

LAPORAN SKRIPSI

**SHOWROOM MOBIL TOYOTA DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI
(ZAHA HADID)**

**SKRIPSI – AR. 8324
PERIODE I SEMESTER GANJIL 2009 – 2010
Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik Arsitektur**



Oleh :

**Bachtiar Agus Dianto
Nim. 05.22.022**

Dosen Pembimbing :

1. Ir. Gatot Adi Susilo. MT
2. Ir. Soeranto Darsopuspito. MT

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2010**

LAPORAN SKRIPSI

SHOWROOM MOBIL TOYOTA DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI
(ZAHRA HAQID)

SKRIPSI – AR. 8324
PERIODE I SEMESTER GANJIL 2009 – 2010
Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik Arsitektur



Oleh :

Bachfar Agus Dianto
Nim. 02.22.022

Dosen Pembimbing :

1. Ir. Gatot Adi Suello, MT
2. Ir. Soeranto Darsoeparto, MT

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2010

MILIK
PERPUSTAKAAN
ITN MALANG

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

**JUDUL
SHOWROOM MOBIL TOYOTA DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI
(ZAHA HADID)**

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Skripsi untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Teknik di Jurusan Teknik Arsitektur – FTSP ITN Malang

Disusun oleh :
Nama : **Bachtiar Agus Dianto**
NIM : **05.22.022**

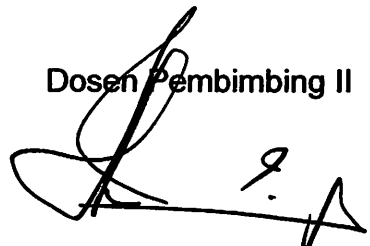
Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



(Ir. Gatot Adi Susilo. MT)
NIP.Y. 1018900185

Dosen Pembimbing II



(Ir. Soeranto DS, MT)
NIP.Y. 1018700147

Dosen Penguji I,



(Ir. Adi Widarthara. MT)
NIP. 196012031988111002

Dosen Penguji II



(Ir. Budi Fathoni. MTA)
NIP.Y. 1018700154

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN


1. Judul Skripsi : **SHOWROOM MOBIL TOYOTA DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI (Zaha Hadid)**
 Topik Perancangan : **Arsitektur Dekonstruksi (Zaha Hadid)**
 Lokasi Perancangan : **Jl. Panji Suroso Malang**
2. Peneliti
 Mahasiswa : **Bachtiar Agus Dianto**
 NIM : **0522022**
3. Waktu Pelaksanaan : **7 Oktober 2009 s/d 30 Januari 2010**
4. Waktu Pengujian : **2 Februari 2010**
 Hasil Ujian : **LULUS NILAI "C"**

No	TAHAPAN PELAKSANAAN	MINGGU KE															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
01	Analisa Data dan Penyusunan	█	█	█	█	█	█	█	█								
02	Usulan Karya Disain									█	█	█	█	█	█	█	█

Malang, 4 Maret 2010

Koordinator Skripsi

Mahasiswa


 (Ir. Gatot Adis S. MT)
 NIP.Y. 1018900185


 (Bachtiar Agus Dianto)
 NIM. 0522022

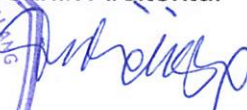
Mengetahui :



Dekan
 FTSP – ITN Malang

 (Ir. A. Agus Santoso. MT)
 NIP.Y. 1018700155



Ketua Jurusan
 Teknik Arsitektur

 (Ir. Didiek Suharjo. MT)
 NIP.Y. 1039000215

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T atas rahmat dan karuni-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktu yang telah ditentukan.

Skripsi ini mengambil obyek perancangan Showroom Toyota dengan judul **"Showroom Mobil Toyota Di Malang Dengan Tema Arsitektur Dekonstruksi (Zaha Hadid) "**. Dengan harapan dalam proses penyelesaiannya penulis banyak mendapatkan pengetahuan baru mengenai arsitektur, dan sangat menghargai apa yang telah penulis lihat dan dengar, karena hal-hal tersebut sangat membantu dan memberikan inspirasi.

Skripsi ini disusun dengan tujuan sebagai persyaratan kelulusan dan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Teknik pada Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang.

Begitu banyak pihak yang telah membantu, menawarkan inspirasi, motivasi, dan wawasan. Masa kuliah sarat dengan tantangan emosional. Penulis berterimakasih pada kalangan akademis yang telah menyediakan fasilitas, sarana, dan prasarana dalam membuka jalan untuk menyelesaikan perkuliahan ini.

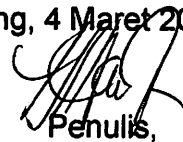
1. Institut Teknologi Nasional Malang, sebagai wadah kegiatan kalangan akademis dan segala kelebihan dan kekurangannya.
2. Prof. Dr. Abraham Lomi, MSEE, selaku rektor ITN Malang.
3. Bapak Ir. Didiék Suharjanto selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penulis menuntut ilmu dan menyusun skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan serta pengajaran yang telah diberikan.

5. Abi dan Ummi'ku tercinta dan seluruh keluarga besarku yang telah memberikan perhatian, kasih sayang dan dukungan baik secara moril, spiritual maupun materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Untuk LOVELYAQ yang selalu mendukung dalam do'a dan semangatnya. **Thanks for your love.**
7. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat yang telah banyak memberikan do'a, tenaga, pikiran dan bantuan lainnya sehingga dapat terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
8. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu disini.

Disadari bahwa, dalam Skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih sangat jauh dari sempurna, sehingga masukan berupa kritik dan saran baik mengenai isi maupun penulisan masih sangat diharapkan, guna mendapatkan kesempurnaan yang dimaksud. Pada akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat serta lingkungan. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Malang, 4 Maret 2010



Penulis,
Bachtiar Agus Dianto

SHOWROOM MOBIL TOYOTA DI MALANG

dengan tema

ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

Bachtiar Agus Dianto

(Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

ABSTRAKSI

Arsitektur modern yang banyak diterapkan pada perancangan Showroom yang mobil, seringkali menyebut dirinya sebagai arsitektur yang paling rasional, arsitektur yang paling memiliki teknologi tinggi, dan arsitektur yang memiliki sistem fungsional yang sempurna sehingga sepertinya tidak ada alternatif pemikiran lain di dalam arsitektur selain “berfikir monoton” seperti halnya paham fungsional yang dimiliki oleh arsitektur modern. Pengaruh dari suatu fenomena dari fungsi-fungsi yang dijanjikan dapat dirasakan pada bentukan yang terjadi, sehingga menghasilkan bentukan-bentukan yang tidak berkembang, seperti desain yang penuh dengan “kotak-kotak” sederhana. Makin lama keadaan ini menimbulkan kejenuhan, sehingga mulai timbul konflik penyangkalan dan usaha-usaha untuk keluar dari “jalur” yang ada.

Pada perancangan Toyota Showroom ini, Arsitektur Dekonstruksi Zaha Hadid muncul sebagai solusi dari kejenuhan akan arsitektur modern. Arsitektur Dekonstruksi oleh Zaha Hadid menawarkan desain dengan konsep desain perancangan yang baru, bahkan bila perlu menciptakan sistem struktur yang baru. Aliran ini berani bereksperimen tentang seni arsitektur yang bebas dengan ide-ide yang baru, serta mampu menampilkan ide/ cerita yang masih fantasi/ abstrak dari sang arsitek. Sehingga aliran ini dikenal optimis dan realistis. Pada akhirnya membuat bangunan yang dihasilkan seolah-olah hidup dan berirama, tidak ada kesan kaku dan terikat, semua terkesan lugas, berbeda dengan arsitektur modern yang kaku dan tidak “hidup” sama sekali.

Rancangan yang dekonstruktif, atraktif dan penuh dengan desain inovatif pada Toyota ini, sesuai dengan brand image Toyota sebagai produsen mobil hybrid yang paling inovatif dan selalu menggebrak dunia otomotif internasional dengan desain-desain mobilnya yang selalu berbeda dan menjadi acuan dalam orientasi dunia otomotif. Dengan demikian, diharapkan desain Toyota ini mampu menjadi trendsetter bagi perkembangan desain Showroom lainnya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAKSI	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 LATAR BELAKANG UMUM	1
I.1.1 Perkembangan Otomotif di Indonesia	2
I.1.2 Perkembangan Otomotif di Malang	3
I.1.3 Potensi Perekonomian Malang Dalam Pemasaran Mobil Toyota	4
I.2 LATAR BELAKANG TOPIK	7
I.3 MANFAAT	11
I.4 IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH	11
I.4.1 Identifikasi Masalah	11
I.4.2 Rumusan Masalah	12
I.4.3 Pembentukan Masalah	13
I.5 POTENSI	14
I.5.1 Non Arsitektural	14
I.5.2 Arsitektural	16
I.6 BATASAN PERANCANGAN	16
I.6.1 Batasan Proyek	16
I.6.1 Batasan Objek Perancangan	17
BAB II TINJAUAN OBJEK	
II.1 PEMAHAMAN OBJEK RANCANGAN	18
II.1.1 Pemahaman Judul	18

II.1.2	Deskripsi Objek	19
II.1.3	Jenis-Jenis Mobil Toyota	20
II.1.4	Standarisasi Showroom Toyota	26
II.1.5	Standart Perbengkelan Toyota	28
II.1.6	Fungsi Dan Peranan Showroom	29
II.1.7	Aktifitas Didalam Showroom	30
II.1.8	Fasilitas Penunjang Didalam Showroom Toyota ..	31
II.1.9	Pemasaran/ Marketing	32
II.1.10	Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Didalam Suatu Showroom Toyota	32
II.1.11	Struktur Organisasi Perusahaan	37
II.2	Studi Banding Lapangan	38
BAB III	KAJIAN TEMA	
III.1	SHOWROOM	46
III.1.2	Pengertian Umum Showroom	46
III.1.3	Pengertian Showroom Atraktif	46
III.2	ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI	47
III.2.1	Latar Belakang	47
III.2.2	Lahirnya Arsitektur Dekonstruksi	48
III.2.3	Pengertian Dekonstruksi	53
III.2.4	Filsafat Dekonstruksi	56
III.2.5	Aliran – Aliran Dalam Arsitektur Dekonstruksi	61
III.2.6	Prinsip Arsitektur Dekonstruksi	63
III.3	NEO CONSTRUCTIVIST by ZAHA HADID	66
III.3.1	Teori Neo Constructivist Zaha Hadid	67
III.4	GOALS	75

BAB IV	TINJAUAN LOKASI	
IV.1	DESKRIPSI LOKASI	77
IV.1.1	Gambaran Umum Kota Malang	77
IV.1.2	Lokasi Tapak	78
IV.1.3	Kondisi Existing Tapak	85
BAB V	METODOLOGI	
V.1	METODOLOGI PERANCANGAN	88
V.2	VARIABEL	89
BAB VI	ANALISA PEMBAHASAN	
VI.1	ANALISA AKTIVITAS	92
VI.1.1	Aktivitas Pengunjung	92
VI.2	PROGRAMMING	95
VI.2.1	Pelaku Kegiatan	95
VI.2.2	Jenis Aktivitas	96
VI.2.3	Kebutuhan Dan Besaran Ruang	103
VI.2.4	Persyaratan Umum Ruang Dalam Dan Luar	106
VI.2.5	Hubungan Ruang	109
VI.3	ANALISA BENTUK	111
VI.3.1	Wujud	111
VI.3.2	Tekstur Dan Warna	111
VI.3.3	Ornamen	113
VI.3.4	Proporsi Dan Skala	114
VI.4	ANALISA TAPAK	117
VI.4.1	Dasar Pemilihan Tapak	117
VI.4.2	Kondisi Existing Tapak	118
VI.4.3	Lingkungan Sekitar Site	120
VI.4.4	Analisa Pencapaian	121

VI.4.5 Analisa Kebisingan	121
VI.5 ANALISA RUANG	121
VI.5.1 Showroom/ Ruang Pamer	121
VI.6 ANALISA SISTEM STRUKTUR DAN UTILITAS	129
VI.6.1 Analisa Struktur	129
VI.6.2 Analisa Utilitas	131
BAB VII KONSEP USULAN DESAIN	
VII.1 VISUALISASI KONSEP DESAIN BANGUNAN	135
VII.1.1 Konsep Sketsa Ide Bentuk	135
VII.1.2 Design With Model	136
VII.1.3 Visualisasi Konsep Bantuk	137
VII.2 KONSEP STRUKTUR	138
VII.2.1 Pendekatan	138
VII.2.2 Konsep Perancangan	138
VII.3 KONSEP DISPLAY	139
VII.3.1 Pendekatan	139
VII.3.2 Konsep Perancangan	139
VII.4.1 KONSEP MATERIAL	140
VII.4.1 Pendekatan	140
VII.4.2 Konsep Perancangan	140
DAFTAR PUSTAKA	142
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG UMUM

Di era modern pada saat ini menuntut segala sesuatunya serba praktis, efisien, ekonomis serta hal-hal yang sifatnya mudah dan menguntungkan. Proses modernisasi yang terus berlangsung dalam kehidupan manusia menimbulkan peningkatan terhadap standar kebutuhan manusia dalam segala aspek. Peningkatan standar kebutuhan tersebut berujung pada peningkatan gaya hidup. Bagi masyarakat modern, segala sesuatu yang terkait dengan gaya hidup dituntut haruslah selalu mencerminkan *modernitas*. Oleh sebab itu, tingkat gaya hidup seseorang dapat terlihat dari segala sesuatu yang memfasilitasi diri orang tersebut. Dan mobil sebagai alat transportasi menjadi salah satu fasilitas manusia yang terkena imbas modernisasi.

Peranan mobil yang merupakan produk teknologi modern telah memberi peranan dan pengaruh yang cukup besar terhadap masyarakat didalam berbagai bidang, sehingga hal ini terus mengalami perkembangan dari waktu-kewaktu. Meningkatnya kebutuhan akan mobil secara otomatis akan menuntut adanya pusat pelayanan-pelayanan mobil yang meliputi jual beli, perawatan, salon mobil, kebutuhan suku cadang dan asesorisnya. Disamping itu, saat ini bisnis jual beli mobil telah banyak berkembang di Indonesia, banyak para usahawan muda mendirikan bisnis jual beli mobil. Bisnis jual beli mobil sangat memberikan keuntungan dan sangat prospektif, dimana pada mulanya mobil hanya digunakan sebagai sarana transportasi oleh masyarakat, namun sekarang mobil menjadi kebutuhan yang hampir mutlak untuk dipenuhi oleh semua orang. Mobil menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi dikala kita dituntut oleh waktu dan jadwal kegiatan atau kerja yang ketat. Selain itu juga mobil harus dapat memenuhi kebutuhan yang kita



perlu sesuai dengan fungsi dari mobil sebagai sarana transportasi umum, keluarga atau sarana transportasi lainnya.

Pusat pelayanan ini bukan semata-mata hanya untuk kemajuan sarana dan prasarana, namun juga untuk melayani masyarakat guna mendapatkan pelayanan yang baik dalam memenuhi kebutuhan otomotif, selain itu pusat pelayanan ini juga melayani informasi dibidang teknologi.

I.1.1 Perkembangan Otomotif di Indonesia

Kondisi perekonomian dunia saat ini telah mencapai situasi dimana persaingan telah menjadi menu sehari-hari yang harus dihadapi oleh pelaku bisnis di setiap sektor kegiatan ekonomi. Sehubungan dengan hal itu, kondisi perekonomian Indonesia sejak bulan Juli 1997 telah mengalami penurunan yang sangat tajam yang diwarnai dengan depresiasi rupiah yang sangat tinggi terhadap dollar Amerika, inflasi yang tinggi, tingkat suku bunga tinggi, ditolaknya L/C oleh bank-bank luar negeri, menurunnya daya beli masyarakat, serta naiknya harga suku cadang dan bahan bakar, telah membawa pengaruh terhadap kegiatan bisnis di Indonesia secara keseluruhan, termasuk diantaranya adalah bisnis kendaraan bermotor. Pada saat ekonomi lesu daerah dimana perbankan memperketat pembiayaan kredit kendaraan bermotor, mobil-mobil yang sukses memasuki pasar adalah mobil dengan harga berkisar Rp 100 juta – 200 juta. Itulah sebabnya, sejumlah merek mobil masih mampu mempertahankan penjualannya, diantaranya jenis kendaraan niaga.¹

Seiring dengan peningkatan kondisi perekonomian masyarakat telah mengakibatkan bermunculan industri otomotif dengan pesat. Pertumbuhan industri otomotif tersebut, sebenarnya menguntungkan bagi masyarakat Indonesia karena terdapat berbagai maca

pilihan jenis kendaraan bermotor yang ditawarkan. Akibatnya tingkat persaingan dalam industri otomotif menjadi semakin ketat. Hal ini dapat

¹ (Gatra, Sabtu 16 Juni 2001)

dilihat dari semakin maraknya industri otomotif memasarkan produknya, yang salah satunya ditandai dengan semakin gencarnya iklan dan promosi bermunculan di media massa.

Pertarungan pasar otomotif di Indonesia ini terjadi terutama sejak pemerintah mengeluarkan paket deregulasi otomotif tahun 1999. Tujuan pemerintah dengan kebijakan itu adalah untuk mengupayakan pengembangan industri otomotif, dalam arti tidak seluruhnya diimpor. Namun ada upaya untuk melakukan lokalisasi sehingga terjadi peningkatan kandungan lokal. Nilai tambah inilah yang ingin dicapai pemerintah.

Hal ini ditandai dengan penjualan kendaraan untuk pasar dalam negeri yang cenderung naik, dari semula 58.303 unit pada 1998 menjadi 98.814 unit pada 1999. Pada tahun 2000, penjualan naik lagi hingga mencapai 300.963 unit, dan sampai Juni 2001 sudah tercatat 148.612 unit yang sudah terjual.²

Menurut Bambang Trisulo, Ketua Gabungan Industri Kendaraan Bermotor Indonesia (Gaikindo), segmen terbesar yakni tetap didominasi kendaraan niaga, yang sekarang akrab disebut MPV (*Multi Purpose Vehicle*). Konsumen di kelas ini relatif lebih rasional. Artinya, mereka menyesuaikan dengan fungsi, kultur, dan daya beli. Fungsi mobil lebih penting daripada kemewahan misalnya. Ini menyebabkan mobil penumpang masih jadi *target market* terbesar, yakni 70 % dari total pasar mobil Indonesia.³

I.1.2 Perkembangan Otomotif Di Malang

Malang sebagai salah satu kota besar kedua di Jawa Timur merupakan pangsa pasar yang cukup menjanjikan untuk pemasaran otomotif khususnya mobil. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya bangunan showroom otomotif dimana masing-masing memiliki konsumen sendiri-sendiri. Khusus untuk showroom mobil banyak kita jumpai di jalan raya kota Malang. Setiap showroom mobil memiliki pelanggan dan konsumen tersendiri yang

² (Jawa Pos, Rabu 26 September 2001)

³ (Surya, Kamis 24 Januari 2002)

mempercayakan kebutuhannya akan urusan mobil pada showroom tersebut. Setiap showroom mobil di Malang memiliki cara atau strategi tersendiri dalam meningkatkan dan menjangkau konsumen.

Memiliki mobil bagi masyarakat kota Malang bukan hanya sebagai sarana transportasi tetapi juga melambangkan status pemiliknya. Beberapa showroom mobil yang dapat kita jumpai di jalan raya kota Malang antara lain seperti Mitsubishi, Toyota, Honda, Suzuki. Pangsa pasar mobil di kota Malang banyak didominasi produk-produk dari Jepang. Produk Jepang menyajikan kualitas dan kehandalan teknologi yang mampu bersaing dengan mobil Eropa, disamping itu harga yang ditawarkan cukup terjangkau.

Kendaraan Bermotor Indonesia (Gaikindo) seperti dilansir dari PT Astra Internasional Tbk, Selasa (16/12) mencatat Astra dengan penjualan 5 merek mobil menguasai 52% pangsa pasar. Astra menjual mobil merek Toyota, Daihatsu, Nissan Diesel, Isuzu dan Peugeot.⁴

1.1.3 Potensi Perekonomian Malang Dalam Pemasaran Mobil Toyota

Sebagai salah satu kota terbesar di Jawa Timur dengan perkembangan kotanya Malang relatif sangat pesat, hal ini dapat ditelusuri dari perkembangan pola pemanfaatan ruang kota Malang. Stadia perkembangan kota Malang menunjukkan terjadi peningkatan dalam penggunaan ruang kota dari tahun ke tahun. Sebagai kota pendidikan, kota industri dan kota pariwisata yang mencerminkan profil potensi ekonomi Kota Malang. Dengan luas wilayah 110,06 Km², Kota Malang merupakan dataran tinggi dengan ketinggian antara 440-667m di atas permukaan laut dan jumlah penduduk hingga saat ini hampir 800 ribu jiwa, merupakan kota terbesar kedua di Propinsi Jawa Timur setelah Surabaya. Secara administratif terbagi menjadi 5 wilayah kecamatan dan 57 kelurahan.

Dalam hal pembangunan dan pengembangan infrastruktur diwujudkan dengan upaya pengoperasian Bandara Abdul Rahman Saleh, penyediaan

⁴ (Jawa Pos, Kamis 18 Desember 2008)

sarana dan prasarana transportasi, penyediaan kebutuhan listrik, energi, air bersih, telekomunikasi, fasilitas kesehatan, perbankan, pusat perdagangan, gedung olahraga, perhotelan dan Rumah Sakit. Ketersediaan infrastruktur yang sangat memadai tersebut ditunjang oleh faktor-faktor lingkungan yang kondusif bagi kegiatan ekonomi dan investasi yaitu lingkungan kemudahan berusaha, lingkungan pendidikan berkualitas, lingkungan kemasyarakatan yang mendukung, serta stabilitas politik dan pemerintahan.

Dalam kurun waktu 5 tahun terakhir, wajah dan kondisi Kota Malang telah menunjukkan perkembangan sangat pesat seiring dengan pembangunan infrastruktur dan terciptanya kondisi daerah yang kondusif. Hal ini bisa dilihat kegiatan perekonomian Kota Malang dalam kurun waktu 5 tahun terakhir berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Malang.

Kontribusi terbesar terhadap PDRB didominasi oleh sektor Industri Pengolahan dan sektor Perdagangan, Hotel dan Restoran, sebagaimana tabel berikut :

Sektor <i>Sectors</i>	Produk Domestik Regional Bruto	
	2004	2005
Pertanian / <i>Agriculture</i>	0.52	0.52
Pertambangan dan Penggalian / <i>Mining & Mineral</i>	0.07	0.07
Industri Pengolahan / <i>Processing Industry</i>	36.61	35.52
Listrik, Gas dan Air Bersih / <i>Electricity, Gas & Drinking Water</i>	0.59	0.59
Bangunan / <i>Construction</i>	3.32	3.45
Perdagangan, Hotel dan Restoran / <i>Trading, Hotel & Restaurant</i>	30.12	29.19
Angkutan dan Komunikasi / <i>Transportation & Communication</i>	7.51	8.87
Kuangan, Persewaan dan Jasa Perusahaan / <i>Finance, Leasing & Company's Services</i>	9.88	10.44
Jasa-jasa / <i>Services</i>	11.38	11.36
Jumlah	100	100

Sumber: BPS Kota Malang, 2006

Pertumbuhan perekonomian Kota Malang yang diprediksi kedepannya akan semakin baik dan daya tarik investasi akan semakin kuat dengan



semakin baiknya sarana dan prasarana penunjang aktifitas perekonomian antara lain ditunjukkan dengan pembangunan dan pengembangan berbagai infrastruktur serta peran serta Pemerintah dalam pembuatan kebijakan ekonomi yang semakin inovatif.

Toyota sebagai salah satu produsen kendaraan dari Jepang yang saat ini memiliki pangsa pasar terbesar di Indonesia termasuk juga di kota Malang. Untuk wilayah Malang terdapat AUTO 2000 dimana perusahaan ini merupakan anak cabang dari PT. Astra International-Toyota Sales Operation di Jakarta. AUTO 2000 berdiri pada tahun 1977 dengan nama Astra Motor Sales (AMS) dengan status perwakilan cabang Astra Motor Sales Surabaya. Pada awal berdirinya, perusahaan ini hanya memiliki dua departemen saja yaitu :

1. *Sale Department* yang memiliki fungsi dan tugas menjual unit kendaraan Toyota.
2. *Part Department* yang memiliki fungsi dan tugas dalam pengadaan dan pemasaran suku cadang kendaraan Toyota di kota Malang dan sekitarnya.

Pelayanan service terhadap kendaraan Toyota saat itu dilimpahkan atau mengangkat bengkel perwakilan Astra yaitu Aseli Motor di Jl. Basuki Rahmat, Malang. Pada tahun 1982, PT. Astra Motor Sales perwakilan Malang berubah statusnya menjadi cabang resmi PT. Astra Motor Sales yang sekaligus merupakan anak perusahaan dari Astra International, Inc. Jakarta dan pada saat perolehan status cabang resmi tersebut, bersamaan pula dengan pemekaraan secara struktural yang menyebabkan munculnya departemen-departemen baru didalam tubuh perusahaan ini. Adapun departemen-departemen tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Sales Department*
2. *Part Department*
3. *Service Department*
4. *Administration Department*



Tahun 1982 AMS baru memiliki tempat sendiri yaitu di Jl. Letjen Soetoyo no. 25 Malang. Tahun 1983 Astra Motor Sales perwakilan Malang baru memiliki bengkel sendiri sehingga status cabangnya ditingkatkan menjadi cabang VSP (Vehicle Service & Part). Pada tahun 1985 nama perusahaan Astra Motor Sales berubah menjadi PT. Astra International Inc.-Toyota Division. Tahun 1987 AUTO 2000 Malang mencapai marketshare total no. 1 di wilayah karesidenan Malang. Sampai dengan tahun 1991 baru berubah menjadi AUTO 2000, dimana dibalik kata itu terselip makna "*pola berfikir yang jauh hingga tahun dua ribu mendatang*".

Pada tahun 1994, showroom AUTO 2000 direnovasi terakhir kali dengan tambahan 2 lantai dibagian administrasi dan bengkel. Pada tahun itu juga, AUTO 2000 Malang mendapatkan penghargaan Double Crown Award atas prestasi pencapaian total no. 1 dengan market 20,1% dan kendaraan niaga dengan market 20,7%.⁵

Namun, sangat disayangkan hingga saat ini belum terdapat showroom resmi dari Toyota di Malang yang menjadi wadah yang mampu menampung kegiatan pelayanan dan jasa yang bertujuan untuk memberi image yang positif pada konsumen, bahwa produsen Toyota sangat peduli kepada konsumen setianya serta lebih meningkatkan nilai jual beli produknya.

Selain itu wadah ini diharapkan mampu berfungsi sebagai sarana yang dapat menampung segala aktifitas penjualan, pembelian, pelayanan bagi konsumennya di Malang. Hal inilah yang melatarbelakangi saya untuk merancang "*Malang Toyota showroom*".

I.2 LATAR BELAKANG TOPIK

Pada umumnya showroom-showroom mobil yang telah ada di Indonesia berkonsepkan arsitektur modern yang cenderung monoton dan kaku, hampir semua sama saja yang membedakan hanyalah *brand product* nya saja. Diharapkan dari perancangan inilah dapat menghasilkan sebuah inovasi desain showroom mobil yang beda, dalam artian merupakan sebuah

⁵ Petra Cristian University Library

terobosan baru dalam dunia desain showroom mobil, menggebrak kekakuan desain showroom mobil yang selama ini telah ada di Indonesia, khususnya di kota Malang. Dengan menerapkan sebuah konsep arsitektur yang berbeda sehingga dapat menjadikannya sebagai showroom mobil dengan desain yang paling inovatif di Indonesia.

Selain itu, konsep ini diharapkan dapat menghasilkan showroom mobil dengan desain yang atraktif terkait dengan fungsi dasar yaitu sebuah bangunan komersial. Atraktif disini adalah sebuah permainan elemen-elemen bidang yang membentuk sebuah kedinamisan sehingga menciptakan sebuah daya tarik tersendiri.

“Kemunculan showroom ini nantinya mampu menciptakan paradigma desain yang beda” dari beberapa showroom yang ada pada saat ini dengan mengusung konsep modern yang cenderung monoton dan kaku. Dengan desain showroom yang inovatif dapat menimbulkan nuansa yang berbeda diantara banyaknya bermunculan beberapa showroom mobil yang telah ada. Sementara itu, desain atraktif pada showroom dihadirkan dengan maksud dapat menjadi daya tarik bagi para konsumen maupun dalam perluasan jaringan konsumen dengan mampu menarik perhatian publik terkait dengan fungsi bangunan sebagai bangunan komersial yang dituntut untuk mampu bersaing dalam menarik perhatian konsumen maupun publik.

KETERKAITAN ANTARA TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI (ZAHA HADID) DENGAN JUDUL

Terkait dengan diuraian sebelumnya, tujuan dari perancangan showroom mobil ini adalah menciptakan sebuah rancangan showroom mobil yang inovatif dan atraktif terkait dengan fungsi bangunan tersebut sebagai sebuah bangunan komersial yang tentu memiliki visi, misi dan tujuan komersial pula. Diharapkan showroom ini tidak hanya berfungsi sebagai bangunan komersial saja tetapi juga dapat memberikan nuansa yang berbeda diantara beberapa showroom mobil yang sudah ada saat ini.



Tema arsitektur neo constructivist oleh Zaha Hadid secara umum dipilih untuk mendasari perancangan showroom mobil ini. Untuk dapat menghasilkan sesuatu yang beda dengan terobosan yang inovatif maka dipakailah cara atau konsep yang berbeda pada umumnya atau bahkan tidak lazim. Pada umumnya showroom-showroom mobil di Indonesia berkonsepkan arsitektur modern yang cenderung monoton dan kaku, hampir semua sama saja yang membedakan hanyalah brand produknya saja. Hal inilah yang mendasari pemilihan tema arsitektur dekonstruksi pada perancangan showroom mobil Toyota di Malang.

Arsitektur modern yang banyak diterapkan pada perancangan showroom mobil, seringkali menyebut dirinya sebagai arsitektur yang paling rasional, arsitektur yang paling memiliki teknologi tinggi, dan arsitektur yang memiliki sistem fungsional yang sempurna sehingga pada waktu itu tidak ada alternatif pemikiran lain di dalam arsitektur selain berfikir monoton seperti halnya paham fungsional yang dimiliki oleh arsitektur modern. Pengaruh dari fenomena dari fungsi-fungsi yang dijanjikan dapat dirasakan pada bentukan yang terjadi, sehingga menghasilkan bentukan-bentukan yang tidak berkembang, seperti desain yang penuh dengan “kotak-kotak” sederhana. Makin lama keadaan ini menimbulkan kejenuhan, sehingga mulai timbul konflik penyangkalan dan usaha-usaha untuk keluar dari jalur yang ada.

