operator → Alat aktif

*Gambar 10.0
Analisa system fire protection
Sumber : Analisa*

e.Sistem Pompa Udara

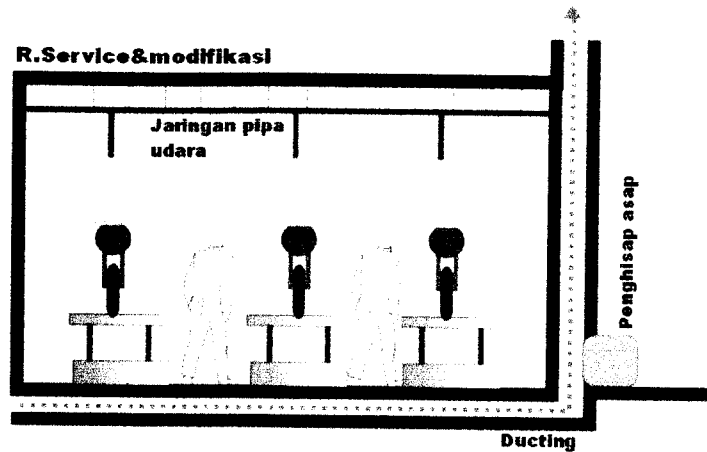
Sistem pompa udara hanya terdapat pada ruang service dan modifikasi , yang terdiri dari tabung udara, generator pompa dan jaringan pipa udara. Jaringan pipa udara berada dilangit-langit yang diekpose pada ruangan service dan modifikasi, sedangkan untuk gegerator pompa dan tabung udara diletakkan dalam ruangan yang kedap uadra dan suara.



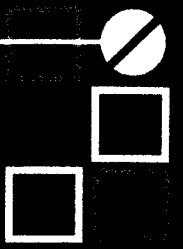
*Gambar 10.1
Analisa system pmpa udara
Sumber : Analisa*

f. Sistem Pembuangan asap kendaraan

Pada sistem pembuangan asap ini berupa ducting yang berda di bawah lantai berupa ducting, yang kemudian disedot keluar bangunan.



Gambar 10.2
Analisa system pembuangan asap
Sumber : Analisa

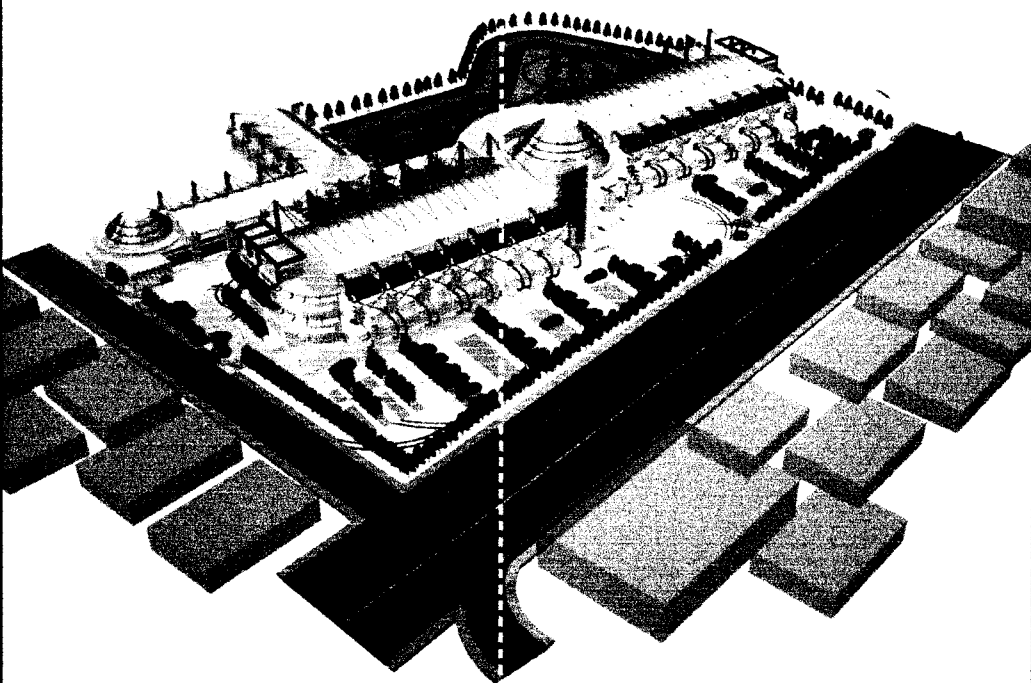


Yogyakarta

**Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar
Pembentukan Pada Elemen Estetik Pada Citra Bangunan**



BAB IV KONSEP PERANCANGAN



BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

4.1. Konsep Kegiatan

Pada yogyakarta motorcycle center ini ada 3 kelompok kegiatan, yaitu :

- 0. Kegiatan utama, yaitu:
 - . Kegiatan jual-beli kendaraan sepeda motor, dengan memperjual belikan 6 merk kendaraan sepeda motor, yaitu :

Merk	ATPM
Honda	PT. Federal Motor
Yamaha	PT. Yamaha Motor Kencana Indonesia (YMKI)
Suzuki	PT. Indomobil Suzuki International
Kawasaki	PT. Kawasaki Motor Indonesia
Kymco	PT. Kymco Lippo Motor Indonesia
Daheiyu	PT. Graha Motor Perwita (Daheiyu).

Tabel 3.6
Merk kendaraan sepeda motor yang dijual-belian
Sumber : analisa

- . Kegiatan service/perbengkelan, dengan menampung 6 bengkel berdasarkan merk kendaraan sepeda motor, Kegiatan modifikasi, Kegiatan test drive
- . Kegiatan pengelola ATPM merk sepeda motor
- 0. Kegiatan penunjang, yaitu:
 - . Kegiatan game center
 - . Kegiatan café
 - . Kegiatan audio visual (pertunjukan)
- 0. Kegiatan pengelola bangunan, yaitu:
 - . Kegiatan pengadaan barang
 - . Kegiatan pengelolaan perusahaan
- a. Kegiatan pengembangan dan pemantauan perusahaan

Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

132

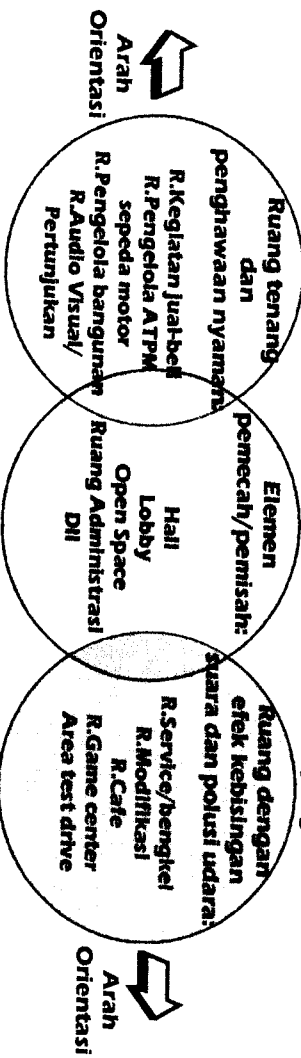
4.2. Konsep Penggabungan dan Pemisahan Kegiatan yang Berbeda Karakter

Pada Yogyakarta Motorcycle Center ini ada beberapa karakter kegiatan diantaranya, adalah:

1. Kegiatan yang memerlukan suasana tenang dan penghawaan yang nyaman
 - a. Ruang kegiatan jual-beli/showrooms sepeda motor
 - b. Ruang pengelola ATPM sepeda motor
 - c. Ruang pengelola bangunan
 - d. Ruang audio visual/pertunjukan
2. Kegiatan yang menimbulkan polusi udara dan suara (noise)
 - a. Ruang service/bengkel sepeda motor
 - b. Ruang modifikasi sepeda motor
 - c. Ruang café
 - d. Ruang Game center
 - e. Area testdrive

Dari dua karakter kegiatan yang berbeda tersebut, pemisahan dilakukan dengan cara :

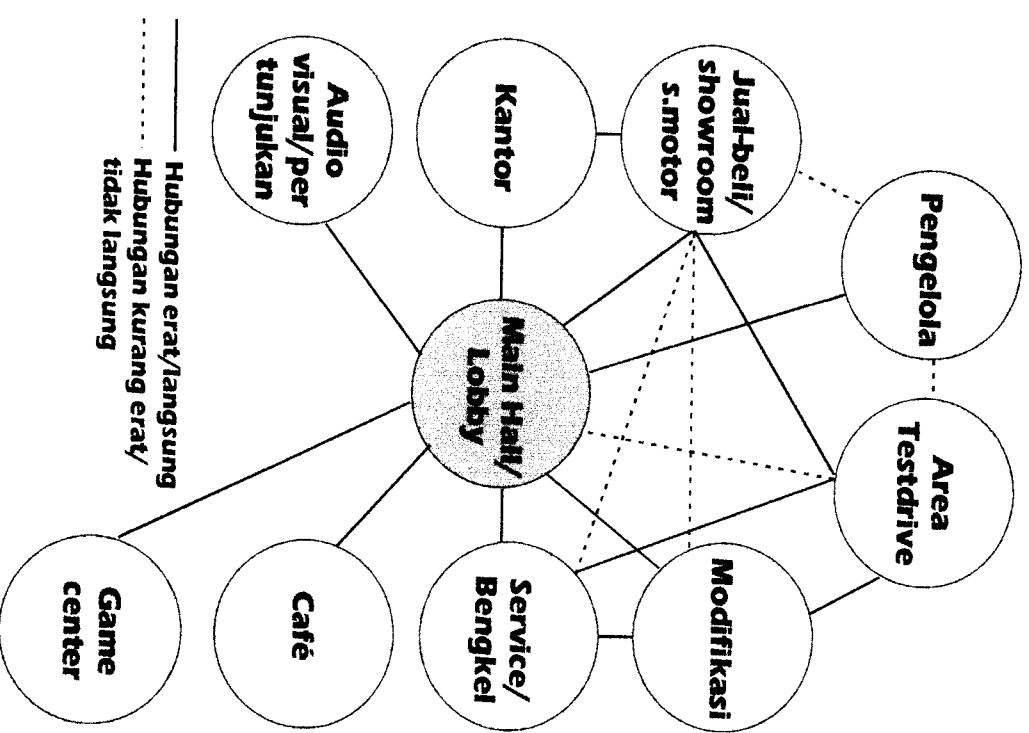
1. Memberikan elemen pemecah/pemisah pada 2 karakter kegiatan tersebut berupa: Hall/lobby, open space, dan lain-lain dengan orientasi massa yang berbeda.



4.3. Konsep Hubungan Ruang

Hubungan ruang berdasarkan keertatan hubungan kegiatan yang ada pada bangunan yang dikelompokkan berdasarkan karakter kegiatan yang ada sehingga terbentuknya hubungan ruang.

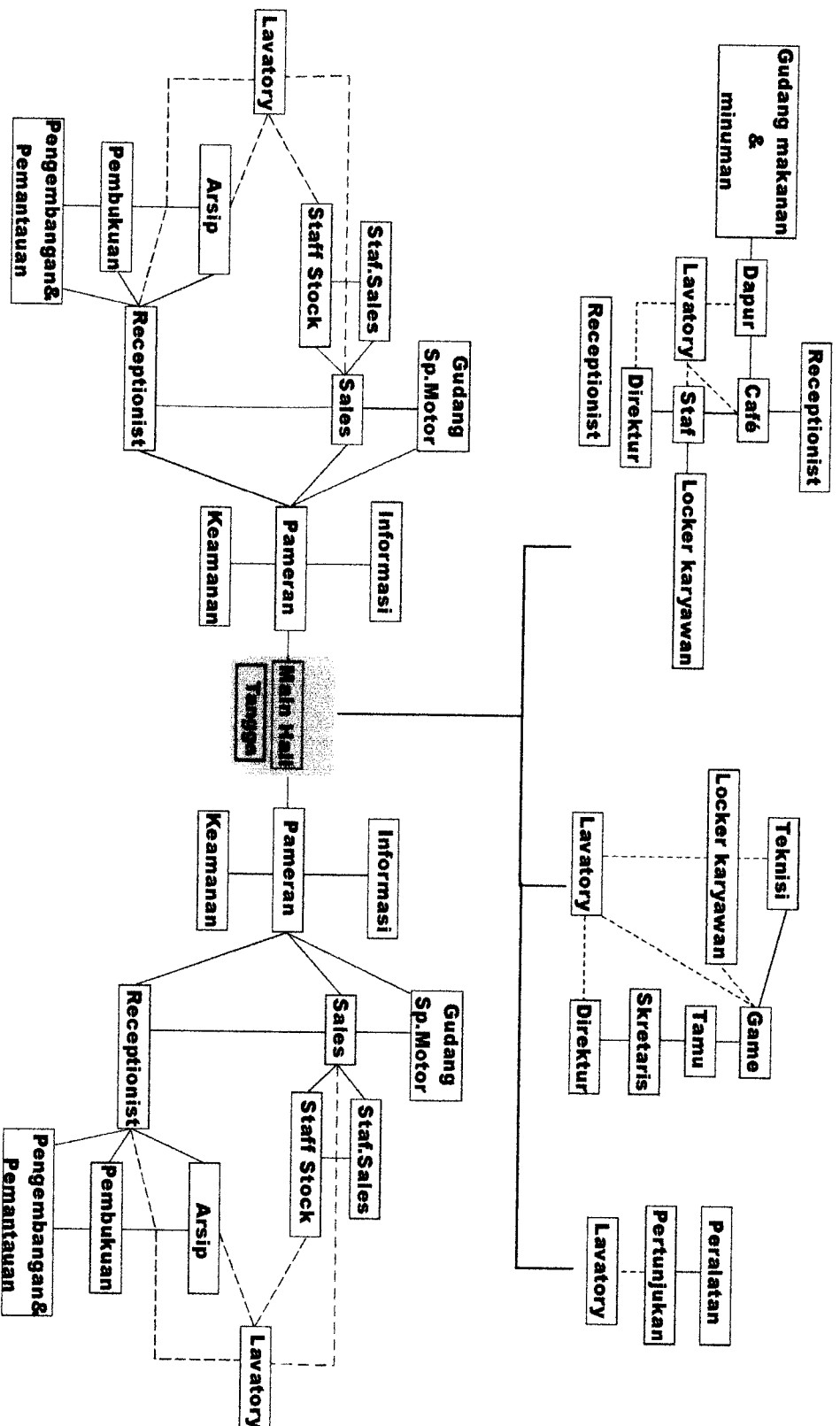
1. Hubungan ruang makro



Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

2. Hubungan ruang mikro 1st floor

133

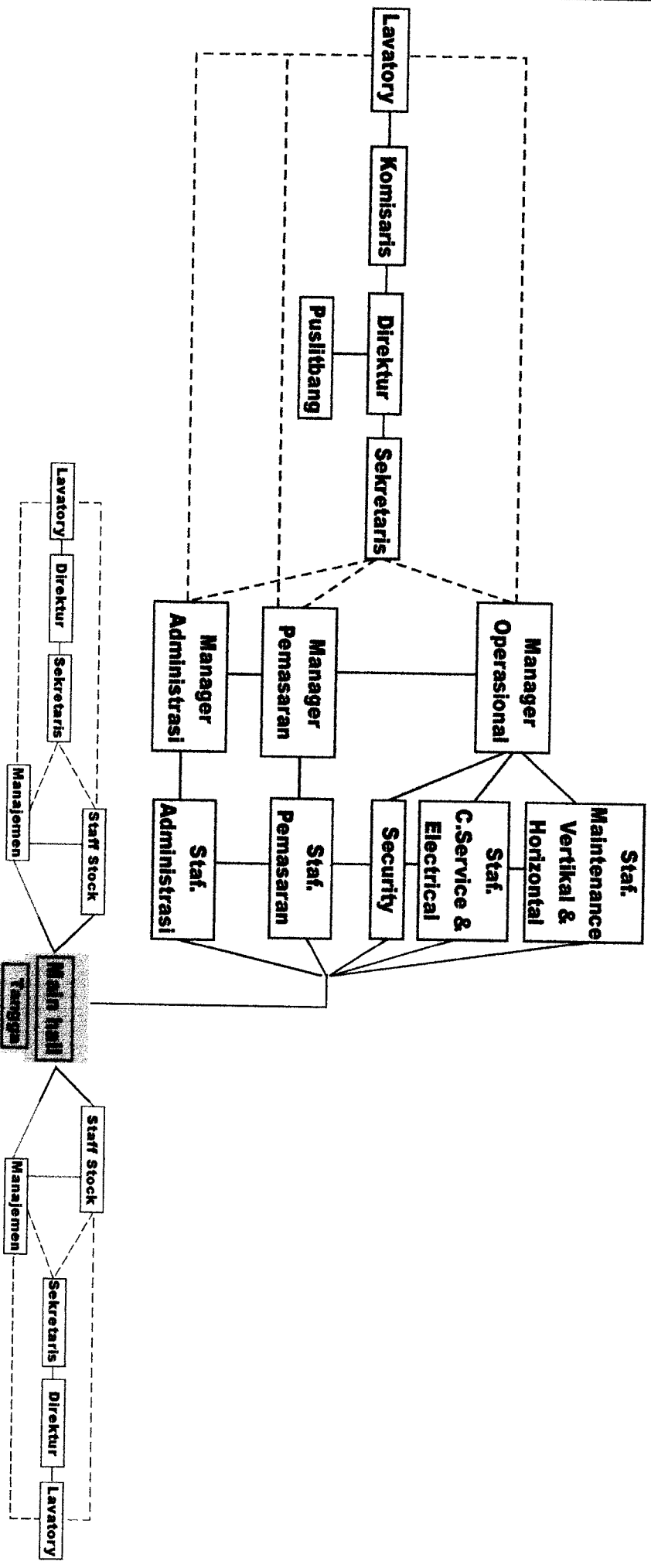


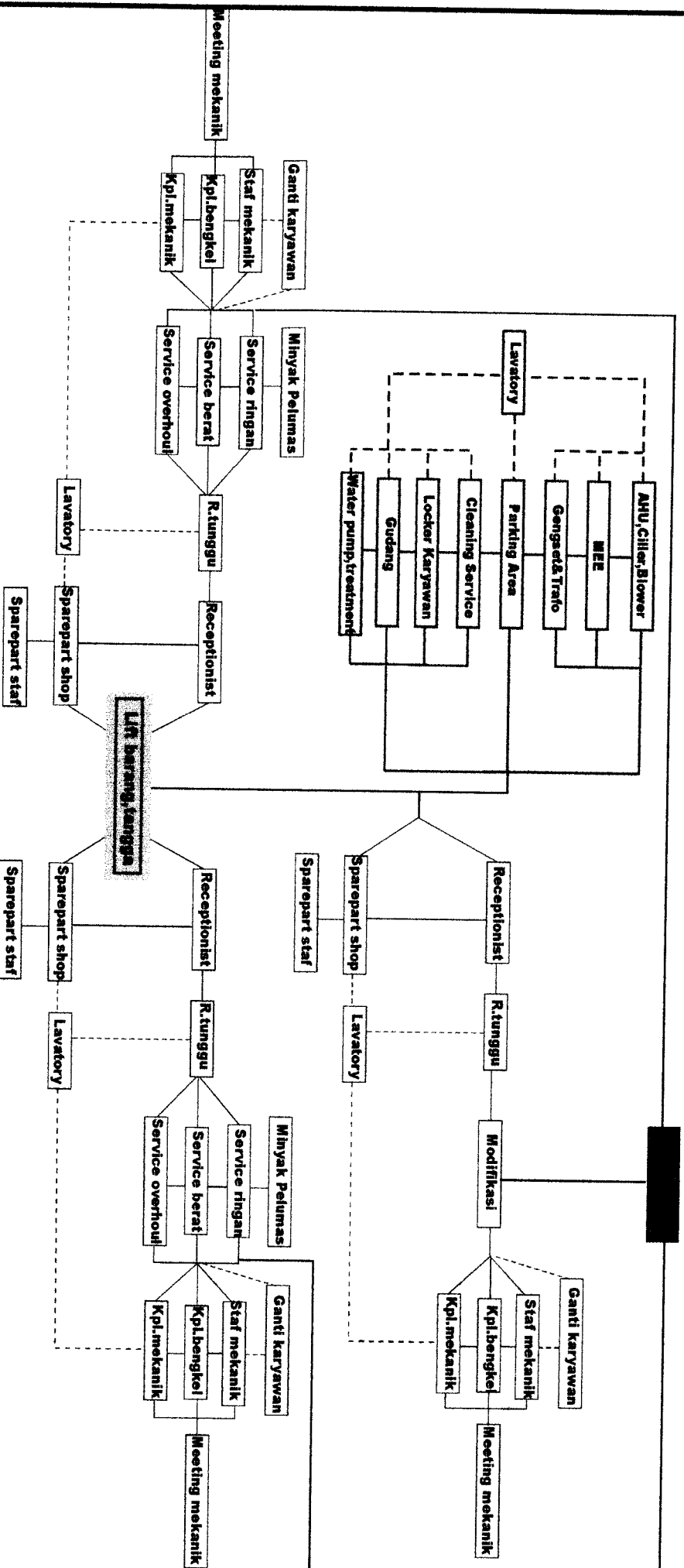
Hubungan erat/langsung
Hubungan kurang erat/
tidak langsung

Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

2. Hubungan ruang mikro 2nd floor

134





– Hubungan erat/langsung

- Hubungan kurang erat/

tidak langsung

4.4. Konsep Dasar Lokasi dan Site

1. Konsep penentuan lokasi dan site

Beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penentuan lokasi dan site Yogyakarta motorcycle center, antara lain :

- Kecukupan lahan
- Tingkat aksesibilitas
- Lingkungan
- Sarana utilitas
- Yang meliputi:

a. Kondisi Site

Site merupakan lahan kosong yang terdapat pepohonan dan perkebunan dan terdapat pemukiman penduduk dan pada site tidak terdapat kontur tanah (flat), site terletak di kawasan industri dan perdagangan dalam skala besar dengan letak bangunan yang strategis

Sebelah barat berbatasan dengan pemukiman penduduk dan UTY

UTY

Jl. Ringroad Utara



Sebelah utara berbatasan dengan Jl. Ringroad dan bangunan/gridung BMB Eksport

BMB EKSPORT



SITE TERPILIH

ASRAMA MMTC

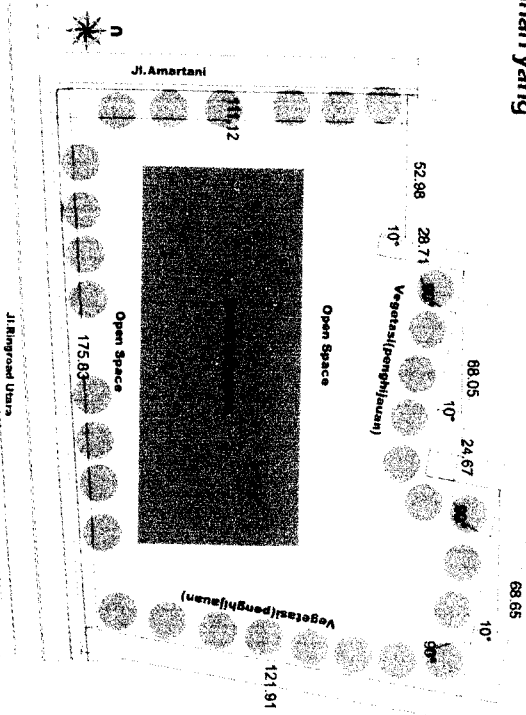
Sebelah selatan berbatasan dengan asrama MMTC dan pemukiman penduduk



Jl. Amartani

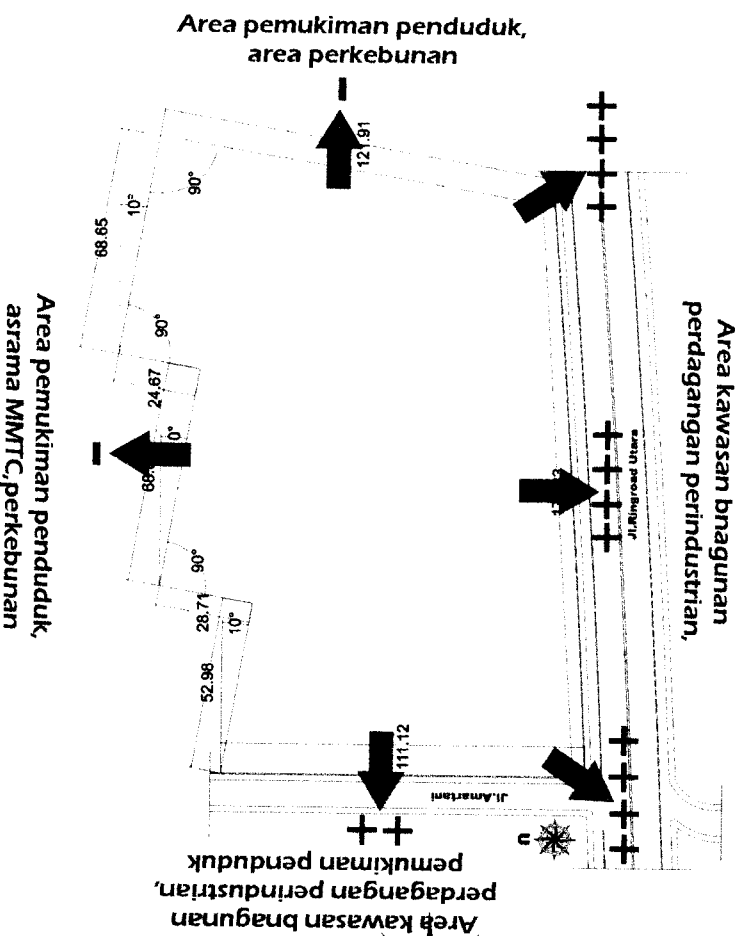
Sebelah timur berbatasan dengan pemukiman penduduk dan kawasan bangunan komersial dan perdagangan

