

# **SHOWROOM MOBIL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *HIGHTECH* DI SURAKARTA**

**Riyan Pandu Wijayanto, Suparno, Hari Yuliarso**

Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik  
Universitas Sebelas Maret Surakarta  
Email : [malangjatim496@gmail.com](mailto:malangjatim496@gmail.com)

---

**Abstract:** *Car Showroom Design of Architectural Approach Hightech in Surakarta triggered by the growth of four-wheeled vehicles is increasing from year to year and the needs of the community will maintenance or care of the car is also increasing. This showroom is made as facilities for various service activities container full four-wheeled vehicles in one building. Hightech architecture is used as a showroom for design approach in line with the image of a car showroom representing a technology, sophisticated, flexible, functional. The method used is a method of designing architecture with Hightech Architecture approach. Architecture Hightech made for functional reasons, but for the future, this architecture could be an attempt to expose and play with building elements both inside and outside elements. By using this approach showroom building is designed with aesthetic appearance and good, as it represents the function of the container activities of the facility four-wheel vehicles in it.*

**Keywords:** *Architecture, Architecture Hightech, Car Showroom, Car Facilities*

---

## **1. PENDAHULUAN**

Masyarakat umum menyebut *showroom* hanya tempat untuk memajang kendaraan, karena secara global dan sudah menjadi kebiasaan berasumsi bahwa tempat untuk memajang bernama *showroom*. Di mana *showroom* atau ruang pameran mobil merk umum yang sudah mendunia dan berada dalam satu negara terdiri dari beberapa cabang dalam satu kota dan hanya ada satu pusat dalam satu negara, serta ruang pameran mobil bekas atau yang sering disebut Mobkas, dengan berbagai merk mobil serta tidak memberikan fasilitas lengkap, maka masyarakat tetap menyebutnya *showroom* mobil bekas. Kata-kata *showroom* pun menjadi sama pengertiannya yaitu tempat untuk memajang mobil. Padahal kata *showroom* tidak demikian artinya, *showroom* adalah wilayah atau tempat yang menyediakan jasa jual beli mobil dengan fasilitas lengkap seperti servis (bengkel), *spare part* dan fasilitas pendukung lainnya (Gilbert Mc Devinn, 2009). Selain itu *showroom* juga

dapat diartikan sebagai tempat display untuk furniture ataupun barang yang memang untuk dipamerkan. Tujuan *showroom* dibuat untuk memberikan fasilitas akan kebutuhan, di mana kebutuhan kendaraan saat ini sangat kompleks. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat adanya kenaikan pertumbuhan industri manufaktur besar dan sedang pada triwulan III-2014 sebesar 5,6% jika dibandingkan dengan periode yang sama di tahun 2013. Salah satu yang menopang kenaikan ini adalah pertumbuhan industri kendaraan bermotor sebesar 29,7%. Pesatnya pertumbuhan kendaraan bermotor, harus didukung oleh pemerintah melalui penyediaan infrastruktur yang memadai, terutama pada kendaraan bermotor roda empat (mobil). *Showroom* mobil yang dibangun oleh APM mempunyai peran penting sebagai ujung tombak distributor dalam penjualan dan pelayanan purna jual, sehingga setiap *Showroom* mobil akan berusaha untuk memberikan pelayanan yang memuaskan dari saat pembelian mobil

sampai dengan pelayanan purna jualnya. Seiring dengan fakta di atas, kebutuhan masyarakat akan *maintenance* atau perawatan terhadap mobil juga lebih kompleks dan semakin bertambah. *Showroom* ini dibuat sebagai fasilitas untuk berbagai wadah kegiatan pelayanan kendaraan roda empat yang lengkap dalam satu bangunan. Arsitektur *Hightech* digunakan sebagai pendekatan desain *showroom* karena sejalan dengan citra *showroom* mobil yang mewakili sebuah teknologi, muthakhir, canggih, fleksible, fungsional. Arsitektur *Hightech* dibuat karena alasan fungsional, tetapi untuk ke depannya arsitektur ini bisa menjadi upaya untuk mengekspos dan bermain dengan elemen-elemen bangunan baik elemen dalam maupun luar. Dengan menggunakan pendekatan ini bangunan *showroom* dirancang dengan tampilan yang estetik dan baik sebagaimana mewakili fungsi kegiatan di dalamnya.

## 2. METODE

### 2.1 Macam dan Teknik Pengumpulan Data

1. Data Topografi: didapat melalui observasi dan dokumentasi rupa muka tanah, selain itu data juga didapat melalui data instansional pemerintah kota serta melalui situs dan artikel terkait.
2. Data Kewilayahan: didapat melalui data instansional pemkot serta melalui situs dan artikel terkait.
3. Kondisi showroom: didapat dengan *observasi* dan dokumentasi beberapa *showroom* di Surakarta serta wawancara dengan sumber yang terpercaya. Data lain didapat dari artikel terkait.
4. Arsitektur *Hightech*: data didapat dari mata kuliah tentang struktur serta beberapa buku referensi.