Dekonstruksi merupakan salah satu jalan keluar yang patut dipertimbangkan dari permasalahan-permasalahan yang timbul dari kejenuhan arsitektur modern. Sehingga dapat dihasilkan paradigma dan perspektif baru tentang arsitektur.

Pada arsitektur dekonstruksi yang ditonjolkan adalah geometri 3 dimensi bukan dari hasil proyeksi 2 dimensi sehingga muncul kesan miring dan semrawut yang menunjukkan kejujuran yang sejujur-jujurnya. Penggunaan warna sebagai aksen juga ditonjolkan dalam komposisi arsitektur dekonstruksi sedangkan penggunaan tekstur kurang berperan.

Pada arsitektur dekonstruksi yang dikomunikasikan adalah :

1. Unsur-unsur yang paling mendasar, essensial, substansial yang dimiliki oleh arsitektur.
2. Kemampuan maksimal untuk berarsitektur dari elemen-elemen yang essensial maupun substansial.⁶

Arsitektur dekonstruksi tidak mengikatkan diri kedalam salah satu dimensi waktu (*timelessness*). Pandangan seperti ini mengakibatkan timbulnya pandangan terhadap dekonstruksi yang berbunyi "ini merupakan kesombongan dekonstruksi".

Diharapkan Arsitektur dekonstruksi oleh Zaha Hadid nantinya dapat mewakili tema arsitektur dekonstruksi dalam perancangan showroom mobil TOYOTA. Aliran ini dikenal optimis dan realities sehubungan dengan *mas culture*. *Neo constructivist* Zaha Hadid terkenal dengan flying beam dan cocktail stick membuat dekonstruksi menjadi begitu indah dan dislocated atau biasa disebut anti gravitasional. Membuat bangunan yang dihasilkan seolah-olah hidup dan berirama. Tidak ada kesan kaku dan terikat, semua terkesan lugas. Berbeda dengan arsitektur modern yang kaku dan tidak "hidup" sama sekali.

Konsep Zaha Hadid mengenai *penyatuan* bangunan dengan lingkungan selalu ia terapkan pada karya-karya neo constructivistnya. Demikian juga dengan penghubung elemen-elemen bangunan yang berbeda-beda sesuai aktifitasnya melalui sistem sirkulasi yang ada. Tema neo constructivist Zaha Hadid juga pernah ia terapkan pada karyanya *BMW Plant and Central Building, Leipzig, German*. Dengan demikian ia telah membuktikan bahwa konsep neo constructivistnya itu dapat diterapkan pada bangunan komersial dalam bidang otomotif.

Penerapan Neo Constructivist Zaha Hadid dalam perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah rancangan showroom mobil yang hidup, berirama dan lugas. Yang pada akhirnya akan sangat banyak memberi keuntungan sebagai citra bangunan komersial. Rancangan Neo

⁶ www.proyeksi.com/kajian_design/mengenai_arsitektur_dekonstruksi.html



Costructivist yang dihasilkan mampu dapat mencerminkan identitas Toyota brand product pemilik showroom tersebut.

I.3 MANFAAT

Diharapkan perancangan ini dapat bermanfaat untuk :

- Dapat menjadi tambahan masukan dan wawasan mengenai arsitektur dekonstruksi Zaha Hadid dan penerapannya.
- Diharapkan juga dapat menggugah kreativitas arsitek Indonesia pada umumnya dan mahasiswa arsitektur ITN di Malang pada khususnya untuk lebih bereksplorasi di dalam berkarya, sesuai dengan semangat dekonstruksi.
- Dapat diteruskan pada perancangan ataupun penelitian selanjutnya yang berada pada ruang lingkup yang sama, agar lebih baik.

I.4 IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

I.4.1 Identifikasi Masalah

Arsitektur modern yang banyak diterapkan pada perancangan *showroom* mobil, seringkali menyebut dirinya sebagai arsitektur yang paling rasional, arsitektur yang paling memiliki teknologi tinggi, dan arsitektur yang memiliki sistem fungsional yang sempurna sehingga pada waktu itu tidak ada alternatif pemikiran lain di dalam arsitektur selain “berfikir monoton” seperti halnya paham fungsional yang dimiliki oleh arsitektur modern. Pengaruh dari suatu fenomena dari fungsi-fungsi yang dijanjikan dapat dirasakan pada bentukan yang terjadi, sehingga menghasilkan bentukan-bentukan yang tidak berkembang, seperti desain yang penuh dengan kotak-kotak sederhana. Makin lama keadaan ini menimbulkan kejenuhan, sehingga mulai timbul konflik penyangkalan dan usaha-usaha untuk keluar dari jalur yang ada.



I.4.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang sampai dengan identifikasi permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

❖ *Permasalahan Umum*

Perlunya wadah atau tempat untuk kegiatan pelayanan purna jual bagi kendaraan Toyota khususnya mobil Toyota keluaran terbaru, sebagai salah satu tujuan untuk meningkatkan pangsa pasar otomotif khususnya di kota Malang.

❖ *Permasalahan Khusus*

Adapun permasalahan khusus dalam perancangan Malang Toyota Showroom adalah :

A. OBJEK

- Ruang
 - Merancang suatu wadah kegiatan dan menciptakan ruang-ruang sesuai dengan keterkaitan ruang tersebut dengan yang lainnya dan mewujudkan sebuah Malang Toyota Showroom yang dapat memberikan kenyamanan baik bagi pengunjung maupun karyawan pada showroom ini.
 - Membuat penataan ruang dapat mendukung keindahan dari produk yang jual.
 - Membuat suatu ruang perbaikan (bengkel) yang bersih namun aktifitas tetap berjalan maksimal.
 - Membuat ruang dimana pengunjung dapat langsung terjun melihat aktifitas yang dikerjakan mekanik.
 - Merancang pola sirkulasi agar pengunjung dapat menikmati fasade dari bangunan.
 - Membuat sebuah ruangan dimana pengunjung yang berada di dalamnya ruangan tersebut dapat merasakan kesan dekonstruktifnya dan merasa nyaman.

- Bentuk

menghadirkan sebuah Showroom mobil yang inovatif dan atraktif yang menjadi faktor pembentuk citra bangunan komersil. Dengan desain showroom yang inovatif dapat menimbulkan nuansa yang berbeda diantara banyaknya kemunculan beberapa showroom mobil saat ini. Selain itu, konsep ini diharapkan dapat menghasilkan showroom mobil dengan desain yang atraktif terkait dengan fungsi dasar yaitu sebuah bangunan komersial. Atraktif disini adalah sebuah permainan elemen-elemen bidang yang membentuk sebuah kedinamisan sehingga menciptakan sebuah daya tarik tersendiri.

B. TAPAK

Mengupayakan pemanfaatan potensi tapak semaksimal mungkin untuk menunjang keberadaan bangunan selain itu juga bagaimana mengolah tapak agar tidak banyak terjadi ruang yang kosong.

C. TEMA

Bagaimana menghasilkan sesuatu showroom dengan terobosan yang inovatif melalui cara atau konsep yang berbeda pada umumnya atau bahkan tidak lazim sesuai dengan tema dekonstruksi Zaha Hadid yang diusung.

I.4.3 Pembenturan Masalah

Pembenturan masalah bertujuan untuk membandingkan suatu permasalahan yang muncul didalam perancangan Malang Toyota Showroom.

- *Pembenturan Objek vs Lokasi*

Malang sebagai salah satu kota besar kedua di Jawa Timur merupakan pangsa pasar yang cukup menjanjikan untuk pemasaran otomotif khususnya mobil khususnya mobil Toyota. Namun, sangat

disayangkan hingga saat ini belum terdapat showroom resmi dari Toyota di Malang yang menjadi wadah yang mampu menampung kegiatan pelayanan dan jasa yang bertujuan untuk memberi image yang positif pada konsumen, bahwa produsen Toyota sangat peduli kepada konsumen setianya serta lebih meningkatkan nilai jual beli produknya.

- *Pembenturan Objek vs Tema*

Bagaimana menerapkan konsep arsitektur ramah lingkungan yang menjadi image Toyota sebagai produsen kendaraan hybrid pada showroom Toyota yang mengusung tema dekonstruksi dari Zaha Hadid.

- *Pembenturan Lokasi vs Tema*

Dekonstruksi merupakan suatu kebangkitan kembali dan perkembangan lanjutan dari apa yang telah ada di era-era tahun sebelumnya. Sesuai dengan tujuan dari rancangan Malang Toyota Showroom yaitu mampu menjadi icon/ identitas kota.

I.5 POTENSI

I.5.1 Non Arsitektural

A. Tata guna lahan

Berdasarkan kebijakan Kotamadya Malang, dimana pada kawasan tersebut diperuntukan bagi pengembangan usaha perdagangan, perkantoran, dan jasa. Guna lahan pada kawasan Blimbing, khususnya di koridor Jl. Panji Suroso, saat ini didominasi oleh fungsi kegiatan komersial perdagangan dan perkantoran (termasuk di dalamnya adalah fungsi kegiatan bank dan kantor pelayanan umum). Tata bangunan sepanjang jaringan jalan lebih didominasi kesan horisontal. Adapun KDB rata-rata bangunan di sepanjang Jl. Panji Suroso adalah 60 – 80% yang termasuk dalam kategori KDB sangat tinggi dengan KLB rata-rata (0,6 – 4,8); TLB 1 – 6



B. Kedekatan dengan kegiatan publik

Sebagai salah satu pusat pelayanan publik dibidang perdagangan dan jasa maka tapak dipilih pada daerah yang dekat dengan aktivitas publik. Lokasi dekat dengan fasilitas perdagangan dan jasa yang lain, seperti Plaza Araya, Perumahan Araya, Universitas Stigma, SPBU, Terminal Arjosari, dan masih banyak bangunan-bangunan yang mendukung pusat mobil ini.

C. Pencapaian

Jalan Panji Suroso merupakan jalan arteri yang merupakan jalan antar kota (Malang-Surabaya) yang banyak dilalui kendaraan baik dari Surabaya ataupun dari wilayah sekitar Malang. Kondisi ini memungkinkan objek rancangan dengan mudah terekspose. Dalam hal ini bangunan diharapkan mampu menjadi icon/ identitas kota.

D. Citra baru TOYOTA

Berpotensi menghadirkan nilai arsitektur yang memiliki guna dan citra sebagai Malang Toyota Showroom sehingga dapat mengkomunikasikan kepada masyarakat. Selain itu, untuk menampilkan sebuah bangunan showroom Toyota yang inovatif dan atraktif sesuai dengan tema Dekonstruksi.

E. Pertumbuhan perekonomian Kota Malang yang diprediksi kedepannya akan semakin baik dan daya tarik investasi akan semakin kuat dengan semakin baiknya sarana dan prasarana penunjang aktifitas perekonomian antara lain ditunjukkan dengan pembangunan dan pengembangan berbagai infrastruktur serta peran serta Pemerintah dalam pembuatan kebijakan ekonomi yang semakin inovatif.



I.5.2 Arsitektural

A. Bentuk

Menghadirkan bentuk Showroom Toyota yang inovatif dan atraktif namun penerapan dan mengaplikasikan kesan teknologi yang sesuai dengan karakter fungsi bangunan yang berupaya untuk menghadirkan bangunan yang sesuai dengan fungsi dan tema dengan menitik beratkan pada segi kreatifitas dan imajenasi tinggi sesuai dengan kegiatan didalamnya, disamping itu juga keserasian bangunan dalam lingkungan sekitar.

B. Struktur dan konstruksi

Menciptakan sistem struktur yang tepat dan juga mampu memberikan kekokohan pada bangunan juga kenyamanan ruang bagi pemakainya selain itu bahan konstruksi yang dipakai dapat diekspose atau ditonjolkan sebagai estetika sesuai dengan tema rancangan.

I.6 BATASAN PERANCANGAN

Batasan yang dimaksud disini untuk memberikan suatu batasan terhadap permasalahan yang akan dibahas sehingga permasalahan tersebut terarah dan sesuai dengan pembahasan masalah yang diangkat. Permasalahan yang ada meliputi :

I.6.1 Batasan Proyek

- Proyek Showroom Toyota ini mencakup pelayanan showroom dan bengkel beserta fasilitas penunjang bagi kegiatan pemasaran, perawatan, perbaikan, modifikasi serta penyediaan suku cadang dan aksesoris.
- Tampilan bangunan dapat mencitrakan Showroom Mobil Toyota yang atraktif dan inovatif sehingga menciptakan bangunan berkomersil.
- Lokasi tapak perancangan merupakan lahan kosong yang berada di kota Malang tepatnya berada di jalan Panji Suroso.

- Mobil yang dijual pada showroom Toyota ini hanyalah mobil keluaran terbaru.
- Studi banding objek disesuaikan dengan brand produk rancangan yaitu Auto2000 yang merupakan main dealer Toyota terbesar di Indonesia.

I.6.2 Batasan Objek Rancangan

- Objek rancangan Showroom adalah masalah tunggal disesuaikan dengan teori-teori sebagai acuan dalam perancangan.
- Objek rancangan ini mengacu pada konsep Arsitektur Dekonstruksi yang dianut oleh Zaha Hadid.
- Kapasitas rancangan didapatkan dengan melakukan studi banding dan studi literatur.
- Perancangan dititikberatkan bagaimana menghadirkan :
 - Penataan ruang sesuai dengan fungsi serta saling menunjang dan menempati.
 - Bagaimana menciptakan bangunan yang atraktif dan inovatif sehingga memberikan image bangunan komersil.
 - Kesan atau tampilan brutal dan nyeleneh (dekonstruksi) dapat terlihat.



BAB II TINJAUAN OBYEK

II.1 PEMAHAMAN OBJEK RANCANGAN

II.1.1 Pemahaman Judul

“MALANG TOYOTA SHOWROOM”

- ✓ Malang :
salah satu kota terbesar kedua di Jawa Timur yang terletak pada *koordinat* 112° 06' - 112° 07' Bujur Timur dan 7°06' - 8°02' Lintang Selatan dengan luas wilayah 110,06 km².
- ✓ Toyota :
Merupakan suatu merek mobil asal Jepang yang diproduksi oleh PT. Toyota Astra Motor (Astra Group Internasional).
- ✓ Showroom :
Secara struktural *“Showroom”* terdiri dari dua suku kata, yaitu *“show”* dan *“room”* yang memiliki arti sebagai ruang pameran atau ruang pajangan. Showroom adalah suatu wadah/ tempat yang melayani segala sesuatu tentang brand produk mobil tertentu yang dipasarkan dan melayani konsumennya dari segala aspek perbengkelan dan pemasaran.

Jadi **“MALANG TOYOTA SHOWROOM”** adalah suatu wadah yang menjadi pusat bagi aktifitas TOYOTA dengan menyediakan ruang yang sesuai dengan fungsinya sebagai ruang pameran atau ruang pajangan mobil serta sebagai sarana dalam melayani konsumen dalam segala aspek perbengkelan dan pemasaran di kota Malang.



II.1.2 Deskripsi Obyek

Sejarah Toyota

Sekilas sejarah berdirinya Toyota, perusahaan ini awalnya bergerak dibidang masih memproduksi mesin tenun. Pada tahun 1934 perusahaan mesin tenun ini terdorong untuk mendirikan difisi baru yang bergerak di bidang otomotif. Dengan dipimpin oleh Kiichiro Toyoda (pendiri Toyota Company) produk otomotif pertama yang diciptakan Toyota adalah mobil Toyota model AA.

Perusahaan Toyota kini telah menjadi perusahaan otomotif yang memiliki keuntungan paling besar di dunia, mengalahkan General Motor dan perusahaan Otomotif Eropa lainnya.

Toyota menerapkan filosofi *Kai Zen* ke dalam sistem kerja perusahaannya. Salah satu implemantasi dari filosofi Kai Zen adalah "*Small But Continuos Improvement*" artinya perubahan kecil yang terus-menerus. Hal inilah yang menyebabkan Toyota menjadi perusahaan otomotif dengan kemajuan yang berlipat. Salah satu kebijakannya 17% perolehan keuntungan penjualan Toyota diseluruh dunia, digunakan sebagai dana untuk meriset kelemahan mobil Toyota yang sudah ada.

Filosofi Kai Zen berasal dari daratan Tiongkok, dirumuskan oleh Cina : Lao Tzu. Dapat diringkaskan filosofi itu menjadi : "*A journey of thousand Miles begin whit the first step* " artinya perjalanan ribuan mil diawali oleh langkah pertama.

Brand Image Toyota



Gambar 1. LOGO TOYOTA

Logo Toyota digunakan untuk menyampaikan suatu arti dan memberikan gambaran yang diharapkan. Logo adalah suatu ukuran atau resolusi dimana menggambarkan mutu dari layanan suatu perusahaan atau



organisasi. Gambaran ini digunakan untuk mengidentifikasi merk Toyota, suatu merk yang dikenal publik. Arti dari logo Toyota itu sendiri adalah untuk membantu pembaca atau penikmat dalam meyakinkan bahwa merk Toyota dapat memberikan layanan dan kualitas terbaiknya kepada konsumen. Suatu logo perusahaan tidak dapat disamakan dengan logo yang lain, karena setiap logo memberikan gambaran tersendiri dari merk yang ditampilkan.

Brand Image Toyota adalah *Moving Forward*. *Moving Forward* adalah mendengarkan kebutuhan orang lain dan kebutuhan planet kita. Filosofi ini telah terpatri dalam setiap langkah Toyota lakukan. *Moving Forward* adalah tentang merancang kendaraan yang ramah lingkungan di masa depan. Dengan kendaraan pionir berteknologi Hybrid elektrik/ gas berbicara mengenai mesin yang menggunakan tenaga yang berasal dari oksigen, dimana hasil buangnya berupa air. Dengan teknologi yang menjadi keselamatan terbaru, seperti sistem pengenalan pejalan kaki, komunikasi antar kendaraan dan radar keselamatan, dan kecanggihan lainnya. Para ahli Toyota berkarya untuk membuat kendaraan yang aman bagi semua orang.

Tujuan Toyota adalah meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat, maksudnya menciptakan inovasi-inovasi produk kendaraan yang dapat mempermudah segala kegiatan masyarakat modern. Dengan demikian apapun arti *Moving Forward* bagi masyarakat dapat membantu mencapainya. *Moving forward* adalah tentang perbaikan berkelanjutan. Bila dilihat dari sisi dunia berarti dapat diartikan perbaikan dari hari ke hari disetiap aspek kehidupan. Jadi ketika manusia menatap masa depan hanya ada satu cara untuk bergerak ke depan.

II.1.3 Jenis-Jenis Mobil Toyota

Toyota identik dengan kijangnya karena keberhasilan PT. Toyota Astra Motor mengemas kijang untuk masyarakat Indonesia dan kijangnya memang berhasil menduduki peringkat pertama penjualan mobil di Indonesia, mendominasinya kijang bahkan menggeser merk otomotif mewah lainnya.



Tapi Toyota tidak hanya memproduksi mobil jenis kijang saja namun ada juga jenis mobil lainnya. Berikut jenis-jenis mobil Toyota yang laku dipasaran indonesia berdasarkan klasifikasi kelas :

Gbr. 2. TOYOTA INNOVA



Gbr.3. TOYOTA AVANSA



Tapi Toyota tidak hanya memproduksi mobil jenis kijang saja namun ada juga jenis mobil lainnya. Berikut jenis-jenis mobil Toyota yang laku dipasaran Indonesia berdasarkan klasifikasi kelas :

Gbr. 2. TOYOTA INNOVA



Gbr. 3. TOYOTA AVANZA



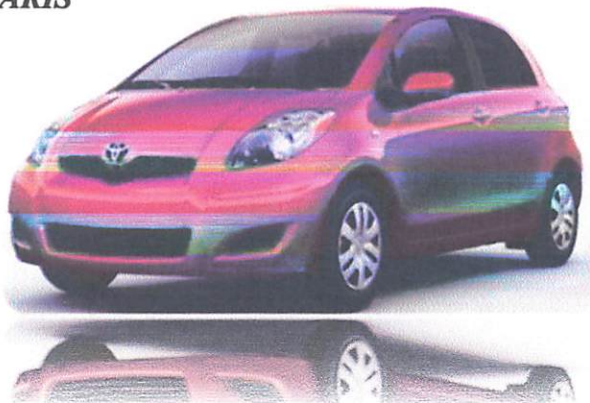
Gbr.4. TOYOTA VIOS



Gbr.5. TOYOTA RUSH



Gbr.6. TOYOTA YARIS



Gpr.4 TOYOTA NIOZ



Gpr.5 TOYOTA RUSH



Gpr.6 TOYOTA YARIS



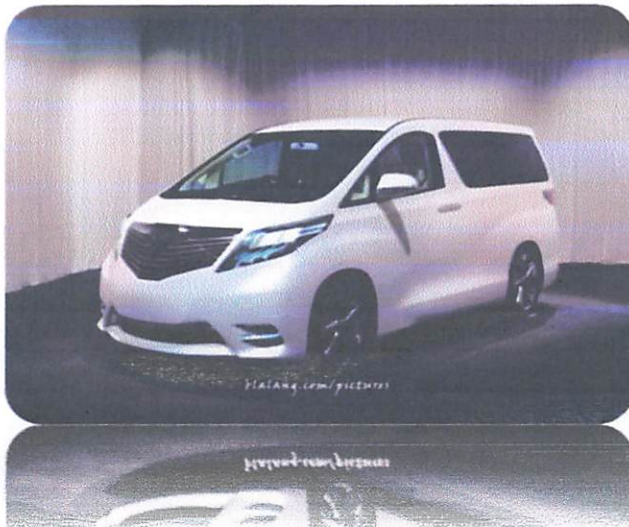
Gbr.7.TOYOTA HILUX



Gbr.8.TOYOTA RAV 4



Gbr.9.TOYOTA ALPARD



Gpr.7 TOYOTA HILUX



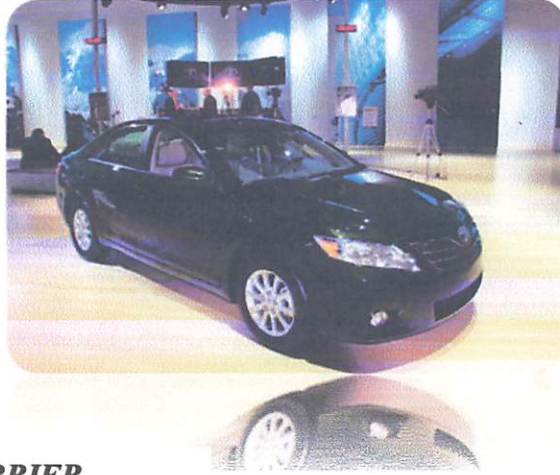
Gpr.8 TOYOTA RAV4



Gpr.9 TOYOTA ALPARD



Gbr.10. TOYOTA NEW CAMRY



Gbr.11. TOYOTA HARRIER



Gbr.12. TOYOTA LAND CRUISER



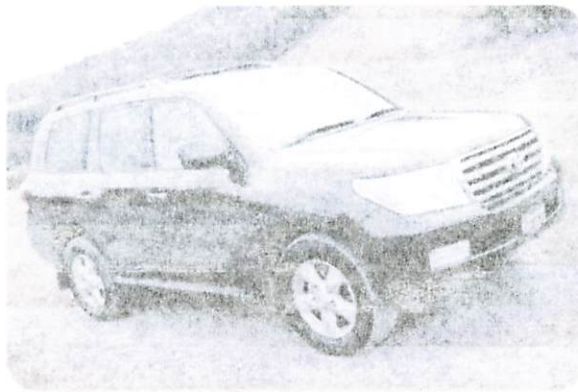
Gpr.10. TOYOTA NEW CAMRY



Gpr.11. TOYOTA HARRIER



Gpr.12. TOYOTA LAND CRUISER



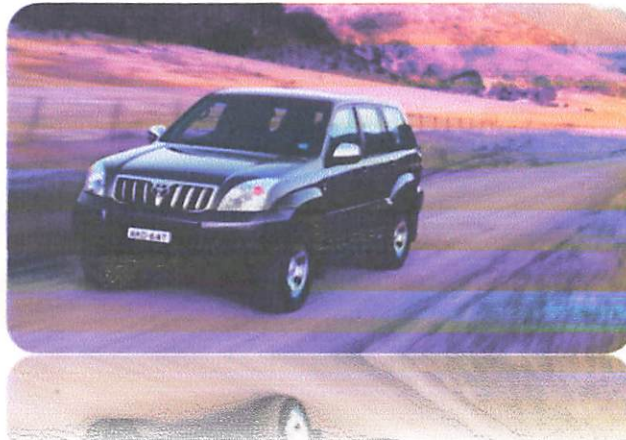
Gbr.13. **TOYOTA WISH**



Gbr.14. **TOYOTA FORTUNER**



Gbr.15. **TOYOTA PRADO**



Pengelompokan kelas kendaraan menjadi dasar penetapan space ruang untuk meletakkan unit kendaraan yang akan dipamerkan. Selain itu



Gbr.13. TOYOTA WISH



Gbr.14. TOYOTA FORTUNER



Gbr.15. TOYOTA PRADO



Pengelompokan kelas kendaraan menjadi dasar penetapan space ruang untuk meletakkan unit kendaraan yang akan dipamerkan. Selain itu

Definisi dekonstruksi cenderung subjektif bila dilihat bagi tiap-tiap tokohnya. Hal ini tampak jelas, di mana karya-karya arsitekturnya memiliki karakter yang berlainan satu sama lain, tetapi seolah-olah memiliki persamaan pada bentuk ' luarnya ' yang kacau, abstrak, hanya berupa imajinasi namun kenyataannya dapat dibangun. Defenisi dekonstruksi yang subyektif menurut Zaha Hadid adalah:

- **Menurut Zaha Hadid**

- Setiap perancangan dari desain suatu karya Arsitektur adalah merupakan suatu proyek percobaan yang harus menghasilkan sesuatu yang baru, belum pernah diciptakan orang sebelumnya.
- Nilai dari setiap penciptaan harus abadi, dalam arti berlaku segala masa, terutama masa akan datang.

Dekonstruksi memiliki arti yang berbeda-beda bagi tiap orang. Oleh karena itu untuk mengerti artinya, maka harus mengerti perbedaan dari tiap tokoh dan karyanya masing-masing.

III.2.4 Filsafat Dekonstruksi

Istilah ini dimunculkan oleh Jacques Derrida, yang merupakan metode membaca teks, yang memperlihatkan adanya konflik dalam interpretasi "makna" teks tersebut. Dalam dekontruksi pengertian membaca teks adalah merupakan usaha untuk memperlihatkan ketidak utuhan atau kegagalan tiap upaya dari teks itu untuk menutup diri, menghidupkan kembali kekuatan-kekuatan yang tersembunyi yang membangun teks tersebut. Teks tak pernah merupakan ungkapan transparan pemikiran secara langsung, dibalik teks yang terdapat bukanlah kekosongan, melainkan sebuah teks lain, suatu jaringan-jaringan kekuatan yang pusat reparasinya tak jelas¹³.

¹³ Susilo, G.A. 1999. *Pemahaman Arsitektur Postmodernisme dan Dekonstruksi*, Karya Ilmiah. Jurusan Teknik Arsitektur . Malang : Institut Teknologi Nasional.



1. Bahasa

Jacques Derrida mengajukan sebuah konsep penting yang berkaitan dengan bahasa, yaitu "sous rature", yang diturunkan dari Martin Heidegger yang berisi : karena kata tidak akurat dan tidak memadai, maka harus dicoret. Tetapi karna masih dibutuhkan, maka harus tetap dapat dibaca. Menurut Derrida, penanda (signifier) tidak secara langsung menggambarkan petanda seperti kaca memantulkan bayangan. Hubungan tanda – tanda tidak seperti dua sisi dari sehelai kertas yang digambarkan Saussure, karena tidak ada pemisahan yang jelas antara penanda dan petanda. Apabila kita ingin mengetahui makna suatu penanda, kita harus melihat kamus. Tetapi yang ditemukan adalah penanda – penanda lain yang petandanya harus dicari kembali. Jadi proses interpretasi selalu bersifat tanpa batas dan sirkuler. Penanda beralih bentuk menjadi petanda, demikian pula sebaliknya, sehingga kita sebenarnya tidak pernah sampai pada petanda akhir yang bukan penanda. Interpretasi dengan demikian merupakan aktifitas tanpa akhir dan tanpa dasar.

2. Metoda Dekonstruksi

Dekonstruksi menurut Derrida adalah metoda membaca teks secara teliti, sehingga premis – premis yang melandasinya dapat digunakan untuk meruntuhkan argumentasi yang disusun atas premis tersebut. Dekonstruksi dengan demikian membuktikan bahwa bibit kehancuran sebuah teks ada dalam dirinya, berupa inkonsistensi dan paradoks dalam penggunaan premis dan konsep. Dengan kata lain, teks selalu gagal menurut kriterianya sendiri. Dekonstruksi dengan demikian menyangkal kemungkinan hadirnya suatu makna yang tunggal dan koheren dalam teks. Dekonstruksi mencoba membedah teks untuk menunjukkan dasar – dasar inkoherensinya. Derrida menggunakan konsep "difference" yang merujuk pada kemungkinan tanpa batas untuk bermain dengan makna – makna yang berbeda, sehingga



interpretasi definitif suatu teks tidak pernah dimungkinkan. Seperti diyakini oleh Derrida, "there is nothing outside the text".

Derrida mengaitkan metoda dekonstruksi dengan kritik terhadap "metaphysics of presence" yang menjadi asumsi dasar para siluf tradisional. Derrida menolak gagasan bahwa ada yang disebut "present" dalam pengertian suatu saat yang terdefiniskan sebagai sekarang. "the present" bagi hampir semua orang adalah daerah yang dikenali. Dengan konsep tersebut Derrida ingin menjelaskan bahwa tanda mencirikan "an absent presence". Manusia menggunakan tanda agar tidak perlu menghadirkan obyek secara langsung, meski makna tanda harus tertangguhkan.

3. *Phonosentrisme*

Akibat asumsi tentang "presence" yang demikian kuat, juga karena bahasa ucapan lahir lebih dahulu dari bahasa tulisan, makna manusia memberikan prioritas pada bahasa ucapan, alih – alih bahasa tulisan. Dalam ucapan manusia dapat menangkap makna dan kesan kehadiran secara langsung. Akibatnya bahasa ucapan dihargai lebih tinggi dari bahasa tulisan.

Usaha untuk mendekonstruksikan oposisi antara bahasa ucapan dan bahasa tulisan menurut Derrida dapat dilakukan melalui kritik terhadap "metaphysics of presence". Kata – kata yang diucapkan manusia segera hadir dalam kesadarannya secara intim, sementara tulisan cenderung merampas eksistensi manusia. Melalui kritik "metaphysics of presence". Derrida berusaha mengangkat bahasa tulisan mempunyai posisi yang sejajar dengan bahasa lisan.