Jl. Magelang



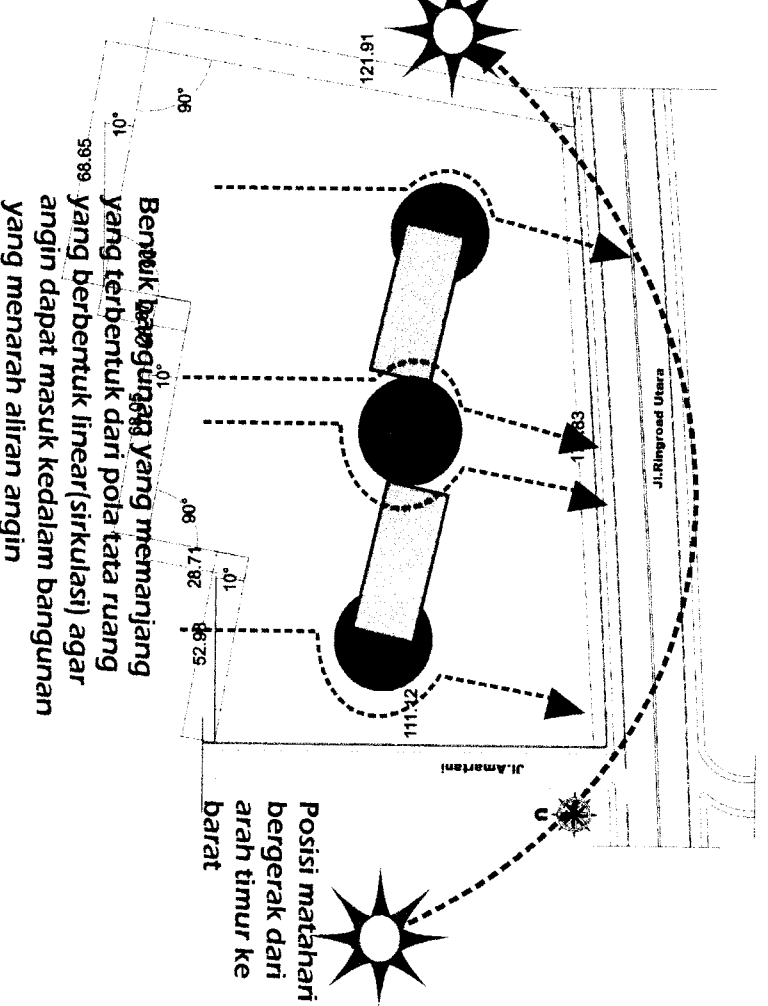
b. View pada site

Untuk penentuan view bangunan Yogyakarta motorcycle center yang mampu mendukung fungsi bangunan, maka dipilih view menghadap Jl. Ringroad Utara yang merupakan pertemuan Jl. Amartani dan Jl. Magelang, view untuk menguatkan citra pada bangunan



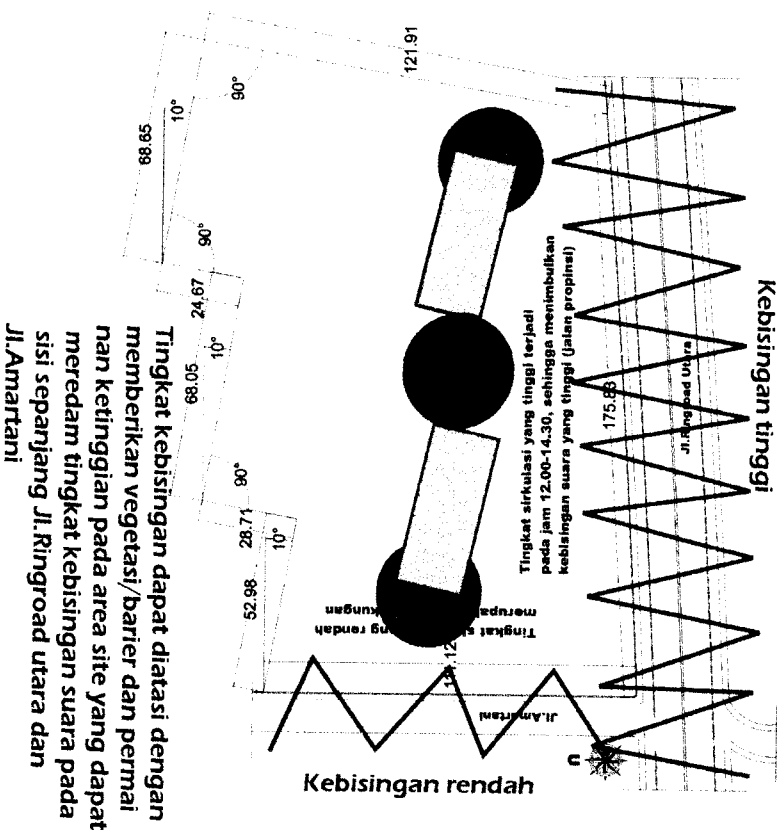
c. Arah matahari dan angin pada site

Posisi matahari bergerak dari arah timur ke barat, sedangkan untuk arah angin bergerak dari arah selatan ke utara, sehingga mempengaruhi bentuk tata massa bangunan yang ada pada site, massa bangunan berbentuk memanjang yang sejajar dengan lintasan matahari yang berfungsi meminimalisasikan panas cahaya matahari terhadap bangunan, dan memberikan pencahayaan alami pada ruang yang ada didalam bangunan.



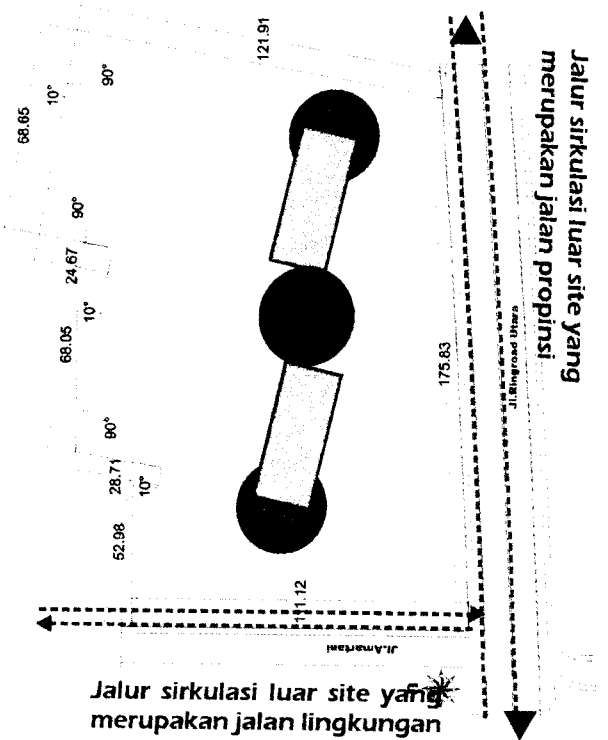
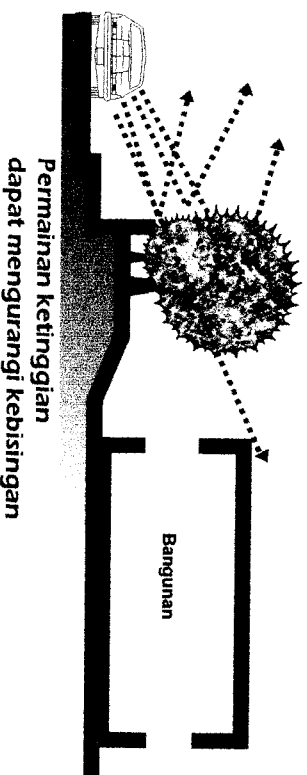
d. Tingkat kebisingan pada site

Pada tingkat kebisingan pada site ada dua kebisingan dengan tingkat yang tinggi pada Jl. Ringroad Utara yang merupakan jalan Propinsi, dan tingkat kebisingan yang rendah pada Jl. Amartani yang merupakan jalan lingkungan, kebisingan puncak terjadi pada jam 12.00-14.30 yang merupakan jam kerja, istirahat dan jam akhir sekolah



e. Sirkulasi pada site

Sirkulasi pada site meliputi jalur sirkulasi luar site yaitu jalan utara (Jl. Ringroad Utara) dan jalur jalan timur (Jl. Amartani) dan jalur sirkulasi pada dalam site/bangunan



Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

4.5. Konsep Zonning Bangunan pada Lokasi dan Site

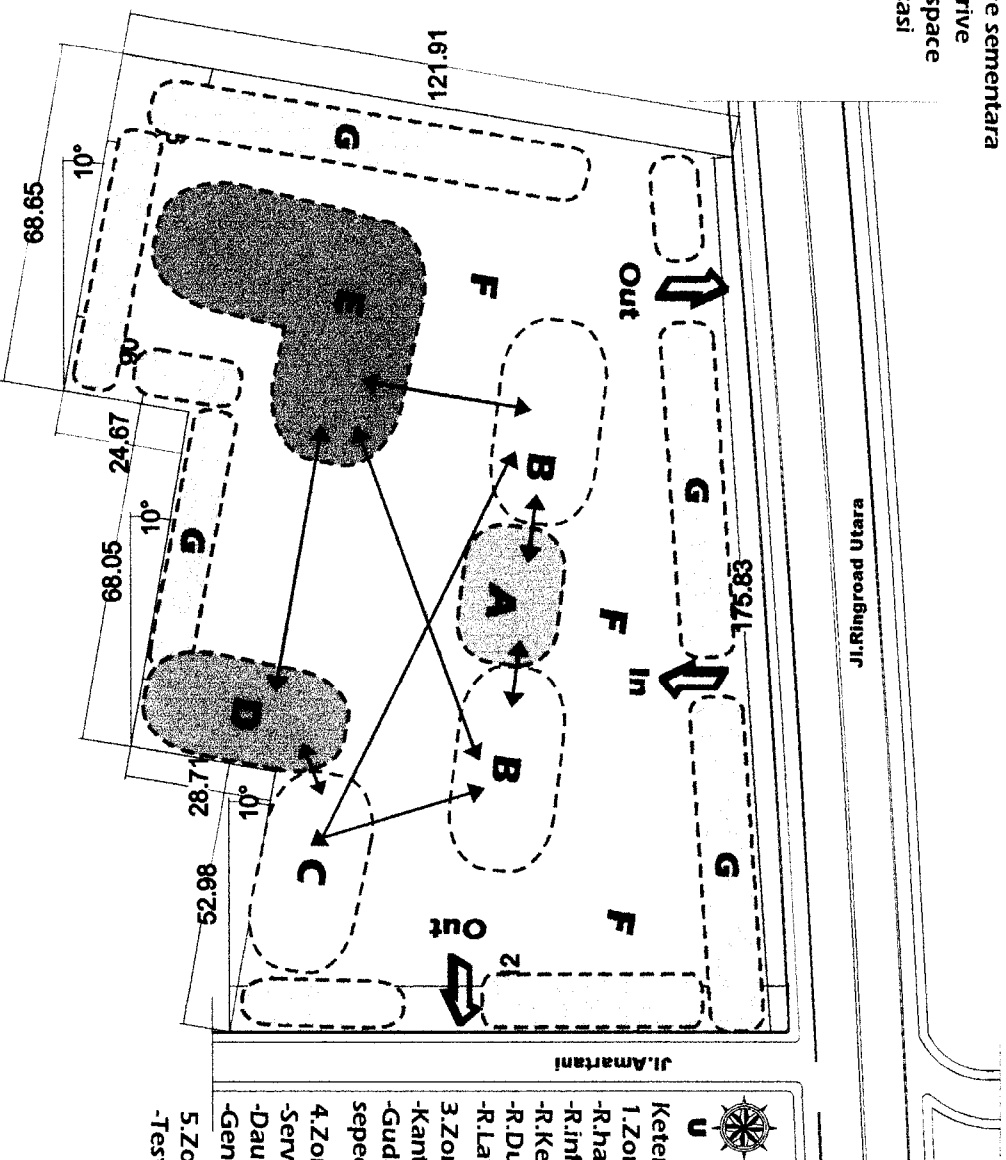
Zonning bangunan pada lokasi dan site dibagi menjadi 9 zonning, diantaranya :

- a. Zona Publik (area parkir, main hall/lobby, cafe, lavatory, dll)
- b. Zona Jual-beli kendaraan sepeda motor/showrooms
- c. Zona penunjang (kantin, stock gudang sepeda motor)
- d. Zona service sementara
- e. Zona test drive
- f. Zona open space
- g. Zona vegetasi

1.5. Konsep Zonning Bangunan pada Lokasi dan

Site Secara Horizontal

1. Zonning lantai 1



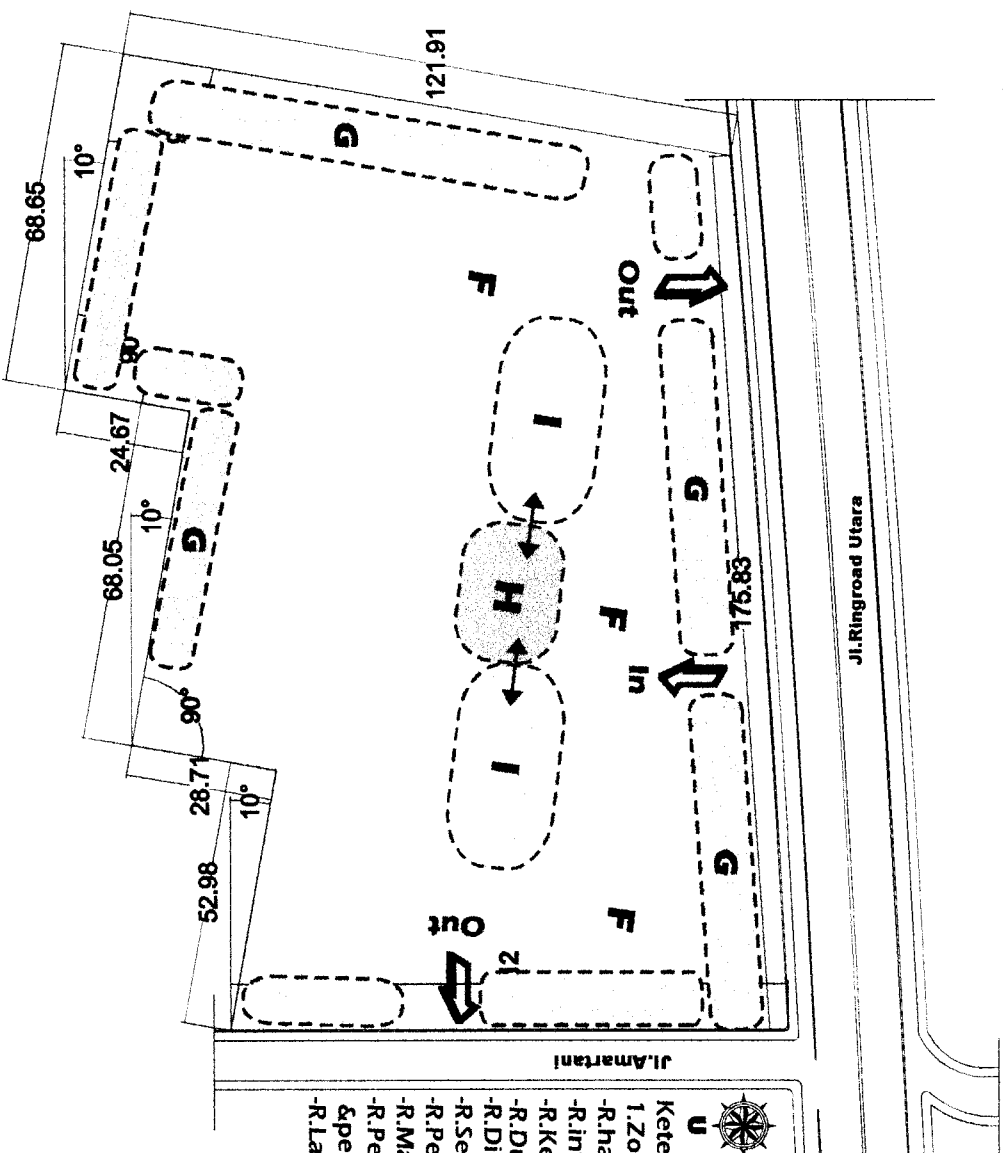
Keterangan

- | | |
|--------------------|----------------------|
| 1. Zona A | 2. Zona B |
| -R.hall/lobby | -R.Promosi/Showrooms |
| -R.informasi | -R.Receptionist |
| -R.Keamanan | -R.Staff stock |
| -R.Duduk | -R.Staff sales |
| -R.Lavatory,dll | -R.Informasi |
| 3. Zona C | -R.Transaksi |
| -Kantin | -R.Pembukuan |
| -Gudang stock | -R.Pengembangan |
| sepeda motor | &pemantauan |
| -R.Lavatory,dll | |
| 4. Zona D | |
| -Service sementara | |
| -Daur ulang limbah | |
| -Gengset | |
| 5. Zona E | 6. Zona F |
| -Test drive | -Open space |

Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

2.Zonning lantai 2

140



Keterangan

1. Zona H

-R.hall/lobby

-R.informasi

-R.Keamanan

-R.Duduk

-R.Direktur

-R.Sekretaris

-R.Pembukuan

-R.Manajemen

-R.Pengembangan

-R.Pemantauan & pemantauan

-R.Lavatory, dll

2. Zona I

-R.Komisaris

-R.Direktur

-R.Puslitbang

-R.Sekretaris

-R.Administrasi

-R.Pemasaran

-R.Pelayanan

-R.Meeting

-R.Peralatan

-R.Teknisi

-R.Cleaning service

-R.Kelektikal

-R.Tamu

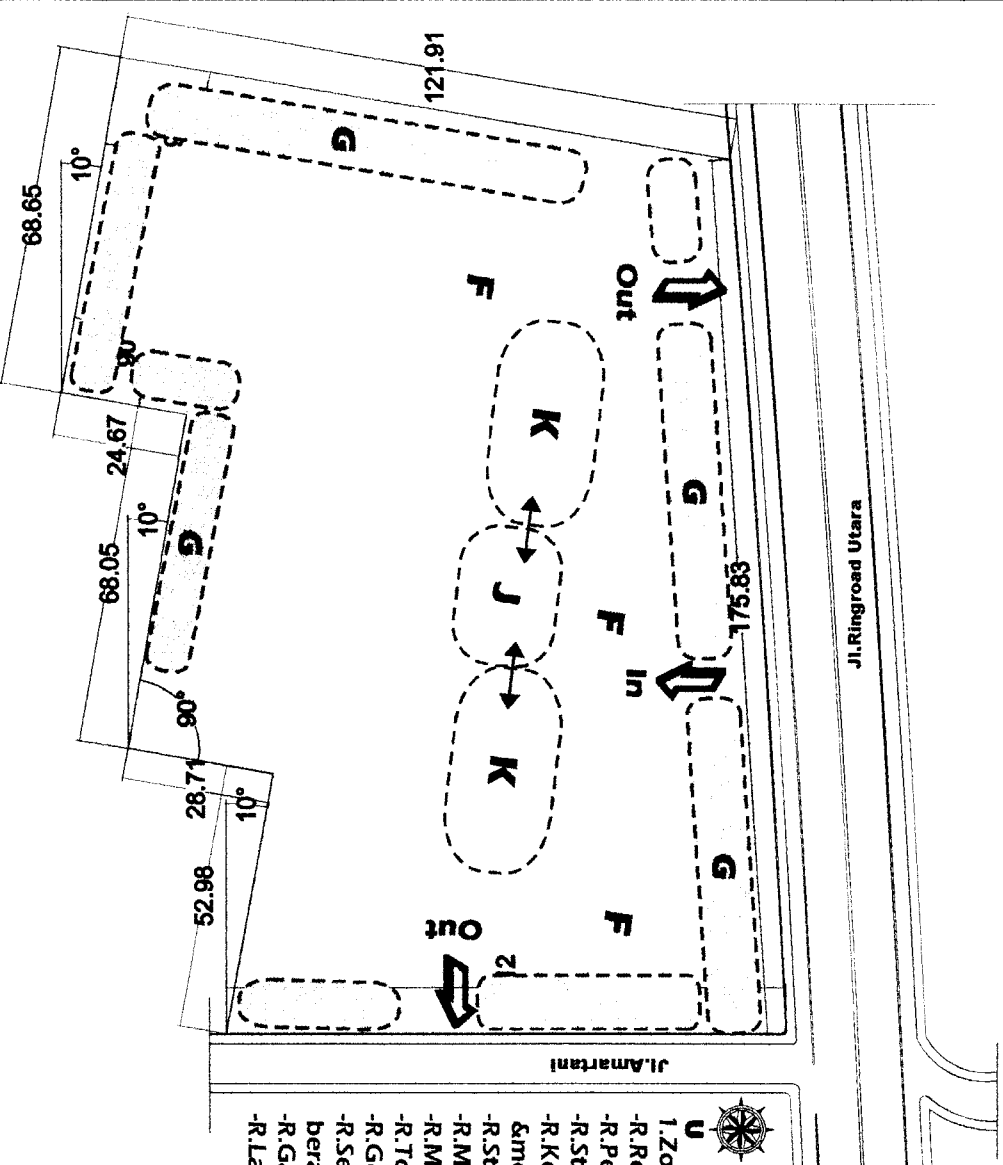
-R.Supervisor

-R.Lavatory, dll

Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

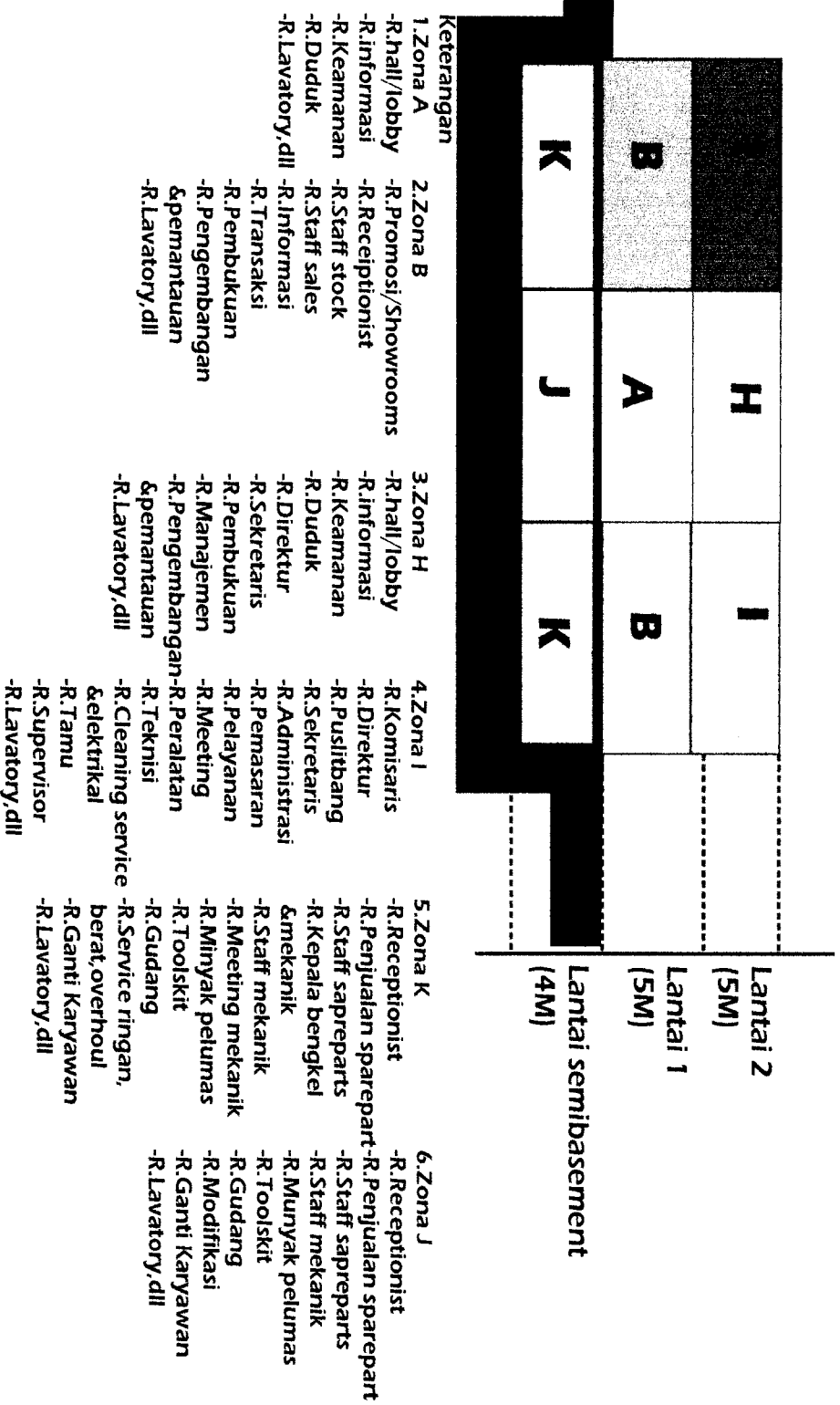
3. Zoning lantai basement

141



- U**
- 1. Zona K
 - R. Receptionist
 - R. Penjualan sparepart
 - R. Staff sapreparts
 - R. Kepala bengkel & mekanik
 - R. Staff mekanik
 - R. Meeting mekanik
 - R. Minyak pelumas
 - R. Toolskit
 - R. Gudang
 - R. Service ringan, berat, overhoul
 - R. Ganti Karyawan
 - R. Lavatory, dll
 - 2. Zona J
 - R. Receptionist
 - R. Penjualan sparepart
 - R. Staff sapreparts
 - R. Staff mekanik
 - R. Minyak pelumas
 - R. Toolskit
 - R. Gudang
 - R. Modifikasi
 - R. Ganti Karyawan
 - R. Lavatory, dll