### 2.2 Metode Analisis Data

Analisis perencanaan (*building concept*) mengidentifikasi masalah yang ada berdasarkan konsep *showroom* mobil yang diselesaikan dengan aspek arsitektur *hightech* namun tetap memperhatikan unsur fungsional bangunan *showroom* tersebut.

Analisis perancangan (*building criteria*) dilakukan dengan mengolah data yang telah terkumpul dan dikelompokkan berdasarkan

programing fungsional, performasi, dan arsitektural.

1. Pemrograman fungsional bertujuan untuk mengidentifikasi penggunaan *showroom* mobil, di antaranya pelaku kegiatan, jenis kegiatan, pola kegiatan, sifat kegiatan, sifat kepemilikan lembaga usaha.
2. Pemrograman performasi menerjemahkan secara sistematis kebutuhan para pengguna *showroom* berserta fasilitasnya ke dalam persyaratan pemilihan tapak, persyaratan kebutuhan ruang, persyaratan besaran ruang dan program ruang, serta penggunaan selubung bangunan untuk mendapatkan bangunan yang direncanakan.
3. Analisis arsitektural merupakan tahap penggabungan dari hasil identifikasi kedua analisa sebelumnya (fungsional dan performasi). Dalam proses ini akan menganalisa masalah massa, ruang, tampilan, pengolahan tapak, utilitas, dan struktur bangunan.

## 3. ANALISIS

### 3.1 Analisis Peruangan

Tabel 1. Kebutuhan Ruang

PELAKU	KEGIATAN	PERUANGAN
Pengunjung	Melihat mobil baru dan bekas	<i>Showroom</i>
	<i>Service</i> mobil	<i>Service area</i>
	membeli <i>sparepart</i>	<i>Sparepart area</i>
	Membeli aksesoris	Aksesoris
Pengelola	Mengelola fasilitas <i>showroom</i>	Area pengelola

Pada Tabel 1. terlihat kebutuhan peruangan yang dibutuhkan dalam pemenuhan wadah kegiatan utama pada *showroom*.

### 3.2 Analisis Lokasi

Selain menentukan lokasi yang strategis, memilih tapak dengan kondisi yang mendukung keberadaan *showroom* ini sangat menentukan prospek bangunan tersebut.

#### a. Tujuan

Mendapatkan lokasi yang sesuai dengan *showroom* mobil .

#### b. Dasar pertimbangan:

Posisi tapak strategis untuk ekspose tampilan fisik bangunan yang merupakan bangunan komersial, luasan tapak dapat menampung seluruh kebutuhan ruang yang direncanakan.

### 3.3 Analisis Pencapaian

Pencapaian ke dalam bangunan harus mudah diakses, mudah dilihat dan memiliki sirkulasi yang aman akan merangsang orang untuk masuk dalam area bangunan.

1. Tujuan: menentukan *main entrane*, menentukan *service entrance*
2. Dasar Pertimbangan: kemudahan akses, sirkulasi tapak yang aksesibel, arus kendaraan dan potensi jalan, tingkat keamanan.

#### 3. Proses analisis

##### *Main Entrance* (ME)

Mudah dijangkau dan terlihat dengan jelas. Menghadap langsung ke arah jalan untuk kemudahan sirkulasi kendaraan masuk dan ke luar tapak.

##### *Side Entrance* (SE)

Tidak mengganggu keberadaan ME. Membantu sirkulasi pengunjung.



Gambar 1. Pola Pencapaian

### 3.4 Analisis Penzonangan

Penzonangan berdasarkan sifat kegiatan dan keadaan dalam tapak dilakukan sebagai acuan dalam penataan peruangan, namun tetap memperhatikan modul-modul struktur yang telah diterapkan.

1. Tujuan: Menentukan pengelompokan (*zoning*) berdasarkan sifat kegiatan dan keadaan pada tapak.
2. Dasar pertimbangan: analisis peruangan, analisis pengolahan tapak, analisis sirkulasi.
3. Proses analisis: persyaratan ruang, berdasarkan kelompok kegiatan dan analisis pengolahan tapak.

Tabel 2. Persyaratan Ruang

ZONA	KEL. RUANG	PERSYARATAN	IMPLIKASI PERUANGAN
Publik	Pengunjung	Pencapaian mudah <i>View from/to site</i> , pencahayaan alami	Peruangan dimaksimalkan agar mudah dijangkau dari segala sisi, menghidari ruang dalam ruang
Semi publik	Pengelola	Pencapaian terlihat <i>Noise</i>	Area <i>indoor</i> pengelola tidak mengganggu sirkulasi pengunjung, ruangan kedap suara

### 3.5 Analisis Bentuk dan Tampilan Bangunan

#### 3.5.1 Analisis Bentuk Bangunan

Citra pada tampilan bangunan menyesuaikan dengan karakteristik bangunan *showroom* mobil dengan Pendekatan Arsitektur *Hightech* yang merupakan penggunaan teknologi tinggi pada bangunan serta mencitrakan karakter teknologi tinggi pada bangunan.