4. *Logosentrisme*

Apabila phonosentrisme bertumpu pada suara, maka logosentrisme menurut Derrida bertumpu pada konsep kebenaran dan realitas hakiki yang tak dapat dikritik, yang disebut Meta-fisika. Derrida menilai makna transendental tersebut sebagai hakiki (origin), karena kehadiran makna tersebut harus didahului oleh kehadiran tanda – tanda lain. Metafisika adalah



sistem berpikir yang berlandaskan pada “binary opposition”, dua kutub yang satu dengan yang lain saling menyangkal. Oposisi binary mencerminkan suatu cara memandang atau ideologi yang cenderung menarik garis tegas antara apa yang bisa diterima dan apa yang harus ditolak, antara yang dianggap benar dan yang salah, antara permukaan dan isi. Oposisi binary menurut Derrida berkaitan dengan “sentrisme”, yaitu kerinduan manusia akan pusat.

Derrida berusaha menghancurkan oposisi binary yang dianggap telah membatasi cara berpikir manusia dan memperkokoh kehadiran metafisika dalam pikiran manusia. Ia memusatkan analisisnya pada daerah di antara oposisi tersebut (margin) dan berusaha menggeser fokus perhatian manusia dari pusat ke tepi, dari persamaan ke perbedaan, dari kesatuan ke fragmentasi, dan dari “presence” ke “absence”, atau dari elemen pertama yang selama ini dianggap penting dan dominan ke elemen kedua yang dianggap tidak penting, subordinat, inferior atau negatif.

5. Relevansi terhadap arsitektur

Filsafat Dekonstruksi Derrida sangat relevan karena menawarkan pemahaman dan perspektif baru tentang arsitektur, sehingga proses pemikiran kembali premis dan kaidah tradisional arsitektur dapat dilakukan.

Prinsip – prinsip dasar dalam ber- dekonstruksi adalah sebagai berikut :

- a. Tidak ada yang absolut dalam arsitektur. Tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik, atau landasan hakiki di mana seluruh arsitektur harus berkembang. Gaya klasik, tradisional, modern dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.
- b. Tidak ada ontologi dan teologi dalam arsitektur. Tidak ada tokoh atau figur yang perlu di dewakan atau disanjung.
- c. Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.



- d. "Visiocentrism" atau pengutamakan indera penglihatan dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang.
- e. Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide, gambar, model dan fisik bangunan, dengan jangkauan dan aksentuasi yang berbeda. Prioritas yang diberikan pada ide, gambar, mode dan bangunan harus setara, karena ide, gambar dan model tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.

Dekonstruksi menganalisis poin dan konsep yang sebenarnya dapat dimengerti diri kita sendiri secara alami, dengan tujuan memasukkan unsur filosofi dalam menghadirkan bentukan baru yang bertolak belakang satu sama lain.

Dekonstruksi merupakan bentuk kritik postmodern terhadap arsitektur modern yang ingin mengakhiri dominasi arsitektur modern, ingin melepaskan diri dari form follow function

Artinya disini bahwa Dekonstruksi adalah merupakan suatu gerakan yang ingin melepaskan diri dari ketergantungan pada arsitektur modern, melepaskan diri dari kungkungan doktrin **form follow function**, menitikberatkan bentukan daripada fungsi, mengubah slogan menjadi **function follow form** atau ada juga yang menggantinya dengan **form follow fun**, bentukan bisa semaunya berdasarkan konsep sang arsitek, fungsi ruang mengikuti belakangan tanpa mengurangi nilai fungsi dan estetis. Dalam mencapai bentukan yang diinginkan terkadang menghadirkan dua hal yang saling bersebrangan dan berlawanan, antara ada dan tidak ada, ide kebanyakan berangkat dari elemen – elemen ruang yang telah dipisah –pisah dan diuraikan menjadi bagian – bagian yang kemudian dikomposisi ulang

Teori Dekonstruksi

Menurut Nietzsche dan Derrida, Dekonstruksi adalah terdiri dari komponen de dan dis yang bila diartikan



“Dekonstruksi itu tidak tersentral, tidak terkomposisi dan memisah struktur ke dalam bagian menolak kepalsuan, mencemooh, mengutuk, mencela semua nilai dan tujuan yang dicapai oleh pemikiran tunggal dan menunjukkan sejauh mana keterkaitannya. Merendahkan sistem unity, menon-manusiawikan kemanusiaan, menon-sakralkan agama, menurunkan monarkhi, menon-sentralkan kota, menghancurkan dan menurunkan kualitas atau hanya dengan memindahkan saja.”

Akhirnya untuk mereka yang menginginkan keharmonisan sosial dan setidaknya gedung berdiri saja harus ada pengrusakan, pembongkaran dan penghancuran.

Asas Dekonstruksi harus humor, ironis, skeptical, penuh dengan peran atau tidak tersikap, kesalahpahaman terhadap agendanya sendiri dan pengkhianatan terhadap ketidakjujuran”.

III.2.5 Aliran-Aliran dalam Arsitektur Dekonstruksi

Ada beberapa perbedaan aliran dalam dekonstruksi, yang mana dipengaruhi oleh pergerakan masing-masing arsitek. Pada dasarnya ada kecenderungan 4 bagian dekonstruksi yang mana nantinya tiap arsitek akan memiliki ciri khas aliran sendiri yang akan dibahas pada contoh kasus berikutnya. Bagian dekonstruksi :

1. *Fragmentation and Discontinuity*

Pecahan dan diskontinu. Aliran ini dianut oleh Frank Gehry – yang mana memecahkan keseluruhan bentukan menjadi berbagai bagian pecahan dan menjajarkan pecahan-pecahan tadi dengan filsafat seni.

2. *Neo Constructivist yang dipelopori Zaha Hadid*

Inversional rotasi dari potongan-potongan besar menjadi dekomposisi perspektif yang distorsinya colourful. Atau pula sebagaimana dapat dilihat pada Parc de La Villette, Tschumi yang mana dapat terlihat permainan sirkulasi, grid, strip, dan confetti. Dalam Neo constructivist, Zaha Hadid juga terkenal dengan flying beam dan cocktail stick, dan proyek lain yang



membuat dekonstruksi jadi begitu indah, dislocated – mengutip kata-katanya dan Leonidov – biasa disebut anti gravitational. Neo constructivist ini terkenal optimis dan realistic sehubungan dengan mass culture.

3. *Folies, Bernard Tschumi*

Persilangan antara late constructivist Chernikov, estetik dari Kandinsky dan dekonstruksi Perancis (Foucault dan Derrida). Mereka ini terkenal dan diperhitungkan sebagai titik pergerakan kemajuan constructivist, akan tetapi ide dan bentuk yang sama disintesis dan diambil sebagai titik ekstrim oleh Daniel Libeskind. Ia telah menyerap ‘paham’ dari beberapa sumber antara lain : fragmentation milik Gehry ; flying beams dan cocktail milik Koolhaas ; representasi hermetic milik Eisenman. Kemudian kesemuanya itu dikombinasikan dengan suatu bentuk dan bahasa yang lain, yang mana keduanya sangat bersifat personal dan anti architectural.

4. *Positive Nihilism, Peter Eisenman*

Yang mana menemukan bahwa representasi itu sendiri merupakan tujuan akhir dari arsitektur. Adalah benar adanya bahwa Eisenman telah pasti dengan kehilangan pusat, perbedaan yang tidak dapat dipisahkan dengan modernism, massa yang uprooted, akhir dari identitas etnik – akan tetapi tema ini selalu menomor duakan figure retorisnya dan disublimasi menjadi satu set perubahan : catachresis, arabesque, grotesques atau pada masa lampau disebut : scaling, self similarity, dan transformation. Hampir seluruh bagian arsitekturnya bersifat sangat abstrak (meskipun sekarang beberapa representasi konvensional telah masuk), ia tetap konsisten. Kebanyakan orang sulit untuk memahami karyanya, karena konsep yang ia terapkan sangat sulit dipahami. Satu-satunya cara agar dapat menghargai karya Eisenman adalah dengan membaca dan melihat karyanya, maka akan ditemukan estetika, keindahan dan sedikit pergerakan, namun tetap privat.



III.2.6 Prinsip Arsitektur Dekonstruksi

Ideologi Dekonstruksi antara lain:

- Pentingnya perbedaan, ke'terbedaan' dari yang lain.
- Bentuk Asemantik
- Memerlihatkan ke'dekonstruksiannya' dengan kesan "tulisan" yang didapat dari bangunan.
- Tiap arsitek memiliki hak penuh atas desain bangunannya.
- "Menaklukan" suatu kasus perancangan
- Terpecah-pecah, Terbagi-bagi (fragmented), tidak jelas bentuknya (destructive).
- Arsitek adalah metafisika.

Gaya yang dianut:

- Kontradiksi antar elemen bangunan, ada irama.
- Kompleksitas disjungsi, kecendrungan kaku;kacau;bengkok dan berbeda dari yang lain.
- Ruang eksplosif dengan lantai miring (tilted floors) ; coctail stick ; penyimpangan/pembengkokan (warps) ; distorsi ; anamorfisme.
- Bentuk abstrak yang ekstrim.
- Frenzeled cacophony ; violated perfection ; random noise.
- Tidak adanya keterkaitan antara bentuk dan ruang yang ada didalamnya.
- Estetika nol derajat (*degree zero*) Kekosongan erotik mesin (*Machine eroticism*).
- Ornamen pokoknya ; pemecahan / Fractial ; skala ; self similitary ; catachresis ; apocalypse.



- Memerlihatkan kode pribadi.
- Pro restricted metaphors ; planetary arch ; flyng beams/balok melayang ; knife blades ; fish bananas.
- Memunculkan kembali sejarah uang ada.
- Kehancuran semu.
- Simbolik pribadi.
- Memunculkan kembali sejarah yang ada.

Ide desainnya antara lain :

- Non place sprawl ; grid point ; teori chaos/kehancuran
- Fungsi indeterminan
- Ahistorikal dan neo constructivist.
- Mengandung banyak kata-kata yang halus (rhetorically redundant).
- Ruang dan masa yang saling berpenetrasi-“chora”
- Objek sculpture yang tidak berkesinambungan.
- Patahan, ruang yang terjadi karena “ketidaksengajaan”.
- Dekomposisi, pemusatan ulang.
- Ketidak harmonisan, “random noise”.

Tanpa disadari dekonstruksi telah menggariskan prinsip-prinsip penting sebagai berikut:

- Tidak ada yang absolut dalam arsitektur. Tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik. Gaya klasik, tradisional, modern, dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.



- Tidak ada antologi dan teologi dalam arsitektur. Tidak ada tokoh atau figure yang perlu didewakan.
- Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
- Visiocentrism atau pengutamaan indera pengelihatn dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indra lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang.
- Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide, gambar, model, dan fisik bangunan dengan jangkauan dan aksentuasi yang berbeda. Prioritas yang diberikan pada ide, gambar, model tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.



III.3 NEO CONSTRUCTIVIST By Zaha Hadid

- Profil Zaha Hadid¹⁴



Wanita kelahiran London, Inggris ini menempuh pendidikan arsitektur di Architectural Association pada tahun 1972 – 1977. Dalam pengeksploasian ide-idenya, Hadid menuangkannya melalui sketsa tangan dan gambar-gambar yang merupakan lahan percobaan. Hadid, yang menghasilkan karya-karya beraliran modern, mendapatkan penghargaan diantaranya: The Peak, Hong Kong

(1983), Kurfürstendamm, Berlin (1986), Düsseldorf Art and Media Centre (1992/93), Cardiff Bay Opera House, Wales (1994), Thames Water/Royal Academy Habitable Bridge Competition (1996), the Contemporary Arts Center, Cincinnati (1998), University of North London Holloway Road Bridge (1998), the Centre for Contemporary Arts, Rome (1999) dan the Bergisel Ski-jump in Innsbruck, Austria (1999). Selain penghargaan di atas ada satu penghargaan yang cukup bergengsi diperoleh Hadid yakni 'the first woman to become the 2004 Laureate of the Pritzker Architecture Prize'.

karya-karyanya

Zaha Hadid telah memenangkan berbagai penghargaan atas bangunan atau gedung yang telah dia buat dan karya-karya tersebut telah mendapat pengakuan publik. Eksistensinya ditunjukkan melalui karya-karya diantaranya: 'the Vitra Fire Station and the LFone pavilion in Weil am Rhein, Germany (1993/1999), a housing project for IBA-Block 2, Berlin (1993) and most recently the Mind Zone at the Millennium Dome, Greenwich, London

¹⁴ Architect : Zaha Hadid << Pretty Larasti Blog



THE SOUTH AFRICAN JOURNAL OF LEGAL EDUCATION



Wanda Kesteven, London, England, is currently a visiting professor at the University of Witwatersrand, Johannesburg. She has published several articles in legal journals and has co-authored a book on legal education in South Africa.

(1983) *Kulturbildung*, Berlin (1983) *Journal of Law and Society* (1981-82) *Open House*, Walter (1981) *Thames Valley University*. A study of the development of legal education in the United Kingdom (1981) *The Contemporary Law Society* (1981) *Journal of the Society of Legal Education* (1981) *The Centre for Educational and Vocational Studies* (1981) *Journal of the Society of Legal Education*. A study of the development of legal education in the United Kingdom (1981) *The Centre for Educational and Vocational Studies* (1981) *Journal of the Society of Legal Education*. A study of the development of legal education in the United Kingdom (1981) *The Centre for Educational and Vocational Studies* (1981) *Journal of the Society of Legal Education*.

Kesteven, Wanda

The South African Journal of Legal Education is a quarterly journal published by the South African Law Education Council. It is the only journal in South Africa devoted to the study of legal education. The journal covers a wide range of topics, including legal education in South Africa, comparative legal education, and legal education in other countries. The journal is edited by Professor Wanda Kesteven of the University of Witwatersrand, Johannesburg.

(1999). She has also completed furniture and interiors (Bitar, London (1985); Moonsoon Restaurant, Sapporo (1990), temporary structures (Folly in Osaka (1990); Music Video Pavilion in Groningen (1990); a Pavilion for Blueprint Magazine at Interbuild, Birmingham (1995)), exhibition designs ('The Great Utopia', Guggenheim Museum, New York (1992); 'WishMachine' at the Vienna Kunsthalle (1996); 'Addressing the Century' at the Hayward Gallery, London (1998)), installations (Paper Art Biennale, Düren (1996); Venice Biennale Masters Pavilion (1996)), stage sets (Pet Shop Boys World Tour 1999/2000); Charleroi Dance Company, Belgium (2000)); an exhibition design for the Palais des Beaux Arts, Brussels (2000). Zaha Hadid has recently exhibited her furniture designs Z-Scape at Sawaya & Moroni Lounging Furniture Fair in Milan (2000); exhibited projects at the Venice Biennale; Austria Pavilion, Bergisel Ski-jump, Austria, Spittelau Viaducts, Vienna; International Pavilion, Contemporary Arts Centre, Rome, Contemporary Arts Centre, Cincinnati; British Pavilion, Holloway Road Bridge Link, London, Thames Water Habitable Bridge, London dan the Mind Zone, Millennium Dome, London; an installation 'Meshwork' for the gardens of the Villa Medici in Rome (2000).

Dari beberapa karya-karya tersebut, di ambil beberapa karya yang akan dibahas pada bagian selanjutnya, seperti Bergisel Ski Jump (Austria), Central Building - BMW Plant (Jerman), Ordrupgaard Museum Extension (Denmark), Contemporary Arts Center- CAC (Ohio).

III.3.1 Teori NEOCONSTRUCTIVIST ZAHA HADID ¹⁵

Zaha dimasukkan ke dalam dekonstruksi aliran neo constructivist, di mana system konstruksi bangunan dibuat seefisien mungkin sebagai dasar perancangannya. Dapat berarti menciptakan suatu system struktur yang tidak pernah terpikir sebelumnya, dan ternyata mampu mendukung seluruh bangunan tersebut.

¹⁵ *Theories and manifestoes of contemporary architecture, zaha hadid.*



Sehingga dapat disimpulkan, menurut Zaha, suatu bangunan haruslah dirancang dengan bertolak dari pemikiran-pemikiran sebagai berikut :

- Bangunan adalah suatu proyek/percobaan yang tidak pernah selesai, sehingga akan selalu menghasilkan sesuatu yang sama sekali baru yang belum pernah ada. Bahkan dimungkinkan suatu bentuk dari masa yang akan datang (future). Zaha Hadid menganut aliran Russian Suprematism, suatu aliran yang mengawali dekonstruksi pada umumnya.
- Suprematism menggambarkan “ sesuatu yang melawan masa lampau “, seperti seorang seniman yang melawan hal-hal yang natural. Bagi Zaha Hadid, berarsitektur adalah bereksperimen tentang seni arsitektur yang bebas dengan ide-ide yang baru sama sekali.
- Dari bentuk bangunannya, dapat dilihat bahwa Zaha termasuk seorang ‘ Constructivist ‘. Bangunannya harus dapat menampilkan ide/cerita yang masih berupa fantasi/ sesuatu bentuk abstrak dari pengarangnya, ke dalam suatu bentuk nyata atau model dari cerita itu sendiri yaitu bentuk bangunan itu sendiri. Pada karyanya Peak Club Building Hongkong terlihat bahwa bentukannya merupakan suatu bentuk abstrak dari pegunungan.
- Bangunan harus dapat memancing emosi dan imajinasi dari tiap-tiap orang yang melihatnya. Untuk memancing emosi dan imajinasi, pada bangunan ini, Zaha menggunakan warna-warna ‘ berani ‘, terutama pada bagian penyajiannya.
- Bangunan menggambarkan sesuatu yang abstrak dan liar, bahkan mungkin menjadi brutal.
- Bangunan adalah pemersatu ruang dalam dan ruang luar . Antara bangunan dan lingkungan sekitar, merupakan kesatuan yang utuh dan saling melengkapi.
- Bangunan adalah tempat untuk melaksanakan aktifitas yang berbeda-beda. Karena itu, maka bangunan juga terdiri dari elemen-elemen



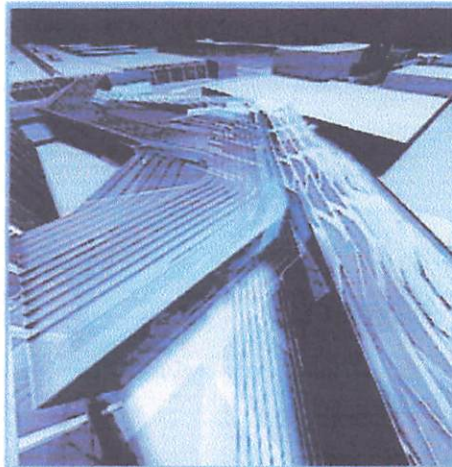
atau bentuk yang berbeda dan disatukan oleh system sirkulasi dengan penonjolan system konstruksi.

- Pembedaan aktifitas dilakukan dengan pembedaan elemen-elemen bangunannya. Selain itu, juga berfungsi untuk menghindari kesan monoton. Sebagaimana banyak ditemui pada arsitektur modern.
- Banyaknya bangunan Zaha yang menggunakan flying beam membuatnya dijuluki sebagai arsitek dekonstruksi aliran anti-gravitational space. Banyaknya balok yang melayang menciptakan bangunan seolah-olah tidak ada yang menopang semakin menambah ciri khas dekonstruksi bangunannya.

CENTRAL BUILDING-BMW PLANT

Leipzig, Germany

Zaha Hadid Architect



Zaha Hadid baru-baru ini menang dalam suatu kompetisi mendesain 40.000 m² Central Building menjadi Pabrik BMW yang baru di Leipzig, Jerman. Proyek ini adalah suatu kesempatan yang unik, yang diajukan oleh suatu klien yang senang berpetualang, mendorong batasan-batasan dari desain kantor zaman sekarang, melafalkan suatu ketransparanan dan fleksibilitas dari organisasi internal yang sangat menggairahkan dan baru.



atau bentuk yang berbeda dan disatukan oleh sistem sirkulasi dengan peninjauan sistem konstruksi.

- Perbedaan aktifitas dilakukan dengan perbedaan elemen-elemen bangunannya. Selain itu, juga berfungsi untuk menghindari kesan monoton. Sebagaimana banyak ditemui pada arsitektur modern.

- Banyaknya bangunan Zaha yang menggunakan flying beam membuatnya dijuluki sebagai arsitek dekonstruksi aliran anti-gravitational space. Banyaknya balok yang melayang menciptakan bangunan seolah-olah tidak ada yang menopang semakin menambah ciri khas dekonstruksi bangunannya.

CENTRAL BUILDING-BMW PLANT

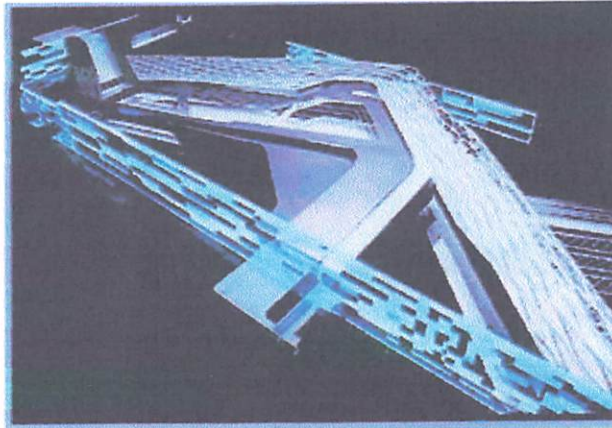
Leipzig, Germany

Zaha Hadid Architect

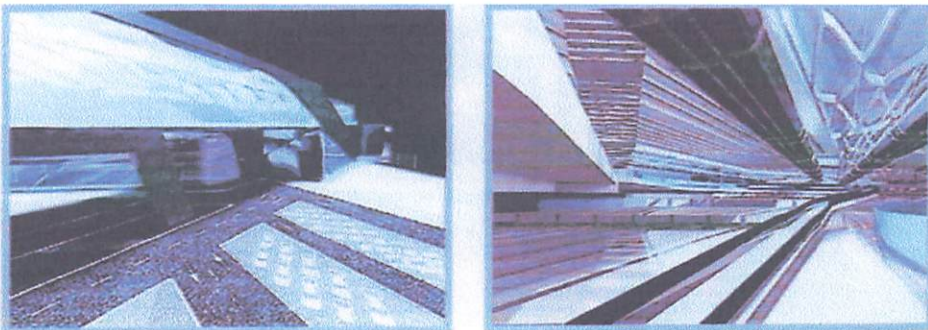


Zaha Hadid baru-baru ini menang dalam suatu kompetisi mendesain 40.000 m² Central Building menjadi Pabrik BMW yang baru di Leipzig, Jerman. Proyek ini adalah suatu kesempatan yang unik, yang diajukan oleh suatu klien yang senang bertetualang, mendorong batasan-batasan dan desain kantor zaman sekarang, melafalkan suatu ketransparanan dan fleksibilitas dari organisasi internal yang sangat mengdiraikan dari baru.



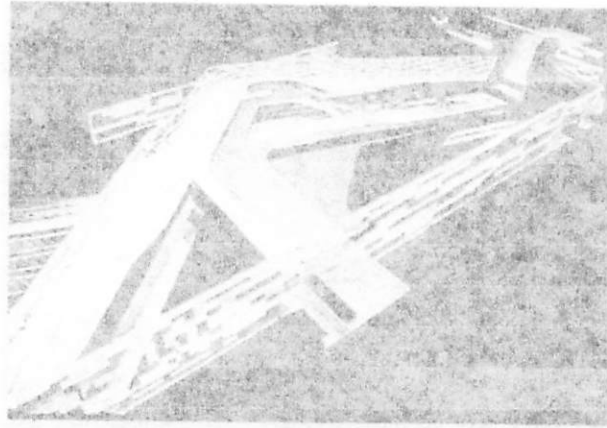


The Central Building adalah pusat urat syaraf dari kompleks pabrik keseluruhan, bertindak sebagai suatu focal point yang dinamis untuk aktifitas utamanya didalamnya. Diagram yang mendasari desain adalah dengan membedakan, seperti misalnya bagian administrasi ditempatkan ditengah-tengah dari bangunan, diantara area produksi (Body in white, Paint Shop, and Assembly). Hasilnya adalah suatu arus yang berkesinambungan dari mobil yang setengah jadi yang “mengapung” diatas sebuah sabuk penghubung, yang melalui area administrasi dan permesinan.

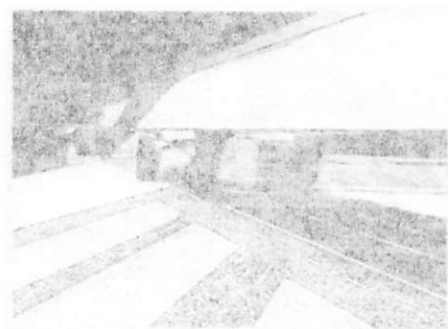
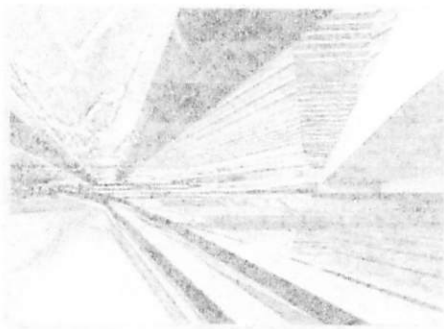


Organisasi ruang pada bangunan terlihat sangat transparan dan fleksibel, lobi memberikan area pandangan yang luas kedalam bangunan, dan pengadaan halaman dapat memberikan penerangan untuk penglihatan kedalam bangunan. Interaksi yang terjadi diantara sektor biru dan sektor putih didukung dan dimudahkan dengan adanya perpaduan fungsi dan kreasi dalam pengkombinasian area sosial.

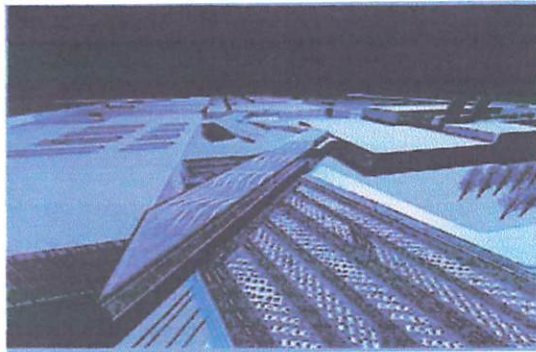




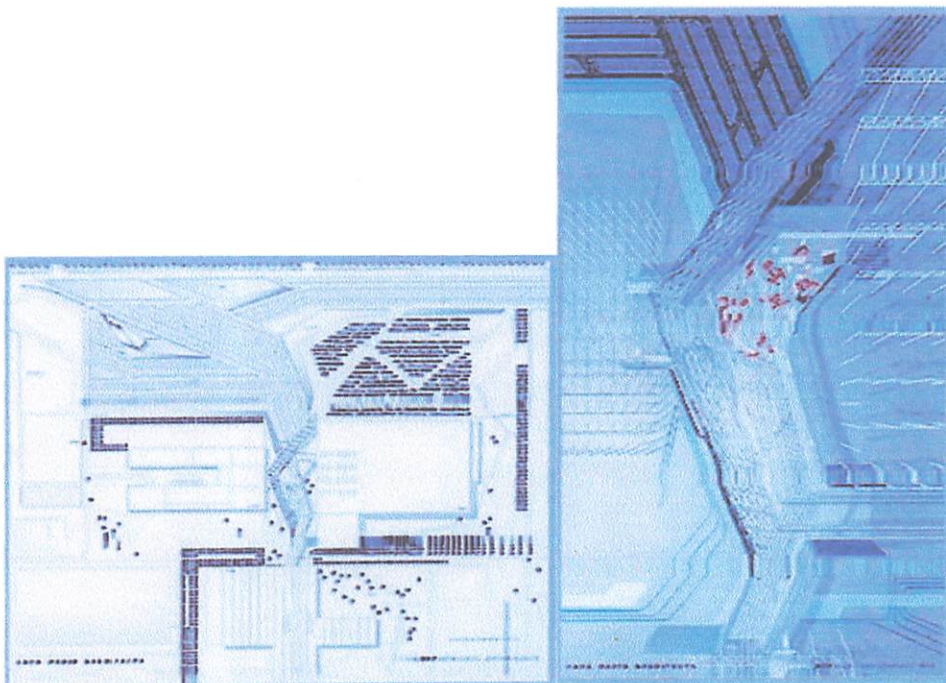
The Central Building adalah pusat urat syaraf dari kompleks pabrik keseluruhan, bertindak sebagai suatu focal point yang dinamis untuk aktifitas utamanya didalamnya. Dalam yang mendesain adalah dengan membedakan, seperti misalnya bagian administrasi ditempatkan ditengah-tengah dari bangunan, diantara area produksi (Body in white, Paint Shop, and Assembly). Hasilnya adalah suatu arus yang berkesinambungan dari mobil yang setengah jadi yang "mengalir" diatas sebuah sabuk penghubung yang melalui area administrasi dan pemersinan.



Organisasi ruang pada bangunan terlihat sangat transparan dan fleksibel, lobi memberikan area pandangan yang luas kedalam bangunan, dan pandangan halaman dapat memberikan pemandangan untuk penglihatan kedalam bangunan. Interaksi yang terjadi diantara sektor biru dan sektor putih didukung dan dimudahkan dengan adanya perpaduan fungsi dan kreasi dalam pengkomposisan area sosial.



Pelataran parkir merupakan perencanaan arsitektur yang lengkap yang mencerminkan pergerakan kendaraan dengan pengaruh energi yang tidak dapat dipisahkan, untuk dapat menghasilkan kesan ketidakstabilan. Hasilnya ialah suatu asimilasi dari bentuk yang kompleks dan arah orientasi yang tiada celah secara keseluruhan.