1.6. Konsep Zonning Bangunan pada Lokasi dan Site Secara Vertikal

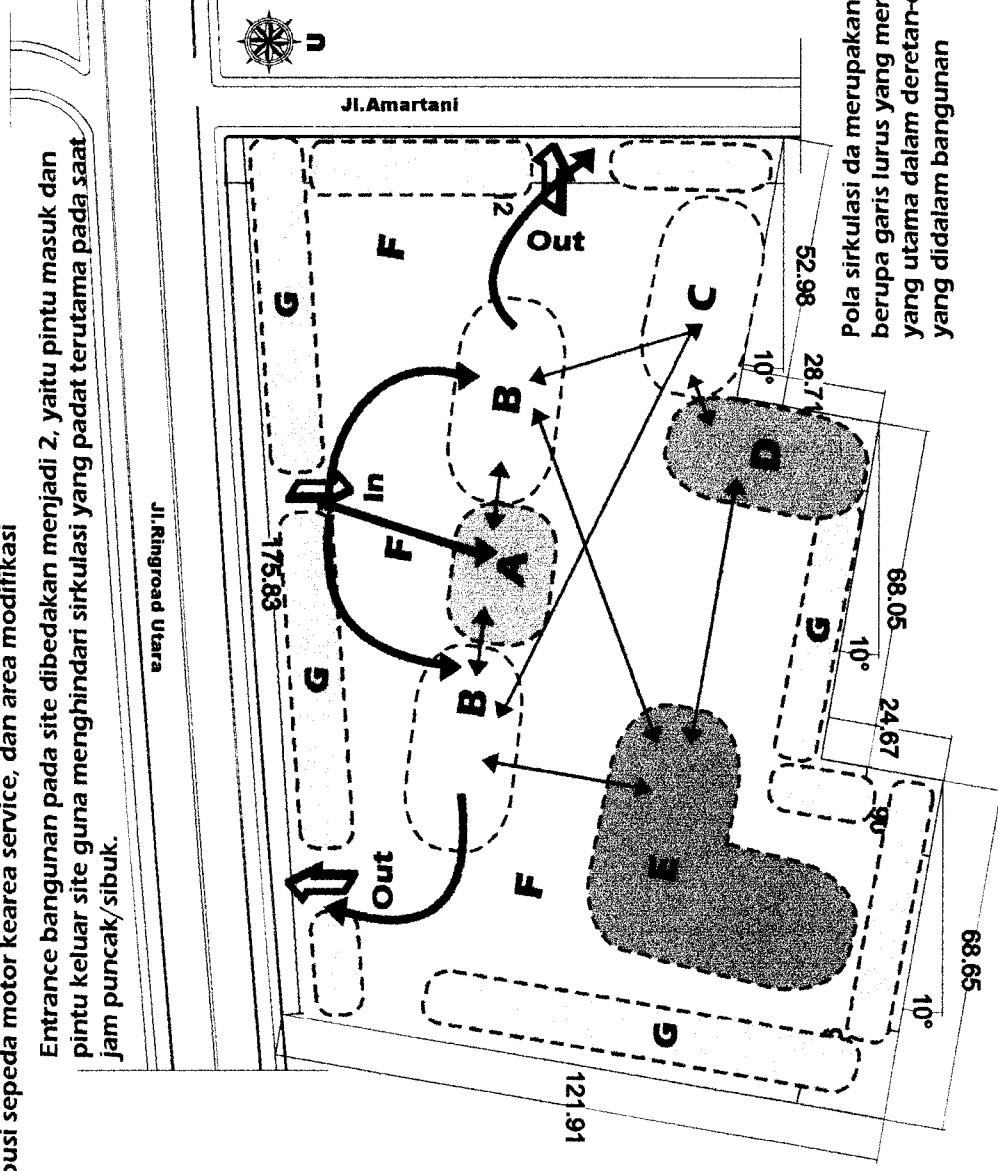


1.7. Konsep Entrance dan Sirkulasi pada Lokasi dan Site

Pada sirkulasi pada site dipisahkan yang berguna untuk menghindari pencapuran aktifitas dalam satu kegiatan, yang meliputi :

- Sirkulasi manusia (pengunjung, penyewa, pengelola bangunan)
- Sirkulasi barang/kendaraan sepeda motor, yang meliputi cakupan distribusi sepeda motor ke area service, dan area modifikasi

Entrance bangunan pada site dibedakan menjadi 2, yaitu pintu masuk dan pintu keluar site guna menghindari sirkulasi yang padat terutama pada saat jam puncak/sibuk.



4.6. Konsep Bentuk dan Citra pada bangunan

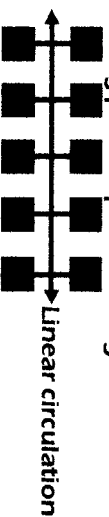
Citra merupakan tampilan atau performa bangunan yang dilihat dan dirasakan yang menunjukkan suatu gambaran/image yang ditangkap oleh seseorang oleh panca inderanya dan gambaran yang terbentuk oleh persepsi pemakai terhadap karakter/fungsi bangunan. Secara umum bangunan yang berfungsi sebagai bangunan komersial memiliki citra yang berupa :

a. Clarity (kejelasan/tegas), Boldness (penonjolan/ciri utama), timacy, Fleksibility (fleksibilitas), Complexity (kompleksitas), Efficiency (efisien), Investive (kebaruan)

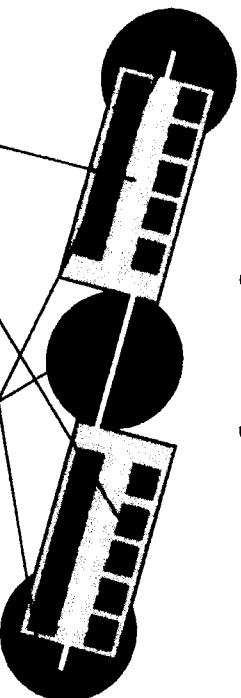
Citra disini mencoba memunculkan karakter/fungsi bangunan sebagai bangunan otomotif (kendaraan sepeda motor) yang terkait dengan unsur teknologi tinggi/hightech pada bangunan yang merupakan ciri utama dari bangunan otomotif (kendaraan sepeda motor)

Organisasi tata ruang bangunan

Pada organisasi tata ruang bangunan menggunakan sirkulasi linear/ yang lurus yang merupakan unsur pengomisir deretan-deretan ruang pada tiap lantai bangunan



sirkulasi linear sebagai garis sumbu yang membentuk deretan tata ruang dalam bangunan

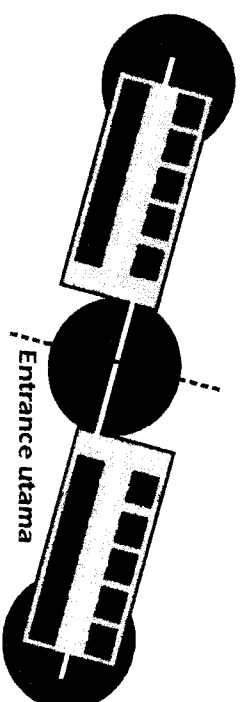


Elemen pemecah sirkulasi

- Lt 1: Hall/lobby, information, cafe, pertunjukan, dll
- Lt 2: Hall/lobby pengelola bangunan, dll
- Lt semi basement : Modifikasi, information, dll
- Lt 1: jual/ beli&showrooms, swalayan spareparts, game center, dll
- Lt 2: Hall/lobby pengelola atpm, dll
- Lt semi basement : Modifikasi, service, information, dll

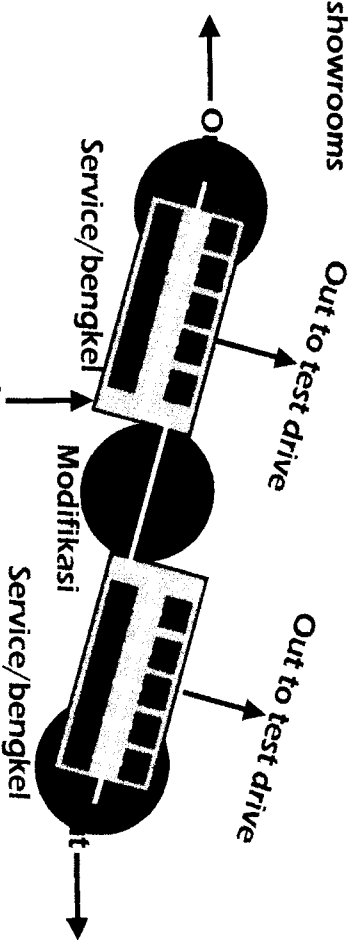
Sirkulasi Ruang

a. Entrance Utama



Entrance utama terletak pada massa central /bagian tengah yang berbentuk lingkaran sebagai penghubung pusat terhadap kegiatan disekitarnya dan memudahkan sirkulasi untuk akses pengunjung

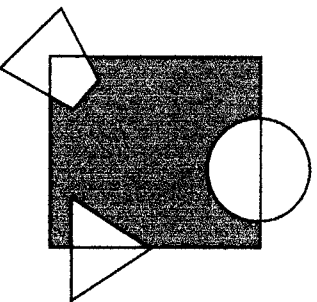
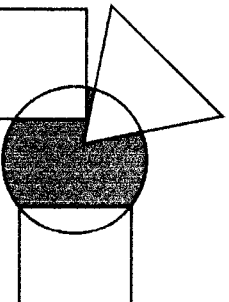
b. R. service, modifikasi showrooms



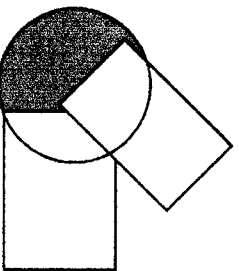
Pada entrance utama ruang jual-beli/showroom terletak dipusat massa bangunan yang terdapat pintu keluar satu, sedangkan pada area service/bengkel dan modifikasi terletak dilantai semi basement dimana terdapat satu pintu masuk dan 2 pintu keluar, dengan penambahan satu pintu keluar ke area test drive bagi mekanik

Organisasi tata masa bangunan

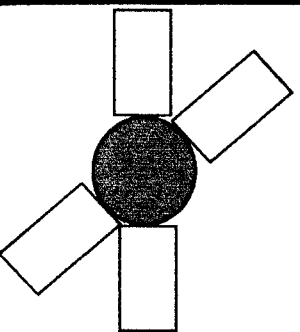
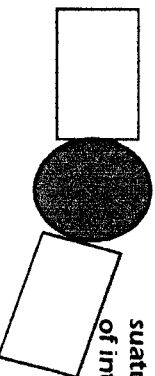
Pada organisasi tata masa bangunan mengambil 3 bentuk jenis organisasi yang digabungkan sehingga membentuk tata masa bangunan



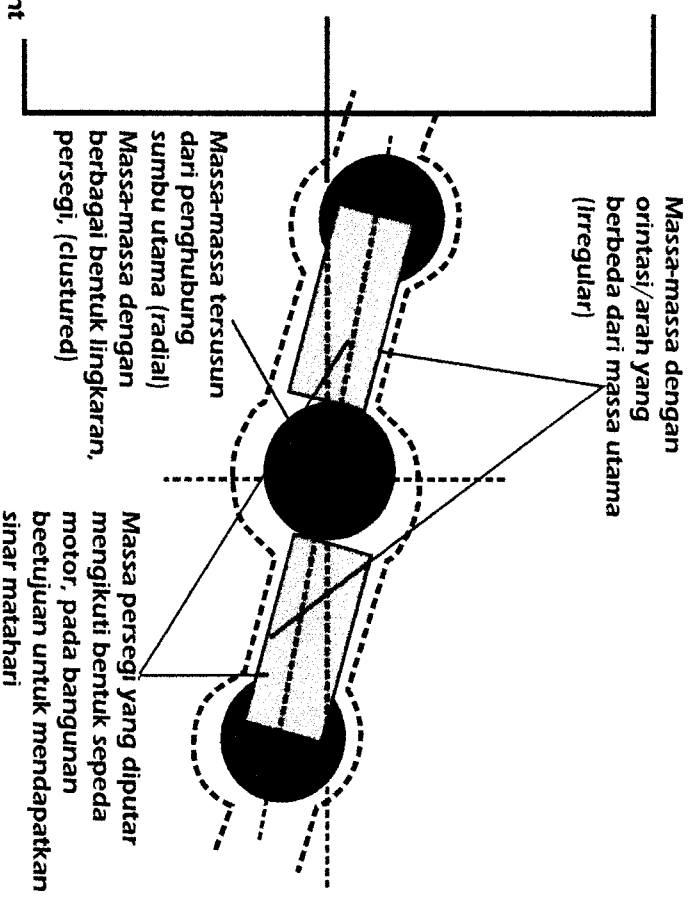
Irregular form
Lebih baik digunakan pada organisasi masa bangunan yang sangat memiliki banyak bentuk, ukuran dan orientasi bangunan



Clustured form
Lebih baik digunakan pada organisasi masa bangunan yang memiliki beda orientasi/arah tata masa bangunan



Radial form
Lebih baik digunakan pada organisasi masa bangunan yang berpusat pada suatu titik masabangunan sebagai point of interest



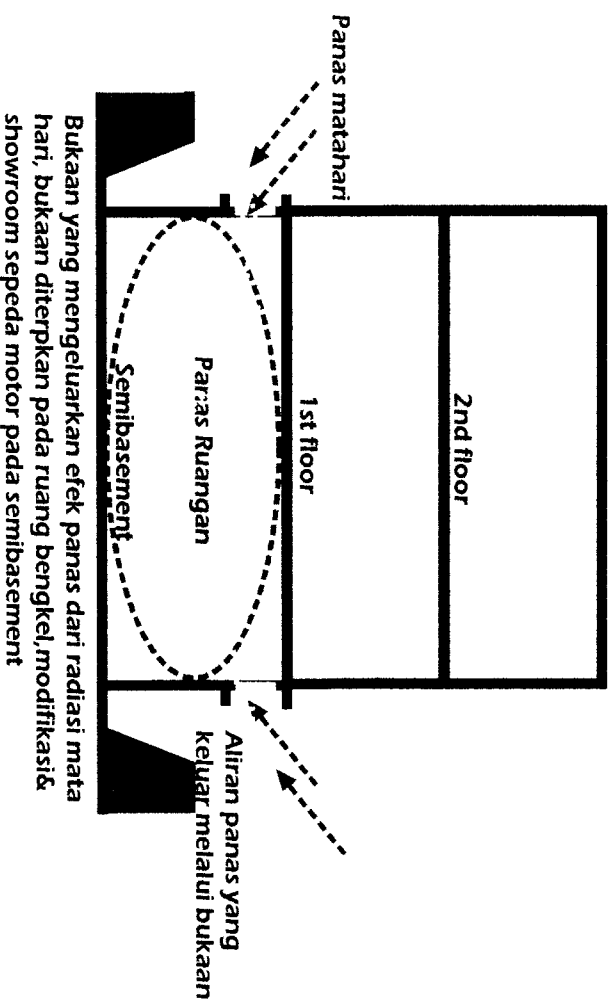
Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

146

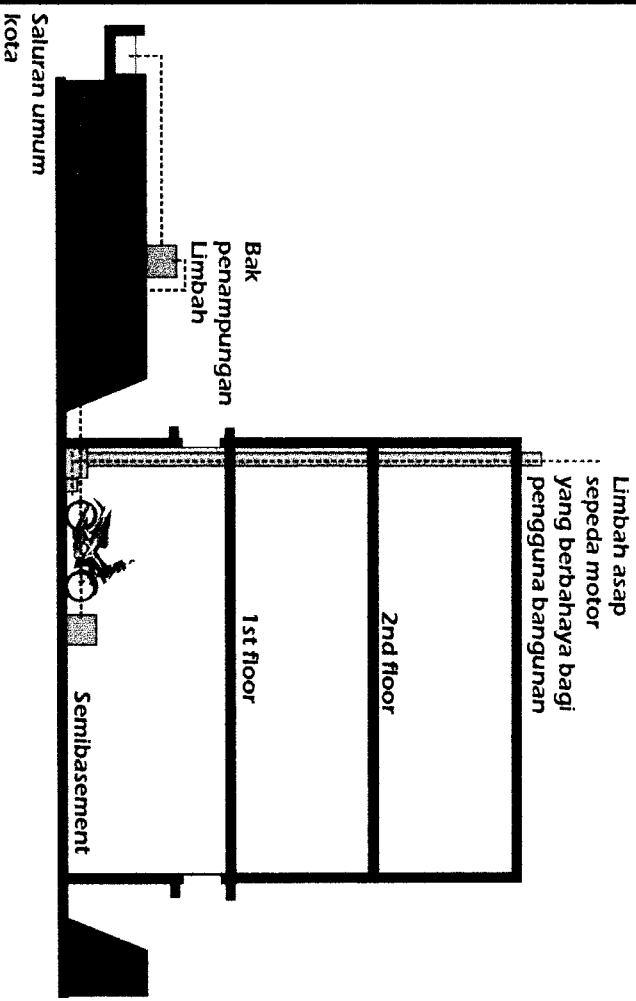
4.7. Konsep Kenyamanan dan Keamanan
Kenyamanan adalah dimana seseorang dalam keadaan nyaman sedangkan keamanan adalah seseorang dalam keadaan aman, faktor keamanan dan kenyamanan dalam desain/style sepeda motor berhubungan dengan pemakai kendaraan dimana produk yang dipakai dapat nyaman dan aman waktu dikendarai

Untuk merespon konsep tersebut bahwa :

-Kenyamanan dalam bergerak/sirkulasi, dimana adanya pembagian zoning pada massa bangunan, yang dibedakan atas sirkulasi manusia, barang, serta kenyamanan dalam pengkondisian udara dan cahaya dalam penggunaan sistem alami dan buatan



-Keamanan dalam bangunan meliputi keadaan struktur bangunan yang dapat berdiri dengan kuat yang mampu menahan gaya beban terhadap isi dalam bangunan, terstruktur sistem perencanaan dalam bangunan yang baik yang meliputi sist. fire protection, pembuangan limbah dari aktifitas bengkel dan modifikasi, dll



4.8. Karakter bangunan dengan citra teknologi tinggi (Hightech)

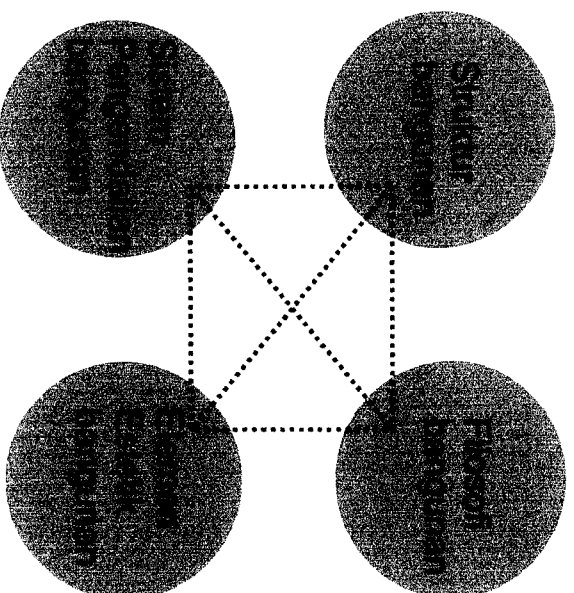
Arsitektur dengan citra hightech merupakan techno artistic dengan menggunakan teknologi fabrikasi lebih besar dan maju dengan banyak menggunakan konstruksi bahan baja, kaca, aluminium, kabel yang ditonjolkan dalam ataupun dalam bangunan.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terbentuknya arsitektur dengan teknologi tinggi (Hightech), diantaranya :

1. Struktur bangunan

Ada beberapa syarat yang dipenuhi dalam struktur bangunan

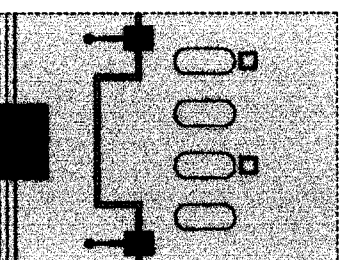
- Keseimbangan
- Kekuatan
- Kegunaan
- Ekonomi
- Estetika



Pada Yogyakarta motorcycle center menggunakan beberapa tipe/macam struktur bangunan yang nantinya dapat terciptanya citra/image hightech, diantaranya :

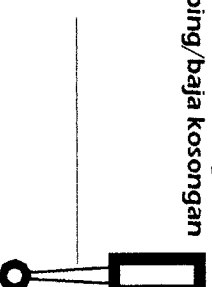
a. Struktur kolom dan balok (post&beam)

Struktur ini menggunakan kolom dan balok yang berbahan dari baja kosongan baik juga dari baloknya dengan btang lebar yang menahan dengan grid 9x7.5m, struktur ini memberikan ketahanan lateral yang lebih baik, dengan struktur yang diekspose pada bangunan.

