

4. KONSEP PERANCANGAN

4.1. Konsep dan Tema Perancangan

Konsep dari perancangan ini adalah konsep *problem solving*. Konsep berangkat dari permasalahan yang ada dalam *showroom* ini. Permasalahan tersebut menyangkut dua pihak, yaitu pengunjung pengelola. Pengunjung sendiri ada dua jenis yaitu pembeli dan penghobi.

Pengelola maupun penghobi mempunyai permasalahan yang sama yaitu: rasa tidak nyaman dan kurangnya informasi tentang produk yang di jual . cara mengatasi kedua pengunjung diatas berbeda. Untuk penghobi memerlukan tempat untuk berkumpul antara sesamanya (*café*). Sedangkan untuk pembeli memerlukan layanan dan informasi yang jelas tentang produ kyang dijual.

Pengelola dalam sebuah *showroom* harus memiliki sifat ramah, sabar, mampu memberikan informasi yang jelas, professional dan memberikan rasa nyaman. Sifat-sifat tersebut harus dapat tercermin dalam suasana ruang agar pengunjung dapat merasa nyaman dan betah berada di dalam *showroom* tersebut.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang paling utama yaitu rasa nyaman. Hal yang ingin diangkat untuk mewujudkan kenyamanan adalah teknologi dan alam, karena teknologi yang dapat membantu kegiatan manusia dapat memberikan suatu kenyamanan.

Dari hal-hal tersebut diatas, mak tema yang diambil adalah manusia, alam, dan teknologi. Tema ini digunakan karena ketiga hal itulah yang berperan dalam kehidupan:

- Manusia : manusia merupakan tokoh utama dalam kehidupan dan konsep yang ada diatas bertujuan untuk memecahkan masalah manusia.
- Alam : di samping merupakan suatu tantangan yang harus ditaklukkan oleh manusia dengan menggunakan berbagai alat yang

diciptakan untuk mencapai suatu kenyamanan dalam menghadapi keganasan alam.

- Teknologi : kehidupan manusia saat ini tidak terlepas dari teknologi untuk mencapai suatu kemudahan dalam kehidupan mereka.

Ketiga hal ini harus berjalan selaras agar kehidupan manusia dapat berjalan dengan lancar. Teknologi sangat memegang peranan penting dalam kehidupan manusia saat ini. Oleh sebab itu tema ini dipilih dengan tujuan untuk menampilkan hubungan saling terkait dalam mencapai kemudahan dalam kehidupan manusia agar merasa nyaman dalam perancangan ini.

4.2. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Sesuai dengan tema perancangan, maka karakter, gaya, dan suasana ruang akan menyangkut tiga hal tersebut, yaitu

- Manusia : pengguna (pembalap)
- Alam : tantangan (lintasan reli)
- Teknologi: mempermudah kegiatan manusia (Mobil reli)

Karakter, gaya, dan suasana ruang yang akan dirancang disesuaikan dengan apa yang diinginkan oleh pengguna dari showroom mobil reli ini. Pengunjung dan penghobi membutuhkan kondisi ruang yang dapat mencerminkan suasana reli, nyaman, mudah mendapatkan informasi tentang reli. Permasalahan tersebut adalah kurangnya informasi tentang produk yang dijual atau dipajang, sempit, tidak tersedia area untuk transaksi, tidak tersedianya fasilitas pendukung seperti galeri atau café, kotor dan bising. Sedangkan untuk pihak pengelola, mereka memerlukan sebuah area yang dapat mendukung suasana kerja.

Kondisi ruang yang ada pada perancangan ini adalah sebuah ruang dengan suasana alam. Suasana alam yang digunakan adalah padang pasir yang merupakan salah satu jenis lintasan reli yang ada sehingga diharapkan dengan suasana yang ada pengunjung dapat merasakan suasana reli yang ganas dan luas/lapang pada

showroom mobil reli ini. Kebanyakan dari *showroom-showroom* mobil yang ada cenderung tidak memiliki suasana ruang yang mewakili dari produk yang dipajang, kotor, dan sempit. Tetapi ruang yang ditata dengan baik pun dapat berkesan lapang dan bersih.

Dalam sebuah *showroom*, suasana sangat penting karena dapat mencerminkan citra dari produk yang dipajang. Citra dari perusahaan sangat penting untuk kepentingan komersial sehingga meningkatkan jumlah penjualan.

4.3. Pola Penataan Ruang

Showroom dari proyek ini secara umum dibagi menjadi 5 bagian, yaitu bagian suku cadang, aksesoris, galeri, café, dan ruang pameran mobil. Setiap bagian mempunyai area pameran masing-masing. Tetapi untuk area kasir bagian suku cadang, aksesoris, galeri, dan mobil jadi satu. Sedangkan area kasir untuk café dipisahkan. Hal ini disebabkan oleh suasana yang dibutuhkan café dan area pameran berbeda.

Produk yang diutamakan dalam showroom ini adalah mobil reli mitsubishi, sedangkan aksesoris, suku cadang, café, dan galeri merupakan pendukung yang memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengunjung. Penempatan area suku cadang, mobil, aksesoris, café dan galeri berdasarkan aktivitas reli yang dimulai dengan perakitan suku cadang menjadi mobil standart, penambahan aksesoris pada mobil standart menjadi mobil reli yang siap jalan, kemudian istirahat dan melakukan diskusi tentang pengembangan mobil untuk balapan selanjutnya antara mekanik dan pembalap. Setiap perlombaan dalam dunia reli mempunyai arti dan kenangan yang baik atau buruk sehingga setiap momen yang ada diabadikan, sehingga galeri merupakan tempat untuk menyimpan momen-momen yang ada.