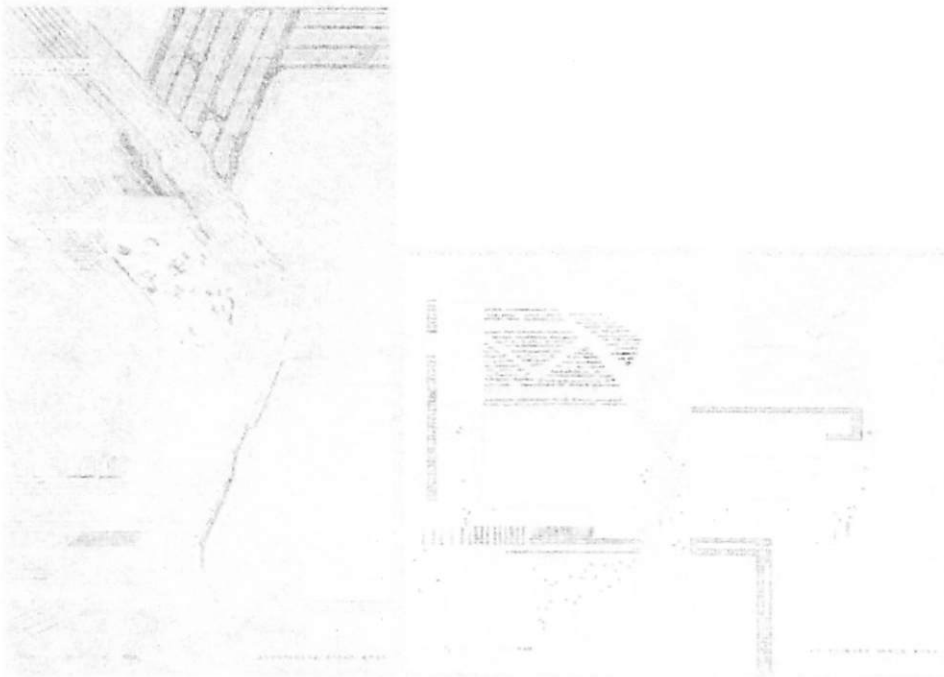


Konsep dari bangunan pusat yang baru didasarkan pada “proto-urbanistic” suatu ilmu bentuk (tipologi) yang baru, lebih besar dari bangunan namun lebih kecil dibanding suatu kota. Bangunan mega ini dengan halus mengintegrasikan unsur-unsur kota berkenaan dengan pabrik, tata ruang luar dan infrastruktur kedalam suatu kesatuan rang terpadu. Komposisi yang dihasilkan menimbulkan efek yang lebih besar dari penggabungan tiap-tiap





Pelatiran parkir merupakan perencanaan arsitektur yang lengkap yang mencerminkan pergerakan kendaraan dengan pengaruh energi yang tidak dapat dipisahkan, untuk menghasilkan kesan ketidakterdugaan. Hasilnya ialah suatu asimilasi dan bentuk yang kompleks dan arah orientasi yang tidak jelas secara keseluruhan.



Konsep dari bangunan pusat yang baru didasarkan pada "proto-urbanistic" suatu ilmu bentuk (tipologi) yang baru, lebih besar dari bangunan rumah lebih kecil dibanding suatu kota. Bangunan mega ini dengan halus mengintegrasikan unsur-unsur kota berkenaan dengan parkir, tata ruang luar dan infrastruktur kedalam suatu kesatuan yang terpadu. Komposisi yang dihasilkan menimbulkan efek yang lebih besar dari penggabungan tiap-tiap

bagiannya. Sebagai ganti hanya penentuan yang sederhana untuk tiap-tiap fungsi menuju areanya tersendiri selama masih berada dalam master plan. Konsep ini mengenai ruang tumpang tindik menimbulkan suatu tingkatan dari interaksi yang tidak bisa dicapai melalui pengajaran.

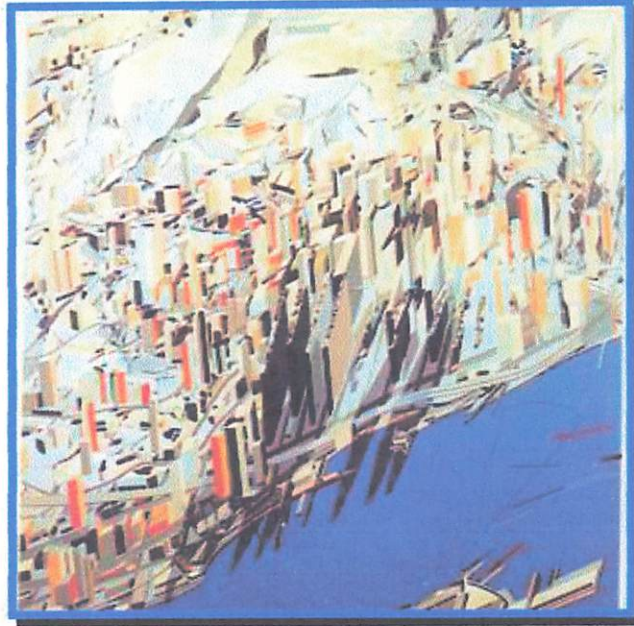
Bangunan pusat ini sebenarnya merupakan sebuah sintesis dari infrastruktur dan tata ruang luar, bergantung pada jalinan intensif diantara semua komponennya dengan berbagai skala. Struktur atap yang dapat ditembus merupakan elemen desain utama dari proyek ini untuk menciptakan hubungan baik secara horizontal maupun vertikal dengan ruang luar. Secara keseluruhan, konsep ini mengenai ruang bergantung pada rutinitas kerja sehari-sehari, interaksi sosial dan hiburan. Dengan perubahan penggunaan elemen-elemen tetap seperti ruang loker, restaurant, dan ruang pelatihan digunakan sebagai zona atraksi dan komunikasi sehingga dapat meningkatkan tingkat interaktivitas.



THE PEAK CLUB

Hongkong

Zaha Hadid Architect



Peak Club (Neo constructivist – anti gravitational space)

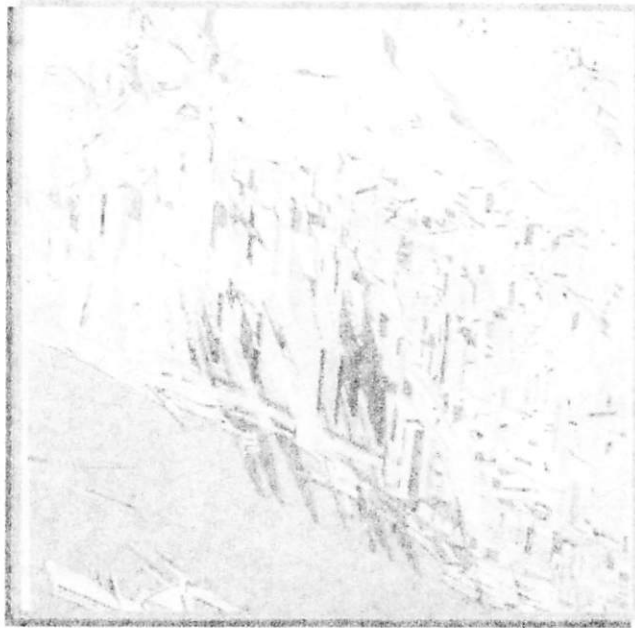
Hongkong

Arsitektur : Zaha Hadid

Kompetisi ini dimenangkan oleh Zaha Hadid dengan kekhususan desainnya yang terdiri dari ‘ balok-balok ‘ memanjang yang disusun bertumpangan, seperti lapisan-lapisan horizontal. Konsep perancangan tersebut terutama karena bentuk dari situasi geologi Hongkong, yang terdiri dari lapisan-lapisan yang tersusun dengan tidak teratur sampai ke puncak pegunungannya. Karena itulah, maka bentuk keseluruhan dari Peak Club Building ini seolah seperti susunan pegunungan buatan manusia, yang tersusun seperti suatu “ kesatuan “ yang tidak merata.



THE PEAK CLUB
Hongkong
Zaha Hadid Architect



Peak Club (Neo constructivist - anti gravitational

space)

Hongkong

Arsitektur : Zaha Hadid

Kompetisi ini dimenangkan oleh Zaha Hadid dengan kekhususan desainnya yang terdiri dari ' balok-balok ' menanjang yang disusun bertumpangan, seperti lapisan-lapisan horizontal. Konsep perancangan tersebut terutama karena bentuk dari situasi geologi Hongkong, yang terdiri dari lapisan-lapisan yang tersusun dengan tidak teratur sampai ke puncak pegunungannya. Karena itulah, maka bentuk keseluruhan dari Peak Club Building ini seolah seperti susunan pegunungan buatan manusia, yang tersusun seperti suatu " kesatuan " yang tidak merata.



Hal inilah yang kemudian menjadikan bangunan ini termasuk sebagai objek post modern, karena bangunan ini seolah-olah hidup dan berirama. Tidak ada kesan kaku dan terikat. Semuanya terlihat sangat lugas. Berbeda dengan arsitektur modern yang kaku dan tidak 'hidup' sama sekali. Akan tetapi kesinambungannya dengan arsitektur modern terlihat dari pemakaian material modern dan ide bentukan massa asal yang berasal dari bentuk geometri.

Bentuk yang tersusun horizontal namun brutal dan dinamis, sesuai dengan situasi Hongkong sendiri. Peak Club Building direncanakan sebagai suatu fasilitas untuk bersenang-senang semata. Penampilannya mewah, dan digunakan untuk masyarakat kelas atas. Sistem struktur yang unik merupakan bentuk keseluruhan dari bangunan ini, yang terdiri dari 3 balok berbentuk linear, yang disusun secara tidak beraturan, membentuk sudut yang berbeda. Dan disatukan dengan permainan ruang-ruang kosong yang bervariasi dan terletak di antara balok-balok tersebut.

Balok pertama terdiri dari ruang-ruang kosong yang terletak di antara balok-balok massa, difungsikan sebagai 'club' itu sendiri yang terdiri dari kolam renang, perpustakaan dan fasilitas olah raga. Bagian massa-massa balok itu sendiri berfungsi sebagai apartemen dan studio (2 lantai). Sedangkan bagian paling atas berfungsi sebagai penthouse. Fasilitas club yang terletak pada ruang-ruang kosong di antara massa-massa tersebut benar-benar terbuka dan disituasikan sebagai suatu "pegunungan", dengan cara membedakan ketinggian lantai. Seolah-olah seperti lapisan-lapisan, mulai dari kolam renang sampai bagian paling bawah. Mengalir datar dan melalui sesuatu ramp sebagai area sirkulasi, bar-bar, perpustakaan, dan tempat-tempat latihan.



Konsep Zaha mengenai “ penyatuan “ antara bangunan dan lingkungannya telah tampak jelas di sini. Demikian juga dengan penghubung elemen-elemen bangunan yang berbeda-beda sesuai aktivitasnya melalui system sirkulasi yang ada.

Dari bentuk bangunannya tersebut, maka tak heran bila Zaha dimasukkan ke dalam dekonstruksi aliran neo constructivist, di mana system konstruksi bangunan dibuat seefisien mungkin sebagai dasar perancangannya. Dapat berarti menciptakan suatu system struktur yang tidak pernah terpikir sebelumnya, dan ternyata mampu mendukung seluruh bangunan tersebut.

III.4 GOALS

Tema arsitektur neo constructivist oleh Zaha Hadid secara umum dipilih untuk mendasari perancangan showroom mobil ini. Untuk dapat menghasilkan sesuatu yang beda dengan terobosan yang inovatif maka dipakailah cara atau konsep yang berbeda pada umumnya atau bahkan tidak lazim. Pada umumnya showroom-showroom mobil di Indonesia berkonsepkan arsitektur modern yang cenderung monoton dan kaku, hampir semua sama saja yang membedakan hanyalah brand produknya saja. Hal inilah yang mendasari pemilihan tema arsitektur dekonstruksi pada perancangan showroom mobil Toyota di Malang.

Diharapkan Arsitektur dekonstruksi oleh Zaha Hadid nantinya dapat mewakili tema arsitektur dekonstruksi dalam perancangan showroom mobil TOYOTA. Aliran ini dikenal optimis dan realities sehubungan dengan *mas culture*. *Neo constructivist* Zaha Hadid terkenal dengan flying beam dan cocktail stick membuat dekonstruksi menjadi begitu indah dan dislocated atau biasa disebut anti gravitasional. Membuat bangunan yang dihasilkan seolah-olah hidup dan berirama. Tidak ada kesan kaku dan terikat, semua terkesan lugas. Berbeda dengan arsitektur modern yang kaku dan tidak “hidup” sama sekali.



Konsep Zaha Hadid mengenai *penyatuan* bangunan dengan lingkungan selalu ia terapkan pada karya-karya neo constructivistnya. Demikian juga dengan penghubung elemen-elemen bangunan yang berbeda-beda sesuai aktifitasnya melalui sistem sirkulasi yang ada.

Penerapan Neo Constructivist Zaha Hadid dalam perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah rancangan showroom mobil yang hidup, berirama dan lugas. Yang pada akhirnya akan sangat banyak memberi keuntungan sebagai citra bangunan komersial. Rancangan Neo Constructivist yang dihasilkan mampu dapat mencerminkan identitas Toyota brand product pemilik showroom tersebut.

untuk menentukan pola sirkulasi mobil atau ruang gerak untuk mobil. Kesemuanya itu disesuaikan dengan panjang, lebar dan radius putar dari kendaraan.

II.1.4 Standarisasi Showroom Toyota

1. Area Display

Fungsi : area display merupakan bagian utama dari showroom yang menampilkan unit mobil.

Ketentuan :

- Ketentuan jumlah kendaraan display minimum yang harus tersedia dalam suatu showroom disesuaikan dengan kategori outlet berdasarkan target penjualan.
- Pengaturan kendaraan display didalam showroom harus menghadap ke depan showroom mengikuti posisi pintu showroom dan tidak mendisplay unit kendaraan tersebut dalam posisi sejajar dengan kaca depan showroom.
- Melengkapi kendaraan display dengan nama plate yang dikeluarkan Toyota Astra Motor dan karpet kertas yang ada di bengkel.

Vehicle Storage (area penyimpanan kendaraan yang siap diserahkan)

Fungsi : sebagai fasilitas untuk menyimpan kendaraan yang siap diserahkan kepada pembeli/ costumer dengan asumsi proses STNK telah selesai.

Ketentuan :

- Luas vehicle storage yang dibutuhkan akan disesuaikan target penjualan/ bulan dari sebuah outlet (melihat pada kapasitas maksimum pada 5 tahun mendatang) dengan skala rasio sebesar 25% dari total unit penjualan/ bulan.
- Fasilitas ini merupakan fasilitas wajib yang harus dipenuhi oleh tiap-tiap outlet.



Stall DEC (Delivery Expalination to Costumer)

Fungsi : stall DEC digunakan sebagai area untuk penyerahan kendaraan baru kepada costumer selaku pembeli dan menjalankan aktifitas DEC seperti penjelasan kendaraan (eksterior, interior dan panel-panel kendaraan) buku petunjuk yang berlaku atas kendaraan.

Ketentuan :

- Peletakan Stall DEC ditentukan pada saat pembuatan KKP oleh Toyota.
- Ukuran minimum untuk stall DEC adalah 3,5 x 7 m (24,5m²).

2. Fasilitas Area Service

Service Reception Stall (stall penerimaan servis)

Fungsi : sarana servis/ tempat untuk menerima dengan menyerahkan kendaraan pelanggan.

Ketentuan :

- Stall penerimaan ini harus berada dekat dengan ruang penerimaan/ pencatatan servis.
- Ketentuan jumlah minimum stall penerimaan servis didasarkan atas target unit entry/ hari.
- Stall tersebut harus nyaman bagi costumer.
- Stall penerimaan harus mempunyai atap dan penerangan yang cukup terang sehingga tidak terganggu oleh cuaca baik hujan ataupun panas.
- Stall penerimaan ini harus terlihat denga jelas dari kantor penerima servis.
- Stall penerimaan harus jelas terlihat oleh pelanggan dengan memberi garis stall di jalan.



3. Area Ruang Kerja

Area ruang kerja utama untuk bagian suku cadang terintegrasi didalam gudang suku cadang, dimana pengalokasian letaknya diusahakan berada dekat loket pelanggan dan loker mekanik.

General Repair Stall (stall perbaikan umum)

Fungsi : tempat/ sarana bagi teknisi untuk memperbaiki kendaraan.

Ketentuan :

- Stall kerja untuk teknisi harus cukup luas (standart ukuran = 3,5m x 7m) sehingga teknisi dapat bekerja dengan leluasa dan tidak terganggu serta menghindari lecet berat ataupun kerusakan lain pada kendaraan selama proses perbaikan kendaraan.
- Stall kerja harus mempunyai lift, jumlah minimum lift adalah $\frac{1}{2}$ dari jumlah stall atau 1:2 dengan stall.
- Stall harus dilengkapi dengan energi box sebagai standart peralatan untuk memudahkan teknisi dalam bekerja. Seperti halnya lift, jumlah minimum energi box adalah $\frac{1}{2}$ dari jumlah stall atau 1:2 dengan stall.



Gambar 16 : energi box dan lift car
(sumber : hasil survei 2009)

II.1.5 Standart Perbengkelan Toyota

Terdapat 3 standard perbengkelan yang perlu diperhatikan guna memberikan pelayanan terbaik dan profesional bagi pelanggan, yaitu :

1. Divisi Sales

Bagian sales atau penjualan tidak hanya menjual unit mobil baru, tapi juga membantu para pelanggan dalam hal cara pembiayaan,

asuransi kendaraan yang dan juga mengenai seluk beluk kendaraan.

2. Divisi Service

Divisi service mempunyai 2 bagian yaitu general repail dan body repair yang semuanya didukung oleh teknisi berpengalaman dan peralatan yang canggih dari Toyota.

3. Divisi Spare Part

Untuk memudahkan di dalam pengerjaan perawatan dan reparasi kendaraan, divisi spare part menyediakan dan melayani pemesanan suku cadang yang langsung didatangkan dari PT. Toyota Astra Motor Indonesia selaku anak perusahaan dari Astra Group Internasional.

II.1.6 Fungsi dan Peranan Showroom

Fungsi dan peranan dari showroom Toyota merupakan aktivitas penjualan produk-produk kendaraan dengan mengenalkan melalui promosi pemasaran (display, iklan, poster, spanduk) melalui pameran/ exhibition, pelayanan jasa service serta penyediaan suku cadang dan kegiatan administrasi yang berhubungan dengan pusat mobil.

Showroom merupakan sarana bagi pihak Agen Tunggal Pemegang Merk (ATPM) yang merupakan produsen, sangat bermanfaat untuk mengenalkan produk-produk baru sekaligus memberikan pelayanan jasa serta menawarkan keunggulan-keunggulan sistem mobil produksi.

➤ Promosi

Promosi ini selalu berkaitan dengan masalah penjualan (berhubungan dengan hal yang memajukan). Adapun definisi promosi adalah kegiatan pemasaran yang mendorong efektifitas pembelian konsumen dan pedagang dengan menggunakan alat-alat/ media seperti peragaan, pameran, demonstrasi, dan sebagainya.

➤ Jual-Beli

Batasan dari aktifitas jual beli adalah proses jual beli/ negosiasi/ perundingan harga antara pihak penjual dengan pembeli dalam mendapatkan barang dan jasa yang diinginkan atau ditawarkan.

➤ Perbengkelan

Batasan dari aktifitas perbengkelan adalah proses menjual jasa yang bersifat teknis dengan tujuan memberikan pelayanan service kepada klien ataupun customer.

➤ Modifikasi

Batasan dari aktifitas modifikasi adalah proses perubahan dari suatu wujud yang standard menjadi wujud yang diinginkan oleh klien. Modifikasi disini diartikan menambahi mobil dengan accessories tertentu yang diinginkan oleh klien/ pelanggan sehingga dapat merubah penampilan mobil.

➤ Test Drive

Adapun definisi dari aktifitas test drive adalah proses menjalankan dari percobaan (kegiatan percobaan).

II.1.7 Aktifitas Didalam Showroom

a. Promosi/ Pameran

kegiatan ini dilakukan pada saat produsen dalam hal ini Toyota meluncurkan produknya yang terbaru. Dalam kegiatan ini pihak dealer biasa menggunakan kata *launching* pada saat meluncurkan produk barunya tersebut. Disini pihak main dealer mengundang customer sebagai pasar produktifnya dan juga publik. Tentu saja launching ini bertujuan untuk mengenalkan produk barunya tersebut dan nantinya kegiatan ini dapat meningkatkan penjualan produk-produk dari Toyota.

b. Kegiatan Jual-Beli

kagiatan ini dapat berlangsung bilamana terdapat pedagang yang menawarkan barang dan pembeli sebagai klien. Adapun pedagang disini



adalah pihak main dealer dan konsumen sebagai pemakai produk. Aktifitas ini berlangsung bilamana antara konsumen sudah setuju dan tinggal mengadakan negoisasi dengan pihak main dealer (sales representative).

c. Kegiatan Perbengkelan

Kegiatan ini disebut juga pelayanan service yaitu sebagai wujud dari usaha untuk melayani konsumen sebagaimana persyaratan dari ATPM (Agen Tunggal Pemegang Merk) bahwa setiap main dealer diharuskan mempunyai fasilitas yang lengkap termasuk didalamnya adalah perbengkelan. Kegiatan ini untuk menampung konsumen yang memakai produk Toyota. Dan kegiatan ini merupakan lahan yang dapat mendatangkan peningkatan pendapatan bagi pihak main dealer.

d. Kegiatan Administratif

Untuk melancarkan mengenai finansial dan menunjang ketertiban pembukuan maka perlu adanya bidang administratif. Karena hal ini sangat penting bagi keberadaan perusahaan dimana penjualan mobil adalah penjualan dengan finansial yang tidak sedikit.

II.1.8 Fasilitas Penunjang didalam Showroom Toyota

Selain jual beli mobil, showroom Toyota juga menyediakan fasilitas jasa lainnya seperti :

➤ Perbengkelan

Sebagai sarana/ fasilitas yang diberikan oleh dealer kepada customer dalam memperbaiki kerusakan pada mobilnya.

➤ Counter spare part (suku cadang)

Sebagai gudang spare part/ suku cadang kendaraan Toyota dimana kesemuanya dipersiapkan melalui proses jual-beli dan terkait dengan sistem garansi dan asuransi yang diberlakukan oleh pihak Toyota bagi kendaraan customer apabila sewaktu-waktu terjadi kerusakan.

➤ Tempat accessories/ modifikasi

Meliputi kegiatan pelayanan penyediaan accessories serta tempat untuk mempercantik dan menambah performa dari mobil.



➤ Test Drive

Sebagai sarana untuk uji coba kendaraan agar pihak konsumen merasa puas dengan kendaraan yang akan dibelinya. Sistem yang digunakan adalah sistem teknologi/ sistem simulasi sehingga konsumen merasa aman dan nyaman serta untuk mengantisipasi tindak kriminal (melarikan kendaraan bila diuji coba di jalan raya).

II.1.9 Pemasaran/ Marketing

Main dealer nantinya akan memiliki aktifitas, yaitu :

- ✓ Penjualan produk
- ✓ Penjualan suku cadang/ spare part
- ✓ Perbengkelan
- ✓ Pelayanan modifikasi

II.1.10 Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Didalam Suatu Showroom Toyota

1. Site

Site merupakan faktor yang sangat dominan dalam kaitannya dengan pencapaian yang nantinya berpengaruh terhadap pelanggan yang akan datang. Sebaiknya site berorientasi dengan pemukiman dan berada di zone perdagangan dan pusat pelayanan publik. Kondisi ini memungkinkan untuk para pelanggan untuk lebih dekat dalam pengembangannya.

2. Signase

Untuk memperjelas keberadaan sebuah showroom, perlu adanya *tanda* yaitu *sign* nama suatu showroom yang nantinya dapat menjadi trademark dari showroom tersebut. Kriteria dari signase tersebut adalah :

- Berada di lingkungan showroom
- Dapat dilihat dari dua arah
- Adanya penerangan yang cukup

- Untuk memperoleh keindahan/ menjadikan sebuah trademark maka dalam mendesain harus lain dari pada yang lain
- Dalam peletakannya jangan sampai menutupi fasade bangunan
- Sign jangan sampai mendominasi pada fasade bangunan, karena akan mengakibatkan kesan kotor dan mengurangi keindahan

3. Tuntutan Suasana

Showroom Toyota ini bergerak dalam bidang jasa yaitu sebagai wadah pameran mobil dan melayani konsumen akan jasa perbengkelan dan modifikasi. Mobil itu sendiri mempunyai image sebagai barang mewah dan mempunyai prestige sendiri. Sehingga secara umum showroom Toyota ini harus bisa mendukung kegiatan operasional dan mendukung pameran mobil tanpa mengesampingkan faktor kenyamanan untuk para pengunjung dalam mengadakan transaksi jual beli. Sedangkan untuk ruang penunjang showroom, seperti administratif, pemasaran, bengkel dan modifikasi bentuk suasana ruangnya yang nonformal dan komunikatif.

4. Sirkulasi sebagai pengarah kegiatan yang ada

Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai "tali" yang mengikat ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan. Pengertian lainnya adalah suatu type pergerakan melalui ruang adalah bentuk dari sirkulasi. Jadi kesimpulan dari sirkulasi adalah suatu bentuk pergerakan dari suatu tempat ketempat lain melalui suatu ruang.

❖ Macam sistem sirkulasi

a. Sistem sirkulasi manusia

Untuk sistem sirkulasi manusia ini berpedoman pada gerak aktifitas pelaku kegiatan sesuai dengan kelompoknya.

b. Sistem sirkulasi barang atau kendaraan

Sedangkan untuk sistem sirkulasi barang dalam hal ini kendaraan dikaitkan dengan jalur/ tujuan kendaraan (sebagai materi pameran, bengkel atau modifikasi).



- ❖ Karakter sirkulasi
 - a. Kemudahan pergerakan menggunakan atau alat.
 - b. Kelancaran pergerakan, kejelasan dari sirkulasi sesuai dengan hubungan kegiatan, serta besaran sirkulasi yang sesuai dengan kegiatan yang berlangsung.
 - c. Kesesuaian pergerakan dinamis dan fungsional.
- ❖ Sirkulasi mobil

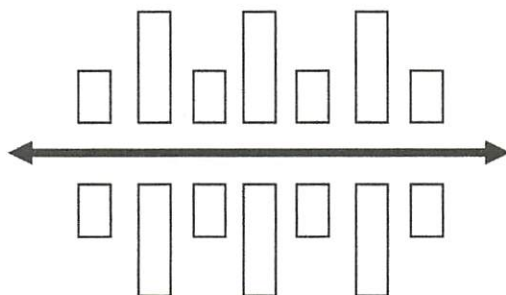
Untuk pola sirkulasi mobil ini yang dimaksud adalah ruang gerak untuk mobil, yaitu :

 - ✓ Maju
 - ✓ Mundur
 - ✓ Belok kanan
 - ✓ Belok kiri
 - ✓ Memutar

Kesemuanya itu disesuaikan dengan panjang, lebar, dan radius putar kendaraan tersebut.

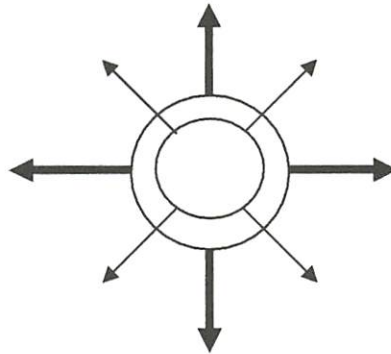
- ❖ Macam-macam sirkulasi atau alur gerak
 - a. Linier

Suatu sirkulasi lurus yang dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang yang berkesinambungan. Kelemahan dari sirkulasi ini adalah dapat menimbulkan kepadatan.



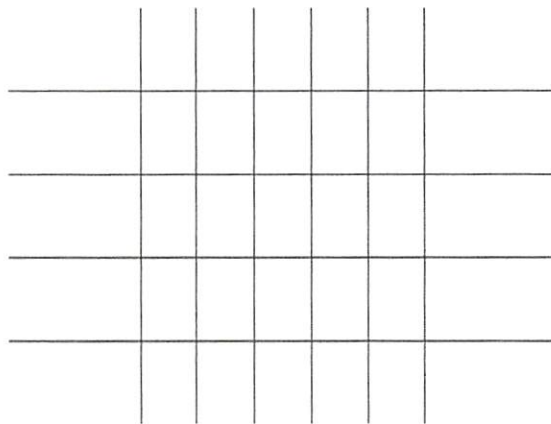
b. Radial

Bentuk sirkulasi yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah titik pusat. Sistem ini bersifat dominan, teratur. Sistem ini juga dapat menjadikan obyek sebagai point interest (titik obyek).



c. Grid

Sirkulasi sangat teratur dan pasti bebas kesegala arah yang berbeda-beda. Keuntungannya adalah adanya keteraturan dalam pergerakan tetapi mengabaikan kondisi dan potensi alam.

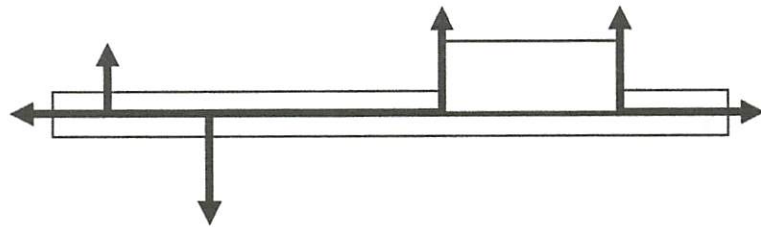


d. Sirkulasi Node

Bentuk sirkulasi dengan perbedaan yang kurang jelas pada ruang dan jalan, banyak penggunaan jalan yang diperlebar didalam untuk pemakaian ruang-ruang terbuka yang

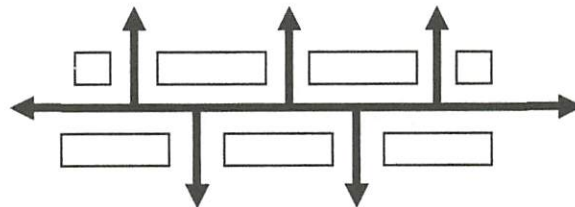


berfungsi sebagai pusat atau titik menuju tujuan, sedangkan kelemahannya adalah untuk pembagian jenis sirkulasi pelaku kurang jelas.