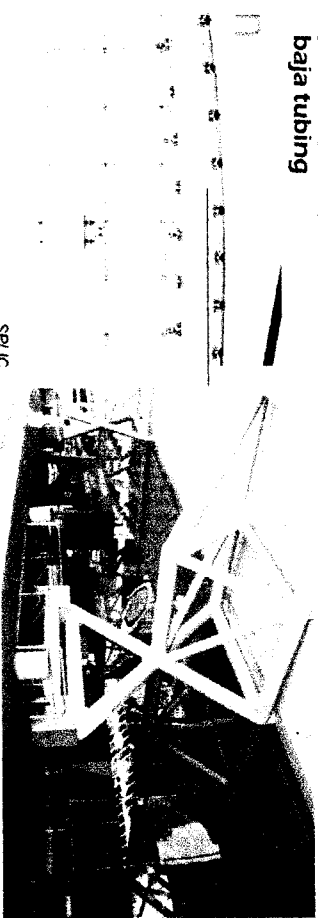


Struktur post&beam dibagi menjadi 2 yaitu :

- Skelaton frame struktur
- struktur rangka yang terdiri dari kolom dan balok yang didukung oleh balok lantai dan rangka atap dan dinding sebagai pengikat.
- pada kolom bangunan menggunakan baja struktural tubing/baja kosongan

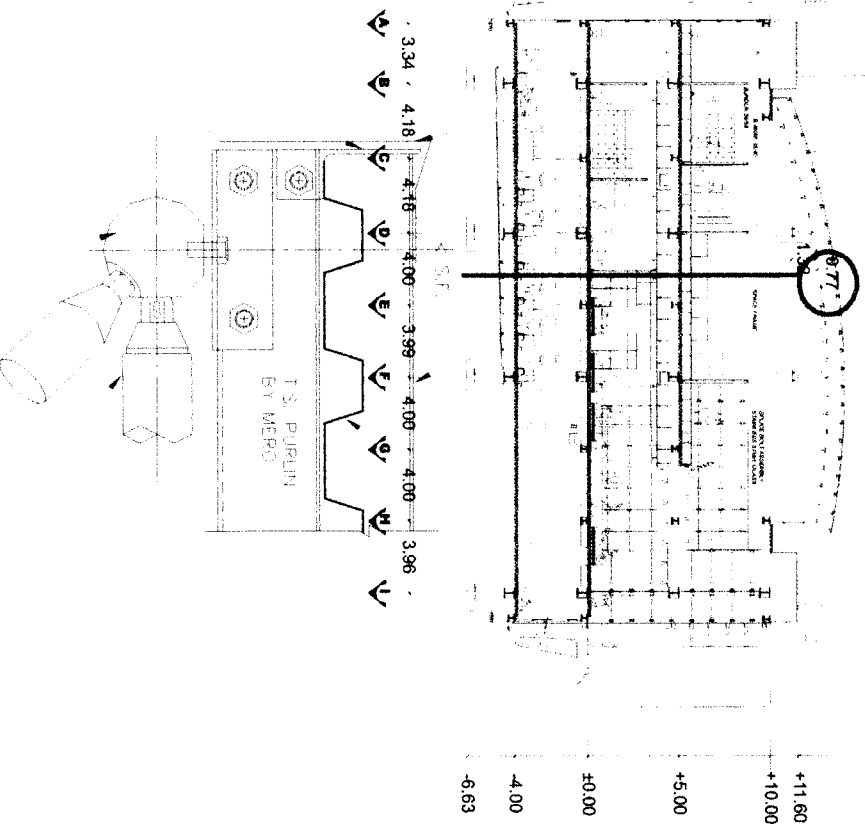


pada atap bangunan menggunakan sistem web joist framing yang berbahan baja tubing



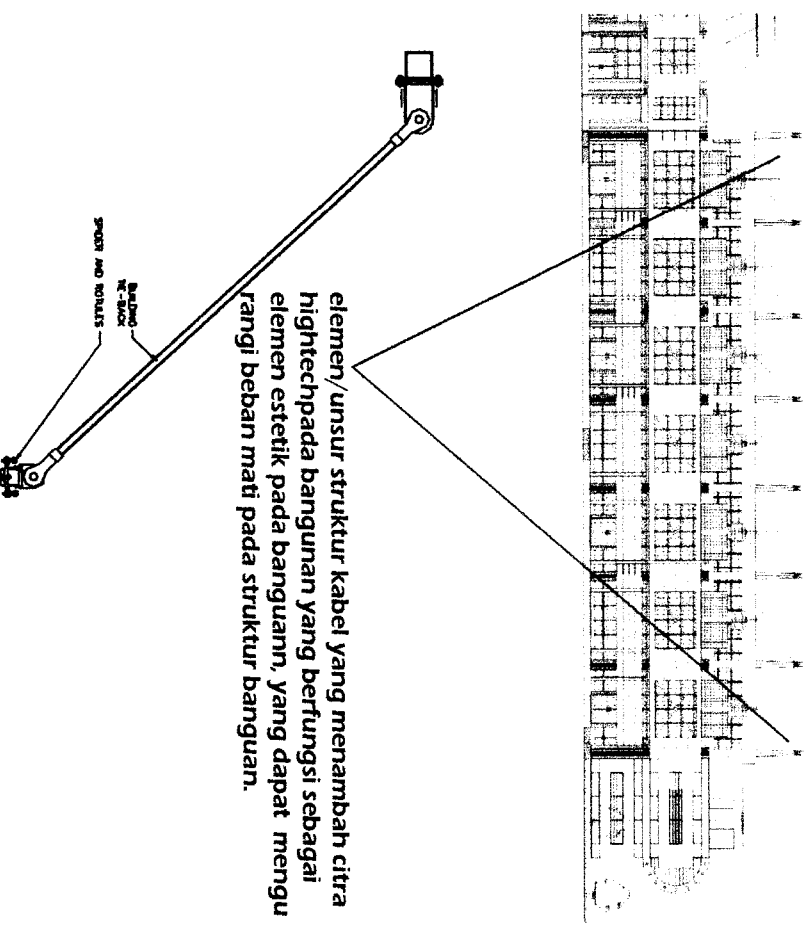
-Panel struktur

struktur yang disusun oleh dinding struktural dan panel horizontal(lantai) untuk struktur lantai1 yogyakarta motorcycle ini menggunakan rising floor dengan ruang tertentu untuk memasukkan penghawaan buatan yang digabungkan menggunakan struktur lantai metal decking



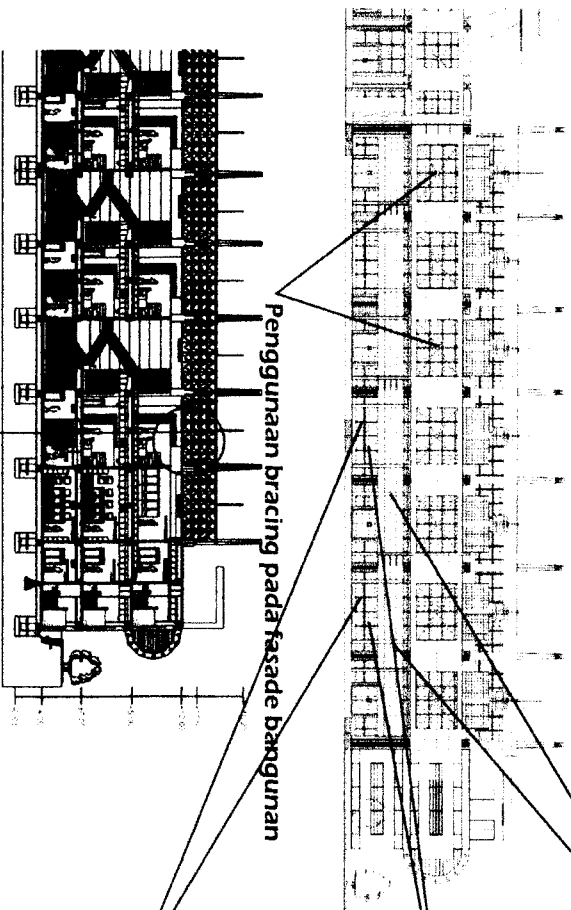
pada atap yang mengunkan struktural tube baja diekspose pada dalam bangunan yang memunculkan image hightech pada bangunan nantinya

b. Struktur kabel
Yang mampu menahan gaya beban, baik dalam maupun luar, pada yogyakarta motorcycle ini mengunkan struktur cable pada penggunaan atap dan pengaku kekuatan kolom pada bangunan yang menambah kekuatan pada strutur bangunan, serta dapat mencegah getaran pada atap bangunan akibat efek dari angin



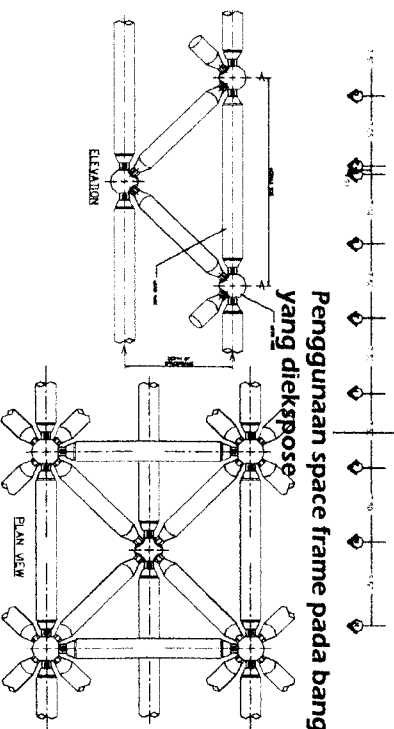
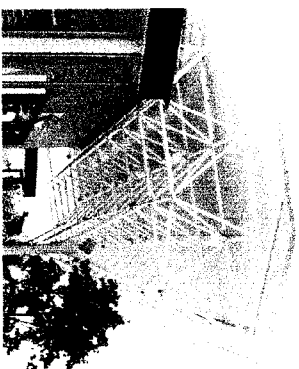
3. Struktur rangka frame teknologi Tinggi Sebagai Konsep

Sistem struktur ini menggunakan kombinasi antara sistem rangka ikatan rangka secara vertikal, hal ini dapat menambah kekakuan pad struktur bangunan. ikatan ini membentuk bidang segitiga. penggunaan frame struktur ini ada 2 pada yogyakarta motorcycle center ini frame pada atap bangunan dan pada pengaku dinding bangunan berupa penggunaan semi bracing pada bangunan



Penggunaan bracing pada fasade bangunan

Penggunaan space frame pada bangunan yang diekspose



Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

2. Material Bangunan

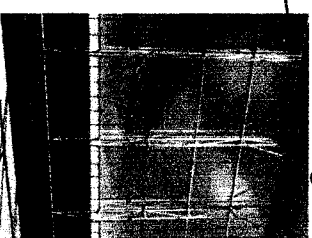
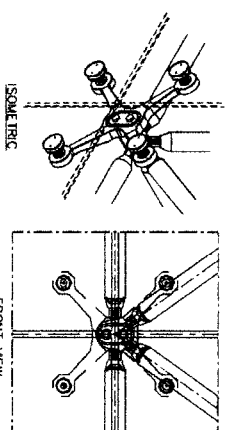
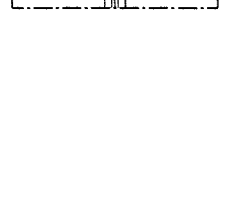
Material/ bahan bangunan memberikan ekspresi dan karakter masing-masing pada citra bangunan. Penggunaan material pada bangunan teknologi tinggi menggunakan bahan dasar yaitu : baja,kaca,aluminium,metal,dll.

a. Baja

pada penggunaan baja diterapkan pada kolom struktur bangunan yang berbentuk tube struktur dan pada kanopi bangunan.

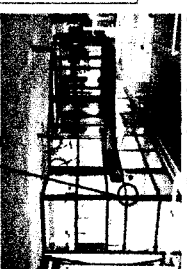
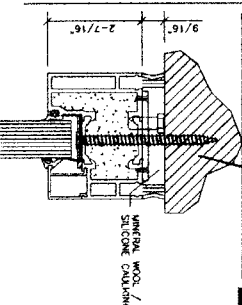
b. Kaca

penggunaan elemen tembus pandang ini menggunakan kaca/glasscurtain wall, yang berfungsi memasukkan cahaya dalam bangunan,khususnya pada ruang sowrooms, yang dikombinasikan dengan spider fitting yang memperkuat kekuatan kaca pada selimut bangunan.

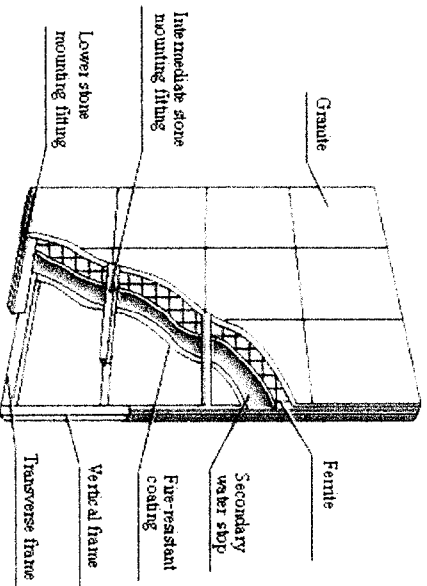


c. Aluminium

Penggunaan bahan aluminium diterapkan pada bahan struktur atap yang merupakan campuran lauminium ,metal dan silikon yang merupakan bahan dengan keringanan , serta penggunaan panel-panel pint dan jendela baik luar dalam bangunan yang mempertimbangkan fleksibilitas ruangan yang dapat diubah layoutnya, yang merupakan ruangan yang terdiri dari retail

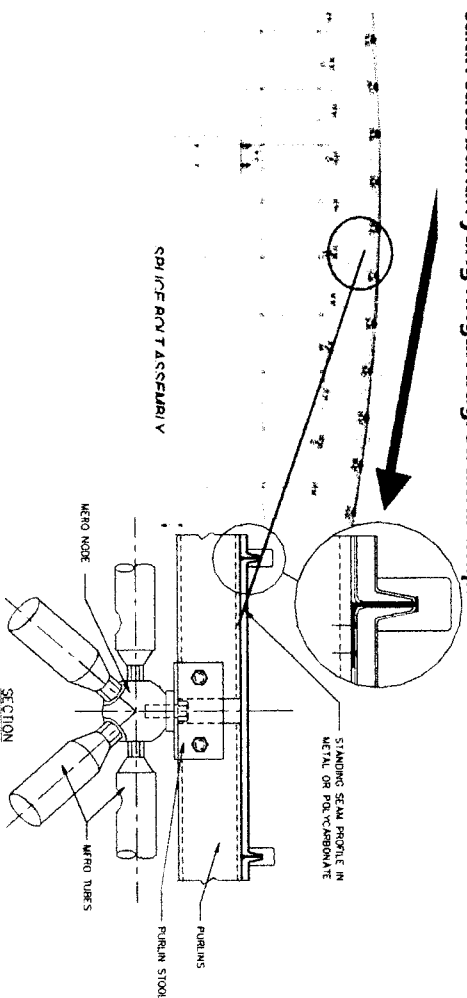


penggunaan aluminium juga diterapkan pada dinding bangunan dengan menggunakan cladding sistem pada bangunan



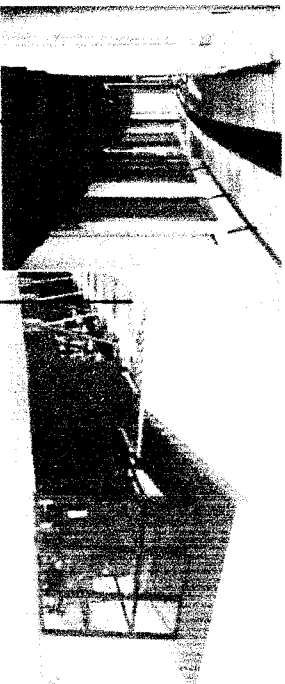
d. Metal

Penggunaan metal diterapkan pada atap bangunan yang merupakan salah satu bahan yang ringan bagi struktur atap.

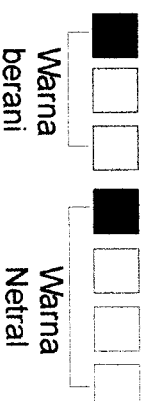


3. Warna bangunan

Warna dalam arsitektur tidak dapat diabaikan karena setiap bahan bangunan mempunyai warna. Peranan warna dalam arsitektur dapat dipakai memperkuat bentuk dan citra pada bangunan, warna dapat memberikan ekspresi kepada pikiran atau jiwa manusia yang melihat dan merasakannya, pada bangunan teknologi tinggi(hightech) penggunaan warna sangat mempengaruhi bentuk dan citra pada bangunan penggunaan warna yang berani dan netral lebih dominan pada bangunan hightech.

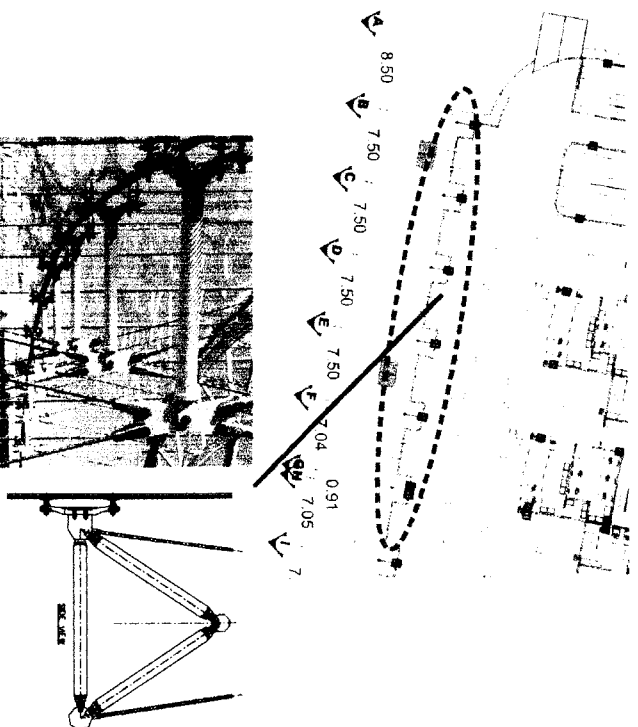


Penggunaan elemen warnainterior/eksterior yang mempertegas fungsi bangunan tersebut, warna dalam bangunan berfungsi sebagai point of interest pada bangunan, dengan memilih warna yang kaitannya dengan bangunan otomotif (sepeda motor) dan warna modern hightech, yang berupa warna-warna berani dan netral



4.9. Konsep tata ruang dalam bangunan

a. Ruang pameran/showroom jual beli sepeda motor untuk memberikan kesan ringan pada bangunan dalam tata ruang bangunan, fasade dirancang kesan pandang, sekaligus memberikan daya tarik pengunjung dengan penggunaan glass curtain wal dengan elspose rangka struktur kaca berupa penggunaan panel frame dan spider fitting, sebagai unsur pembentukan elemen/unsur estetik pada citra bangunan khususnya unsur bangunan hightech

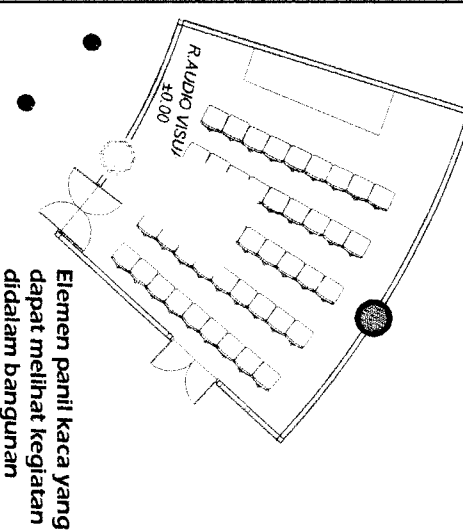


Penggunaan dan pemanfaatan teknologi tinggi dan fleksibilitas pada bangunan dapat terlihat dengan mengekspose struktur dalam bangunan yang ditunjang peralatan peralatan modern :

- penggunaan panel kaca agar aktifitas ruangan dapat terlihat
- penggunaan lampu sorot pada media pameran dan bangunan
- penggunaan layar monitor komputer sebagai media promosi produk

b. Ruang pertunjukan

pada ruang pertunjukan film diberikan kesan terbuka, dengan memberikan material dinding yang transparan seperti panel-panel kaca, fungsinya agar dapat dilihat dari luar ruangan, serta memberikan reflected sound dalam persyaratan akustik ruang dan mengekspose kolom-kolom baja yang terdapat dalam bangunan.



c. Ruang café

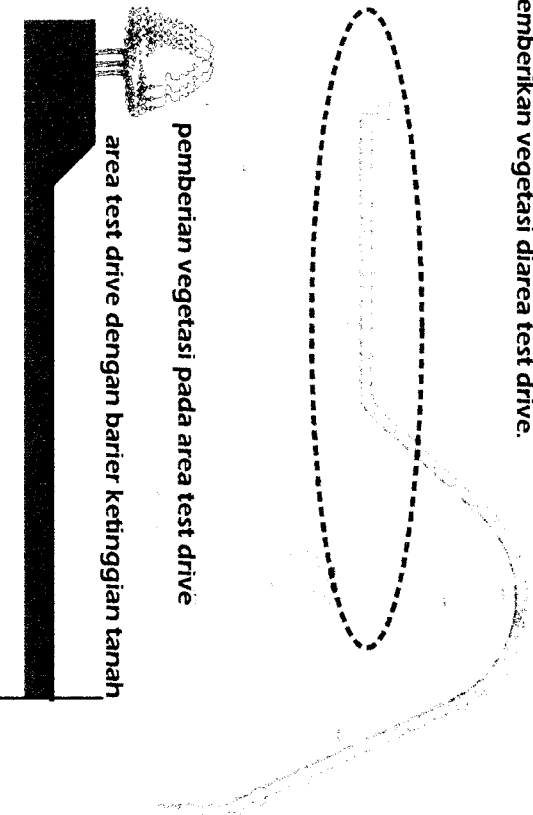
pada ruang café sama halnya diberikan kesan terbuka, dengan memberikan material dinding yang transparan seperti panel-panel kaca, fungsinya agar dapat dilihat dari luar ruangan, dengan menggunakan unsur material-material furniture yang berwarna perak dan pemberian lampu-lampu sorot sebagai daya tarik ruang dan mengekspose balok-balok frame pada struktur bangunan

d. Ruang game center

pada ruang game center sama halnya diberikan kesan terbuka, dengan memberikan material dinding yang transparan seperti panel-panel kaca, fungsinya agar dapat dilihat dari luar ruangan, dengan menggunakan unsur material-material furniture yang berwarna perak dan pemberian lampu-lampu sorot sebagai daya tarik ruang serta penataan sound system yang baik

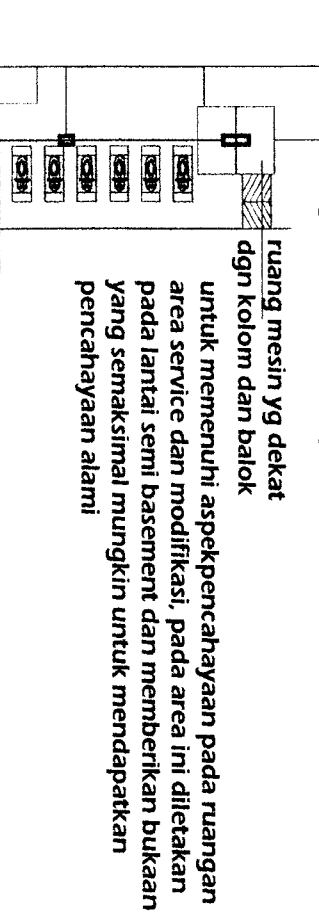
e. Area test drive

Pada ruang uji coba test drive sepeda motor menimbulkan dampak kebisingan, teknik yang digunakan untuk menangkal kebisingan tersebut yaitu membuat area ini lebih rendah dibandingkan dengan area site bangunan utama/dgn sistem cut dan memberikan vegetasi di area test drive.



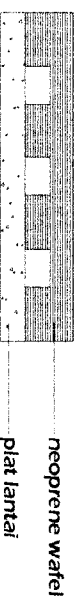
f. Area service & modifikasi

Pada area service dan modifikasi menimbulkan getaran yang diakibatkan oleh kegiatan tersebut dan penggunaan mesin seperti kompressor dan mesin penghisap asap sepeda motor pada exhaust fan untuk mengantisipasi hal tersebut dilakukan :
- meletakkan ruang mesin dekan dengan kolom dan balok agar mengurangi getaran

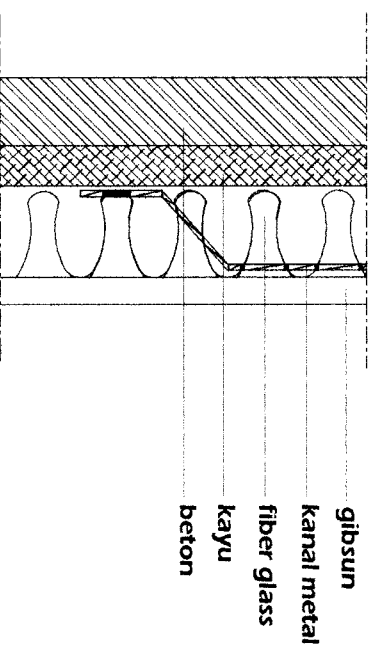


-memberikan isolasi getaran pada lantai, dinding dan plafon pada ruang tersebut, seperti :

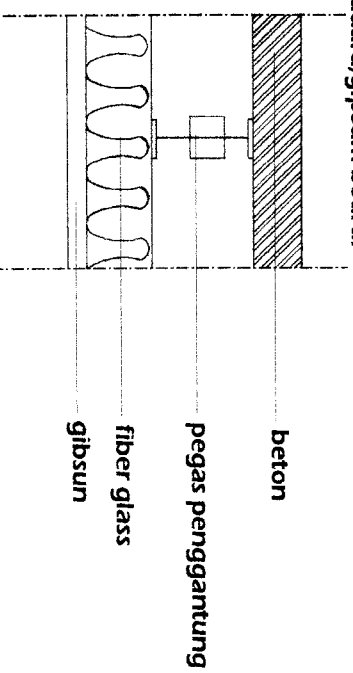
a. Lantai penggunaan neoprene wafel atau ribbed, fiber glass, pegas baja (steel spring)



b. Dinding penggunaan bahan metal pelenting, fiber glass, gipsun pada dinding



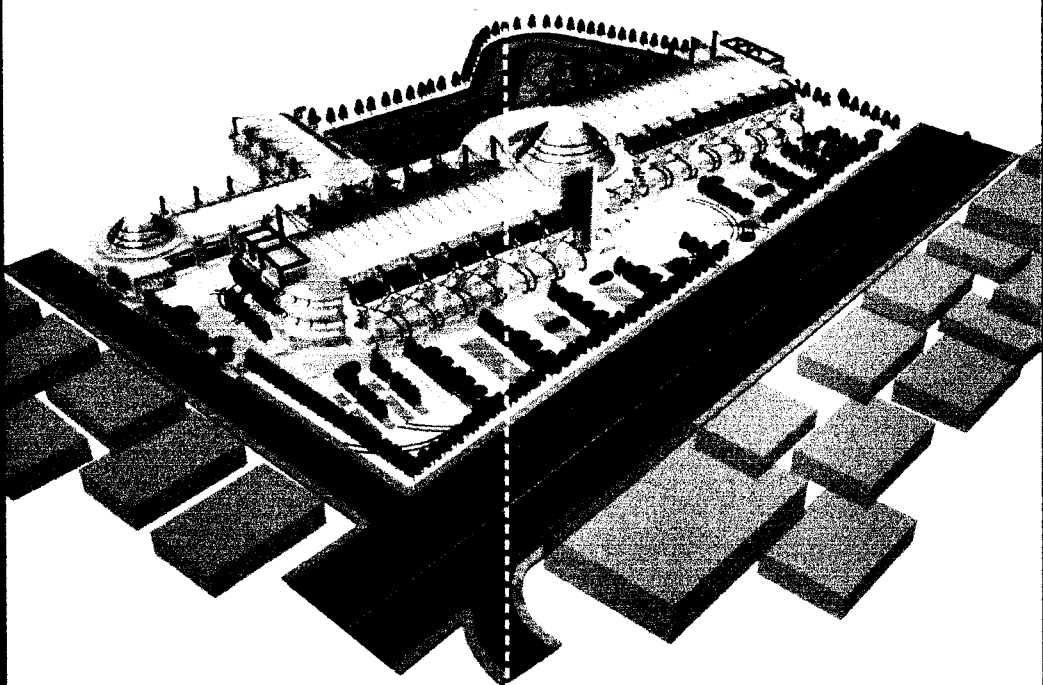
b. Plafon penggunaan bahan pegas pengantung, fiber glass/insulasi rongga udara, gipsun board.