Jadi penataan ruang dimulai dengan area suku cadang, area mobil, area aksesoris, café sebagai tempat istirahat, dan galeri.

4.4 Pola Penataan Bentuk, Bahan dan Warna dari Elemen-Elemen Pembentuk Ruang

4.4.1. Lantai

Bahan dan pola lantai ruang pameran mobil berbeda dengan area suku cadang, aksesoris, café, dan galeri. Untuk ruang pameran mobil menggunakan floorhardener di coating dengan warna kuning pastel (pasir) agar dapat mencerminkan suasana padang pasir. Sedangkan untuk area pameran suku cadang, aksesoris dan galeri menggunakan karpet dengan warna merah. Warna merah mewakili Mitsubishi sebagai brand mark dari perusahaan otomotif Mitsubishi. Area kasir dan ruang negosiasi menggunakan karpet warna merah dikombinasikan dengan abu-abu *doff*.

4.4.2. Dinding

Dinding menggunakan sistem dinding partisi gypsum dengan kombinasi kaca sebagai aksen. Sedangkan dinding untuk area ruang pameran mobil menggunakan kaca dengan rangka aluminium dan stainless. Warna dinding pada area café menggunakan warna hitam dan merah.

4.4.3. Plafon

Pola plafon mengikuti pola lantai yang mencerminkan lintasan balap reli yang berkeluk-luk untuk daerah suku cadang, aksesoris, café, dan galeri. Bahan yang digunakan pada plafon yaitu gypsum dengan rangka aluminium holo, warna pada plafon menggunakan warna merah sama seperti lantai. Plafon pada area pameran mobil menggunakan sistem *expose* dengan warna hitam.

4.4.4. Perabot

Bentuk perabot secara garis besar terbagi menjadi dua yaitu daerah ruang pameran mobil dengan area suku cadang dan aksesoris. Area ruang pameran mobil berbentuk silinder untuk *stage display* agar dapat berputar dengan bahan aluminium, besi, dan kaca, warna yang digunakan menggunakan warna abu-abu yang diwakili oleh bahan aluminium. Sedangkan perabot pada area suku cadang, dan area aksesoris berbentuk persegi panjang agar dapat dengan mudah mengganti barang-barang yang dipajang yang berbentuk asimetris. Pada perabot bahan dan warna yang digunakan adalah kaca, aluminium dan besi dengan warna

kuning pastel yang dikombinasikan dengan warna merah dan hitam. Pada galeri bentuk dan warna perabot mengikuti bentuk perabot pada area aksesoris, dan suku cadang tetapi pada galeri perabotnya menggunakan rak sebagai tempat untuk barang-barang seperti *merchandise*.

4.4.5. Elemen Dekoratif

Permainan elemen dekoratif berpola baling-baling berdaun tiga, yang setiap daunnya berbentuk wajik yang diambil dari logo perusahaan mitsubishi dengan bahan dari pelat besi dan kaca berwarna merah.

4.5. Sistem Interior

4.5.1. Tata Udara

Sistem penghawaan menggunakan sistem penghawaan buatan yang secara merata dibagi ke setiap ruang menggunakan A.C sentral dengan sistem sirkulasi udara menggunakan *exhaust fan* agar dapat membuang udara yang kotor didalam ruangan.

4.5.2. Tata Suara

Tata suara dalam *showroom* ini terbagi menjadi dua yaitu bagian showroom mobil, aksesoris, suku cadang dan galeri menggunakan pengeras suara biasa karena tidak mementingkan kualitas sedangkan pada daerah café menggunakan sistem suara yang mementingkan kualitas. Jenis speaker yang dipakai pada area café yaitu jenis satelit yang diletakan pada bagian sudut-sudut ruangan.

4.5.3. Tata Cahaya

penerangan yang dipakai pada perancangan *showroom* ini menggunakan pencahayaan buatan dan alami, untuk area display menggunakan pencahayaan buatan dan alami, sedangkan pada area kafe dan galeri menggunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan menggunakan lampu jenis *down-light*, *spot-light*, dan

TL. Pada daerah sirkulasi menggunakan lampu jenis *down-light* jenis mangkuk berkapasitas 11 watt.

4.5.4. Sistem Komunikasi

sistem komunikasi menggunakan telepon paralel pada setiap ruangan yang ada untuk mempermudah dan memperlancar komunikasi antar karyawan. Sistem telepon paralel biasanya dikenal dengan istilah PABX.

4.5.5. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran disesuaikan dengan fungsi pada setiap ruang, seperti kafe yang hanya menggunakan *sprinkler*, tidak menggunakan *smoke detector* karena pada area kafe merupakan area merokok. Sedangkan pada area-area yang lain sistem proteksi kebakaran menggunakan *sprinkler* dan *smoke detector*.

4.5.6. Sistem Keamanan

Untuk sistem keamanan dalam ruangan menggunakan sistem kamera yang dihubungkan ke bagian security yang ada pada gedung pusat otomotif. Daerah ruang pameran mobil menggunakan kamera dan sensor gerak yang diletakkan pada stage display untuk mobil yang sedang dipamerkan.