#### 3.5.2 Penampilan Bentuk Dasar Bangunan

Bentuk massa di dominasi oleh bentuk dasar yaitu segiempat, segitiga, lingkaran

dengan pertimbangan aspek fungsional dan efisiensi ruang sebagai bangunan komersial. Bentuk dasar massa yang lain menggunakan filosofis dari komponen kendaraan dan gabungan filosofis dari karakter teknologi tinggi dan *streamline* seperti pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Massa bangunan yang mengambil filosofis bentuk kendaraan yang *streamline*.

### 3.6 Analisis Penampilan dan Karakteristik Bangunan

1. Tujuan: mendapatkan massa yang menarik dan mencerminkan *hightech*.
2. Dasar pertimbangan: prinsip dasar *showroom*, penggunaan struktur yang tepat, salah satu bagian yang dapat dijadikan ekspose bangunan.
3. Proses analisis

Mewakili sebuah bangunan *showroom* sebagai bangunan yang di peruntukan sebagai bangunan komersial yang mewakili citra teknologi tinggi sebuah kendaraan roda empat yang memiliki beberapa aspek ,di antara lain : teknologi muthakir, canggih, fleksible, fungsional. Di mana *showroom* mobil ini mewakili karakter yang diwadahi pada bangunan yaitu kendaraan roda empat. Menunjang fungsi wadah dan kegiatan yang berlangsung di dalam bangunan

Bentuk massa didominasi oleh bentuk dasar yaitu segiempat, segitiga, lingkaran dengan pertimbangan aspek fungsional dan efisiensi ruang sebagai bangunan komersial. Bentuk dasar massa yang lain menggunakan filosofis dari komponen kendaraan dan gabungan filosofis dari karakter teknologi tinggi dan kendaraan.

### 3.7 Analisa Struktur

1. Tujuan: mendapatkan sistem struktur yang sesuai dengan pembebanan.
2. Dasar Pertimbangan: beban yang harus didukung, kondisi tanah, bentuk dan dimensi bentang bangunan, karakter bangunan, pengaruh terhadap lingkungan sekitar.
3. Analisa
  - a. *Substructure*

Tabel.1 Analisa *substructure*

Kriteria	Sumuran	Tiang pancang	Foot plate
Daya dukung thd bangunan berlantai banyak	Baik	Cukup	Cukup
Kemudahan dan kecepatan mengerjakan	Baik	Cukup	Cukup
Kesesuaian thd kondisi geologis & hidrologis	Baik	Baik	Cukup
Kekakuan menghadapi gaya lateral	Cukup	Cukup	Cukup
Berdasarkan tabel penilaian pondasi di atas maka pondasi yang dipilih untuk Bangunan Utama adalah pondasi <b>pondasi Foot Plate</b> .			

- b. *Superstructure*

#### **Kolom**

Kolom diperlukan untuk menyalurkan beban ke pondasi. Menghindari bentuk kolom yang memiliki sudut tajam, juga meminimalkan bentuk-bentuk yang menyudut agar lebih memberikan kesan lues dan tidak kaku, maka pemilihan bentuk kolom bundar/ tabung.

#### **Balok**

Balok digunakan untuk mendukung beban di atasnya.

#### **Dinding**

Fleksibilitas dalam desain dinding sangat diperlukan maka konstruksi yang digunakan adalah konstruksi rangka di mana dinding tidak berfungsi sebagai pemikul beban. Beban dari atap disalurkan ke pondasi lewat kolom. Bahan yang digunakan sebagai dinding bercirikan *hightech* yaitu bahan-bahan fabrikasi, batako, kaca, aluminium.

c. *Upper structure*

- 1) Tujuan: menentukan *Upperstructure* yang sesuai dengan bentuk showroom.
- 2) Dasar pertimbangan: bentuk dasar showroom, luas area yang ditutupi oleh atap (bentang lebar), penggunaan struktur yang tepat, salah satu bagian yang dapat dijadikan ekspose bangunan.
- 3) Proses analisis *Upper* struktur bangunan utama menggunakan struktur *space frame*. struktur penutup bangunan yang berbentuk *streamline* dengan bentang lebar, struktur penyangga plat lantai dan struktur pondasi. Struktur penutup bangunan utama *showroom* ini memiliki bentuk *streamline*. Untuk mendapatkan bentuk *streamline* dan memiliki struktur yang stabil maka digunakan struktur kombinasi *spaceframe, cable dan folded*. Plat lantai yang digunakan pada bangunan utama *showroom* adalah plat lantai beton K-400 sehingga memiliki ketebalan yang relatif tipis dan sangat rigid. Untuk penutup atap plat baja, transparan dan metal *roof* adalah material untuk atap *showroom* mobil ini.