Yogyakarta

Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar
Pembentukan Pada Elemen Estetik Pada Citra Bangunan

BAB V PENGEMBANGAN RANCANGAN



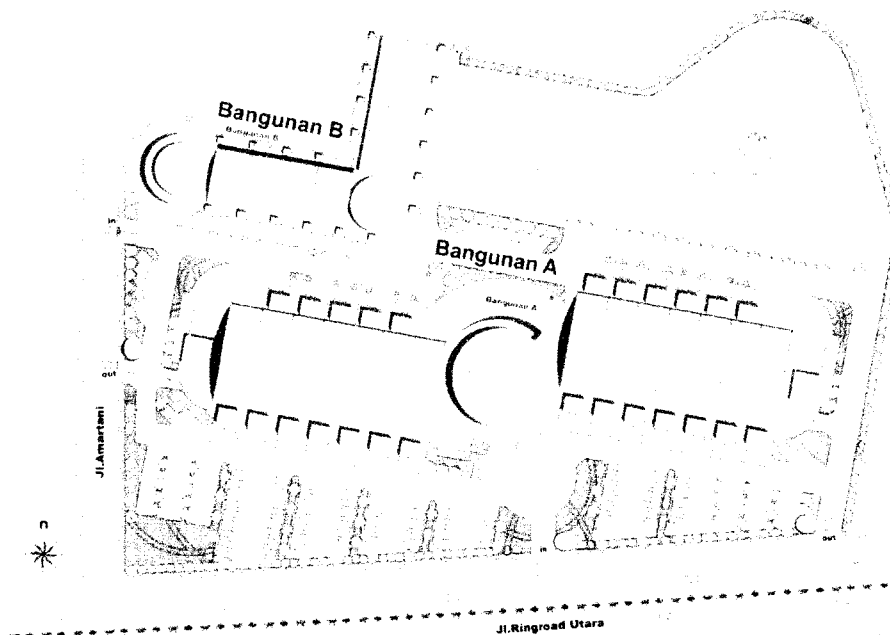
5.2. Hasil Perancangan

5.2.1. Situasi Bangunan

Pada situasi terlihat 2 gubahan massa antara massa yang memiliki fungsi sebagai tempat kegiatan utama (Bangunan A) Yogyakarta Motorcycle Center (showroom, swalayan penjualan sparepart, dll) dan bangunan pendukung kegiatan utama (Bangunan B) (gudang stock sepeda motor, service sementara, kantin, dll), serta area test drive sepeda motor yang di rotasi 10° dengan alasan untuk mendapatkan sudut pandang dari luar site kedalam site.

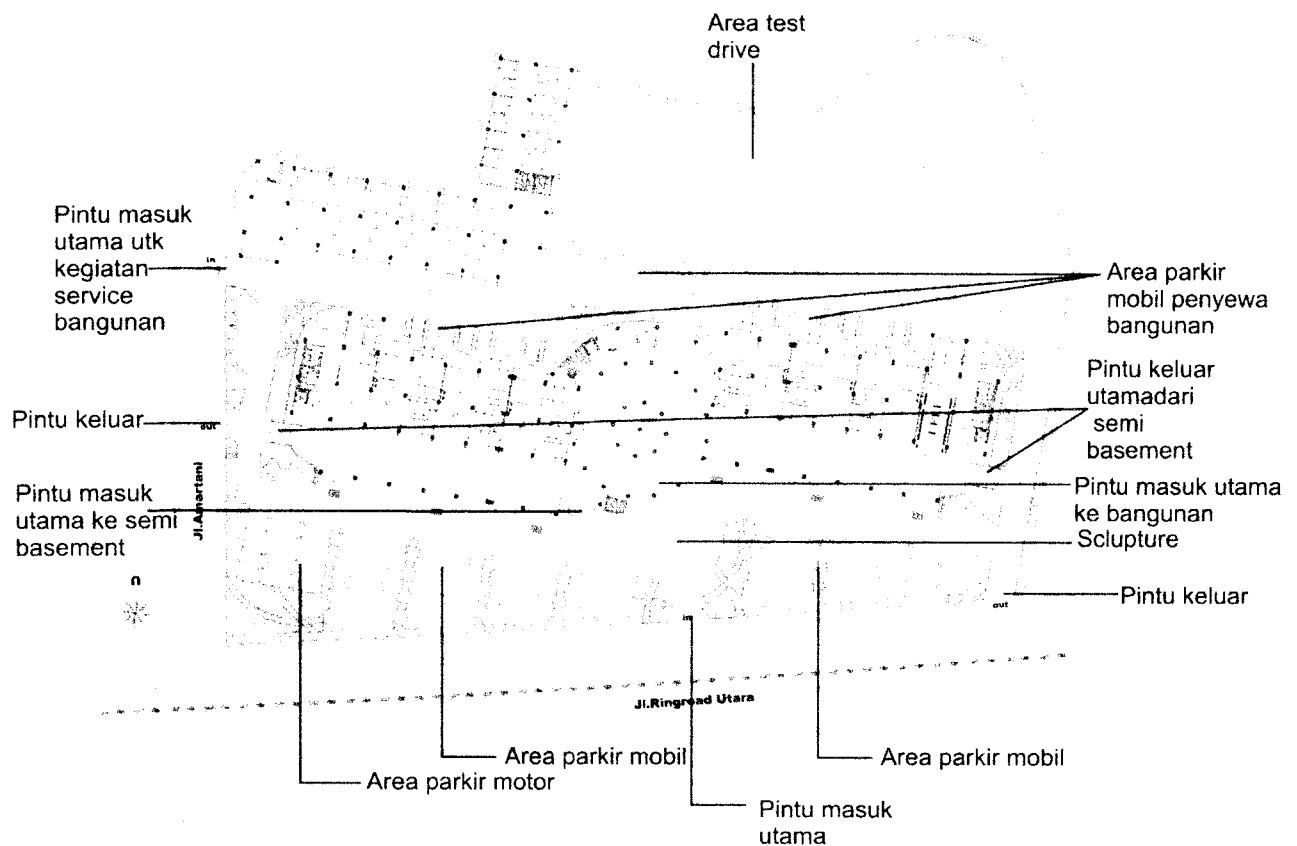
Pengolahan fasad potensial dengan menggunakan ekspose struktur, material, dan warna bangunan dapat dilihat dari Jl. Ringroad Utara. Hal ini juga sebagai pertimbangan untuk memperkuat elemen estetika dari unsur teknologi tinggi dan ada yang digunakan sebagai tempat pemasangan iklan.

Untuk atap bangunan menggunakan bahan VM Zinc yang dapat mereduksi panas seminimal mungkin, pada bagian depan, samping, belakang atap bangunan menggunakan panel kaca, untuk memasukkan cahaya sinar matahari kedalam bangunan.



Gambar 10.7
Gambar: Situasi
Sumber : Dokumen Pribadi

5.2.2. Site Plan Bangunan



Gambar 10.8
Gambar: Siteplan
Sumber : Dokumen Pribadi

Luas site : ±25.862 m2

Luas site yang terbangun :

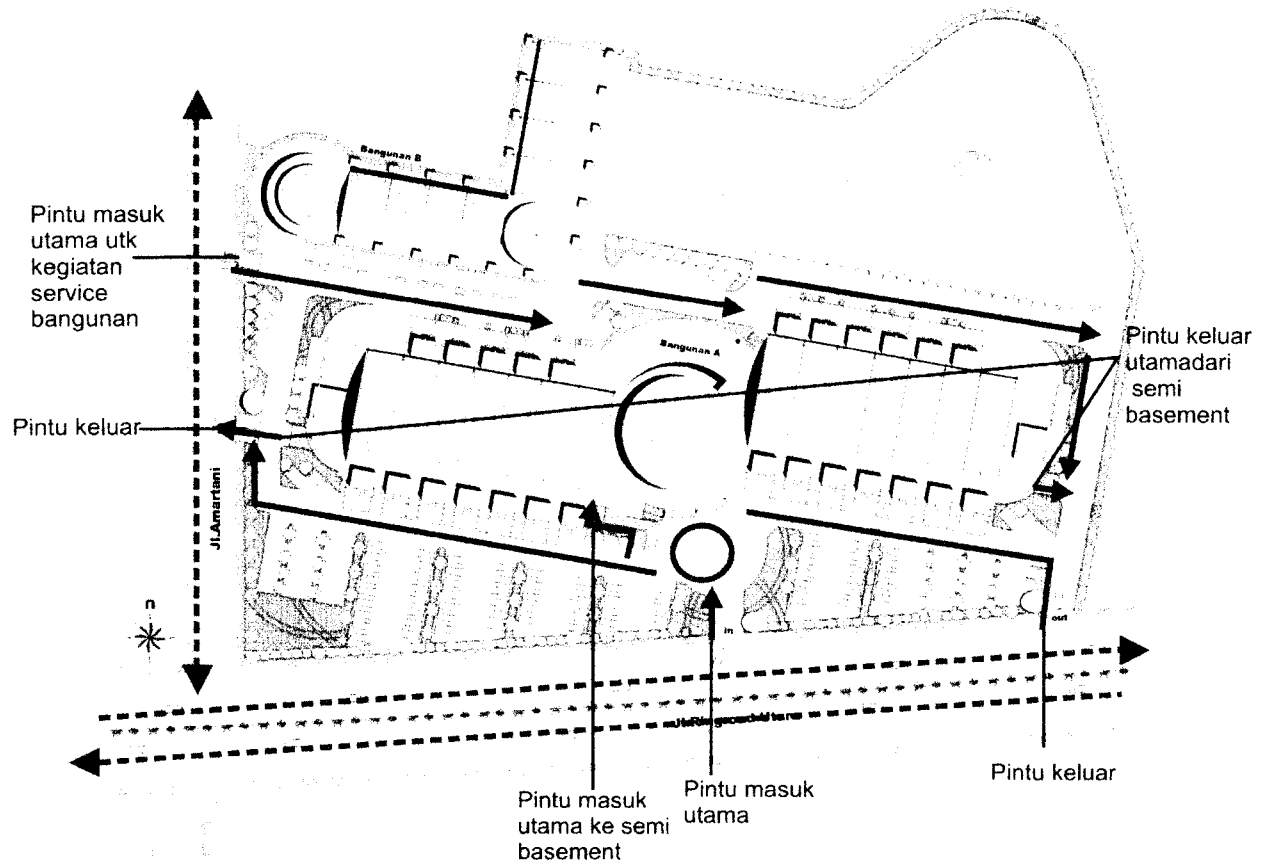
BC :60%

Area parkir mobil : -95 mobil

Area parkir motor : -160 motor

BC bangunan yang dipilih yang terkecil 60-80% dikarenakan alasan penambahan area parkir out door. Sebagian site yang terbangun lebih besar dari rencananya karena adanya fasilitas area untuk test drive sepeda motor.

5.2.3. Sirkulasi Bangunan



Gambar 10.9
Gambar Situasi
Sumber : Dokumen Pribadi

Sirkulasi pada tapak terbagi antara pemakai kendaraan bermotor, mobil, pejalan kaki dan aktifitas service bangunan.

a. Untuk kendaraan motor dan mobil, yaitu:

- Masuk langsung dari site sebelah utara, dan keluar dari sisi barat dan timur secara memutar.
- Keluar dari semibasement lalu melewati entrance keluar dari sisi barat(Jl.Ringroad Utara) dan timur (Jl.Amartani)

b. Untuk pejalan kaki

- Disediakan pedestrian dengan pintu masuk sebelah utara.

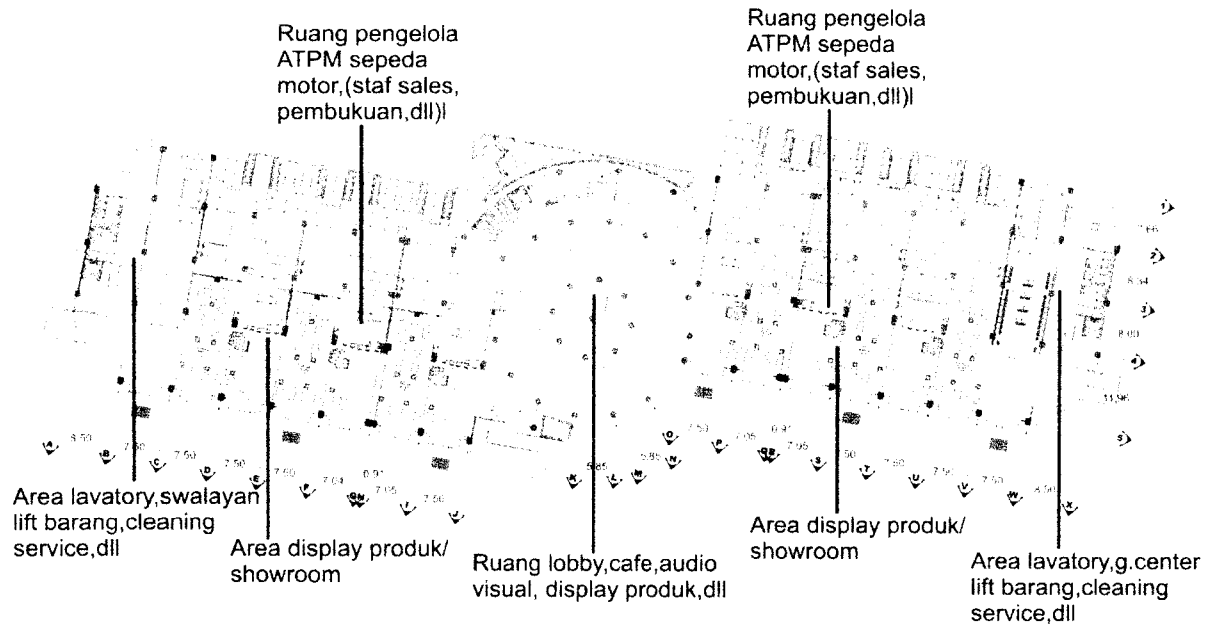
b. Untuk aktifitas service

- Masuk kendaraan sebelah timur (Jl.Amartani) yang diposisikan dibelakang bangunan utama dan untuk pintu keluar sebelah barat.

5.2.4. Denah Bangunan

a. Bangunan utama (Bangunan A)

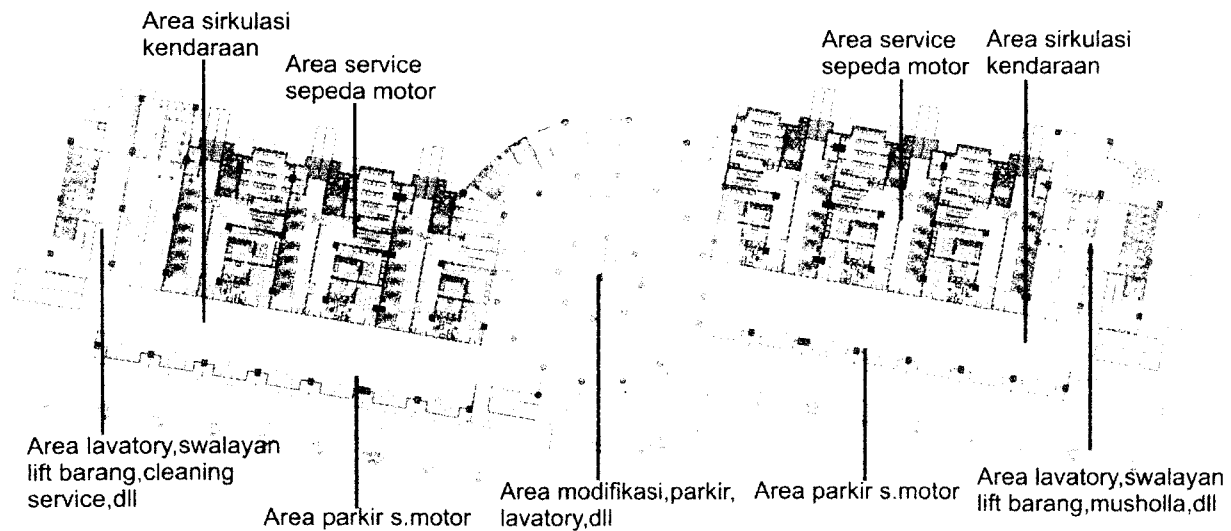
- Denah ground floor



Gambar 11.0
Gambar Ground floor (bangunan A)
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada denah ground floor terdapat pintu masuk utama yang dibagi menjadi 3, area tengah bangunan dan samping kiri dan kanan bangunan, yang mempermudah akses ke ruang showroom tiap-tiap ATPM yang ada bangunan, pada pintu masuk pengunjung langsung dapat melihat kendaraan sepeda motor yang dipajang pada area display produk, karena pada area ini material dinding menggunakan material kaca tembus pandang 2 layer (stainless glass). Pada lantai ground floor terdapat kantor pengelola ATPM sepeda motor, dan adanya fasilitas swalayan penjualan sparepart dan asesoris kendaraan sepeda motor, serta ruang penunjang bangunan berupa café, game center, dan ruang pertunjukan audio visual.

- Denah semi basement



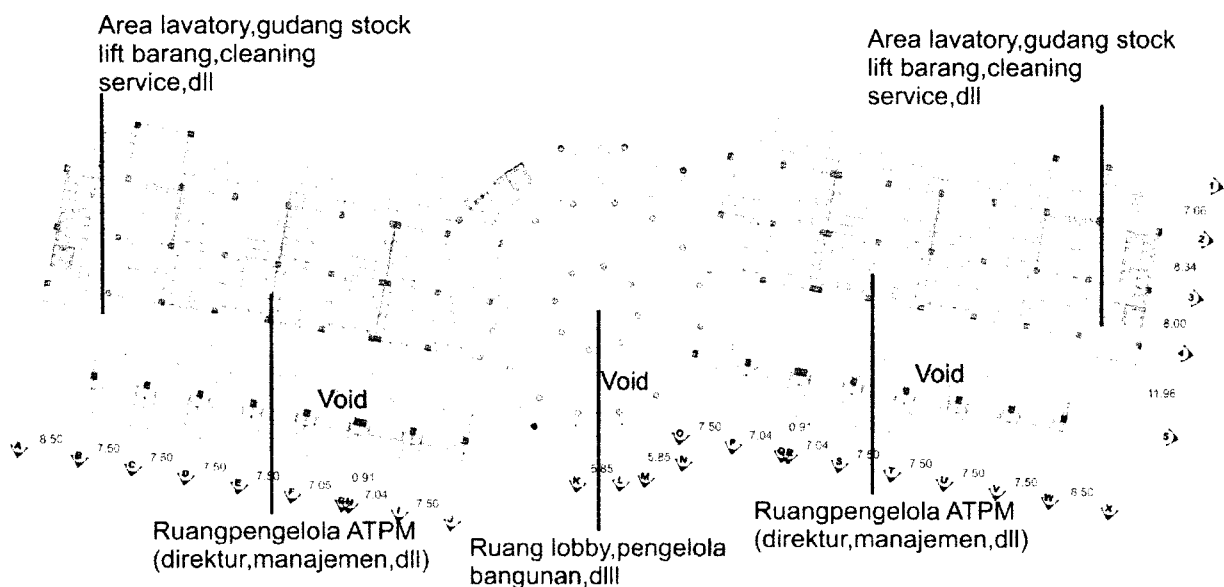
Gambar 11.1

Gambar Semi basement (bangunan A)

Sumber : Dokumen Pribadi

Pada denah semi basement merupakan area yang diutamakan untuk kegiatan service, modifikasi, dan swalayan penjualan sparepart dan asesoris kendaraan sepeda motor dan terdapat area parkir kendaraan sepeda motor dan mobil, dan ruang MEE, fasilitas ruang musholla, lavatory dengan grid struktur bangunan 7.5x8m, 7.5x12m, 7.5x7.66m, 7.5x8.34m, dengan pertimbangan untuk area sirkulasi kendaraan.