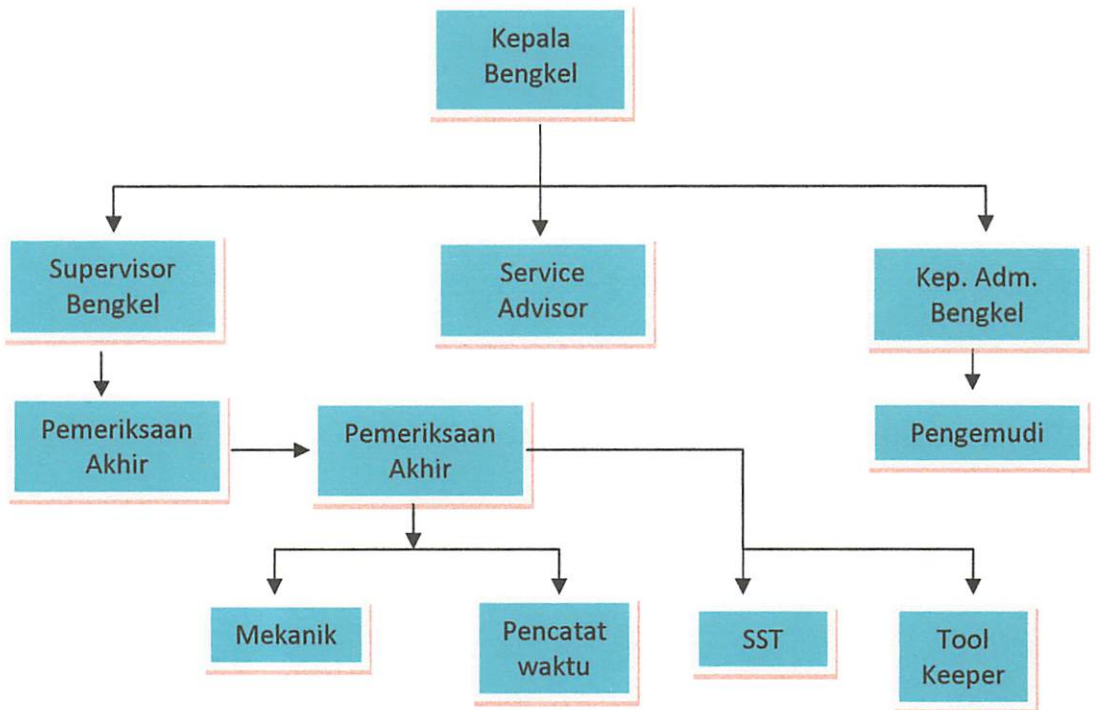
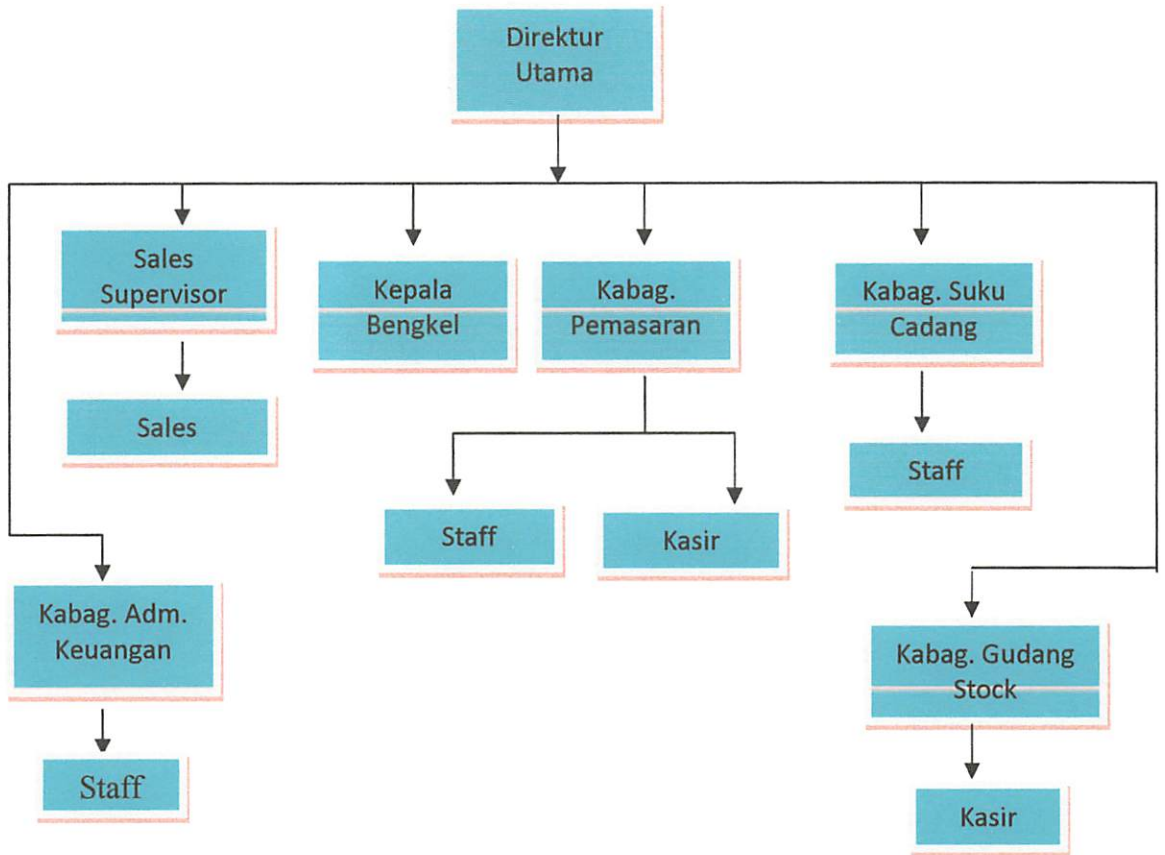


e. Sirkulasi Spine

Merupakan bentuk sirkulasi yang berkesinambungan secara menyeluruh, tetapi tiap ruang mempunyai tujuan tersendiri. Biasanya dipergunakan pada struktur jalan. Keuntungan dari sistem ini adalah mempunyai tujuan utama yang jelas dengan tujuan kemasing-masing obyek. Kelemahannya adalah sirkulasi utama terpisah oleh sirkulasi pendukung sehingga bukan merupakan kesatuan yang utuh.



II.1.11 Struktur Organisasi Perusahaan



II.2 STUDI BANDING LAPANGAN

STUDI BANDING OBYEK AUTO 2000 TANGGERANG



Gambar 17 : Showroom Auto 2000 Tangerang

Showroom ini berada di pinggir jalan primer sehingga mudah dilihat dan dijangkau. Setelah memasuki pintu utama, terdapat ruang display mobil-mobil baru. Diruang ini secara struktural bebas dari kolom sehingga tidak mengganggu perletakan mobil maupun sirkulasi manusia.



Gambar 18 : Suasana Ruang Display

Penataan mobil dengan sudut miring, dan penataan ruang mobil kurang diperhatikan sehingga terkesan mencukup-cukupkan ruang display. Pemberian spec stand di setiap 1 meter sebelah mobil, spec stand berfungsi menerangkan spesifikasi mobil secara detail. Ruang display pada showroom ini termasuk kecil sehingga mengakibatkan jumlah mobil yang dipamerkan sedikit.



STUDI BANDING OBYEK
AUTO 2000 TANGGERANG



Gambar 17 : Showroom Auto 2000 Tangerang

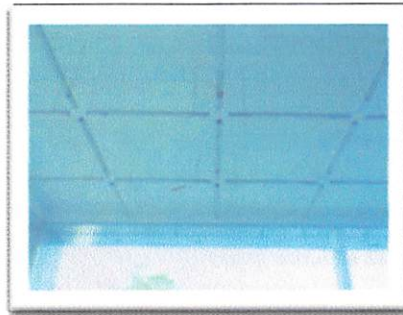
Showroom ini berada di pinggir jalan primer sehingga mudah dilihat dan dijangkau. Setelah memasuki pintu utama, terdapat ruang display mobil-mobil baru. Dinding ini secara struktural bebas dari kolom sehingga tidak mengganggu pergerakan mobil maupun sirkulasi manusia.



Gambar 18 : Suasana Ruang Display

Penataan mobil dengan sudut miring, dan penataan ruang mobil kurang diperhatikan sehingga terkesan mencukup-cukupkan ruang display. Pemberian spec stand di setiap 1 meter sebelah mobil, spec stand berfungsi menertakan spesifikasi mobil secara detail. Ruang display pada showroom ini termasuk kecil sehingga mengakibatkan jumlah mobil yang dipamerkan sedikit.

Pada ruangan ini terdapat pencahayaan buatan yang mana membuat ruang yang berfungsi sebagai ruang pameran ini terlihat lebih menarik. Logo TOYOTA menjadi background front office sehingga memberikan kesan tegas pada ruang dan memperkuat identitas produk yang dijual.



Gambar 19 : Penerangan Pada Ruang Display

Untuk area kantor penjualan, yang merupakan tempat wiraniaga (counter sales) dalam memberikan informasi (produk), penjualan sampai dengan penutupan transaksi penjualan kepada customer/ pengunjung showroom hanya dibatasi oleh dinding yang tidak permanen dan tidak sepenuhnya menutup antara kedua orang.



*Gambar 20 : Area kantor penjualan
(sumber : hasil survei 2009)*

Sedangkan area negosiasi berada di dalam area display kendaraan, dimana penempatannya dapat dilakukan pada ruang tersendiri. Sedangkan bagi konsumen yang ingin menyervis mobilnya harus terlebih dahulu mendaftarkan dan biaya dihitung pada bagian ini.

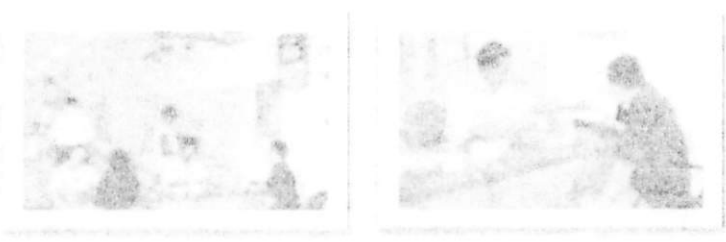


Pada ruangan ini terdapat percahayaan buatan yang mana membuat ruang yang berfungsi sebagai ruang pameran ini terlihat lebih menarik. Logo TOYOTA menjadi background front office sehingga memberikan kesan tegas pada ruang dan memperkuat identitas produk yang dijual.



Gambar 19 : Penerangan Pada Ruang Display

Untuk area kantor penjualan, yang merupakan tempat witanisaga (counter sales) dalam memberikan informasi (produk), penjualan sampai dengan penutupan transaksi penjualan kepada customer, pengunjung showroom hanya dibatasi oleh dinding yang tidak permanen dan tidak sepenuhnya menutup antara kedua orang.



Gambar 20 : Area kantor penjualan (sumber : hasil survei 2009)

Sedangkan area negosiasi berada di dalam area display kendaraan, dimana penempatannya dapat dilakukan pada ruang tersendiri. Sedangkan bagi konsumen yang ingin menyervis mobilnya harus terlebih dahulu mendaftar dan biaya dihitung pada bagian ini.



*Gambar 21 : Informasi produk dan proses pendaftaran servis kendaraan
(sumber : hasil survei 2009)*



*Gambar 22 : Tahap perbaikan hingga tahap pencucian kendaraan
(sumber : hasil survei 2009)*

Ruang servis yang terdapat 9 stall perbaikan dan dilengkapi dengan lift car yang berjumlah 4 buah. Fungsi lift car itu sendiri untuk memperbaiki kerusakan yang terdapat pada kolong kendaraan. Toolkit peralatan bengkel yang dekat dengan mobil agar mudah dalam pemakaian. Mobil yang sebelum dan yang setelah diservis diletakkan pada bagian ini, pencucian mobil setelah diservis pada bagian belakang dan juga merupakan tempat parkir kendaraan pegawai. Menggunakan konstruksi baja, untuk mendapatkan ruang bentang lebar, bebas kolom dan mudah dalam perawatan.





Gambar 21 : Informasi produk dan proses pendataan servis kendaraan
(sumber : hasil survei 2009)



Gambar 22 : Tahap perbaikan hingga tahap pencucian kendaraan
(sumber : hasil survei 2009)

Ruang servis yang terdapat 9 stall perbaikan dan dilengkapi dengan lift car yang berjumlah 4 buah. Fungsi lift car itu sendiri untuk memperbaiki kerusakan yang terdapat pada kolong kendaraan. Toolkit peralatan bengkel yang dekat dengan mobil agar mudah dalam pemakaian. Mobil yang sebelum dan yang setelah diservis diletakkan pada bagian ini, pencucian mobil setelah diservis pada bagian belakang dan juga merupakan tempat parkir kendaraan pegawai. Menggunakan konstruksi baja, untuk mendapatkan ruang bentang lebar, bebas kolom dan mudah dalam perawatan.



Gambar 23 : Suasana Ruang Bengkel

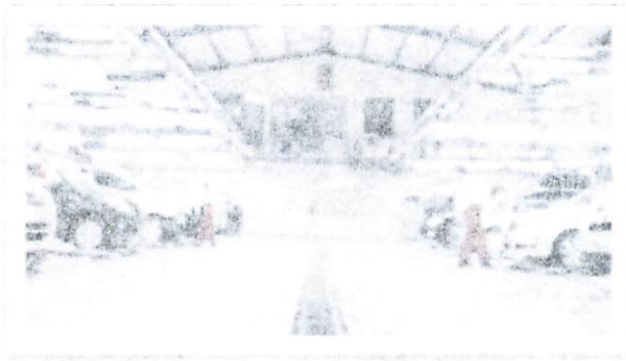
Pada ruang penyimpanan/ gudang spare part dibuat sedekat mungkin dengan area servis karena untuk memudahkan dalam pencarian dan pemakaian alat-alat tersebut, ruang ini merupakan gudang penyimpanan alat-alat yang telah selesai digunakan oleh mekanik. Disamping itu juga ruang spare part masih berhubungan dengan area servis, dimaksudkan untuk memudahkan pengambilan suku cadang yang akan diganti.



Gbr.24. Proses pendaftaran kendaraan hingga perbaikan kendaraan customer (sumber : hasil survei 2009)

Sementara menunggu kendaraan diperbaiki Auto2000 juga menyediakan fasilitas penunjang seperti ruang tunggu yang bersih, nyaman, dan fasilitas yang siap menemani. Dengan fasilitas televisi, buku-buku bacaan, ruang non-smoking dan ruang khusus perokok serta sajian hidangan yang berkonsep self-service, ruang tunggu Auto2000 akan memberikan kesan tersendiri bagi customer yang memperbaiki kendaraan Toyota-nya di Auto2000. Ruang tunggu Auto2000 juga didesain dengan konsep direct view, yang memberikan para customer keleluasaan untuk melihat langsung ke





Gambar 23 : Suasana Ruang Bengkel

Pada ruang penyimpanan gudang spare part dibuat sedekat mungkin dengan area servis karena untuk memudahkan dalam pencarian dan pemakaian alat-alat tersebut, ruang ini merupakan gudang penyimpanan alat-alat yang telah selesai digunakan oleh mekanik. Disamping itu juga ruang spare part masih berhubungan dengan area servis, dimaksudkan untuk memudahkan pengambilan suku cadang yang akan diganti.



Gbr.24. Proses pendaftaran kendaraan hingga perbaikan kendaraan customer (sumber : hasil survey 2009)

Selain menunggu kendaraan diperbaiki Auto2000 juga menyediakan fasilitas penunjang seperti ruang tunggu yang bersih, nyaman, dan fasilitas yang siap mememani. Dengan fasilitas televisi, buku-buku bacaan, ruang non-smoking dan ruang khusus petokok serta sajian hidangan yang berkonsep self-service, ruang tunggu Auto2000 akan memberikan kesan tersendiri bagi customer yang memperbaiki kendaraan Toyota-nya di Auto2000. Ruang tunggu Auto2000 juga dibesain dengan konsep direct view, yang memberikan para customer keleluasaan untuk melihat langsung ke

area bengkel dan menyaksikan bagaimana teknisi profesional Auto2000 melakukan perbaikan kendaraan.



*Gambar 25 : Fasilitas penunjang berupa mini cafe
(sumber : hasil survei 2009)*

Selain itu terdapat juga layanan *body and paint*, apabila ingin memodifikasi warna cat ataupun terjadi kerusakan pada body dan cat pada kendaraan. Proses ini didukung dengan teknologi dan teknik-teknik perbaikan mutakhir didukung dengan fasilitas terbaik dan modern, antara lain:

✓ Car O Liner

Reparasi ini bertujuan mengembalikan rangka mobil yang rusak parah kembali ke presisi sempurna. Reparasi ini digunakan apabila terjadi benturan saat kecelakaan yang menyebabkan rangka rusak berat.

✓ Teknologi Korek

Menggunakan sistem hidrolik dengan hasil yang akurat, cepat dan tidak merusak bagian lain. Reparasi ini digunakan pada perbaikan rangka dengan kerusakan ringan.



area bengkel dan dilaksanakan bagaimana teknisi profesional Auto2000 melakukan perbaikan kendaraan.



Gambar 25 : Fasilitas bengkel berupa mini cafe (sumber : hasil survei 2009)

Selain itu terdapat juga layanan body and paint, apabila ingin memodifikasi warna cat ataupun terjadi kerusakan pada body dan cat pada kendaraan. Proses ini didukung dengan teknologi dan teknik-teknik perbaikan mutakhir didukung dengan fasilitas terbaik dan modern, antara lain:

- ✓ Car O Liner
- Reparasi ini bertujuan mengembalikan rangka mobil yang rusak parah kembali ke posisi semula. Reparasi ini digunakan apabila terjadi benturan saat kecelakaan yang menyebabkan rangka rusak berat.
- ✓ Teknologi Korek
- Menggunakan sistem hidrolik dengan hasil yang akurat, cepat dan tidak merusak bagian lain. Reparasi ini digunakan pada perbaikan rangka dengan kerusakan ringan.



Gbr.26. Proses Perbaikan

✓ Sistem Pengelasan Termodern

Dengan menggunakan Spot Welding, CO2 Welding, dan Washer Welding, hasil pengelasan memberikan hasil sempurna dan tidak menyebabkan kerusakan struktur.

✓ Paint Mixing

Pencarian warna cat dilakukan di laboratorium dengan bantuan komputer sehingga memungkinkan diperoleh hasil akurat sesuai dengan warna yang dikehendaki.

✓ Spray Booth dan Ruang Oven Kualitas Terbaik

Auto2000 memiliki ruang pengecatan yang kedap debu. Menjamin hasil pengecatan yang mulus, bebas bercak dan partikel-partikel kecil lain yang dapat merusak daya tahan cat serta penampilan mobil.



Gambar 27 : Proses body and paint
(sumber : hasil survei 2009)



Gbr. 26. Proses Perbaikan



- ✓ Sistem Pengelasan Termoderen Dengan menggunakan Spot Welding, CO2 Welding, dan Washer Welding, hasil pengelasan memberikan hasil sempurna dan tidak menyedapkan kerusakan struktur.
- ✓ Paint Mixing Pencarian warna cat dilakukan di laboratorium dengan bantuan komputer sehingga memungkinkan diperoleh hasil akurat sesuai dengan warna yang dikehendaki.
- ✓ Spray Booth dan Ruang Oven Kualitas Terbaik Auto2000 memiliki ruang pengcatan yang kedap debu. Menjamin hasil pengcatan yang mulus, bebas bercak dan partikel-partikel kecil lain yang dapat merusak daya tahan cat serta penampilan mobil.



Gambar 27 : Proses body and paint (sumber : hasil survei 2009)



✓ **Line**

Pemeriksaan terakhir yang dilakukan khusus untuk memastikan bahwa mobil keluar dari bengkel dalam keadaan prima.

Bengkel Auto2000 adalah bengkel yang mengedepankan konsep keselamatan kerja, kesehatan, dan lingkungan. Sehingga para customer akan menemui standar-standar ramah lingkungan dan keamanan diterapkan di area bengkel Auto2000. Mulai dari perlengkapan pelindung diri saat bekerja, alat pemadam kebakaran, tempat sampah, pengolahan limbah, sampai kegiatan penghijauan. Bengkel Auto2000 dilengkapi dengan fasilitas standar Toyota Authorized workshop, antara lain :

1. **Stall Perbaikan yang memadai.**
2. **lift** untuk memperbaiki kendaraan.
3. **Toyota SST** (Special Service Tolls)

Hanya dengan Toyota SST perbaikan kendaraan Toyota akan berlangsung tepat dan cepat, sebab tools ini didesain sesuai dengan dimensi dari komponen Toyota.

4. **Intelligent Tester**

Dengan fasilitas canggih intelligent tester, maka diagnosa problem kendaraan akan semakin cepat dan tepat ditemukan. Fasilitas hi-tech ini hanya bisa dijumpai di bengkel Auto2000.

5. **Multi - Gas Analyzer**

Sesuai dengan peraturan yang mengharuskan pengguna kendaraan untuk menjaga emisi gas buang tetap pada ambang batas yang diijinkan. Maka Auto2000 menyediakan fasilitas Multi-Gas Analyzer bagi pelanggan yang melakukan service. Alat ini berfungsi untuk melakukan uji emisi gas buang agar Toyota customer tetap ramah lingkungan.



Selain itu, demi menjamin kualitas perbaikan, Toyota Anda selalu ditangani oleh Tekhnisi-teknisi Auto2000 yang profesional yang telah mengikuti training berjenjang Toyota, yaitu :

1. Toyota Technician
2. Toyota Pro-Technician, sampai dengan
3. Toyota Diagnostic Master Technician

Dengan kemampuan bersertifikat Toyota dan bertaraf international, teknisi Auto2000 siap melakukan perawatan dan menjamin Toyota costumer nyaman dikendarai. Di samping itu, untuk memastikan kendaraan telah Fixed Right on The First Time (perawatan/perbaikan tuntas), maka Foreman bersertifikat Toyota akan selalu memastikan pekerjaan teknisi telah memenuhi standar kualitas Toyota.

Kesempurnaan melakukan perawatan dan perbaikan Toyota di bengkel Auto2000 menjadi semakin lengkap karena Auto2000 juga memiliki Gudang suku cadang yang siap memenuhi kebutuhan suku cadang Toyota untuk perbaikan kendaraan costumer. Tentunya dengan hanya menyediakan TOYOTA Genuine Parts (TGP), Auto2000 akan memberikan jaminan kepuasan pelanggan akan kualitas suku cadang.



BAB III KAJIAN TEMA

Sebagai landasan dalam proses perancangan Showroom TOYOTA dengan tema Arsitektur dekonstruksi oleh Zaha Hadid, maka diperlukan tinjauan kajian tema terkait dengan topik dan tema yang akan dibahas.

III.1 SHOWROOM

III.1.1 Pengertian Umum Showroom

Secara struktural "*showroom*" terdiri dari dua suku kata, yaitu "*show*" dan "*room*" yang mempunyai ruang pameran atau ruang pajangan. *Showroom* adalah suatu wadah fisik yang menjadi pusat kegiatan pemasaran, perbaikan, pemodifikasian serta penyediaan suku cadang dan aksesoris.⁷

III.1.2 Pengertian Showroom Atraktif

Showroom yang atraktif berfungsi atau bersifat mempunyai daya tarik dan menyenangkan. Suasana atraktif ditujukan dengan adanya bentuk atau penampilan bangunan dan ruang. Keputusan mengenai bentuk berkaitan dengan skala, proporsi, irama, tekstur dan warna. Semua ini dapat mengubah suasana ruang menjadi berkesan dinamis, bebas dan lain sebagainya. Jenis kegiatan yang akan diwadahi, mempunyai beberapa kriteria yang dapat dijadikan pertimbangan untuk dapat dikatakan atraktif, pertimbangan tersebut adalah sebagai berikut :

- Suatu kegiatan yang jarang atau bahkan tidak ada di tempat lain, seperti test drive, pemodifikasian dan bengkel.
- Kegiatan yang dilakukan pada even-even tertentu, seperti perlombaan kecepatan, pameran outdoor, dan pameran besar-besaran (exhibition).

Selain itu "atraktif" juga dapat diterapkan pada pengaturan tata ruang showroom dengan menggunakan ketinggian lantai, pola tekstur lantai dan bentuk tempat pajang mobil.

⁷ *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Cetakan 3, 1990, halaman 331*



III.2 ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

III.2.1 Latar Belakang

Dekonstruksi berlandaskan pada semangat *constructivisme* Rusia. Di mana di dalamnya mencoba untuk mengoyak mimpi indah tersebut melalui penampilan bidang-bidang yang simpang siur dan garis-garis yang merentang sehingga keseluruhan struktur seolah-olah akan segera 'runtuh'. Banyak kritik dilontarkan terhadap usaha Johnson dan Wigley dalam membeberkan *paralelisme* antara arsitektur dan dekonstruktivisme dengan *constructivisme* Rusia. Alasannya karena mereka hanya mendasarkan pada kemiripan bentuk dan prinsip estetik, tapi sama sekali mengabaikan konteks social, politik, dan ideologis di mana kedua gejala tersebut tumbuh.

Bahkan Charles Jenks kemudian menyebutnya dengan istilah *Neo Constructivism*. Pada akhirnya, dekonstruksi yang lahir dari pengaruh filsafat derrida disebut sebagai dekonstruksi derridian.

Yang lahir sekedar sebagai produk pragmatis dan formal disebut sebagai dekonstruksi non derridian, lebih melihat segi estetikanya. Sebutan ini dipelopori oleh Geoffrey Broadbent dalam bukunya. Pertanyaan yang sulit terungkap dan sering muncul dalam pembahasan tentang dekonstruksi dalam arsitektur adalah :

Apa relevansi filsafat dekonstruksi derrida dengan arsitektur?

Untuk memperjelas masalah tersebut perlu pengertian singkat pemahaman derrida tentang : bahasa; metode dekonstruksi; phonosentrisme ; logocentrisme.

Metode dekonstruksi menurut derrida adalah membaca teks secara teliti, sehingga premis-premis/argumen-argumen yang melandasinya dapat digunakan untuk meruntuhkan argumentasi yang disusun atas premis tersebut. Contoh :

- Teks kemerdekaan AS.
- Atas nama rakyat disyahkan UU.
- Atas nama rakyat ? padahal saat itu belum ada pemilu.
- Kenapa jarak kolom sama ? karena untuk efisiensi.



- Apakah efisiensi itu ?.
- Hirarki : dari kecil ke besar. Kenapa ?.
- Alasannya diteliti kemudian dibalik untuk menyerang

Bagi orang tertentu yang menghendaki perubahan dalam cara berpikir dari arsitektur yang ada (arsitektur modern) filsafat derrida sangat relevan. Pemikiran tersebut didasarkan pada adanya alasan filsafat tersebut menawarkan pemahaman dan perspektif baru tentang arsitektur. Sehingga proses pemikiran kembali (rethinking) premis (dalil-dalil) dan kaidah tradisional arsitektur dapat dilakukan.

III.2.2 Lahirnya Arsitektur Dekonstruksi

Seiring dengan perkembangan jaman. gejala “*Dekon*” dalam arsitektur telah menjadi tajuk perdebatan yang hangat. Usaha untuk mencari kejelasan tentang gejala tersebut telah ditempuh melalui berbagai cara: symposium, pameran, esai, wawancara dan lain sebagainya. Dekonstruksi secara luas digunakan dalam lingkungan intelektual di Perancis dan Inggris, berlandas pada asumsi bahwa gejala Dekon secara langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan filsafat kritis Jacques Derrida. Label tersebut secara resmi dikukuhkan dalam “*International Symposium on Deconstruction*” yang diselenggarakan oleh *academy group* di Tate Gallery, London, tanggal 8 April 1988. Dari symposium diperoleh kesepakatan bahwa Dekonstruksi bukanlah gerakan yang tunggal atau koheren. Dekonstruksi lebih merupakan suatu sikap, suatu metoda kritik yang berwajah majemuk. Dekonstruksi tidak memiliki ideology ataupun tujuan formal, kecuali semangat untuk ***membongkar kemapanan dan kekakuan***⁸.

Lahirnya kira-kira pada musim semi 1977, ketika Peter Eisenman mempublikasikan editorial *Post Functionlism*-nya, dengan nama majalahnya *opposition*. Hadir sebagai reaksi terhadap pameran arsitektur rasional dan *Ecole des Beaux Arts*, pada museum seni modern, Eisenman

⁸ [www.proyeksi.com/kajian design/mengenal arsitektur dekonstruksi.htm](http://www.proyeksi.com/kajian_design/mengenal_arsitektur_dekonstruksi.htm)

mengkarakteristikan kedua pameran tersebut sebagai post modern dan bahkan lebih buruknya mengangkat segi-segi kemanusiaan (humanism) dari sebuah bangunan. Padahal sebagaimana diketahui bahwa modernisme sangat anti-humanis. Pada dasarnya hal tersebut merupakan pertanda lahirnya seni abad 19 dan 20 yang mana abstrak, atonal, dan atemporal. Taktiknya adalah dengan membuat segalanya yang typical menjadi 'tidak' atau 'pemecahan' bentuk yang lain.

Menggunakan ide Michael Foucault dari *new episteme* yang memecahkan humanisme, Eisenman mengedepankan bahwa modern arsitektur menjauhkan manusia dari pusat bumi ini, memperkenalkan ide bahwa sesuatu kepemilikan dan fungsionalisme dapat diubah menjadi atemporal dan mode dekomposisi. Suatu metode desain dengan bentuk yang diyakini berasal dari seri bagian-bagian – tanda tanpa makna. Bila ini terdengar familiar, pastilah karena dekonstruksi telah menjadi salah satu fakultas seni terkemuka di Ivy League, dan sekarang telah menjadi suatu ortodoks / paham.

Ditekankan bahwa mereka bukan diibaratkan sebagai orang Ethiopia yang berharap untuk mengubah lingkungan, melainkan lebih memainkan bentuk modern dengan memasukkan unsure estetika; kesan esensial mereka bukanlah etik namun ber'gaya. Goldbenger mengklaim bahwa bangunan yang dapat dikategorikan neo-modern saat itu adalah Bernard Tschumi- parc de la Villette, karena rancangannya merupakan hasil fantasi tanpa adanya ideologi yang pasti. Pendapat ini bisa benar dan salah ; benar-karena Tschumi membuat bentuk paviliun dengan memainkan bentuk constructivistme yang melayang; salah-karena Mannerisme merupakan salah satu karakteristik dari purna dan post modern arsitektur. Tschumi berkeras bahwa folies yang ada mengilustrasikan teori dari dekonstruksi.

Pada ideologi ini, dihubungkan dengan Eisenman, yang benar-benar memperbaiki new modernism dengan bentukannya yang ' baru ' dalam arsitektur. Anti humanist, decentring, penghilangan manusia dari dunia,



menurut Eisenman akan eksis di filosofi modern, akan tetapi dalam arsitektur hal itu tidak terjadi. Cukup beralasan sebab, arsitek hingga sekarang harus menyesuaikan fungsi bangunan mereka dan menyocokkan dengan lingkungan yang ada. Sekarang new modern tidak lagi mempercayai humanism; mereka lebih memilih untuk mengerjakan rancangan mereka sebagai *self justifying*, yang bermain dengan ide metafisik. Arsitek-arsitek yang mempelopori aliran ini adalah Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Daniel Libeskind, Fujii, Frank Gehry, Rem Koolhaas, Zaha Hadid, Morphosis/ Thom Mayne dan Hejduk, tapi bukan Foster, Rogers, Hopkins, Maki dan Pei. Merekalah pembentuk dekonstruksi dengan melanjutkan gerakan modern dengan cara mengelaborasi dan menggabungkan bentukan yang kompleks.

Mengacu pada filosofi Dekonstruksi Derrida, segi-segi bagian dan potongan itu merupakan premis-premis yang menyangga esensi arsitektur yang kita pandang absolut selama ini. Seperti hirarki, struktur, fungsi, bentuk, dan hal lain yang bersifat mendasar dirombak untuk menemukan sesuatu yang baru yang mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai. Bangunan yang tidak memiliki unsur logis, bentuknya tidak berhubungan satu sama lain, abstrak, jika dilihat dari segi *visio sentris* (pengutamakan indera penglihatan), karena dalam arsitektur, dekonstruksi mencoba untuk mengangkat atau mengembangkan potensi indera yang lain⁹.