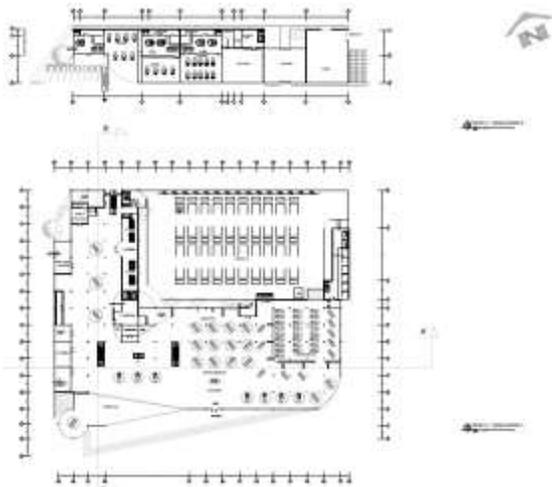


Gambar 3. Analisa tampilan *Upperstructure* showroom

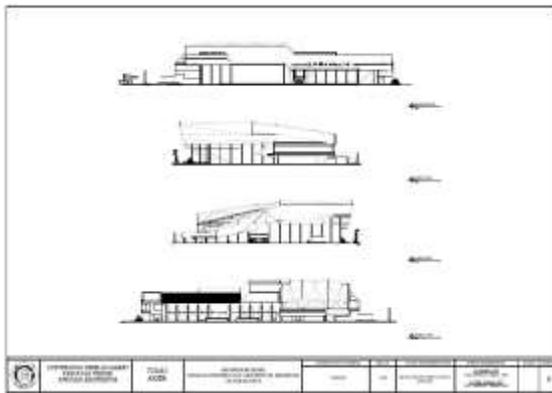
#### 4. KESIMPULAN (KONSEP DESAIN)

Konsep rancangan *showroom* mengacu pada pendekatan Arsitektur *Hightech* dan mewakili wadah *showroom* sebagai wadah pemenuhan kebutuhan pemilik kendaraan roda empat. Serta dirancang untuk menjadi aspek interest bangunan sebagai bangunan komersial. Dari hasil analisa serta hasil korelasi dari beberapa data di atas, maka diperoleh hasil berupa rancangan *Showroom* Mobil di Surakarta sebagai berikut.

Nama Stadion	: <i>Hightech Car Showroom</i>
Lokasi	: Jl. Slamet Riyadi Surakarta
Luas Lahan	: 41.975 m <sup>2</sup>
Luas Bangunan	: 31.636 m <sup>2</sup>
Daya Tampung	: 500 kendaraan
Kegiatan	: Fasilitas otomotif roda empat



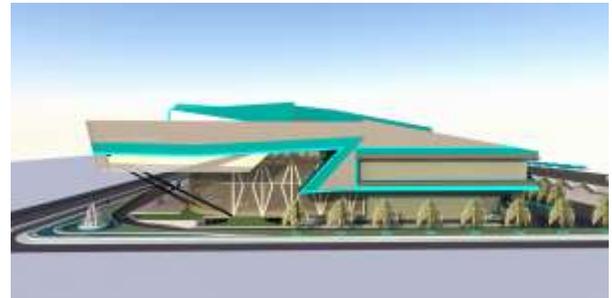
Gambar 4. Denah Lt.1 Showroom



Gambar 5 . Tampak Showroom



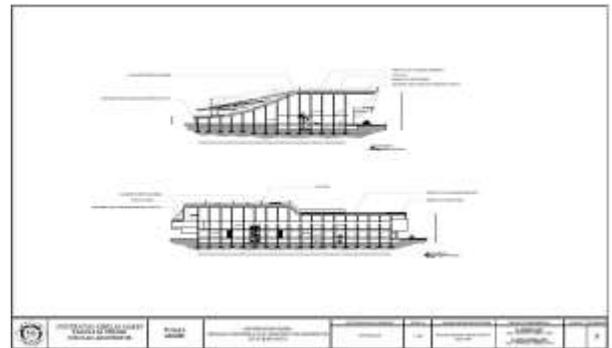
Gambar 6. Gambar Eksterior



Gambar 6. Gambar Eksterior



Gambar 7. Gambar Interior



Gambar 8. Potongan showroom

## REFERENSI

Gilbert Mc Devinn, *Showroom Definition*, Edisi 154, Penerbit Kompas Gramedia Building unit 2 Lt 1, Jakarta, 2009  
(Jenck C) *Engineering Hightech Architecture and interior*. Thames and Huston. Great Britain