- Denah 1st floor



Gambar 11.2

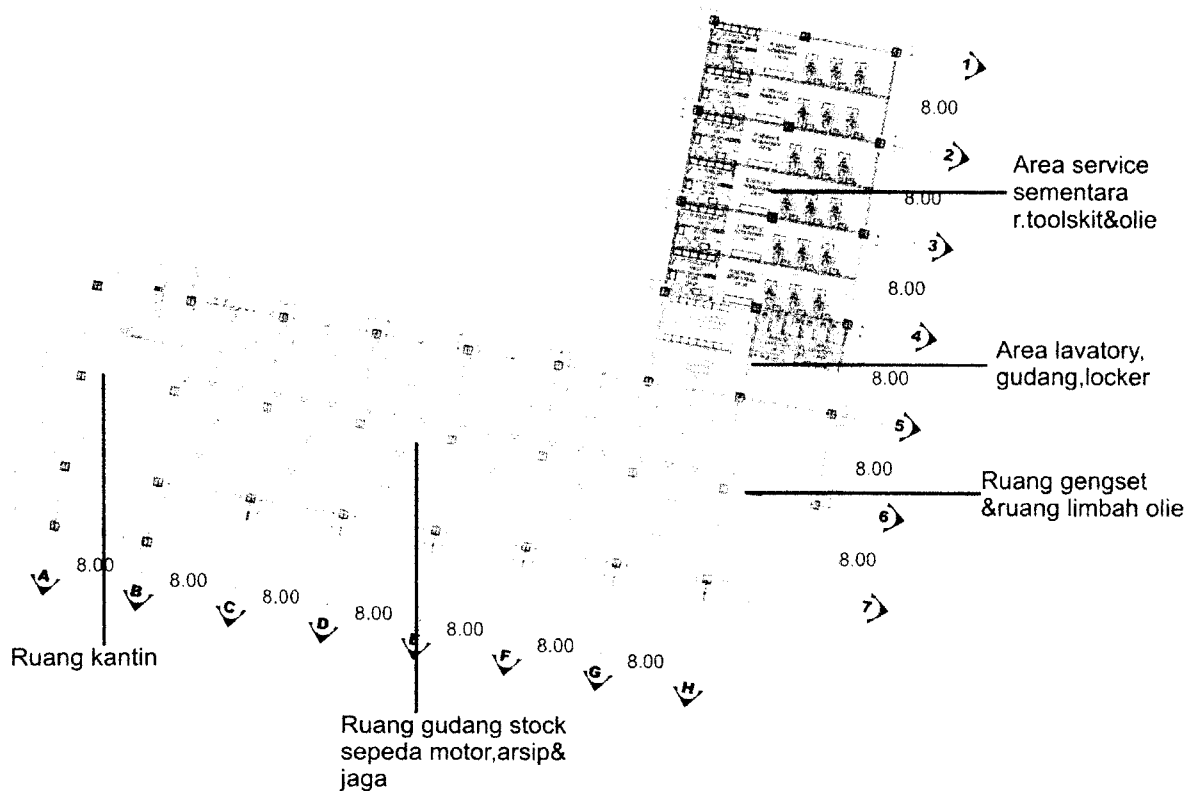
Gambar 1st floor (bangunan A)

Sumber : Dokumen Pribadi

Pada denah 1st floor difungsikan sebagai area pengelola ATPM sepeda motor, dan pengelola bangunan dan ruang gudang stock barang pengelola ATPM, dan adanya fasilitas musholla, serta adanya lift barang pada bangunan.

b. Bangunan penunjang (Bangunan B)

- Denah ground floor



Gambar 11.3
Gambar Ground floor (bangunan B)
Sumber : Dokumen Pribadi

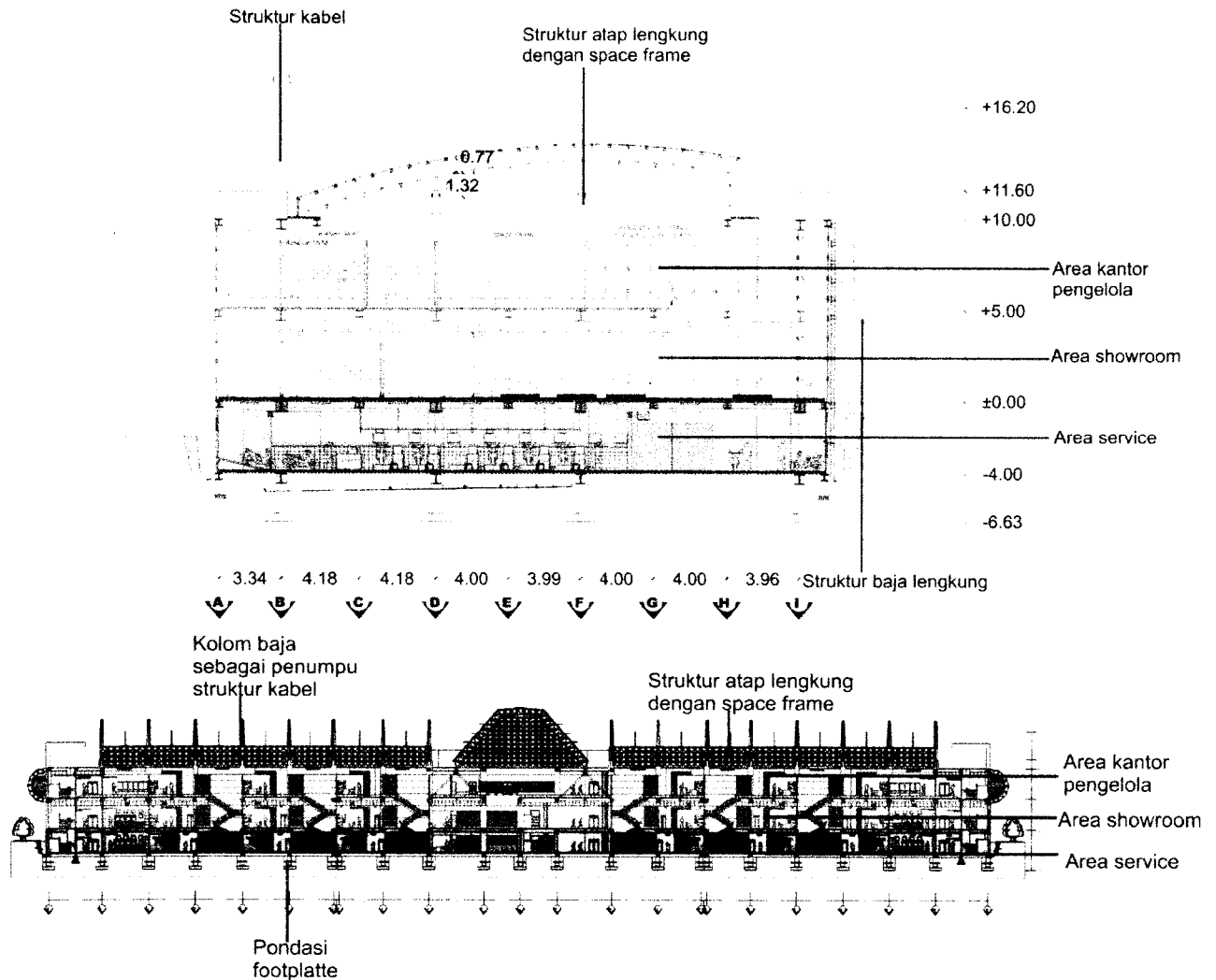
Pada denah ground floor merupakan bangunan yang fungsikan sebagai bangunan penunjang dari bangunan utama, terdapat fasilitas kantin, ruang stock gudang sepeda motor tiap ATPMnya, ruang gengset, ruang penampungan limbah olie sepeda motor, dan ruang service sementara untuk kegiatan test drive sepeda motor.

5.2.5. Potongan Bangunan

a. Bangunan utama (Bangunan A)

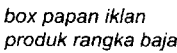
Pada potongan bangunan terlihat penggunaan struktur yang advance, dengan menggunakan material baja pada struktur bangunan, dan struktur space frame pada atap bangunan yang diekspose. Serta penggunaan struktur kabel pada bangunan yang

mencerminkan penggunaan struktur advance, dengan bahan penutup atap VM Zinc alumunium, serta penggunaan struktur dinding dengan material kaca, beton, alumunim, sedangkan untuk penggunaan struktur bawah menggunakan pondasi footplate.



Gambar 11.4
Gambar Potongan (bangunan A)
Sumber : Dokumen Pribadi

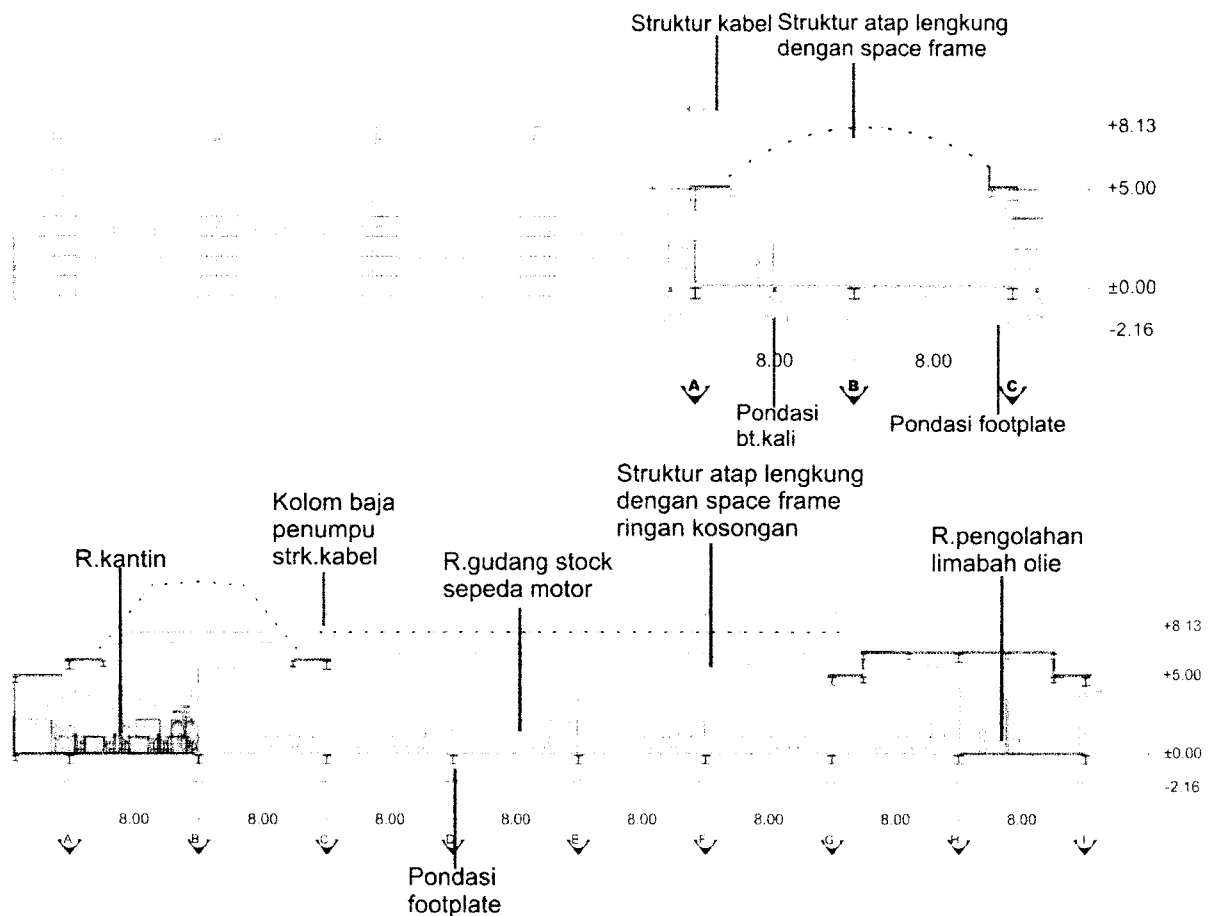
 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.



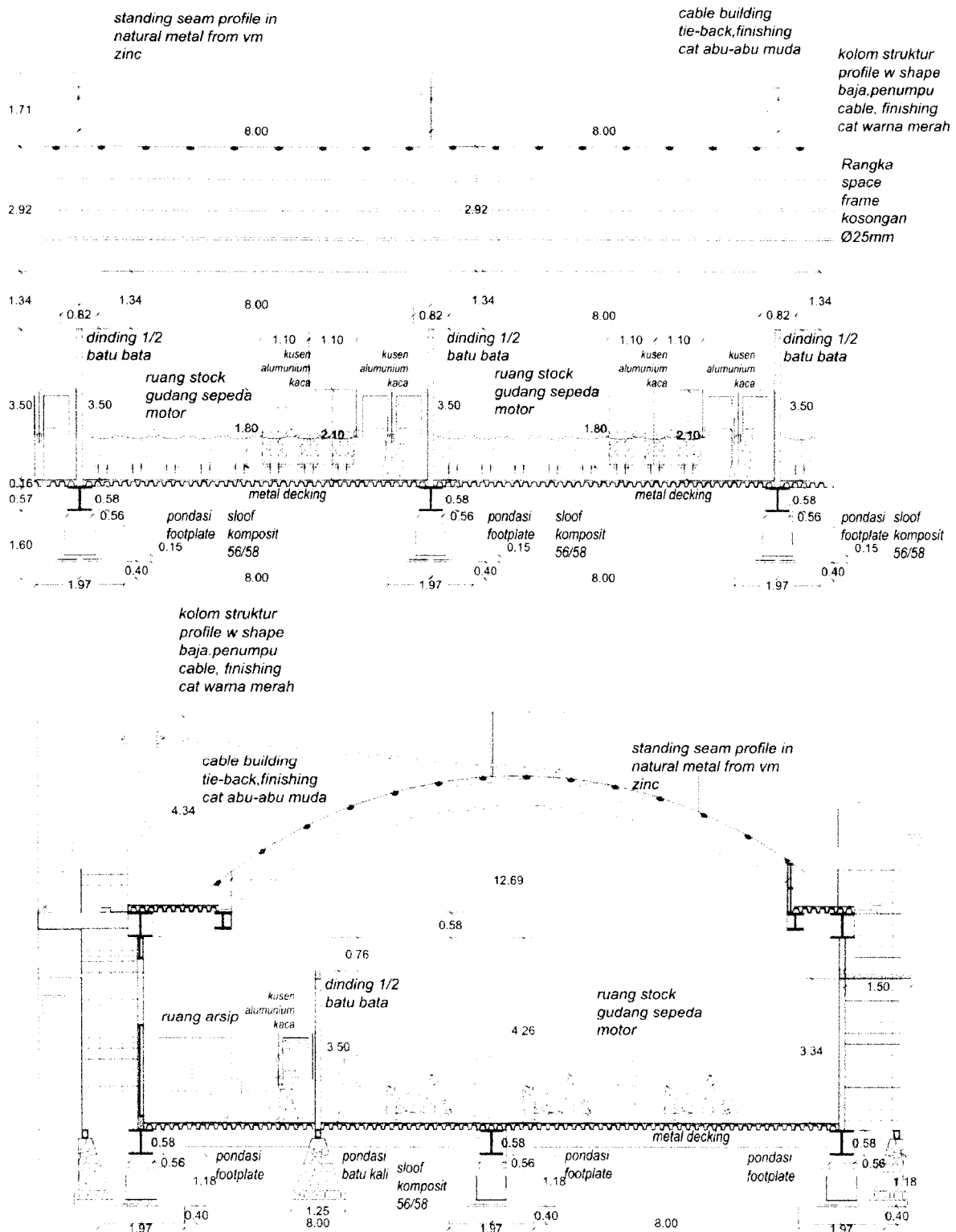
Gambar Detail Potongan (bangunan A)
Sumber : Dokumen Pribadi

b. Bangunan penunjang (Bangunan B)

Sama seperti halnya dengan bangunan A yang menggunakan struktur yang advance, dengan menggunakan material baja pada struktur bangunan, dan struktur space frame ringan pada atap bangunan yang berbahan VM Zinc yang diekspose. Serta penggunaan struktur kabel pada bangunan yang mencerminkan penggunaan struktur advance.

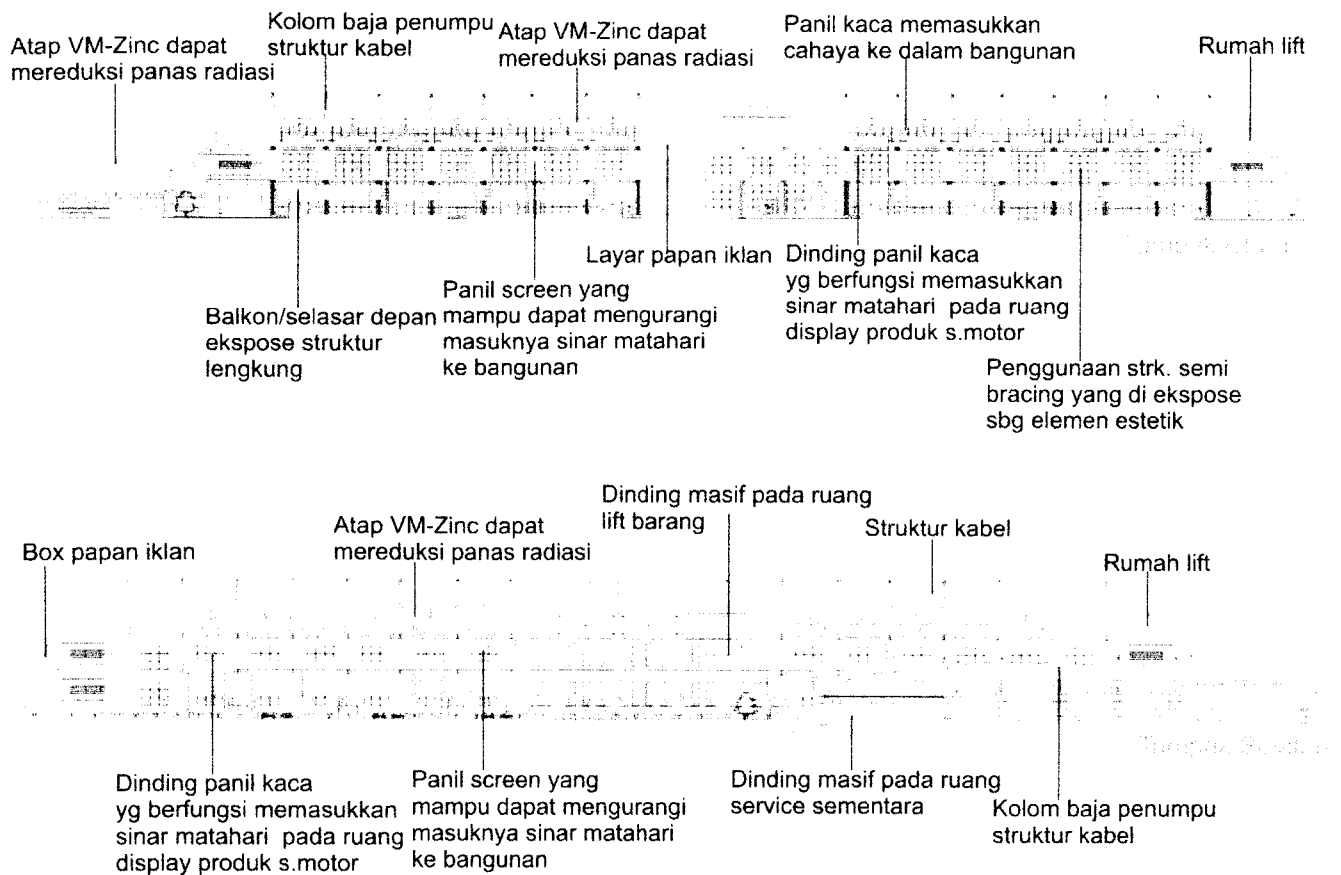


Gambar 11.6
Gambar Potongan (bangunan B)
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 11.7
Gambar Detail Potongan (bangunan A)
 Sumber : Dokumen Pribadi

5.2.6. Tampak Bangunan

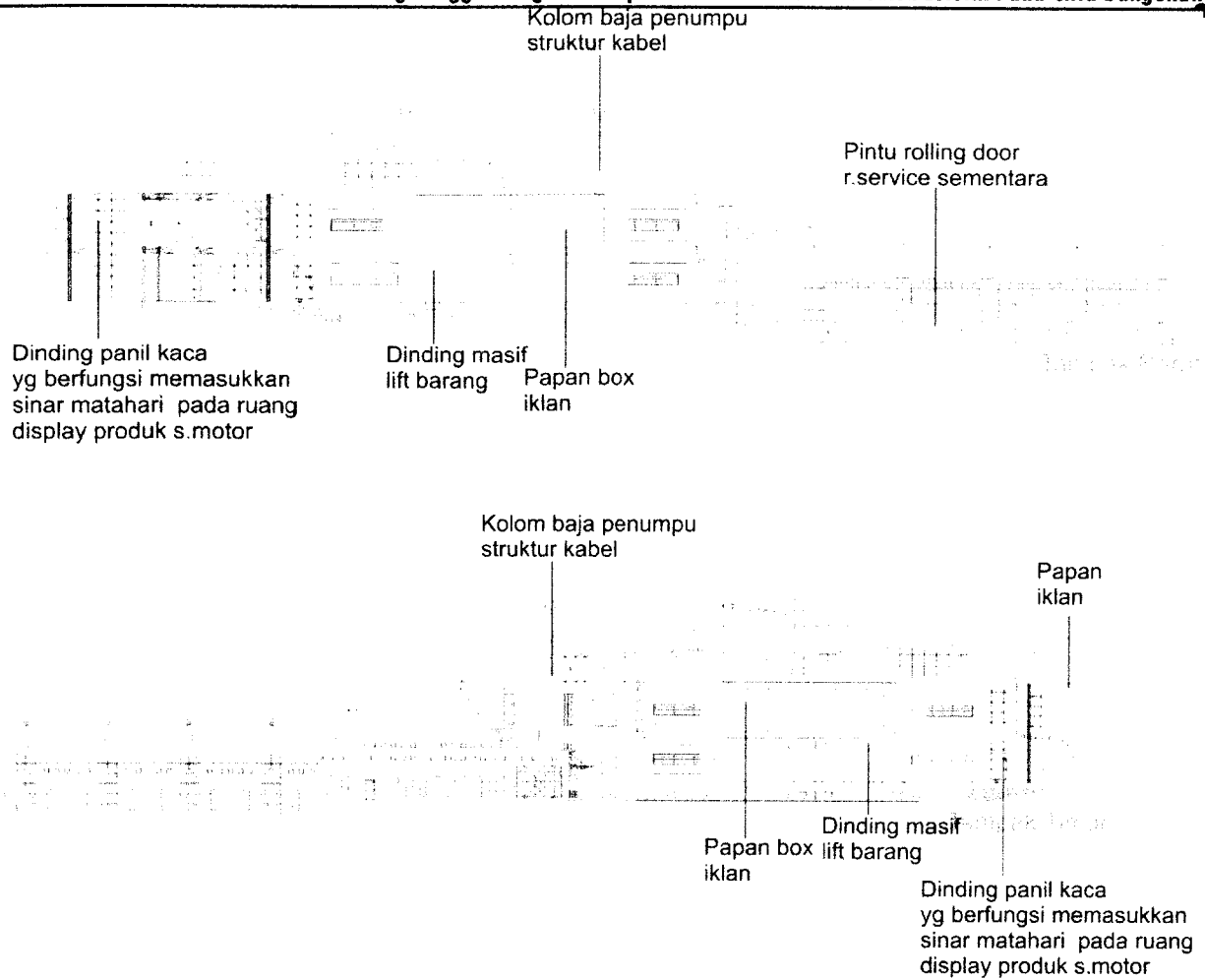


Gambar 11.8

Gambar Tampak (bangunan A&B)

Sumber : Dokumen Pribadi

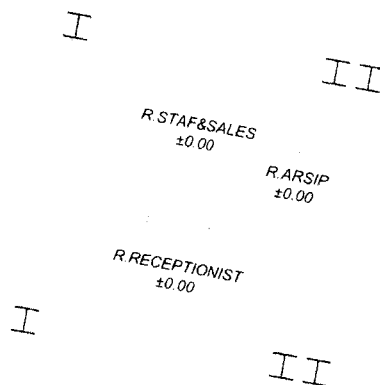
Pada fasad/tampak bangunan yang banyak didominasi oleh penggunaan material kaca dan baja, serta penggunaan panil screen, serta penggunaan struktur kabel pada bangunan yang dikontraskan dengan elemen lainnya, hal ini mengambil penekanan pada bangunan yang menggunakan unsur teknologi tinggi (hightech) sebagai elemen estetik pada citra bangunan, dengan menggabungkan estetika unsur teknologi tinggi yang bergaya mesin (penggunaan baja yang diekspose) dan keterbukaan (penggunaan material kaca) pada bangunan.



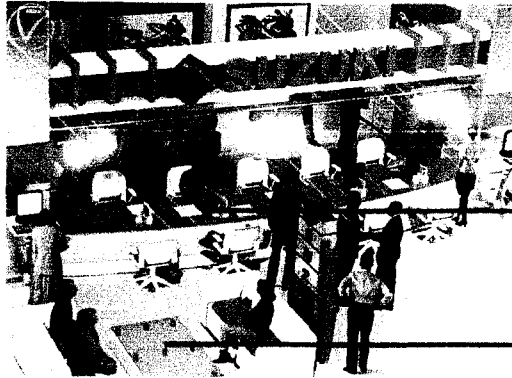
Gambar 11.9
Gambar Tampak (bangunan A&B)
Sumber : Dokumen Pribadi

5.2.7. Interior Bangunan

a. Ruang Pelayanan Receptionist



A. Suzuki



Area pelayanan
receptionist

Ruang duduk
konsumen

B. Honda



Penggunaan lampu
spot sorot, serta peng-
gunaan material alumunium
pada kolom bangunan
yang menambah kesan
penggunaan unsur teknologi
tinggi

C. Yamaha



Brand/ciri tiap ATPM
sepeda motor

Gambar 12.0
Gambar Interior bangunan
Sumber : Dokumen Pribadi

Suasana ruang receptionist dan ruang pelayanan penjualan sepeda motor dirancang berdasarkan ciri khusus pada tiap ATPM sepeda motor, sehingga memiliki ciri yang berbeda tiap ATPM sepeda motor, dan penggunaan cover kolom dengan material alumunium yang menambah megah ruangan dari suasananya, serta penggunaan lampu spot/sorot pada tiap ruang receptionist, area ini berhubungan

Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar Pembentukan Elemen Estetik Pada Citra Bangunan
langsung dengan area display/showroom sepeda motor, sehingga konsumen dapat langsung bertanya/bertransaksi terhadap produsen sepeda motor.