Perbedaan konsep dekonstruksi tersebut di golongan menjadi 2 kelompok yaitu :

1. Dekonstruksi Derridean (kelompok yang mengikuti konsep Derrida)

Konsep pemikirannya antara lain :

- Pembedaan dan Penundaan makna (difference)
- Pembalikan Hirarki (Hierarchy reversal)
- Pusat dan Marginal (centrality and marginality)
- Pengulangan dan Makna (iterability and meaning)

⁹ Wiryomartono, Bagoes. P. *Apresiasi Karya Rancang Bangun*, Bandung : Penerbit Institut Teknologi Bandung (ITB Press), 1998. hII-4.



2. Dekonstruksi Non Derridean (kelompok yang tidak mengikuti konsep Derrida) Konsep pemikirannya antara lain :

- **Revelatory Modernist**

Diantara semua, kelompok ini yang paling konservatif, masih mengutamakan prinsip abstraksi dan mengutamakan fungsi mengoptimalkan kemungkinan hasil industri bahan dan prefabrikasi namun dengan memfragmentasi potongan-potongan, konteks dan program prefabrikasi tersebut dan hasilnya adalah kumpulan ruang dan obyek yang terfragmentasi. Yang termasuk kelompok ini : Gunther Behnisch & Partner, Jean Nouvel, Helmut Jahn, Emilio Ambasz, Steven Hall, Eric Owen Moss

- **Shards & Sharks**

Kelompok ini menampilkan bentuk-bentuk serpihan batang dan lempeng yang dikomposisikan sedemikian rupa sehingga kesannya semrawut, menakutkan dan penuh teka-teki. Diantara semuanya, kelompok ini adalah yang paling radikal, programnya adalah membedah, mengolok-olok dan merombak proses modernisasi dan mencerminkan lingkungannya yang chaos, penuh kekerasan dan berbahaya.

Yang termasuk kelompok ini: Fank Gehry, Gunther Domenig, Coop Himmelblau, Kazuo Shinohara, **Zaha Hadid**.

- **Textualist**

Kelompok ini melihat bahwa arsitektur yang ada sebagai "built Language" yang tidak mampu lagi mencerminkan struktur dan kebenaran yang ada, seperti halnya kata sebagai tanda tidak mampu serta merta menyampaikan makna (kelompok ini sebenarnya termasuk kelompok **Dekonstruksi Derridean**). Denah dan tampak bangunan yang ada hanyalah menampilkan bias yang pucat (topeng) dari struktur-struktur kenyataan yang ada, terlalu banyak yang diredam (repressed). Untuk itu struktur-struktur yang diredam (absence) perlu ditampilkan



dengan mengangkat konflik-konflik internal yang ada. Bernard Tschumi sebagai salah satu eksponen kelompok ini menyatakan :

“Menciptakan arsitektur adalah membayangkan “cation” dengan cara yang kreatif dan produktif yaitu lewat narasi dengan medium kata (bahasa), fotografi dan gambar”.

Seperti Derrida, Tschumi memanfaatkan kemungkinan kreatif dari komposisi intertextual antara arsitektur dengan bahasa, fotografi dan film.

Yang termasuk kelompok ini: Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Ben Nicholson, Steven Holl, Diller + Scofidio.

▪ **New Mythologist**

Utopia merupakan mitos yang selalu ada pada setiap kurun waktu, karena tiada harapan tanpa utopia. Utopia Arsitektur Modern adalah dunia yang satu, utuh dan nyaris sama (International Style) yang telah gagal memenuhi misi kemanusiaannya. Utopia kedua adalah kebalikannya : **Dystopia** atau vision of self-destruction yang tidak berkembang karena kesadaran manusia untuk tetap mempertahankan kehidupan. Kelompok ingin menciptakan suatu utopia sebagai suatu mitologi baru, suatu dunia yang lain yang lokasi dan kaitannya dengan masa lalu, masa kini dan mendatang tidak dikenali. Diilhami cerita dan film fiksi seperti Star War, Blader Runner dan Star Trek kelompok ini menggagas proyek-proyek imajiner yang menerobos kungkungan gravitasi, iklim, langgam dan semua tatanan yang ada.

Yang termasuk kelompok ini: Paulo Soleri, Lebbeus Woods, Hodgetts & Fung Design Associates.

▪ **Technomorpisme**

Pada mulanya manusia menciptakan alat (tehnologi) hanya sebagai perpanjangan tangannya, namun dengan berkembangnya teknologi, hubungan manusia dengan teknologi sudah demikian



menyatu. Telekomunikasi jarak jauh telah menghapuskan jarak dan waktu dan pada gilirannya mengubah tatanan sosial bangsa-bangsa. Dibidang kedokteran, organ tubuh manusia sudah bisa digantikan dengan peralatan / mesin. Sebagai penerus proyek modern yang belum selesai, kelompok ini mengakomodasi teknologi dan membuatnya menjadi artefak yang tidak hanya menjadi teknologi bisa dilihat sebagai usaha mengekstensi, manipulasi, mediasi, representasi serta memetakan self-nya. Yang termasuk kelompok ini: Macdonald + Salter, Toyo Ito, Morphosis Architects, Holt, Hinshaw, PFAU, Jones

III.2.3 Pengertian Dekonstruksi

Apakah yang dimaksud dengan dekonstruksi itu ? Hampir semua orang memiliki pemahaman yang berbeda-beda sejak konsep ini ada pada tahun 1971 dan telah menjadi fokus utama teori literature Amerika dan Perancis. Di luar itu, kita harus mewaspadaai central paradox yang mengatakan bahwa dekonstruksi telah menjadi akademik ortodoks dalam beberapa universitas Amerika, kampus seni dan arsitektur, dll.

Dekonstruksi adalah sekolah filsafat di Perancis pada akhir 1960 dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap kritisme di Amerika. Penciptanya adalah Jacques Derrida. Lahir sebagai respon kompleks terhadap teori dan pergerakan filosofi abad 20.¹⁰

Sedang dalam arsitektur dekonstruksi adalah suatu pendekatan terhadap perancangan bangunan dengan mencoba melihat arsitektur dari segi bagian dan potongan. Bentuk dasar arsitektur dirombak semua. Bangunannya tidak memiliki unsur logis : bentuknya tidak berhubungan satu sama lain, tidak harmoni, abstrak.¹¹

Dekonstruksi adalah post-strukturalism yang merupakan reaksi pertama terhadap teori dan praktek struktural dari Claude Levi Strauss,

¹⁰ *First paragraph of a seven-page explanation in the Encyclopedia of Contemporary Literary Theory (Toronto : University of Toronto Press, 1993)*

¹¹ <http://architecture.about.com/library/blgloss-deconstructivism.htm>



Noam Chomsky dan semua yang mendapatkan pengertian dan pertentangan dalam struktur. Akan tetapi post-structuralism tidak memiliki sifat dekonstruksi di dalamnya sebagaimana dimaksudkan adalah adanya proses dislocation, de-composing, dan de-coding.¹²

Untuk singkatnya, bila diturutkan dalam dunia dan hubungan etymological dari Nietzsche dan Derrida, kita dapat mendengar bahwa kata 'de' dan 'di' terangkum dalam kata dekonstruksi. Hal ini memusatkan, mengkomposisikan, dan memisahkan keseluruhan struktur menjadi 3 bagian : yakni debunk (menghilangkan) ; derides (mengejek) ; dan deprecates (mencela) semua nilai dan norma yang mana telah ada dalam kehidupan.

DEKONSTRUKSI DALAM ARSITEKTUR

Dekonstruksi- lebih merupakan sikap atau metode kritik

Yang **berwajah prural** (majemuk)

- bukan ideology atau tujuan formal

Hanya **semangat** untuk **membongkar** kemapanan Dan kebakuan

Derrida.....- Dekonstruksi ada bukan untuk membangun sesuatu yang **Nyeleneh**, sia-sia, tanpa bisa dihuni, tetapi untuk **membebaskan** seni bangunan dari segala keterselesaian yang membelenggu

- Dekonstruksi tidak secara sederhana melupakan masa lalu tetapi membuat insripsi kembali yang melibatkan rasa hormat pada tradisi dalam bentuk **memorial**

Dekonstruksi Derridian.....

- Dekonstruksi **teks** : " terbuka tapi tertutup "

" simetri tapi tidak simetri "-----*Robert Ventury*---

¹² Charles Jencks, 1980



- Dekonstruksi **program** : berusaha mematahkan otonomi modernisme dan kaidah – kaidah lainnya seperti konsep estetika, fungsi dan bentuk ---**Bernard Tschumi, Peter Eisenman**

Dekonstruksi Non-Derridian.....

- Dekonstruksi **Bentuk Arsitektural** :

1. Secara intelektual melalui **permainan sistem-sistem geometri yang kompleks dan canggih**, seperti yang banyak dilakukan oleh *Peter Eisenman*.
2. Secara pragmatic atau mekanik melalui metode **Trial and Error, sketsa dan eksperimen lapangan**, seperti yang dilakukan *Frank O. Gehry* dan *Zaha Hadid*.
3. Secara intuitif melalui pengembangan **respons** dan **impuls kreatif** dalam diri arsitek----*Rem koolhaas dan Oma*----

- Dekonstruksi **Struktur** (melalui metode pragmatic trial & error):

1. Dekonstruksi **Konstruksi Massa**
Contoh : “choral work” (Peter Eisenmann dan Derrida)
2. Dekonstruksi **Konstruksi Bidang**
Contoh : ”best products” (James Wine and Site)
3. Dekonstruksi **Konstruksi Rangka**
Contoh : “roof conversion” (Coop Himmelblau)
4. Dekonstruksi **Konstruksi Kulit**



BAB IV

TINJAUAN LOKASI

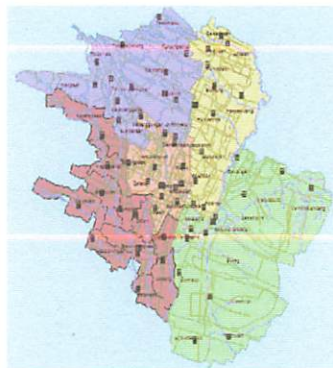
IV.1 DESKRIPSI LOKASI

IV.1.1 Gambaran Umum Kota Malang

Malang sebagai kota terbesar kedua di Jawa Timur setelah Surabaya, letak goeografis kota Malang 70 57" lintang selatan dan 1120 37" bujur timur, dengan ketinggian \pm 505 meter di atas permukaan air laut. Keadaan topografi kota berbukit-bukit, dengan distribusi kemiringan yang berbeda antara kawasan satu dengan kawasan lainnya. Malang mempunyai iklim tropis lembab dengan curah hujan yang relatif tinggi, dan suhu yang cukup dingin. Luas kota Malang secara administratif 11.056,06 Ha, dengan batas-batas :

- Batas Utara : Kec. Singosari dan Kec. Karangploso
- Batas Timur : Kec. Pakis dan Kec. Tumpang
- Batas Selatan : Kec. Pakisaji dan Kec. Tajinan
- Batas Barat : Kec. Dau, Kec. Wagir dan Kec. Karangploso

Kondisi topografi yang demikian sedikit banyak akan mempengaruhi perkembangan kota. Perkembangan kota Malang relatif sangat pesat, hal ini dapat ditelusuri dari perkembangan pola pemanfaatan ruang kota Malang.

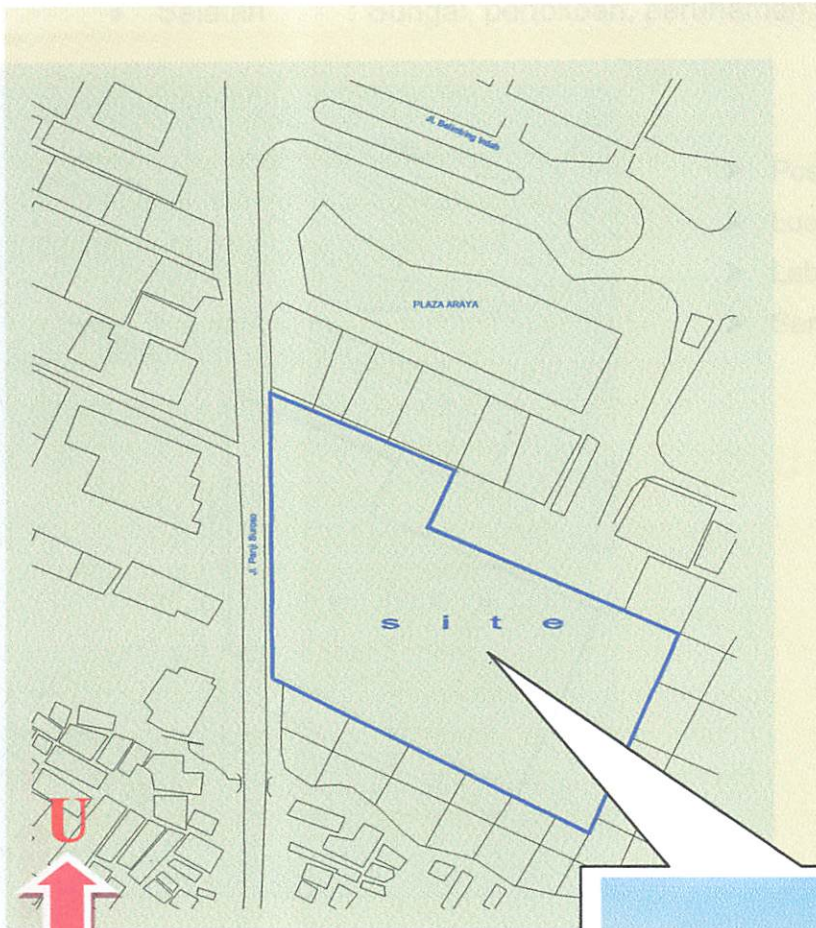


Gambar Peta kota malang



IV.1.2 Lokasi Tapak

Lokasi site berada di Jalan Panji Suroso Kec. Blimbing Kab. Malang. Lokasi ini berdekatan dengan bangunan komersil, karena merupakan daerah perdagangan. Site pada saat ini merupakan lahan persawahan dan tanah kosong (lapangan).



A. Data Tapak

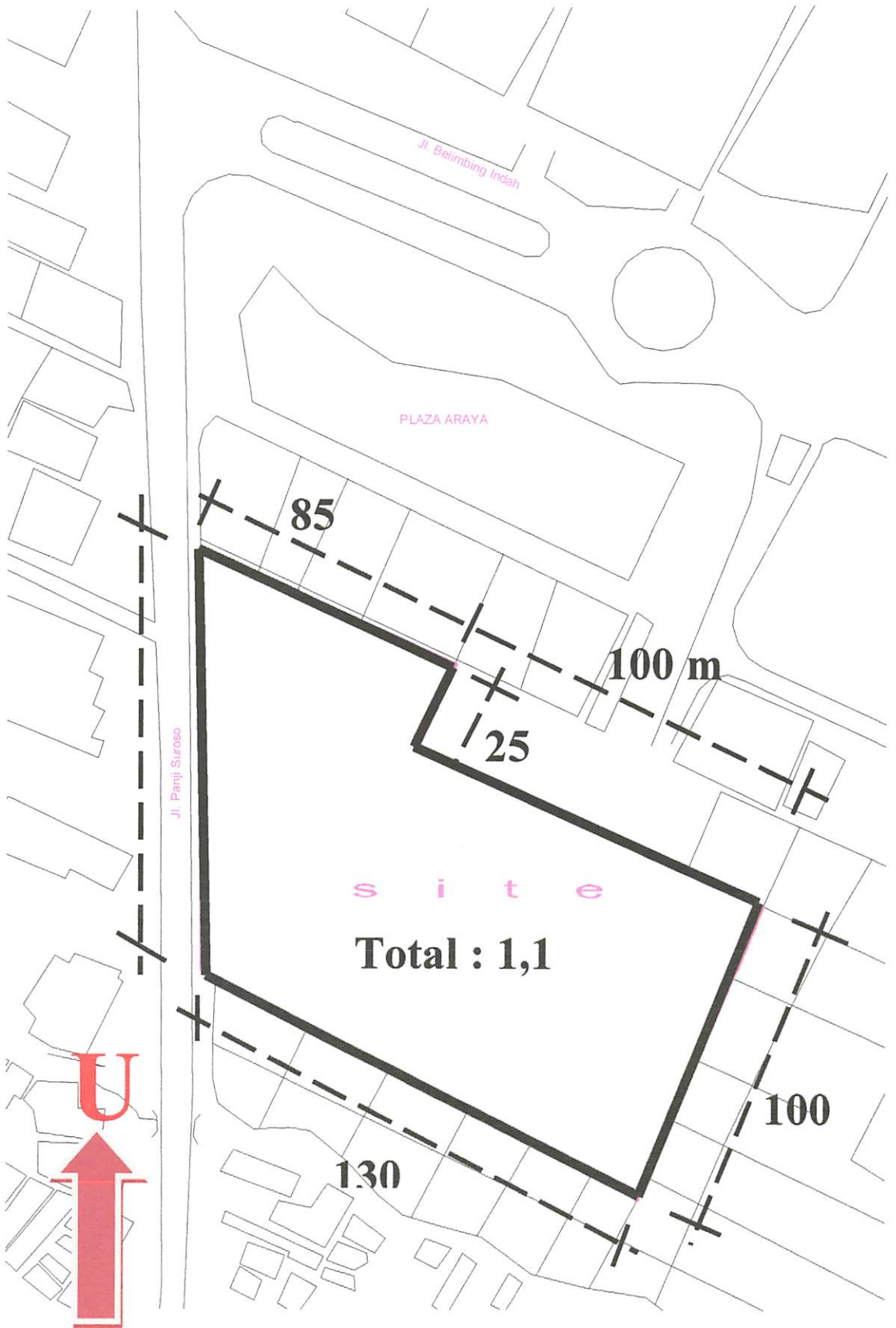
Batas-Batas Site :

- Utara : Plaza Araya
- Barat : Jl. Panji Suroso
- Timur : Persawahan
- Selatan : Sungai, pertokoan, perumahan penduduk

- Posisi Site : Jl. Panji Suroso
- Luas Site : 1,1 Ha
- Lebar Jalan : 10 m
- Sempadan : 5 m



Gbr. 28. tampak site dari Jl. Panji Suroso (sumber: hasil survei 2009)



B. Kondisi Tapak

1. TOPOGRAFI

Site terletak pada lokasi yang memiliki kontur tanah relative datar. Dengan derajat kemiringan 0 – 30% struktur tanah pada lokasi ini termasuk jenis tanah sedang memiliki tingkat kekerasan yang cukup untuk memudahkan pekerjaan pondasi serta menghemat biaya.

2. SANITASI DAN UTILITAS

a. Air bersih

Penyediaan air bersih untuk kecamatan Blimbing pengelolaannya ditangani oleh PDAM, melalui sistem perpipaan. Sedangkan sumber air bakunya dari sumber air mata Wendit II dan Wendit II Kab. Malang

b. Listrik

Sistem kelistrikan yang terdapat dan melayani kawasan Kecamatan Blimbing :

- Saluran Udara Tegangan Tinggi (SUTT) yang melalui kelurahan Polehan, Kelurahan Purwodadi, Kel. Arjosari, dan Kel. Balarjosari.
- Saluran Udara Tegangan Menengah (SUTM) yang telah melayani seluruh wilayah kecamatan Blimbing.



*Gbr.29. penyediaan listrik dan telepon Jl. Panji Suroso
(sumber: hasil survei 2009)*



B. Kondisi Tapak

1. TOPOGRAFI

Site terletak pada lokasi yang memiliki kontur tanah relative datar. Dengan derajat kemiringan 0 – 30% struktur tanah pada lokasi ini termasuk jenis tanah sedang memiliki tingkat kekerasan yang cukup untuk memudahkan pekerjaan pondasi serta menghemat biaya.

2. SANITASI DAN UTILITAS

a. Air Bersih

Penyediaan air bersih untuk kecamatan Blimbing pengelolaannya ditangani oleh PDAM, melalui sistem perpipaan. Sedangkan sumber air bakunya dari sumber air mata Wendi II dan Wendi II Kap. Malang

d. Listrik

Sistem kelistrikan yang terpasang dan melayani kawasan Kecamatan Blimbing :

- Saluran Udara Tegangan Tinggi (SUTT) yang melalui Kelurahan Pohari, Kelurahan Purwodadi, Kel. Ajosari, dan Kel. Balesari.
- Saluran Udara Tegangan Menengah (SUTM) yang telah melayani seluruh wilayah kecamatan Blimbing.



Gbr.29. penyediaan listrik dan telepon Jl. Panji Suroso (sumber: hasil survei 2009)

c. Saluran air kotor

Saluran pematusan yang ada di Kec. Blimbing sebagian besar menggunakan saluran alami berupa aliran kali-kali besar yang ada (K. Mewek, K. Bango, K. Brantas) dan anak kalinya (saluran irigasi) yang mengalir dari barat ke timur dan dari utara ke selatan sementara saluran-saluran buatan terdapat di :

- Sepanjang Jalan Letjen Sutoyo – Jalan S. Parman – Jalan A. Yani.
- Sepanjang Jalan Gatot Subroto, sepanjang Jalan Bunul – Pandanwangi.
- Sepanjang Jalan Laksda Adisucipto.
- Sepanjang Jalan Tumenggung Suryo – Jalan Sunandar PS – Jalan R.P. Suroso.



*Gambar 30. drainase sekitar site
(sumber: hasil survei 2009)*

3. VEGETASI

Vegetasi yang ada di lokasi site cukup dengan adanya sentuhan alami. setiap tepi site yaitu pada bagian depan site, bagian utara site. Hanya pada bagian selatan yang nampak kurang akan vegetasi

Vegetasi yang mengelilingi site terkait dengan aturan pemerintah kota tentang larangan penebangan vegetasi kota. Keberadaan pohon ini dapat difungsikan sebagai penetralisir kebisingan yang ditimbulkan oleh aktifitas disekitar site seperti kebisingan lalu lintas, aktifitas jual beli, dll.



- c. Saluran air kotor
- Saluran pemukiman yang ada di Kec. Blimbing sebagian besar menggunakan saluran alami berupa aliran kali-kali besar yang ada (K. Mewek, K. Bangso, K. Brantas) dan anak kalinya (saluran ingasi) yang mengalir dari barat ke timur dan dari utara ke selatan semantara saluran-saluran buatan terdapat di :
- Sepanjang Jalan Letjen Sutoyo - Jalan S. Parman - Jalan A. Yani.
 - Sepanjang Jalan Gatot Subroto, sepanjang Jalan Buntul - Pandanwangi.
 - Sepanjang Jalan Laksa Adisucipto.
 - Sepanjang Jalan Tumenggung Suyo - Jalan Sunandar PS - Jalan R.P. Suroso.



Gambar 30. drainase sekitar site (sumber: hasil survei 2009)

3. VEGETASI

Vegetasi yang ada di lokasi site cukup dengan adanya semak belukar di tepi-tepi site yaitu pada bagian-bagian utara site. Hanya pada bagian selatan yang nampak kurang akan vegetasi.

Vegetasi yang mengelilingi site terkait dengan struktur pemerintahan kota tentang lapangan penanaman vegetasi kota. Keberadaan pohon ini dapat dimanfaatkan sebagai penertahan kebersihan yang ditimbulkan oleh aktivitas disekitar site seperti kegiatan lalu lintas, aktivitas jual beli, dll.



*Gambar 31. vegetasi disekitar site
(sumber: hasil survei 2009)*

4. SOSIAL - EKONOMI DI SEKITAR SITE

Adanya perbedaan sosial yang terjadi di daerah pinggiran yaitu di Pandan Wangi bagian utara dimana perubahan dari kondisi pedesaan ke perkotaan dengan mengalihkan sistem sosial dan lingkungan asli mereka menjadi habitat baru belum dapat diterima oleh masyarakat. Dengan demikian terjadi perbedaan yang cepat antara daerah pinggiran dengan daerah lainnya.

Beberapa masyarakat di daerah lembah masih membuang sampah di sungai sehingga sebagian kolonia yang ada di daerah rendah menjadi lokasi genangan pada saat musim hujan.

5. KARAKTER SOSIAL BUDAYA SECARA ARSITEKTURAL

Mayoritas penduduk kawasan tersebut adalah kaum pedagang dari berbagai level, baik atas, menengah dan ke bawah yang terbagi merata atas etnis ini kolonial Jawa dan China. Permukiman kedua kelompok etnis ini berbaur, meskipun ada beberapa permukiman terlihat secara khas. Ciri bangunan arsitekturnya secara garis besar terdapat empat karakteristik pengaruh budaya yang sangat menonjol pada kawasan ini yaitu : arsitektur Pecinan, kolonial, tradisional, modern.





Gambar 31. Vegetasi disekitar site
(sumber: hasil survei 2009)

4. SOSIAL - EKONOMI DI SEKITAR SITE

Adanya perbedaan sosial yang terjadi di daerah pinggiran yaitu di Pandan Wangi bagian utara dimana perubahan dari kondisi pedesaan ke perkotaan dengan mengalihkan sistem sosial dan lingkungan asli mereka menjadi habitat baru belum dapat diterima oleh masyarakat. Dengan demikian terjadi perbedaan yang cepat antara daerah pinggiran dengan daerah lainnya.

Beberapa masyarakat di daerah lembah masih memandang sampah di sungai sehingga sebagian kolonis yang ada dibareh rendah menjadi lokasi genangan pada saat musim hujan.

5. KARAKTER SOSIAL BUDAYA SECARA ARSITEKTURAL

Masyarakat penduduk kawasan tersebut adalah kaum pedang dari berbagai level, baik atas, menengah dan ke bawah yang terbagi merata atas etnis ini kolonial Jawa dan China. Permukiman kedua kelompok etnis ini berbeda, meskipun ada beberapa permukiman terlihat secara khas. Ciri bangunan arsitekturnya secara garis besar terdapat empat karakteristik pengaruh budaya yang sangat menonjol pada kawasan ini yaitu : arsitektur Pecinan, kolonial, tradisional, modern.



➤ Tradisional

Peninggalan pengaruh tradisional ini dapat dipengaruhi dengan adanya pola kota tradisional Jawa lama, yaitu : pusat pemerintahan, mesjid

➤ Kolonial

Pengaruh kebudayaan kolonial terlihat pada bentuk-bentuk bangunan-bangunan pemerintahan, dan sebagian rumah penduduk.

➤ Modern

Pengaruh modern barat yang mulai membudaya pada kawasan ini.