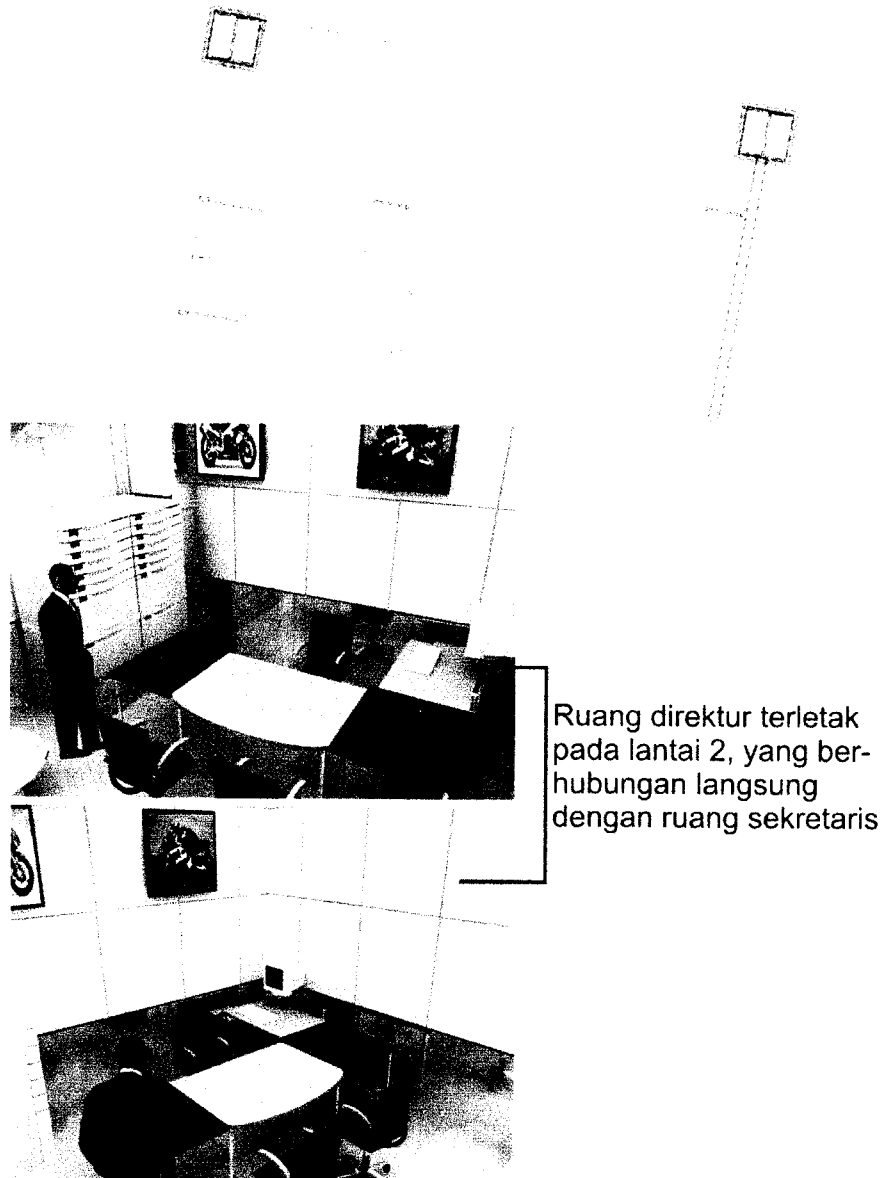
b. Ruang Staf&Sales



Ruang staf&sales yang langsung berhubungan dengan ruang pelayanan receptionist dan ruang arsip, yang memudahkan kegiatan yang saling berhubungan

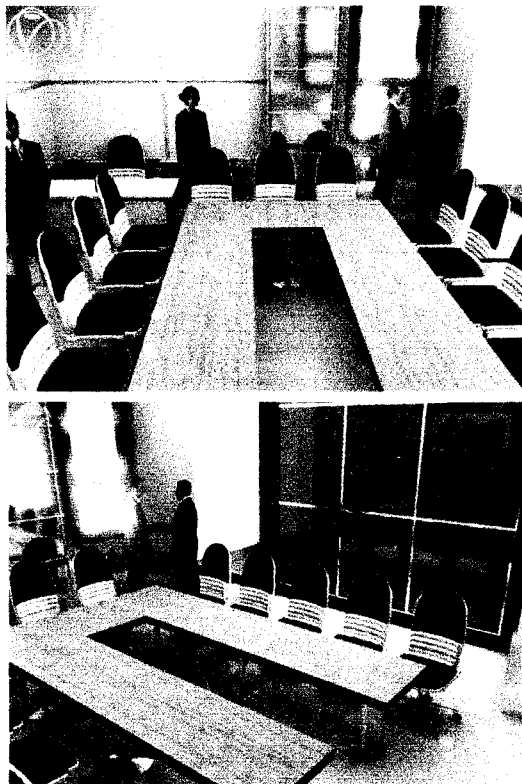
Gambar 12.1
Gambar Interior bangunan
Sumber : Dokumen Pribadi

Ruang staff&sales yang berhubungan langsung dengan ruang receptionist dan ruang arsip tiap ATPM sepeda motor, dengan penggunaan dinding partisi rangka baja, yang memudahkan flirksibel tiap ruangan.



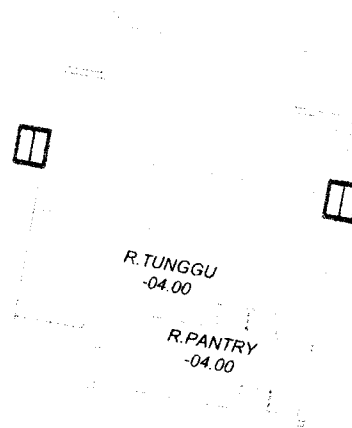
Gambar 12.2
Gambar Interior bangunan
Sumber : Dokumen Pribadi

R. MEETING
+05.00



Ruang rapat terletak pada lantai 2, yang berhubungan langsung dengan ruang kerja staff pada lantai 2

Gambar 12.3
Gambar Interior bangunan
Sumber : Dokumen Pribadi



Ruang tunggu service yang terletak pada lantai semibasement yang merupakan area service dan modifikasi

Gambar 12.4
Gambar Interior bangunan
Sumber : Dokumen Pribadi

f. Ruang Display/showrooms Sepeda Motor



Ruang display/showroom
sepeda motor yang terletak
didepan ruang pelayanan
receptionist

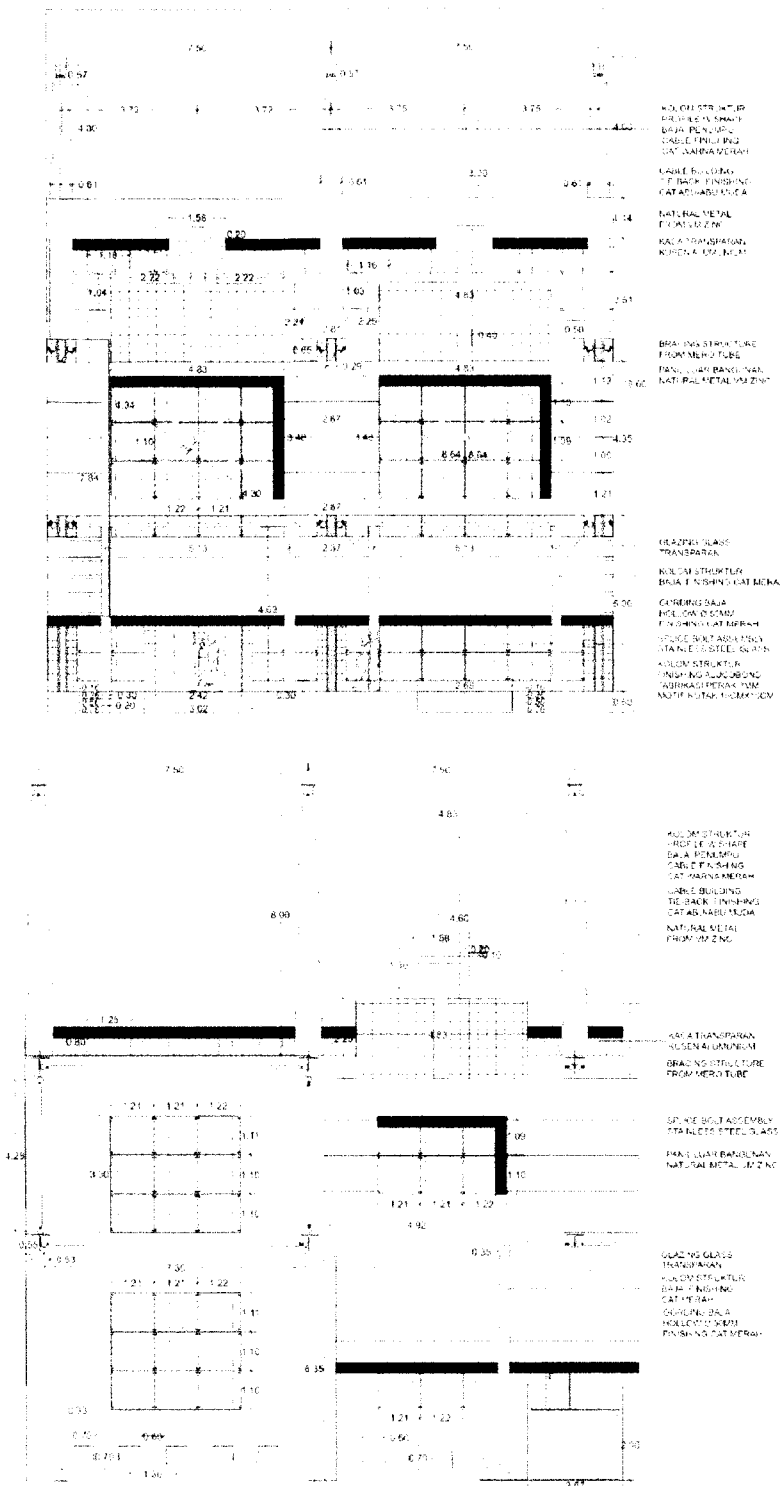
Gambar 12.5

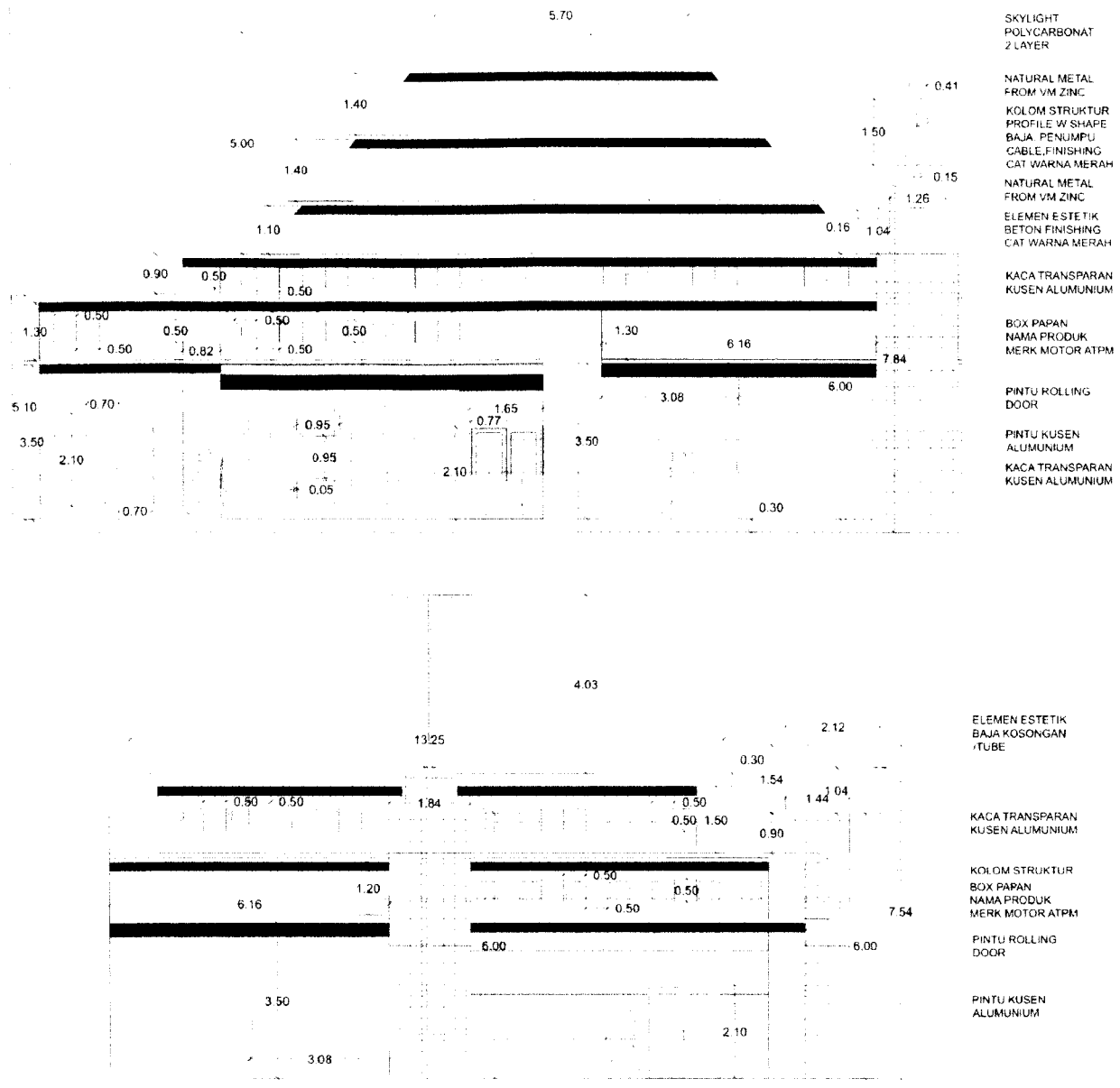
Gambar Interior bangunan

Sumber : Dokumen Pribadi

Ruang display/showrooms sepeda motor yang terletak didepan ruang pelayanan receptionist, ruang display yang menggunakan material kaca tembus pandang pada bangunan, agar kegiatan yang terjadi dalam bangunan dapat terlihat dari luar bangunan.

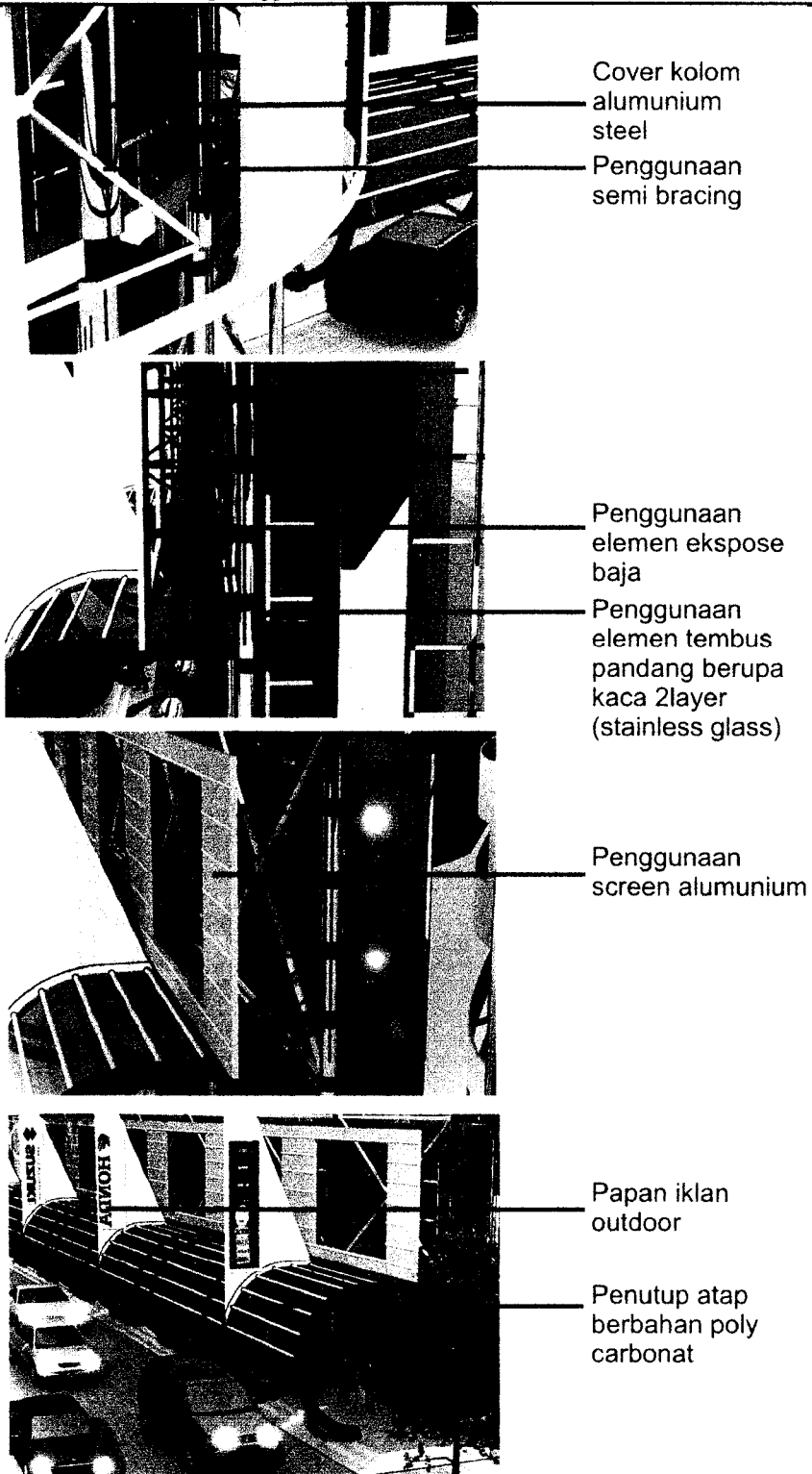
5.2.8. Eksterior Bangunan





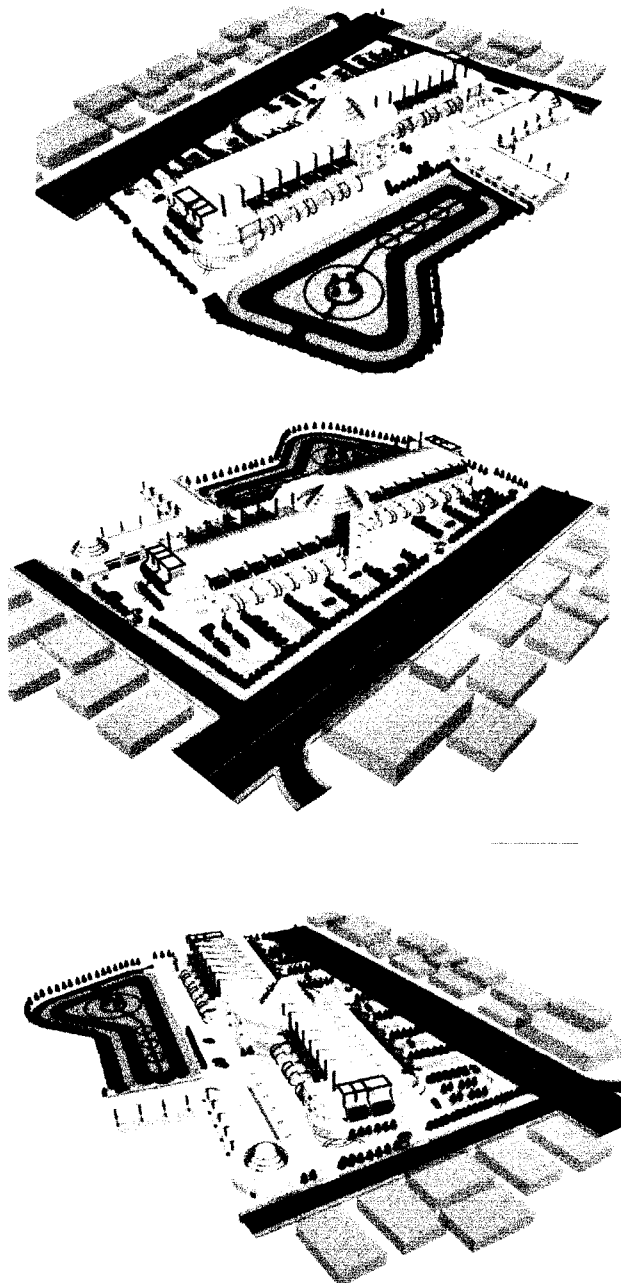
Gambar 12.6
Gambar Detail Tamapak bangunan A&B
Sumber : Dokumen Pribadi

Pengolahan fasade berdasarkan analisa arah panadangan dari luar site kedalam site, dan pada penggunaan detail fasade menggunakan pemakaian material yang menggunakan unsur teknologi tinggi seperti penggunaan kaca, baja,beton, serta penggunaan struktur yang diekspose untuk memperlihatkan konsep bangunan itu sendiri sebagai bangunan teknologi tinggi.



Gambar 12.7
Gambar Eksterior Bangunan
Sumber : Dokumen Pribadi

Penggunaan warna pada bangunan menggunakan warna yang cerah dan berani agar bangunan memiliki kesan yang berbeda dari bangunan lainnya, berupa warna, merah, kuning, yang merupakan ciri dari bangunan komersial dan bangunan teknologi tinggi dengan menggunakan warna logam perak.



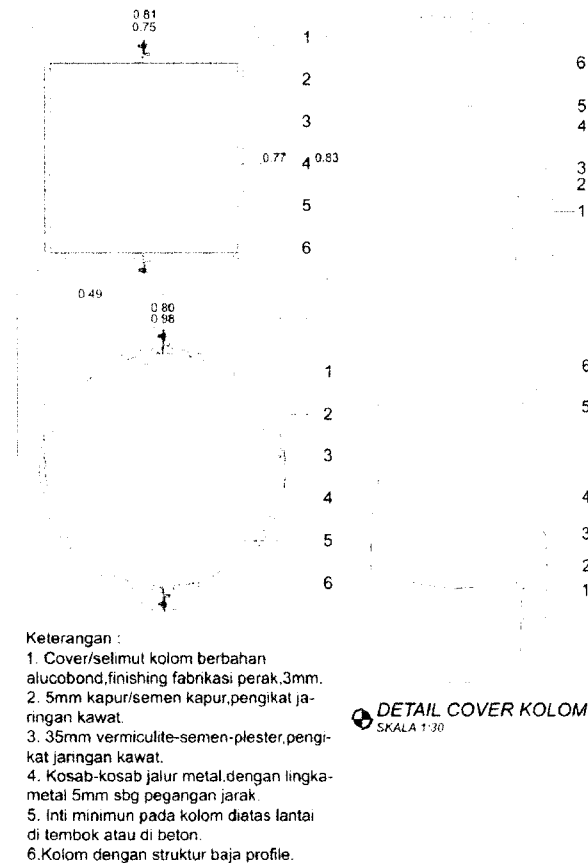
Gambar 12.8
Gambar Eksterior Bangunan
Sumber : Dokumen Pribadi

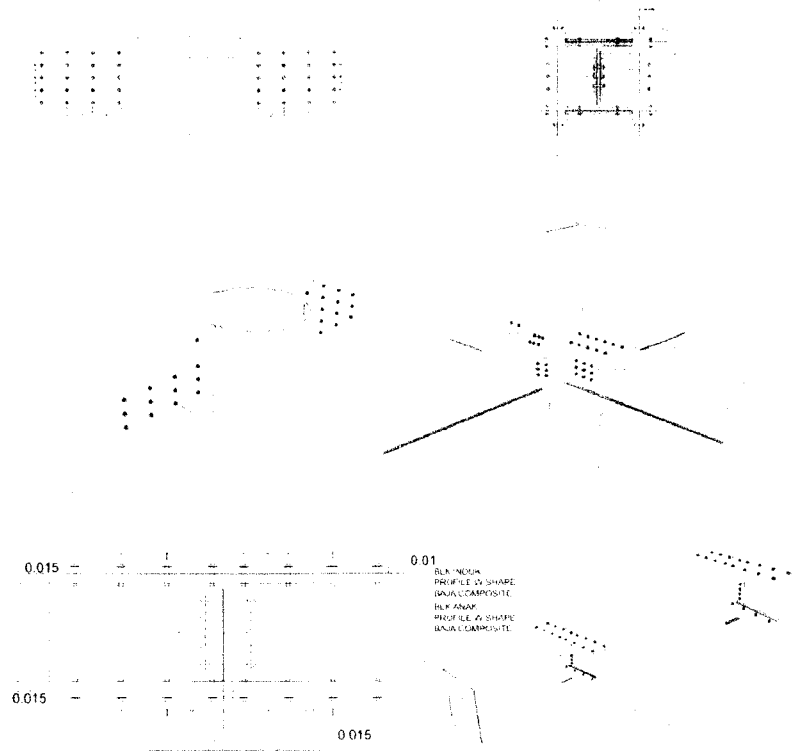
Pada perspektif bangunan terlihat bangunan yang terletak dengan pertemuan Jl.Amartani dan Jl.Ringroad utara, yang dimana terdapat bangunan dengan massa A dan massa B.

5.2.9. Detail Bangunan

a. Struktur Utama

Penggabungan antara beton dan baja pada kolom dan balok yang dikomposisikan sebagai struktur yang memiliki unsur teknologi tinggi yang memiliki bentang yang berbeda-beda dengan menggunakan lapisan bahan anti bakar berupa vermiculite, dengan menggunakan struktur post&beam,core, dan struktur kabel pada bangunan.

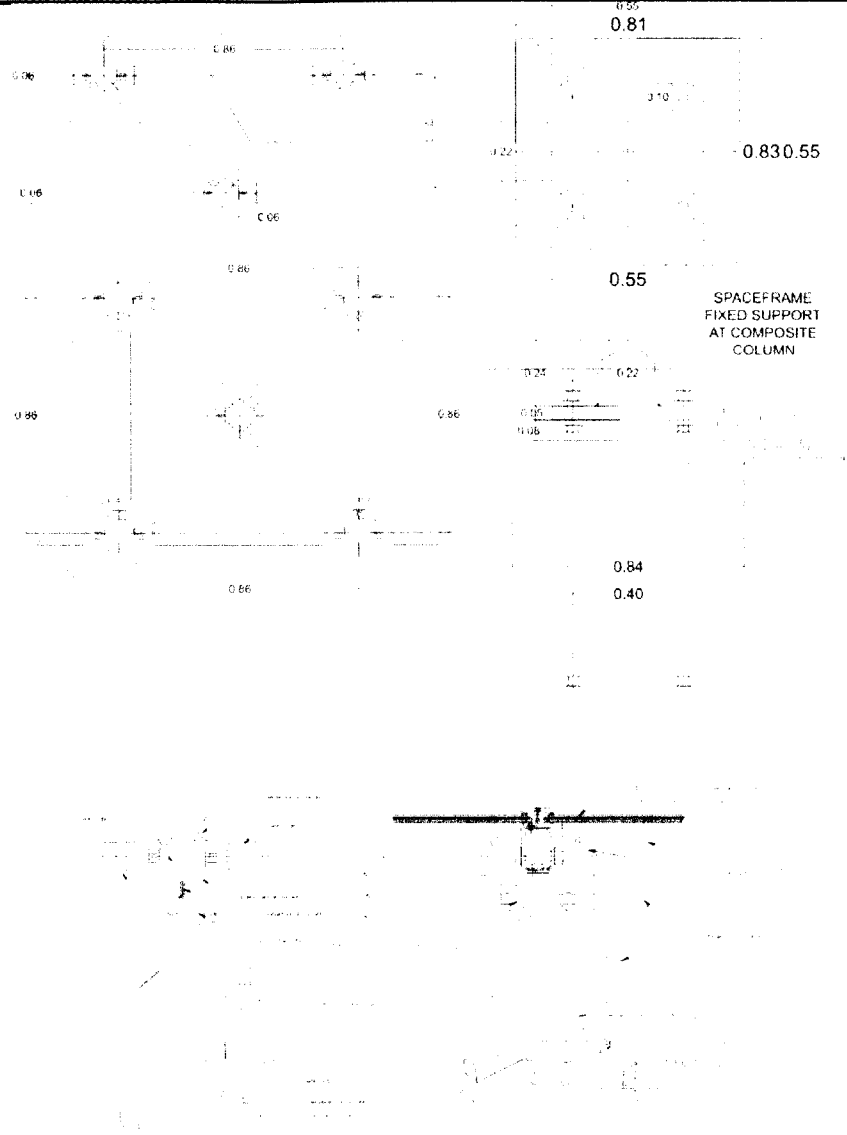




Gambar 12.9
Gambar Detail Struktur
Sumber : Dokumen Pribadi

b. Struktur Atap

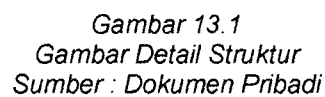
Pada struktur atap menggunakan system struktur atap space frame dengan bentang lebar pada bangunan, serta perpaduan dengan elemen kaca yang memasukkan cahaya alami kedalam bangunan dengan menggunakan struktur tali sebagai kekuatan atap pada bangunan.



Gambar 13.0
Gambar Detail Struktur
Sumber : Dokumen Pribadi

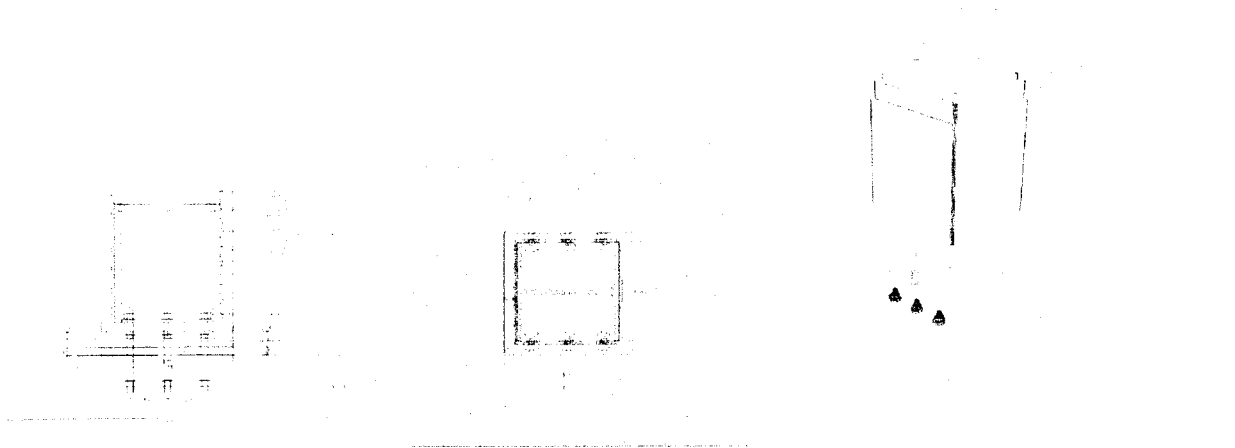
c. Struktur Dinding

Pada struktur dinding bangunan menggunakan struktur partisi, beton dan kaca, pada dinding dalam bangunan sebagaimana menggunakan dinding partisi berangka baja, yang mengutamakan fleksibilitas ruangan, sedangkan struktur dinding kaca diterapkan pada bagian luar dinding ruang display produk/showroom, yang memberikan kesan terbuka pada bangunan. Untuk lantai menggunakan bahan spandek lapisan alumunium dan penggunaan rising floor pada lantai pertama, yang difungsikan untuk memasukkan penghawaan buatan kedalam bangunan.



d. Struktur Pondasi

Pada struktur pondasi menggunakan struktur footplate dengan bahan baja dan beton yang menambah kekuatan pada bangunan.

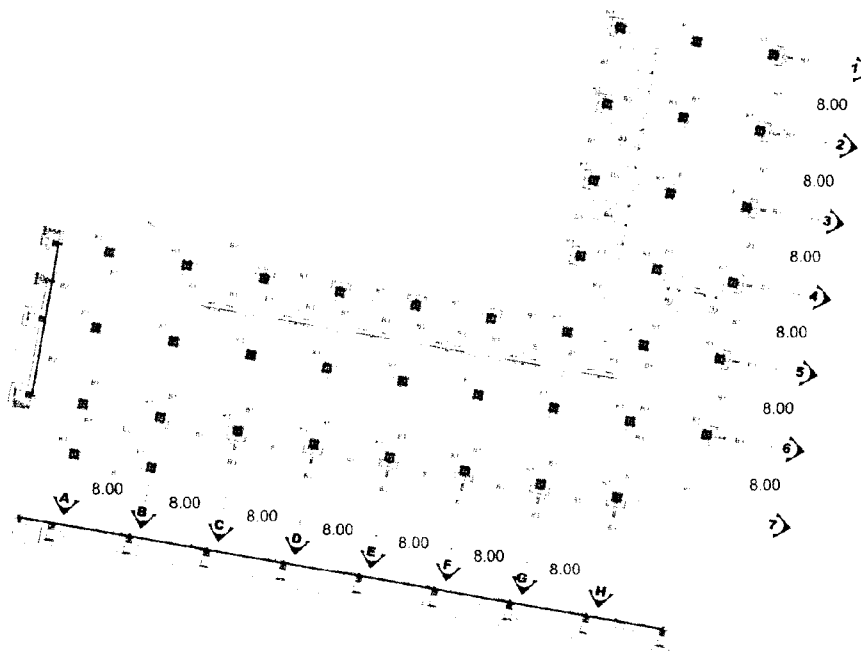


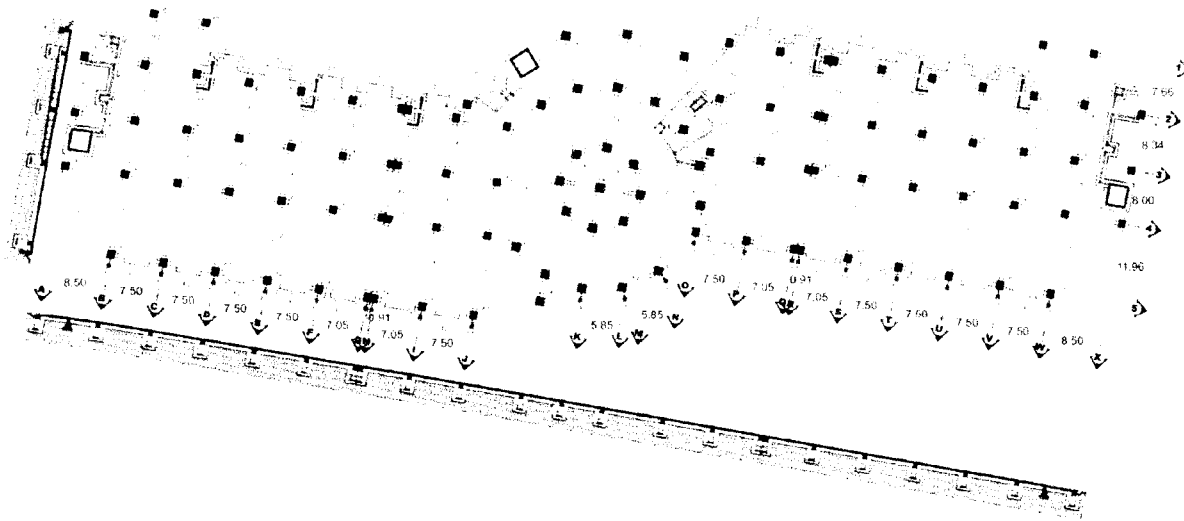
*Gambar 13.2
Gambar Detail Struktur
Sumber : Dokumen Pribadi*

5.3.0. Rencana Bangunan

a. Rencana pondasi, balok, kolom

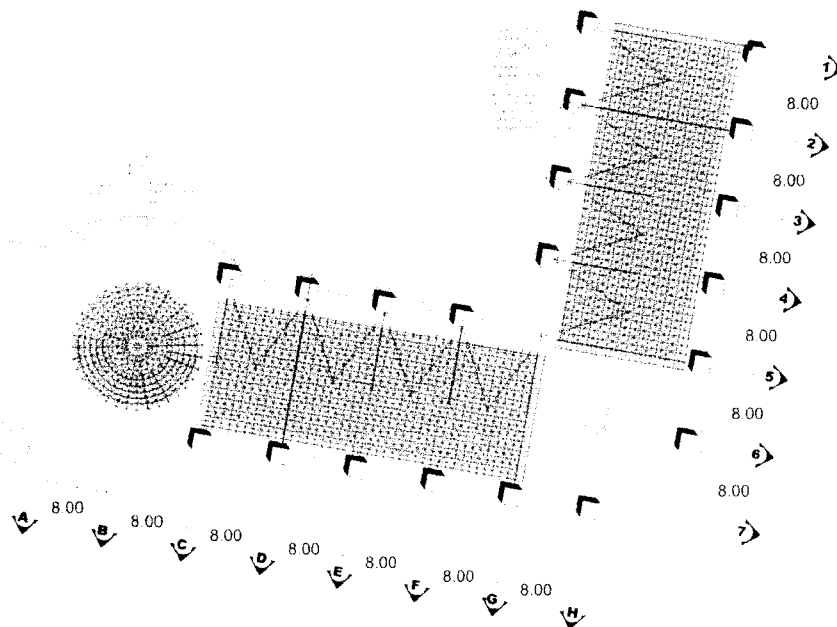
Pada rencana pondasi, balok dan kolom bangunan A&B menggunakan bahan baja komposit, dengan menggunakan pondasi footplate dan pondasi batu kali pada bangunan.





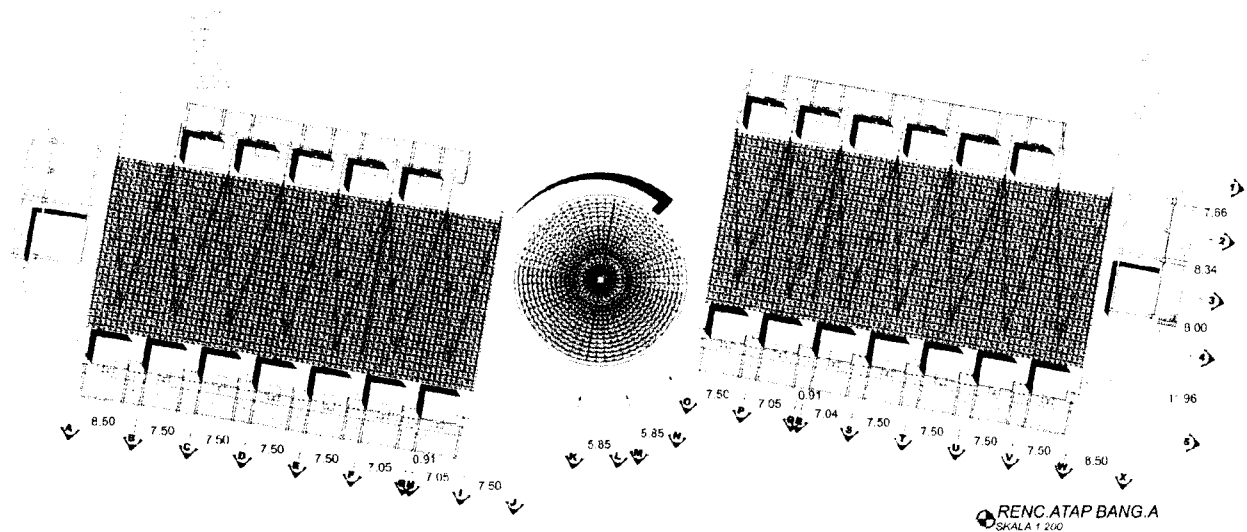
b. Rencana atap

Pada rencana atap bangunan B menggunakan atap sapace frame ringan pipa kosongan dengan bentang yang lebar pada bangunan



Raden Fikey V. (02512022)

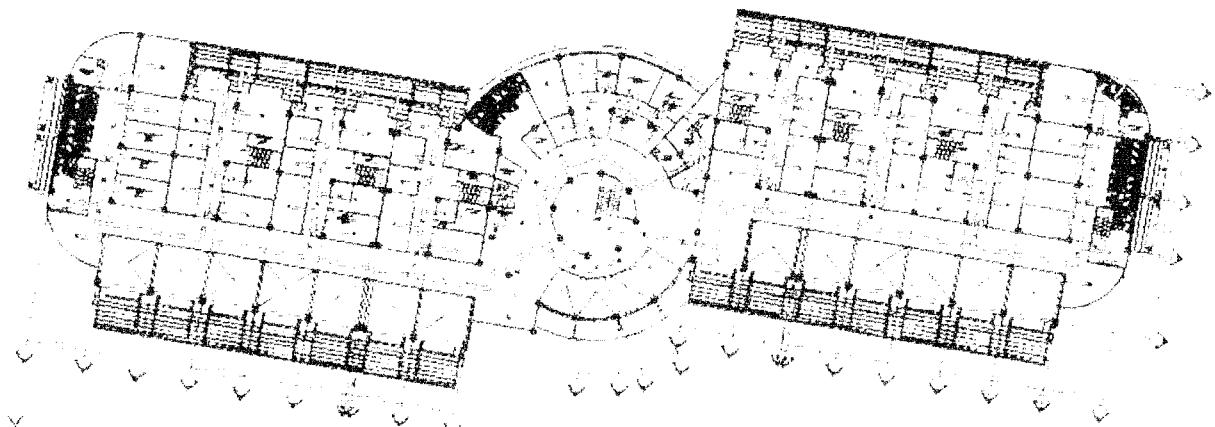
Pada rencana atap bangunan A menggunakan spaceframe mero node dengan struk kabel yang digunakan sebagai penahan beban dari atap bangunan



Gambar 13.5
Gambar Rencana atap
Sumber : Dokumen Pribadi

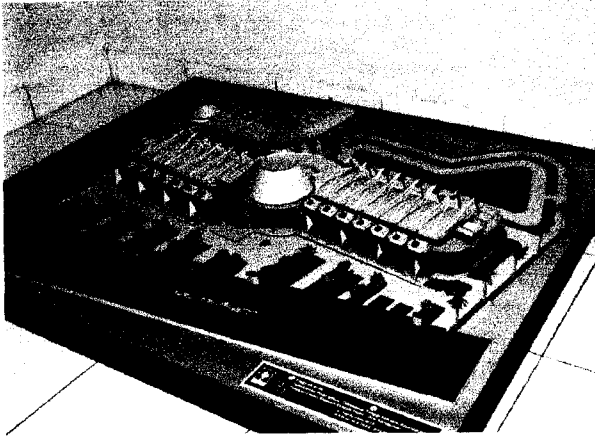
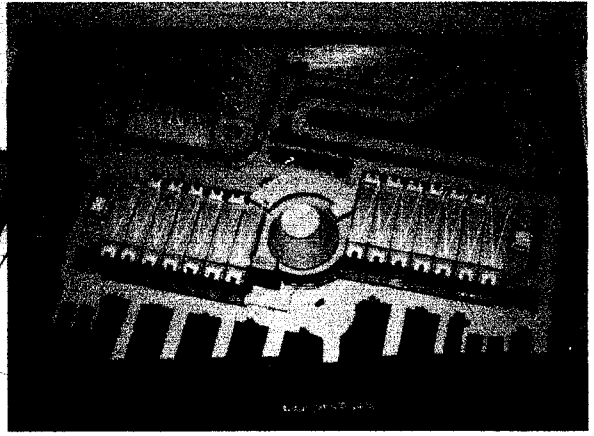
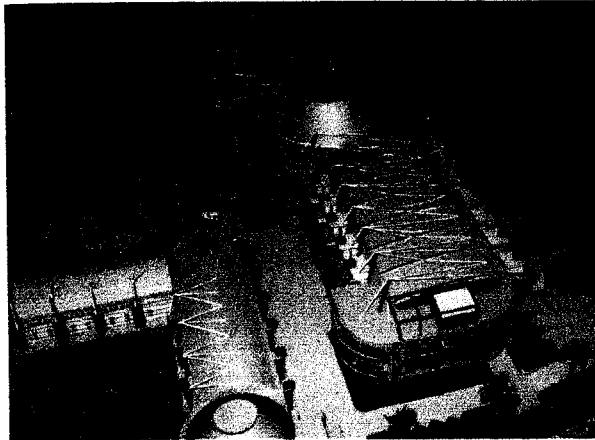
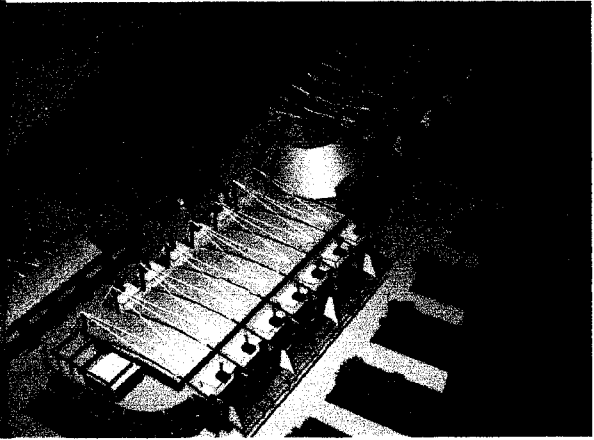
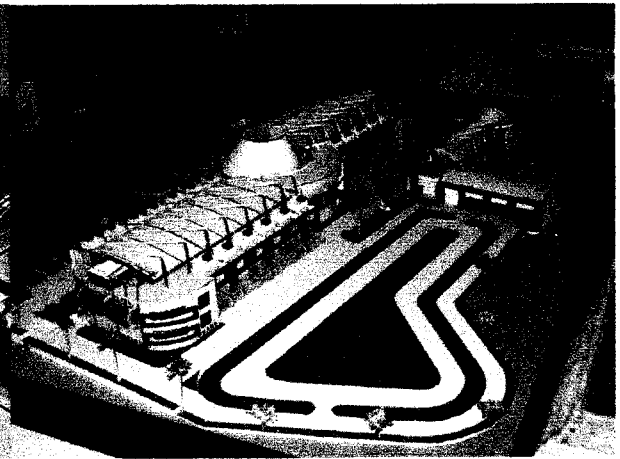
c. Rencana AHU

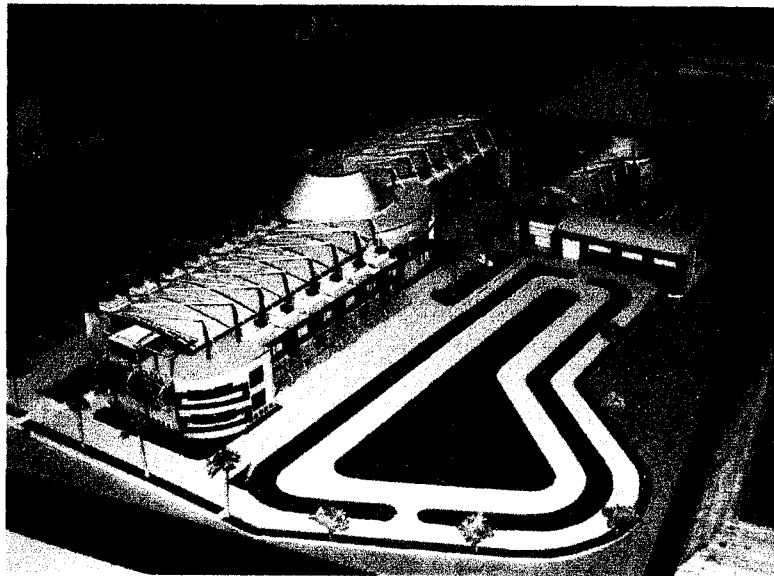
Pada ducting ac central terdapat pada lantai semibasement, ground floor dan lantai 1, yang memiliki dua saluran utama bangunan kiri dan kanan, yang pertama sebagai penyuplai udara dan yang lain mengembalikan udara pada tiap lantainya.



Gambar 13.6
Gambar Rencana ducting AC
Sumber : Dokumen Pribadi

5.3.1. Foto Maket



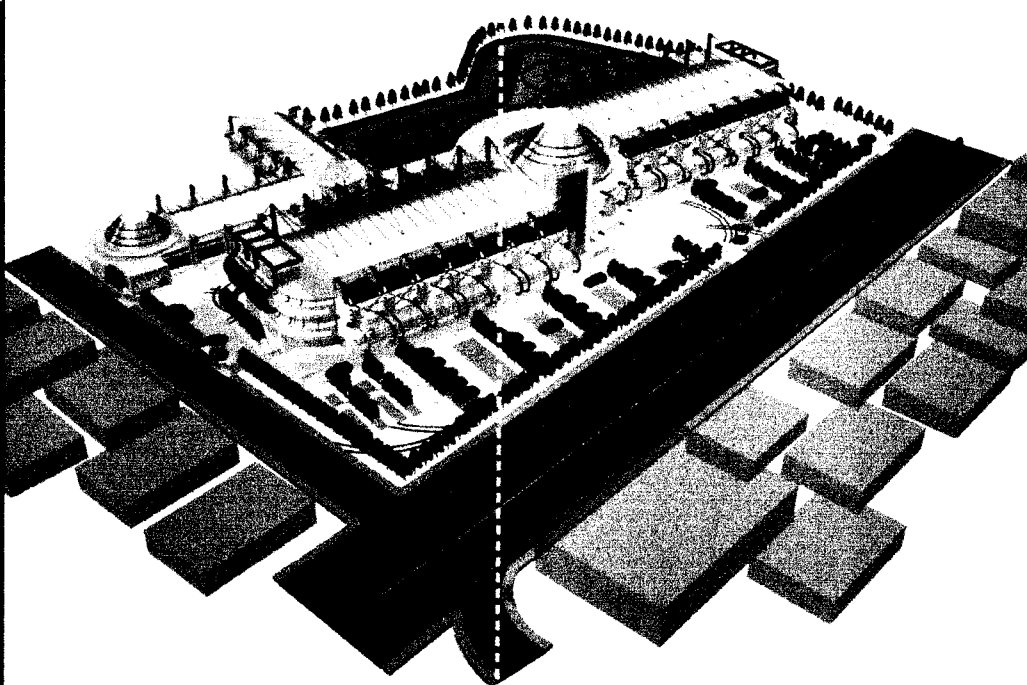


Gambar 13.7
Gambar maket

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis DK. Bentuk Ruang dan Susunannya. Erlangga. Jakarta, 1989.
- De Chiara, Joseph. & John Callender. Time-Saver Standards For Building Types 2nd Edition. McGraw-Hill International Book Company. USA, 1983.
- Echols, John M. Kamus Inggris-Indonesia. Gramedia. Jakarta, 1984.
- Farel, Terry. Communication Building. Emerge Industrial Grafic. Spain, 1994.
- Harris, James B. Mastered Structures In Architecture. Architectural Press. USA, 1996.
- Laporan tahunan PT. Astra International Yogyakarta, Tahun 2004.
- Neufert, Ernst. Data Arsitek. Edisi pertama dan kedua. Erlangga. Jakarta, 1993.
- Redstone, Lousie G. New Dimension in Shopping Centres and Stores. Architectural Press. USA, 1991.
- Santoso, Suwito. Indonesia Shopping Centers. PT. Griya Asri. Jakarta, 2006.
- Simonds, Jhon Ormsbe. We are Attracted to Landscape Architecture. McGraw-Hill book company. USA, 1993.
- Wang, Thomas C. Gambar Denah dan Potongan. Erlangga. Jakarta, 1999.

DAFTAR LAMPIRAN



Yogyakarta
Penekanan Pada Unsur Teknologi Tinggi Sebagai Konsep Dasar
Pembentukan Pada Elemen Estetik Pada Citra Bangunan