IV.1.3 Kondisi Existing Tapak

A. Existing Tapak



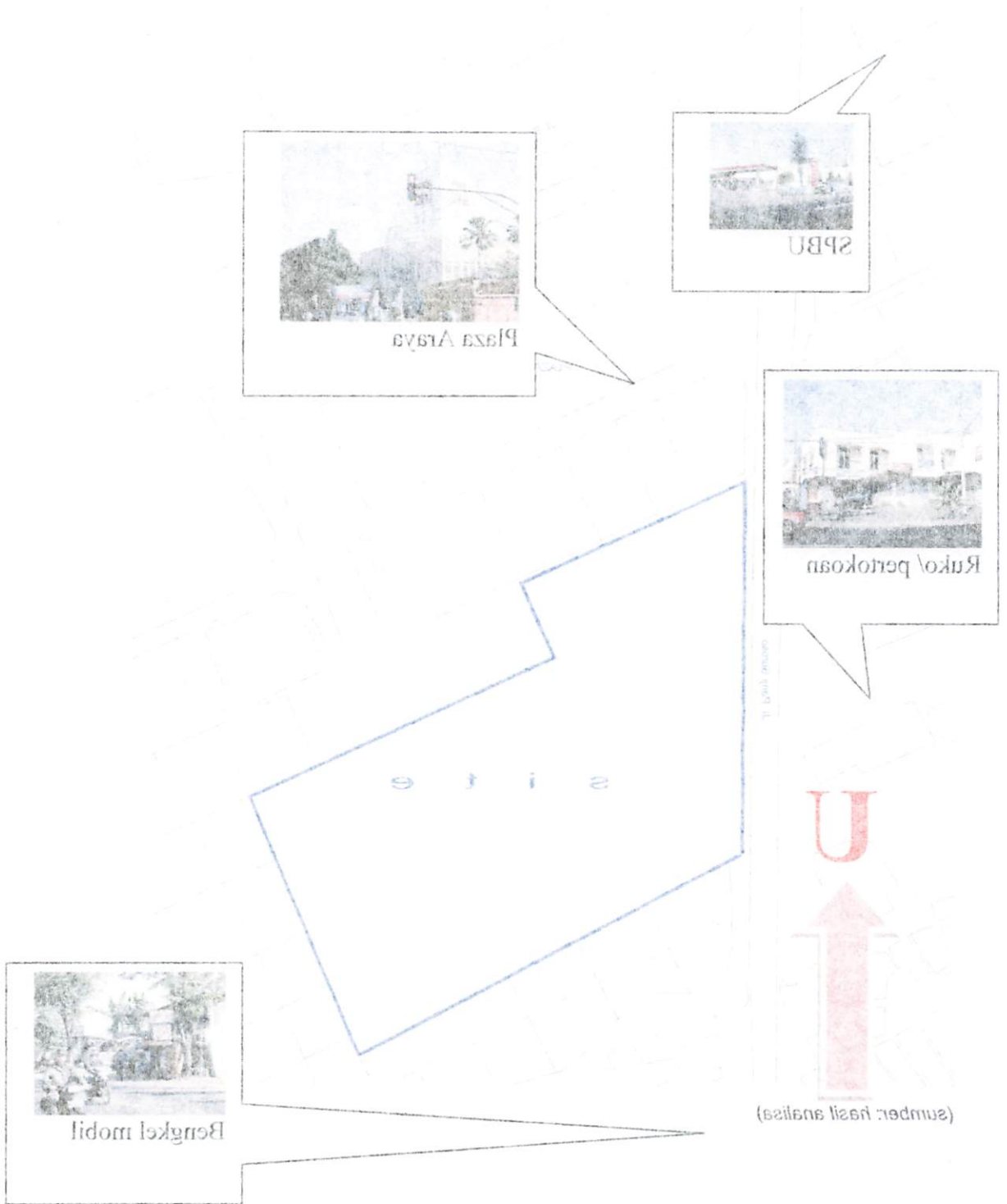
Existing Tapak



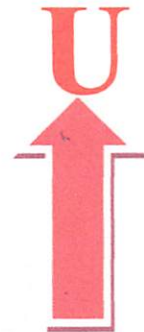
SHOWROOM MOBIL TOYOTA DI MALANG
SHOWROOM MOBIL TOYOTA DI MALANG
SHOWROOM MOBIL TOYOTA DI MALANG

IV.1.3 Kondisi Existing Tapak

A. Existing Tapak



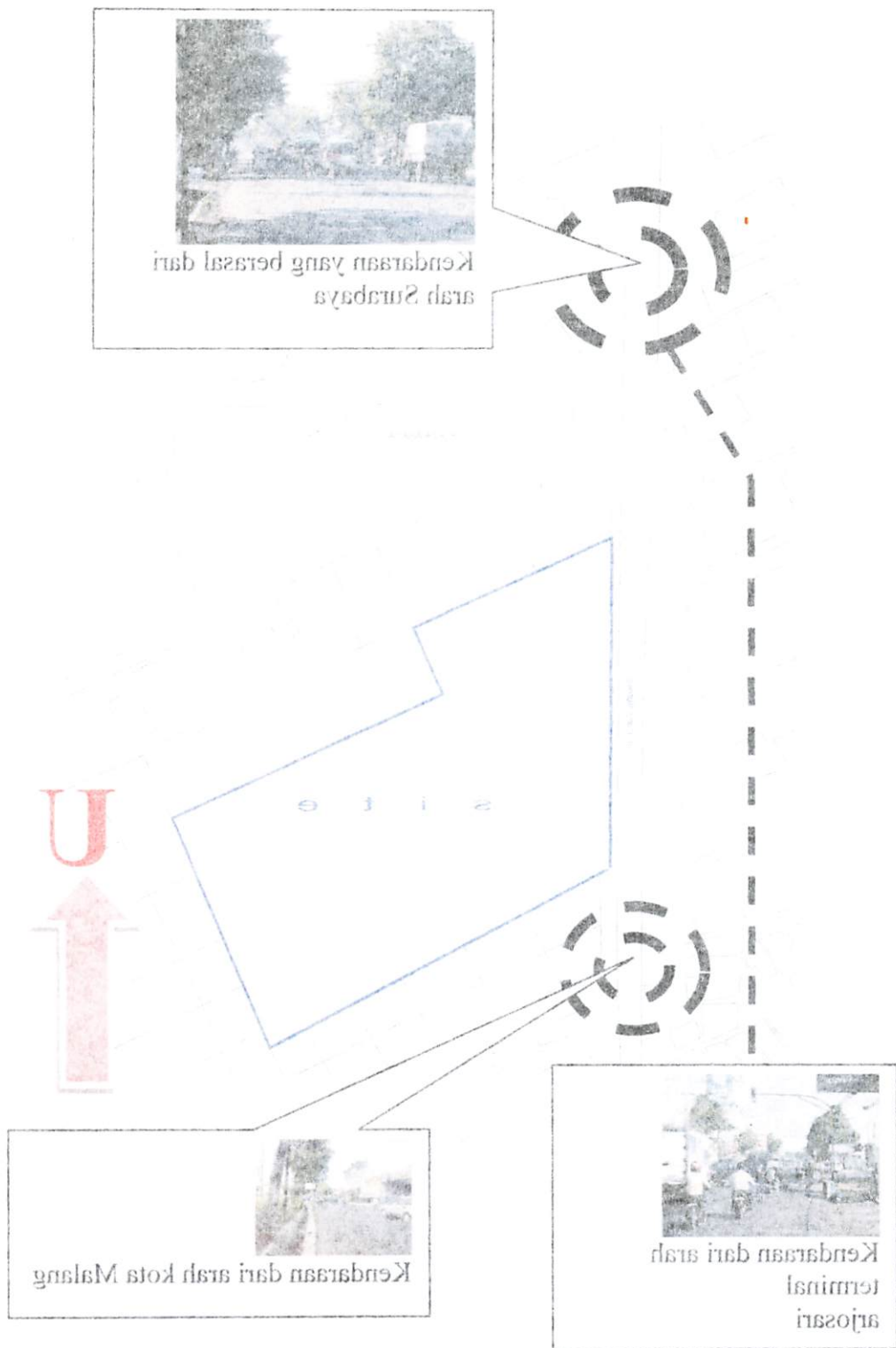
B. View From Site



Gbr. 32. Tepat dibagian depan site terdapat bangunan seperti :
(dari selatan ke utara) bengkel, rumah tinggal, kampus STIKMA & kompleks ruko
(sumber: hasil analisa)



PERENCANAAN



(sumber: hasil analisis)

BAB V METODOLOGI

V.1 METODOLOGI PERANCANGAN

Pola dari Darke (1978)

PEMBANGKIT

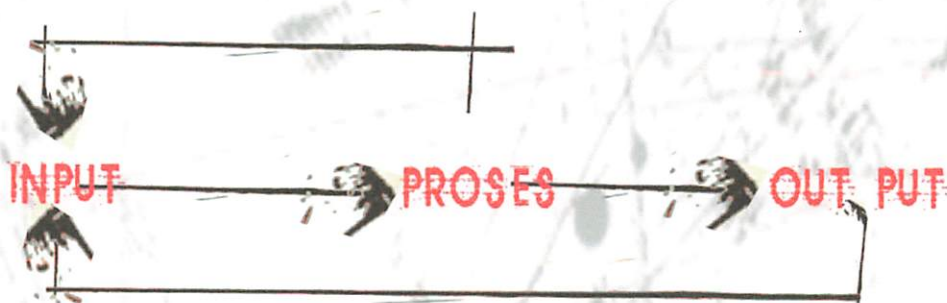
Praduga mengenai segi masalah yang tampak penting

PENGOLAHAN

Pengolahan sebuah rancangan kasar atas dasar praduga

PENGANALISAAN

Pemeriksaan rancangan kasar untuk menemukan segi - segi masalah



1. Informasi
2. Data - data
3. Biaya
4. Dll

Pemecahannya

Konsep Perancangan



V.2 VARIABEL

Variabel yang terkait dalam perancangan ini antara lain :

- Perencanaan tapak (tapak, pencapaian tapak, sistem sirkulasi dalam tapak, landscape).
- Perancangan bangunan (program ruang, pola penataan massa bangunan, bentuk dan penampilan bangunan, penataan ruang, struktur, perlengkapan pelayanan dan utilitas bangunan).

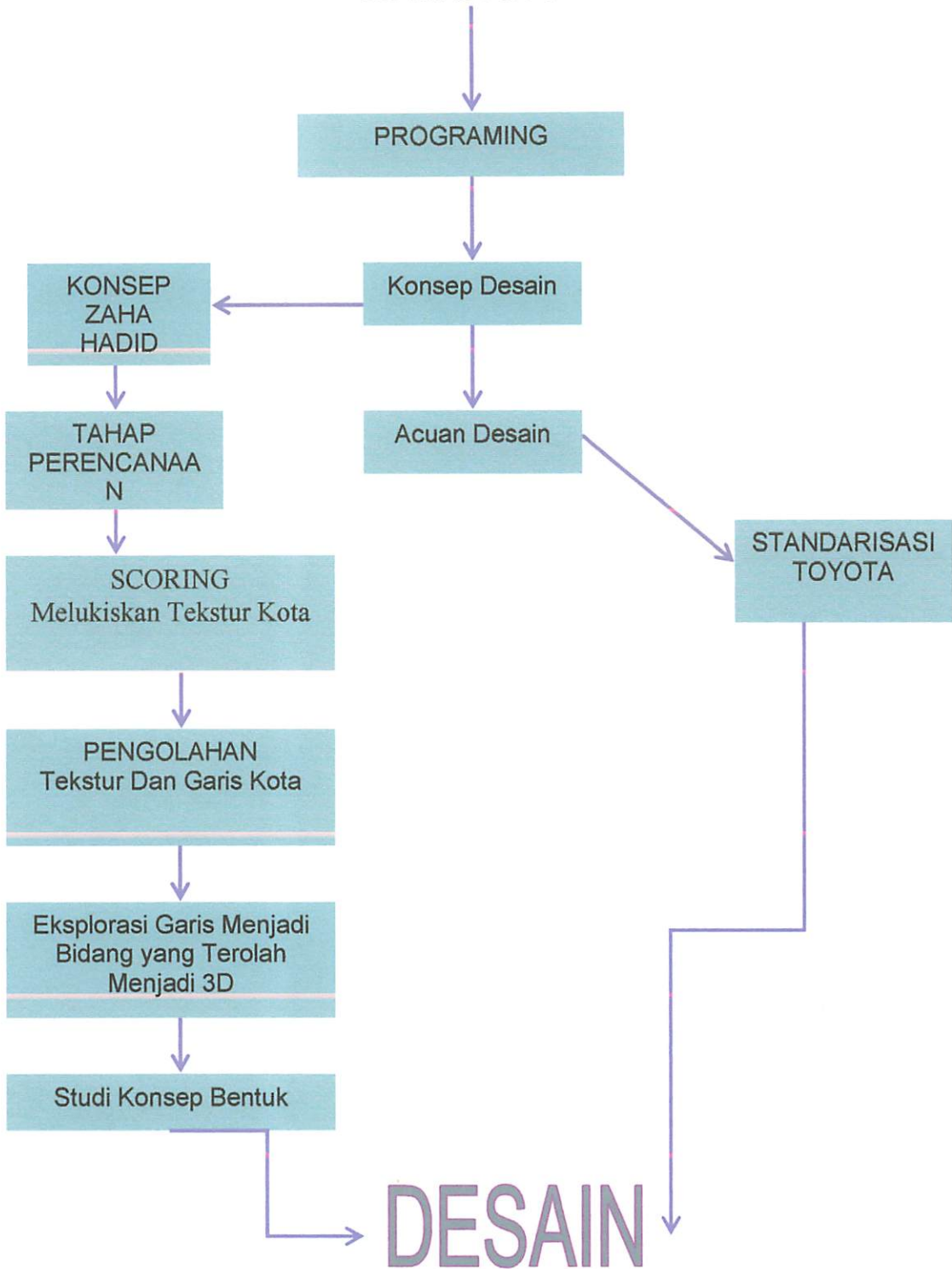
Variabel terikat dalam perancangan ini :

- Konsep Arsitektur Dekonstruksi Zaha Hadid.



Kerangka Konsep Desain

SHOWROOM MOBIL **TOYOTA**
Di MALANG

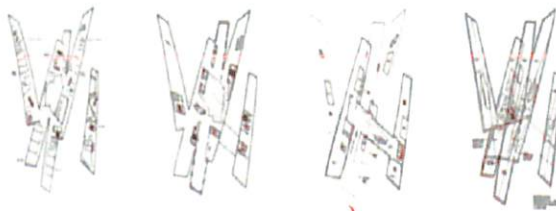




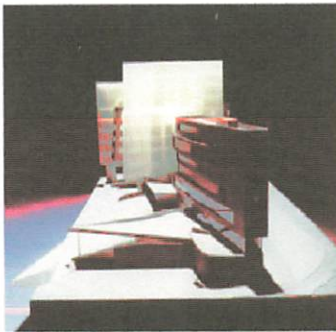
SCORING, Sketsa Garis konsep awal perancangan dimana lukisan garis garis yang terbentuk dari tekstur kota sebagai titik awal perancangan.



ELEMEN-ELEMEN Garis yang dirangkai membentuk kompleksitas Bidang terhadap karakter pola "skyline" tekstur urban di sekitar tapak.



BIDANG yang tercipta menyimbolkan pola ke-dinamisan perubahan urban ke bentuk BANGUNANNYA.



Bagi Hadid, STUDI BENTUK dan BAYANGAN merupakan proses desain dengan penjiwaan untuk mencapai konfigurasi yang probabilitas komposisinya bentuk tak terhingga.

DESAIN AKHIR

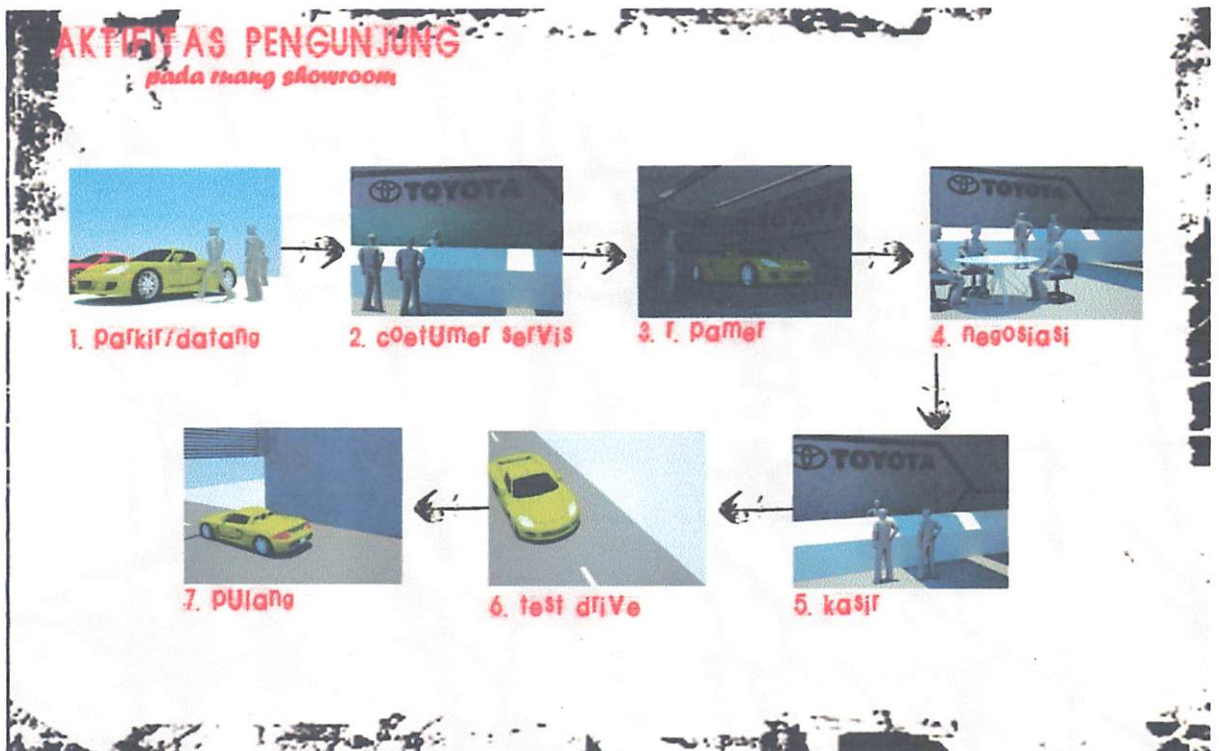


BAB VI

ANALISA PEMBAHASAN

VI.1 ANALISA AKTIVITAS

VI.1.1 Aktivitas Pengunjung



Gbr. 33 Skema Aktifitas Pengunjung R. Showroom

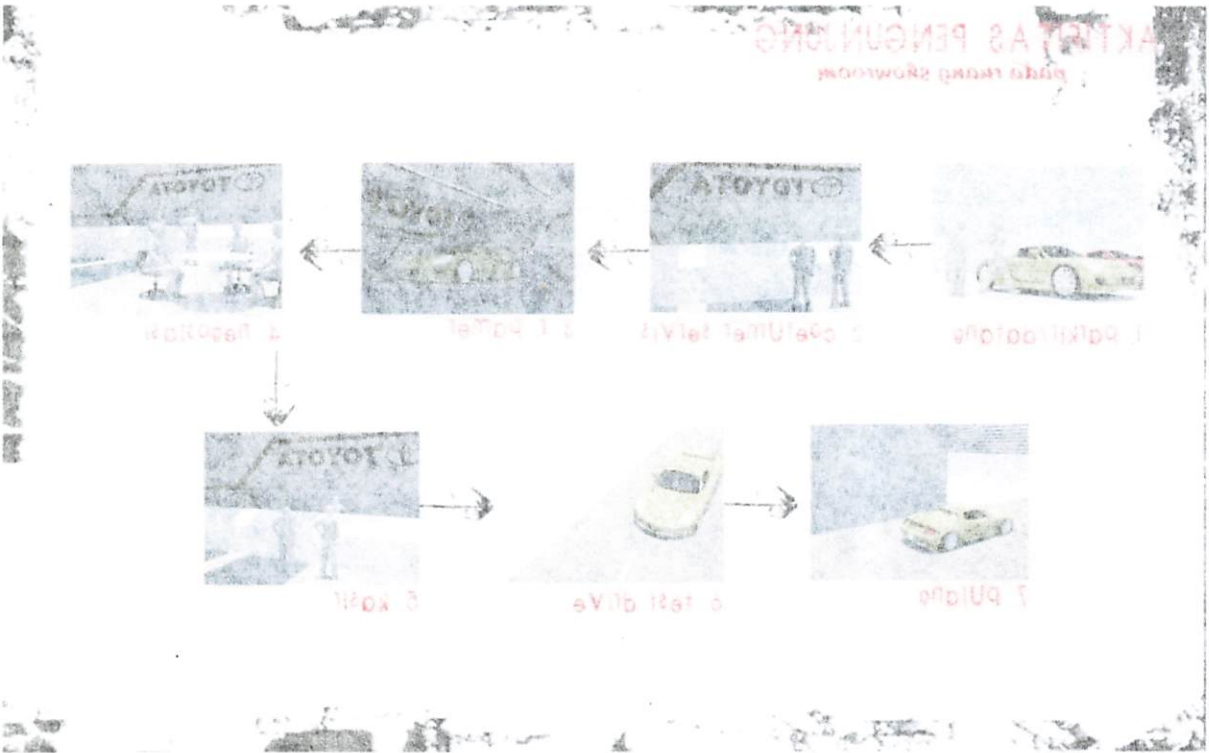
Dalam menganalisa aktifitas pengunjung. Kecenderungan konsumen ketika ingin membeli sebuah mobil, harus memahami seluk beluk sejarah mobil tersebut, sehingga pada akhirnya pengunjung tidak perlu ragu, apakah nantinya mobil yang dibeli dengan harga yang tinggi memiliki kualitas yang tinggi pula.

Dari analisa diatas, pola aktifitas pengunjung showroom Toyota ketika ingin membeli sebuah mobil, pertama-tama yang akan konsumen lalui adalah sebuah hall dimana setiap dindingnya menceritakan sejarah mobil Toyota. Setelah melalui hall diharapkan konsumen ingin memiliki sebuah



BAB VI
ANALISA PEMBAHASAN

VI.1 ANALISA AKTIVITAS
VI.1.1 Aktivitas Pengunjung

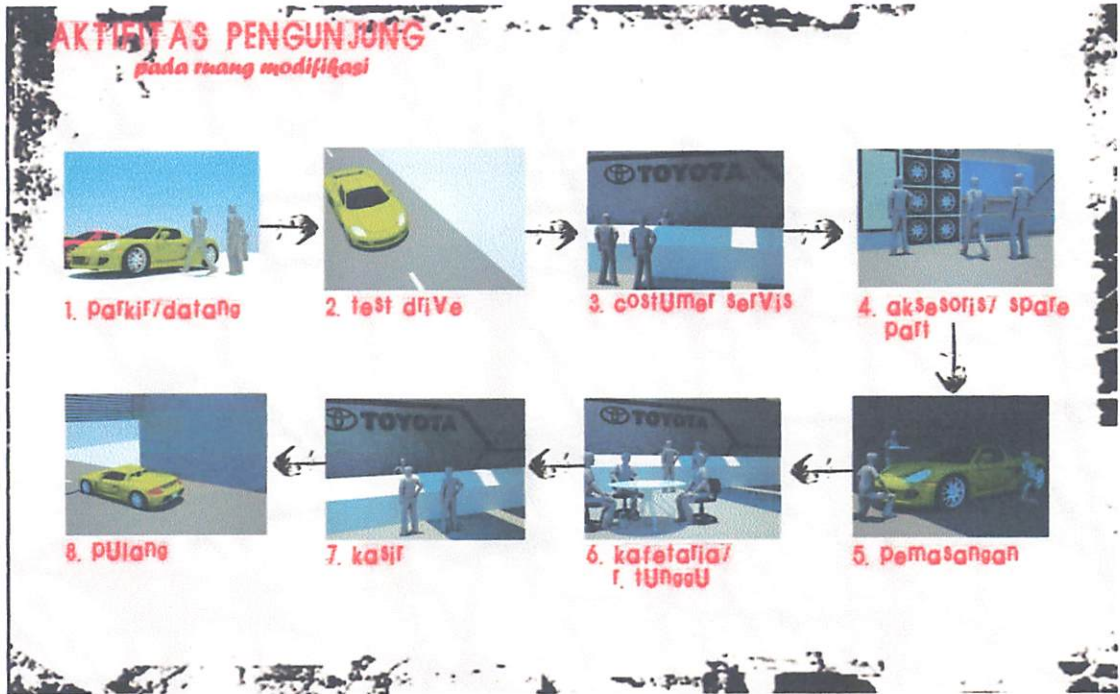


Gbr. 33 Skema Aktivitas Pengunjung R. Showroom

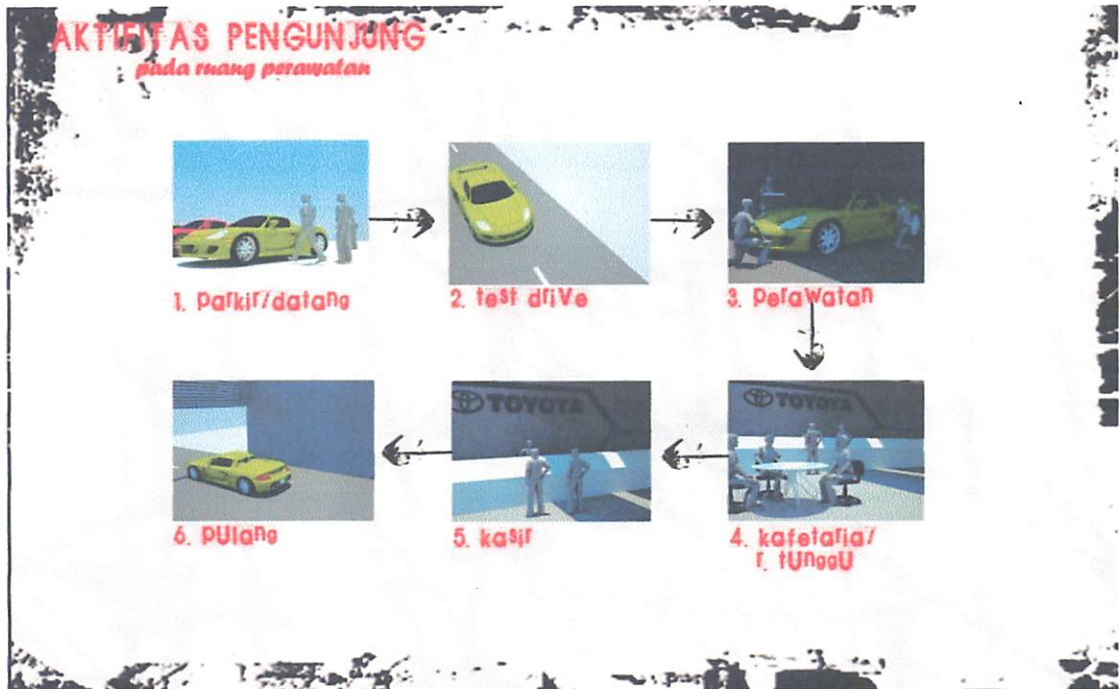
Dalam menganalisa aktivitas pengunjung. Kecenderungan konsumen ketika ingin membeli sebuah mobil, harus memahami seluk beluk sejarah mobil tersebut, sehingga pada akhirnya pengunjung tidak perlu ragu, apakah nantinya mobil yang dibeli dengan harga yang tinggi memiliki kualitas yang tinggi pula.

Dari analisa diatas, pola aktivitas pengunjung showroom Toyota ketika ingin membeli sebuah mobil, pertama-tama yang akan konsumen lakukan adalah sebuah hall dimana setiap bindingnya menceritakan sejarah mobil Toyota. Setelah melalui hall dibarengkan konsumen ingin memiliki sebuah

mobil Toyota, karena memahami sejarah Toyota sebagai mobil mewah dan berteknologi prestisius.



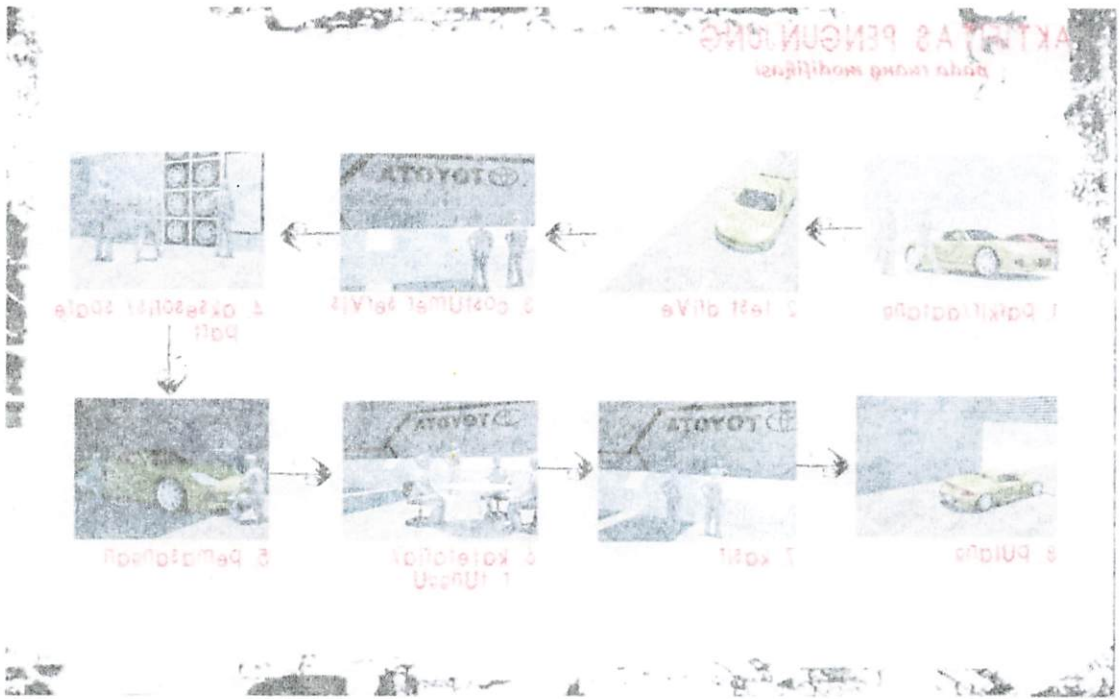
Gbr. 34 Skema Aktifitas Pengunjung R. Modifikasi



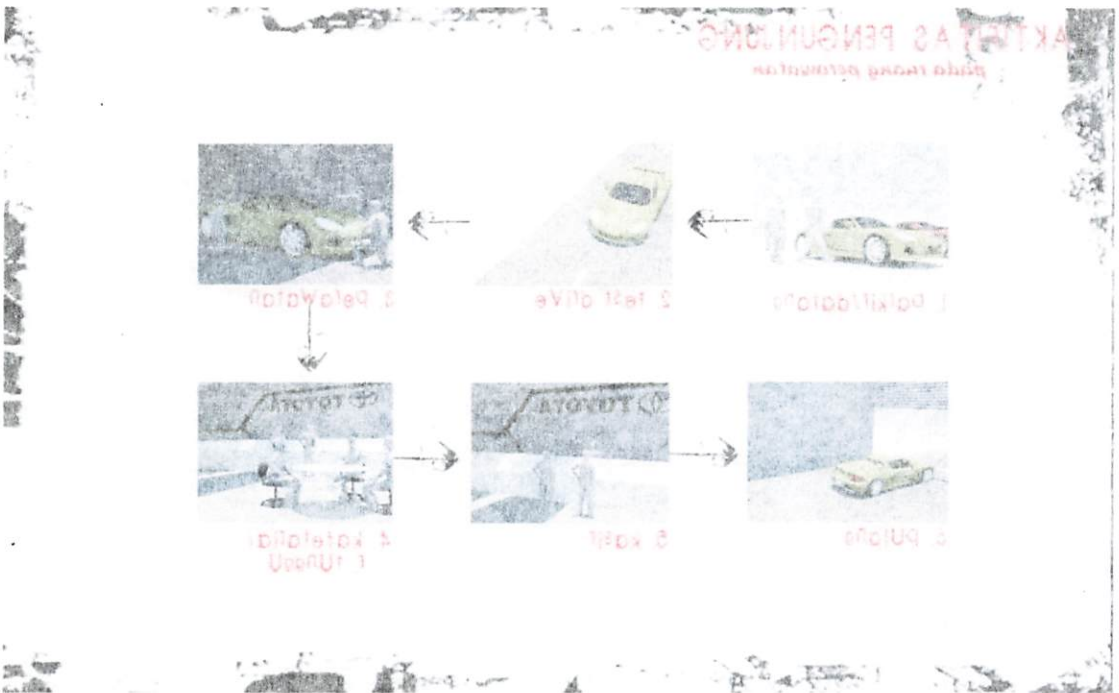
Gbr. 35 Skema Aktifitas Pengunjung R. Perawatan



modifikasi teknologi karena Toyota memiliki sejarah Toyota sebagai mobil mewah dan teknologi prestisius.



Gbr. 34 Skema Aktifitas Penunjang R. Modifikasi



Gbr. 35 Skema Aktifitas Penunjang R. Perawatan



Untuk pola aktifitas yang diciptakan pada ruang custom modification dan perawatan, diupayakan konsumen Toyota memperoleh pelayanan yang tepat dalam memodifikasi dan merawat Toyota. Pertama kali yang akan dirasakan ketika memasuki area custom and service, pengguna Toyota dituntun langsung menyaksikan aktifitas area simulasi. Tujuannya adalah ingin menghadirkan atmosfer Toyota sebagai kendaraan ramah lingkungan dengan mesin yang berteknologi tinggi. Pengunjung dapat merasakan kemampuan mesin Toyota secara simulasi sehingga pengunjung dapat menangkap ilustrasi percepatan yang dihasilkan dari mobil Toyota.



Gbr. 36 Analogi percepatan yang dihasilkan oleh kendaraan

Tampak dalam gambar bahwa dari percepatan yang dihasilkan oleh sebuah kendaraan akan menghasilkan sebuah garis kerja gaya yang berbentuk garis-garis horizontal. Prinsip utama inilah yang nantinya akan dituangkan kedalam kesan bangunan Showroom Toyota di Malang dengan konsep dan metode yang ada.

Untuk pola aktifitas yang diciptakan pada ruang custom modification dan perawatan, dibayarkan konsumen Toyota memperoleh pelayanan yang tepat dalam memodifikasi dan merawat Toyota. Pertama kali yang akan dirasakan ketika memasuki area custom and service, pengguna Toyota dituntut langsung menyaksikan aktifitas area simulasi. Tujuannya adalah ingin menghadirkan atmosfer Toyota sebagai kendaraan ramah lingkungan dengan mesin yang berteknologi tinggi. Pengunjung dapat merasakan kemampuan mesin Toyota secara simulasi sehingga pengunjung dapat menangkap ilustasi percepatan yang dihasilkan dari mobil Toyota.



Gbr. 36 Analogi percepatan yang dihasilkan oleh kendaraan

Tampak dalam gambar bahwa dari percepatan yang dihasilkan oleh sebuah kendaraan akan menghasilkan sebuah garis kerja yang berbentuk garis-garis horizontal. Prinsip utama inilah yang nantinya akan dituangkan kedalam kesan bangunan Showroom Toyota di Malang dengan konsep dan metode yang ada.

VI.2 PROGRAMMING

VI.2.1 Pelaku Kegiatan

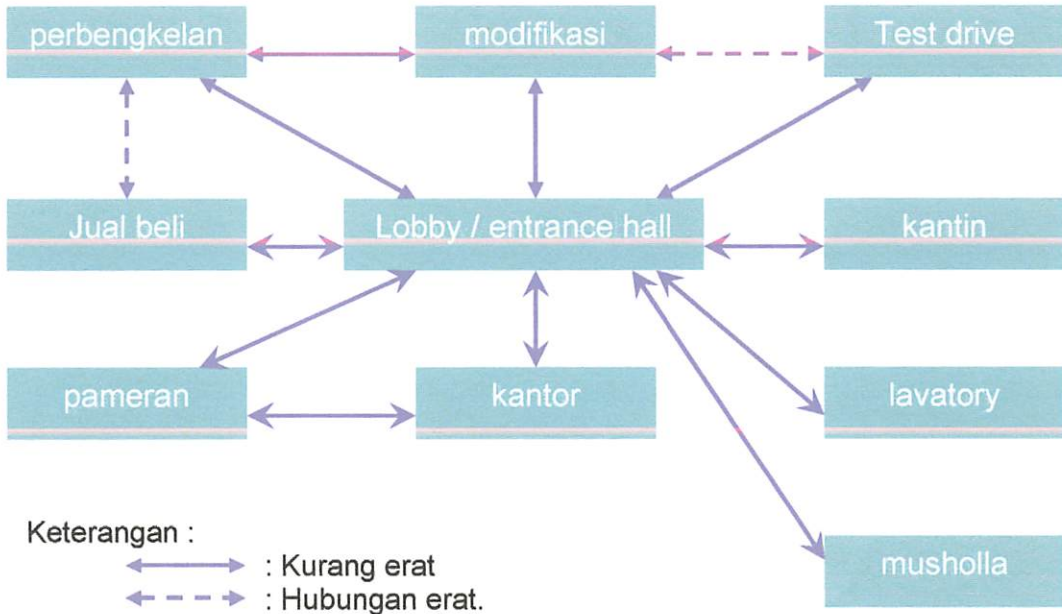
Pelaku adalah orang – orang yang terlibat langsung dalam kegiatan yang diwadahi di dalamnya :

1. a. *Pihak Pengelola*
 - *Direksi/ direktur*
 - *Staff Administrasi*
 - *Staff Marketing*
 - *Staff Personalia*
 - *Staff Stock*
 - *Staff Sales*
 - *Kasir*
 - *Bagian sparepart dan variasi*
- b. *Pihak Satuan Kerja*
 - *Kepala Bengkel*
 - *Kepala Mekanik*
 - *Mekanik/ teknisi*
 - *Resepsionis*
- c. *Satuan Kerja Umum*
 - *Perawatan Bangunan/ cleaning servis*
 - *Keamanan Perusahaan/ satpam*
2. *Klien/ Customer/ Pelanggan*
 - a. *Tamu Perusahaan*
 - b. *Calon Pembeli/ penjual*
 - c. *Pengguna Jasa Bengkel/ pelanggan bengkel*
 - d. *Pengguna Jasa Variasi/ modifikasi*



VI.2.2 Jenis Aktivitas

1. Diagram Hubungan Aktivitas



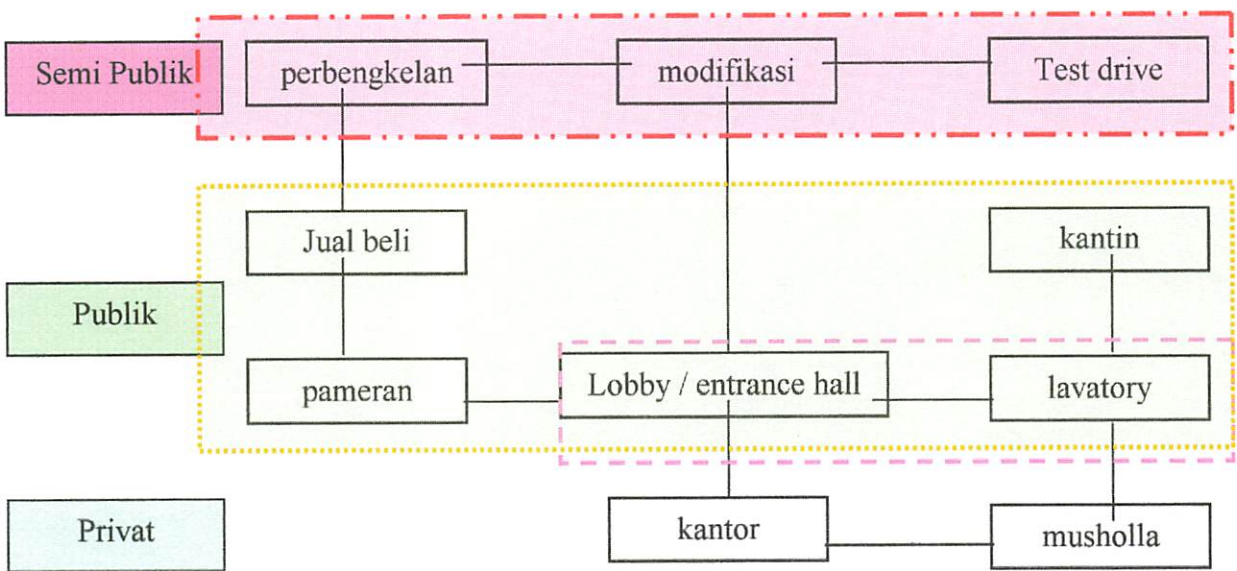
Dari diagram hubungan aktivitas diatas terlihat bahwa lobby / entrance hall mempunyai hubungan yang kurang erat dari semua aktivitas yang ada di dalamnya. Aktivitas pameran membutuhkan keleluasaan gerak untuk menata mobil serta memudahkan mobilitas pengunjung yang nantinya akan melakukan kesepakatan transaksi jual beli.

Pada aktivitas perbengkelan membutuhkan keleluasaan ruang untuk melakukan aktivitas perbaikan, pengecekan dan pengujian kendaraan. Lain halnya dengan aktivitas modifikasi yang mempunyai hubungan kurang erat dengan aktivitas perbengkelan karena aktivitas modifikasi lebih memberikan pelayanan kepada konsumen berupa variasi.

Aktivitas test drive merupakan kegiatan uji coba mobil yang telah selesai direparasi maupun mobil yang akan dibeli sehingga membutuhkan area khusus diluar bangunan yang terbuka dan

luas. Kantin, Lavatory dan Mushola merupakan kegiatan penunjang aktivitas-aktivitas lainnya. Aktivitas kantor lebih banyak melakukan kegiatan administratif dan manajerial, serta karakter kegiatannya bersifat statis yaitu tetap, tidak berubah – ubah dan lebih banyak bekerja secara individu.

2. Pengelompokan aktifitas kegiatan



Keterangan :

-  Kebisingan Tinggi
-  Kebisingan Sedang
-  Kebisingan Rendah

- Area semi privat terdiri dari perbengkelan, modifikasi dan test drive yang memiliki tingkat kebisingan yang sangat tinggi sehingga membutuhkan area bangunan yang terpisah agar tidak mengganggu aktivitas dari area semi privat.

- Area publik memiliki tingkat kebisingan yang sedang karena didalamnya terdapat beberapa aktivitas pendukung seperti Jual Beli, Pameran, Lobby / entrance hall, Kantin dan Lavatory.
- Area Privat memerlukan suasana yang memberikan ketenangan dan kenyamanan sehingga memiliki tingkat kebisingan yang rendah khususnya pada kantor dan mushola.

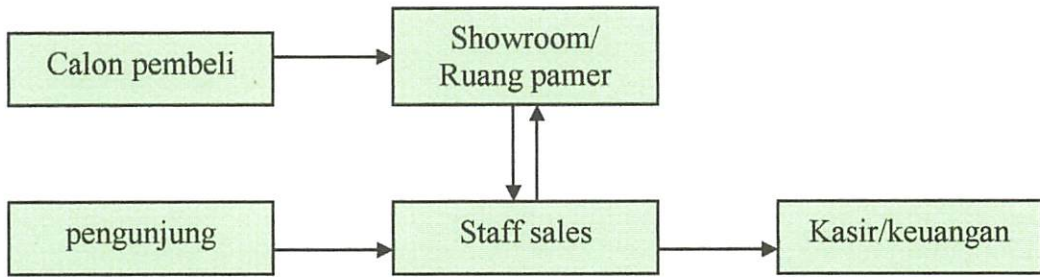
Showroom yang didalamnya mencakup 7 kegiatan yang diwadahi dengan adanya proses kegiatan :

1. Proses kegiatan Jual-beli

pelaku	aktivitas	kebutuhan	
		peralatan	Karakter kegiatan
Pengunjung	Pengamatan terhadap materi yang dijual. (mobil dan variasi)	Mobil dan Variasi	Memerlukan keleluasaan gerak untuk mengamati.
Sales dan Konsumen	Penawaran dan Transaksi Jual Beli.	Meja, kursi, lemari dan komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Pembicaraan untuk mencapai kesepakatan. • Sirkulasi / kemudahan interaksi antara pembeli dan penjual. • Sirkulasi udara yang lancar. • Penataan materi yang tidak mengganggu negosiasi / transaksi.

Tabel proses pada kegiatan jual beli.

Bentuk pergerakan pada kegiatan jual beli :

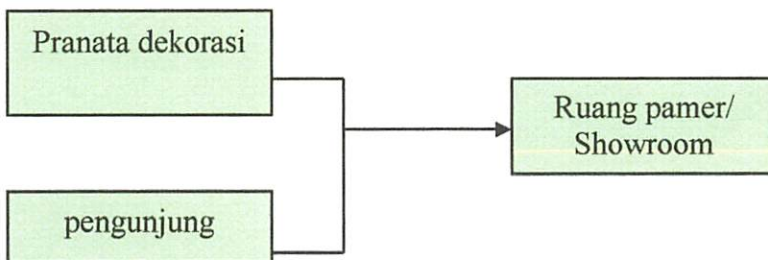


2. Proses kegiatan pada ruang pamer

pelaku	aktivitas	kebutuhan	
		peralatan	Karakter kegiatan
Pranata dekorasi	Penataan Materi berupa Mobil Mercedes Benz	Tempat Melatakan mobil	Keleluasaan gerak Untuk menata mobil Maupun materi luasannya
pengunjung	Melihat dan mencari informasi	Materi yang dipamerkan	<ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan keleluasaan gerak melihat • Membutuhkan penghawaan yang baik • Dapat leluasa melihat baik dari dalam luar maupun dari luar bangunan itu sendiri • Membutuhkan suasana bebas kebisingan.

Tabel proses pada ruang pamer

Bentuk pergerakan pada ruang pamer :



3. Proses kegiatan pada ruang informasi

pelaku	aktivitas	kebutuhan	
		peralatan	Karakter kegiatan
Sales	Memberi informasi pada pengunjung tentang produk yang baru.	Meja, kursi, komputer	Memberikan informasi kepada pengunjung dan menunjukkan materi yang dipamerkan.

Tabel proses kegiatan pada ruang informasi.

Bentuk pergerakan pada ruang informasi :

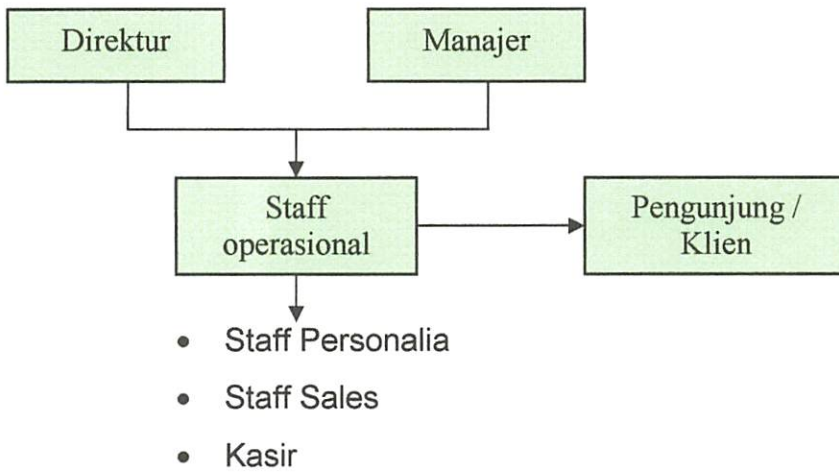


4. Proses kegiatan pada ruang Administrasi / kantor

pelaku	aktivitas	kebutuhan	
		peralatan	Karakter kegiatan
Karyawan kantor	Melakukan kegiatan administrasi, manajerial.	Meja, kursi, komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat kegiatan memerlukan / membutuhkan ruang gerak yang besar. • Sifat dan macam kegiatan statis yaitu tetap dan tidak berubah-ubah serta lebih banyak bekerja secara individu.

Tabel proses kegiatan pada ruang administrasi / kantor.

Bentuk pergerakan pada ruang administrasi / kantor :

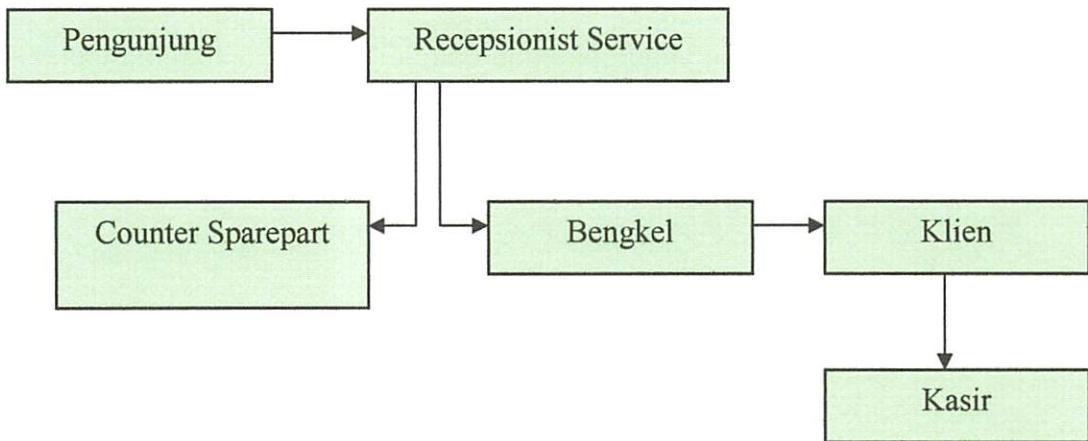


5. Proses kegiatan pada ruang bengkel

pelaku	aktivitas	kebutuhan	
		peralatan	Karakter kegiatan
Pengunjung	Menyerahkan mobil, menunggu, ujicoba, dan membayar	Mobil, ruang tunggu, area ujicoba	Memerlukan tempat / ruang untuk melihat mobil yang sedang diperbaiki.
Mekanik	Memberikan service dan melakukan ujicoba.	Peralatan bengkel	<ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki mobil • Membutuhkan ruang gerak yang luas • Sirkulasi udara yang lancar

Tabel proses pada ruang bengkel.

Bentuk pergerakan pada ruang bengkel :

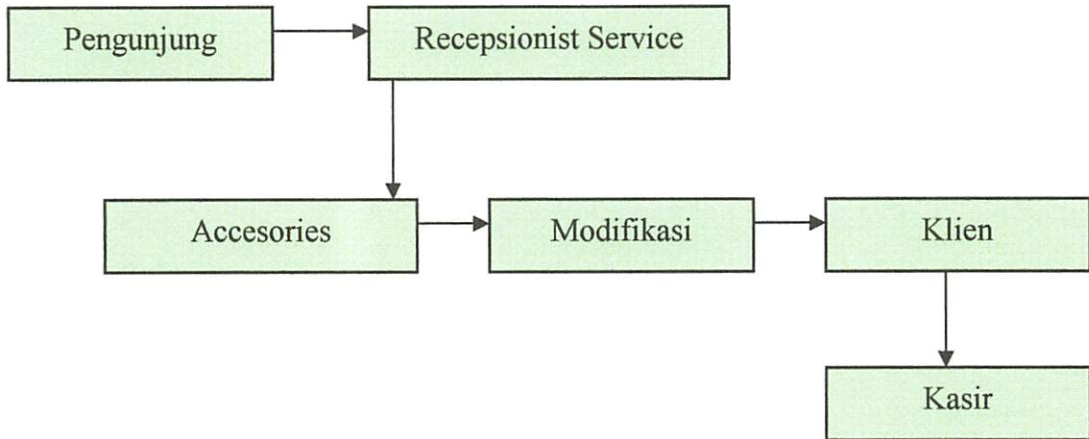


7. Proses kegiatan pada ruang modifikasi

pelaku	aktivitas	kebutuhan	
		peralatan	Karakter kegiatan
Karyawan	Menata dan memberikan informasi kepada konsumen mengenai variasi.	Peralatan variasi, meja, kursi, computer.	<ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan besaran ruang untuk tempat meletakkan aksesoris / variasi. • Melakukan penempatan variasi yang baik agar terlihat menarik bagi konsumen.
Konsumen	Memilih dan melakukan transaksi pembelian peralatan variasi..	Meja, kursi, aksesoris	Penempatan perabot yang baik, yang tidak mengganggu sirkulasi ruangan.

Tabel proses kegiatan pada ruang modifikasi.

Bentuk pergerakan kegiatan pada ruang modifikasi :



VI.2.3 Kebutuhan dan Besaran Ruang¹⁶

Dasar pertimbangan kebutuhan ruang adalah program ruang yang menyangkut jenis kegiatan yang dibedakan menjadi 3 bagian yaitu :

1. Kegiatan utama

Kegiatan ini yaitu : kegiatan pameran dan jual beli.

Acuan ukuran standard untuk area showroom Toyota yang membedakan dengan bran showroom lainnya ditentukan oleh jenis mobil Toyota itu sendiri. Untuk jenis sedan memiliki radius putar maksimal 4,6 meter; untuk SUV memiliki radius putar maksimal 5 meter; sedangkan MPV maksimal 5,4 meter.

2. Kegiatan penunjang

Kegiatan ini yaitu : kegiatan perbengkelan, uji coba/test drive, modifikasi, aksesoris, kantin, musholla, cafe, warnet dll.

3. Kegiatan pengelola

Kegiatan ini yaitu : kantor pengelola meliputi ruang direktur, ruang manajer, ruang personalia dll.

¹⁶ [www.proyeksi.com/kajian design/mengenai arsitektur dekonstruksi.html](http://www.proyeksi.com/kajian_design/mengenai_arsitektur_dekonstruksi.html)



Dari pertimbangan diatas maka diperoleh program ruang sebagai berikut :

1. Kegiatan pengelola

Tabel kebutuhan ruang pengelola showroom

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas (m ²)
R. Direktur	1	3 orang	3,5 x 3,5	12,25
R. Sekretaris	1	4 orang	3 x 3	9
R. Manajer	1	4 orang	3 x 4	12
R. Administrasi	3	6 orang	3 x 4	36
R. Pemasaran	1	3 orang	3 x 4	12
R. Personalisa	1	3 orang	3 x 4	12
R. Meeting	1	2 orang	6,5 x 6,5	37,5
Toilet	2	8 orang	5,5 x 6	32
R. Cleaning Service	1	8 orang	4 x 3	12
R. Peralatan	1	4 orang	3 x 3	9
R. Teknisi	1	2 orang	3 x 3	9
Jumlah				192,75
Sirkulasi 20 %				38,55
Total Luas				231,3

2. Kegiatan utama

Tabel kebutuhan ruang showroom

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas (m ²)
Entrance hall	1	50 orang	50 x 1,24	64
Showroom area	1	20 mobil	12 x 50,4292	605,1504
R. Keamanan	2	2 orang	2 x 4	8
R. Simulasi	1	5 mobil	12 x 39,294	471,578
R. Receptionist	2	3 orang	3 x 4 x 2	24
R. Staff Stock	1	6 orang	6 x 4	24
R. Staff Sale	1	6 orang	6 x 4	24
R. Informasi	2	10 orang	10 x 1,5	15
R. Transaksi	1	4 orang	4 x 12	48
R. Tunggu	2	10 orang	20 x 0,8	16
Gudang stock	1	6 - 8 orang	8 x 39,294	314,352
R. Promosi	2	8 orang	8 x 6 x2	96
Jumlah				1104,88
Sirkulasi 30%				331,464
Total Luas				2041,4944



3. Kegiatan penunjang

Pada kegiatan penunjang dibagi menjadi beberapa kebutuhan ruang yaitu:

a. Tabel kebutuhan ruang penunjang

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas (m ²)
R. Retail Aksesoris	1	30 orang	20 x 15	300
Musholla	1	30 orang	5 x 4	20
R. Tunggu	2	8 orang	5,5 x 6	32
R. Cafe	1	30 orang	20 x 15	300
R. retail merchandise	1	20 orang	20 x 15	300
G. Suku Cadang	1	10 orang	20 x 15	300
Parkir				
• Pengelola	2	10 mobil		133,4
• Pengunjung	2	50 mobil		667
Jumlah				2052,4
Sirkulasi 30 %				615,72
Total Luas				2668,12

b. Tabel kebutuhan ruang bengkel

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas (m ²)
R. Receptionist / kasir	3	9 orang	6 x 6	36
R. Staff Mekanik	1	3 orang	4 x 5	20
R. Staff Sparepart	1	3 orang	4 x 5	20
R. Minyak Pelumas	1	1 rak 10 drum	4 x 5	20
R. Bongkar Mesin	1	4 mesin	4 x 6,5	60
R. Perbaikan				
• Perbaikan Ringan	1	10 – 12 mobil	12 x 39,5452	474,5424
• Perbaikan Berat	1	4 mobil	4 x 50,4292	201,7168
• Perbaikan Elektrikal	1	5 mobil	5 x 39,5452	197,726
R. Suku Cadang	1	8 x 20	8 x 20	160
R. Ganti Karyawan	1	30 orang	12 x 4	48
R. Sirkulasi Mobil	1	63,9 x 7,78	63,79 x 7,78	496,2862
R. Keamanan	2	2 orang	2 x 4	8
R. Tunggu	3	30 orang	8 x 5	40
Jumlah				1782,2714
Sirkulasi 20%				356,45428
Total luas				1425,81712



c. Kegiatan utilitas

Jenis Ruang	Jumlah	Luasan	Ukuran	Total
R. Genset dan trafo	1	48	6 x 8	48
R. Crontrol panel	1	10	2 x 5	10
R. AHU	1	60	6 x 5	60
R. Chiler	1	36	2 x 3	36
Bak air treatment dan mesin water tower	1	48	8 x 6	48
Saft elektrikal	1	0,1	0,5 x 1	0,1
Saft air	1	1	1 x 1	1
Jumlah				237 m ²
Sirkulasi 30%				48 m ²
Total Luas				285 m ²

Tabel luas besaran ruang keseluruhan

Kelompok Kegiatan	Besaran ruang
Kebutuhan ruang pengelola	231,3 m ²
Kebutuhan ruang showroom	2041,4944 m ²
Kebutuhan ruang bengkel	1425,81712 m ²
Kebutuhan ruang utilitas bangunan	285 m ²
Kebutuhan ruang penunjang	2668,12 m ²
Total	6651,73152 m ²

VI.2.4 Persyaratan Umum Ruang Dalam Dan Luar

1. Pendekatan

Dasar pertimbangan pada persyaratan ruang dibedakan menjadi :

A. *Persyaratan akustik ruang*

Pada kegiatan uji coba (test drive), perbengkelan dan kegiatan modifikasi menimbulkan suatu dampak. Dampak ini mengakibatkan ruang menjadi bising, pengujian kelayakan kendaraan setelah diperbiki atau dimodifikasi mengeluarkan suara. Sehingga mengganggu ruang-ruang disekitarnya. Untuk itu

perlu suatu metode untuk mengatasi masalah itu. Pemakaian kompresor juga menimbulkan suara yang bising. Jadi konsep pada perancangan ini diperlukan penataan ruang akustik yang baik sehingga dapat mengatasi masalah tersebut.

B. Persyaratan getaran

Pada kegiatan perbengkelan pemakaian kompresor, mesin generator menimbulkan dampak yaitu adanya getaran. Getaran ini dapat menimbulkan keretakan pada struktur seperti lantai, dinding, dan fondasi. Maka perlunya suatu perancangan yang kuat untuk mengatasi getaran yang terjadi.

C. Persyaratan pencahayaan dan penghawaan

Pencahayaan perlu diperhatikan pada ruang pameran dan ruang modifikasi, selain itu juga pada ruang cafeteria dan ruang tunggu. Sistem penghawaan perlu diperhatikan pada ruang-ruang khusus untuk mendapatkan kenyamanan kegiatannya, misal ruang kantor pengelola, dan ruang yang melayani publik seperti pameran, cafeteria, mushola dan ruang tunggu pada bengkel. Untuk perlunya perancangan dan pengaturan pada pencahayaan dan penghawaan.

2. Konsep Perancangan

1. Konsep Akustik

a. Ruang uji coba / test drive

Kegiatan uji coba ini menimbulkan dampak kebisingan, teknik untuk meredam kebisingan tersebut dengan cara perlindungan pada sekeliling lintasan. Metode dengan penambahan lahan perbukitan dan penanaman pohon-pohon pada sekitar lingkungan tanpa memutuskan aksesibilitas pengunjung.

b. Kegiatan pada perbengkelan

Ruang ini lebih ditekankan pada letaknya karena akan menimbulkan dampak yang besar. Penempatan pada bagian



samping yang berhubungan dengan luar bangunan. Bagian yang memiliki kemudahan dalam hal sirkulasi dan aksesibilitas menuju ke area test drive. Keuntungannya adalah tidak mengganggu ruang-ruang lain dan juga untuk mengatasi dampak relatif menjadi lebih mudah. Pemilihan bahan juga sangat mendukung untuk meredam suara yang ditimbulkan.

2. Konsep Getaran

Getaran yang diakibatkan pada kegiatan perbengkelan pada penggunaan mesin-mesin juga dapat diatasi dengan penambahan pada suatu bahan tertentu pada pondasi, dinding dan lantai. Teknik akan dipelajari pada bagian struktur dan bahan.

3. Konsep pencahayaan dan penghawaan

Pencahayaan dibedakan menjadi dua, pencahayaan umum dan pencahayaan khusus. Pada pencahayaan umum atau general lighting dipertimbangkan penggunaannya dengan tujuan :

- a. Menjelaskan dimensi dari ruang bersangkutan (sempit / luas, lorong panjang / pendek, bangunan tinggi / pendek)
- b. Untuk menunjukkan orientasi atau arah sehingga orang tahu berjalan ke arah mana.
- c. Memberikan suasana umum artinya apakah ruangan ini merupakan kantor, ruang pameran, dsb.
- d. Memberikan keamanan lingkungan secara umum.
- e. Menunjukkan tempat-tempat tertentu secara jelas untuk memberikan jaminan keselamatan.

Penggunaan pencahayaan umum misalnya pada kafe, kantor, pengelola dan lain-lain. Sedangkan pencahayaan khusus atau lokal lighting dipertimbangkan penggunaannya dengan tujuan :

- a. Menunjukkan dan mengarahkan sasaran atau objek pada posisi tertentu.



b. Menerangi benda secara khusus, walaupun terdapat penerangan umum.

Pemakaian pencahayaan khusus misalnya pada ruang pameran dan workshop bengkel untuk menerangi suatu produk atau pencahayaan bagian benda yang akan diperbaiki. Selain itu penggunaan pencahayaan alami juga digunakan dengan kegiatan utama menggunakan atap skylight dan bukan jendela, keuntungannya adalah ekonomis dan relatif murah.

Penghawaan dibedakan menjadi dua, penghawaan buatan dan penghawaan alami. Kedua penghawaan ini mempunyai kerugian dan keuntungan. Pada penghawaan alami tidak perlu memerlukan pemeliharaan alat serta operasionalnya lebih murah. Sedangkan, penghawaan buatan dapat diatur, namun memerlukan pemeliharaan dan biaya operasional yang mahal. Penghawaan alami dapat dicapai dengan bukaan pada dinding atau atap. Sedangkan penghawaan buatan dapat dicapai dengan Air Conditioner (AC).

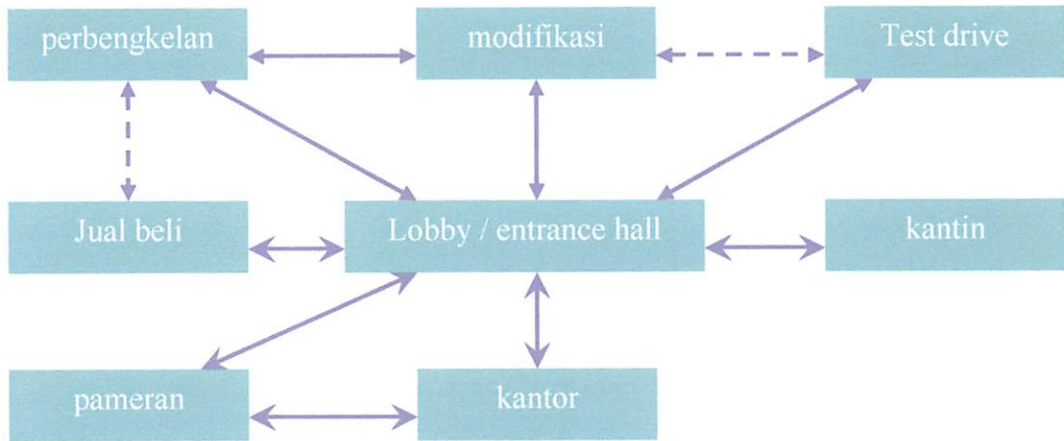
VI.2.5 Hubungan Ruang

Hubungan ruang ditentukan berdasarkan proses kegiatan yang terjadi sehingga dapat diketahui seberapa dekat hubungan ruang yang satu dengan yang lainnya, berdasarkan kelompok kegiatan, jenis ruang dan pengelompokan ruang dan maka hubungan ruang dapat dibedakan menjadi :

- Hubungan dekat
Bilamana terjadi kegiatan yang secara fungsional sangat dekat dan saling ketergantungan.
- Hubungan sedang
Bilamana terjadi kegiatan yang secara fungsional tidak terlalu dekat.
- Hubungan jauh
Bilamana terjadi hubungan kegiatan yang secara fungsional tidak dekat/ tidak berhubungan.



Diagram Hubungan Ruang



Keterangan :

- ↔ : Kurang erat
- ⋯ : Hubungan erat.

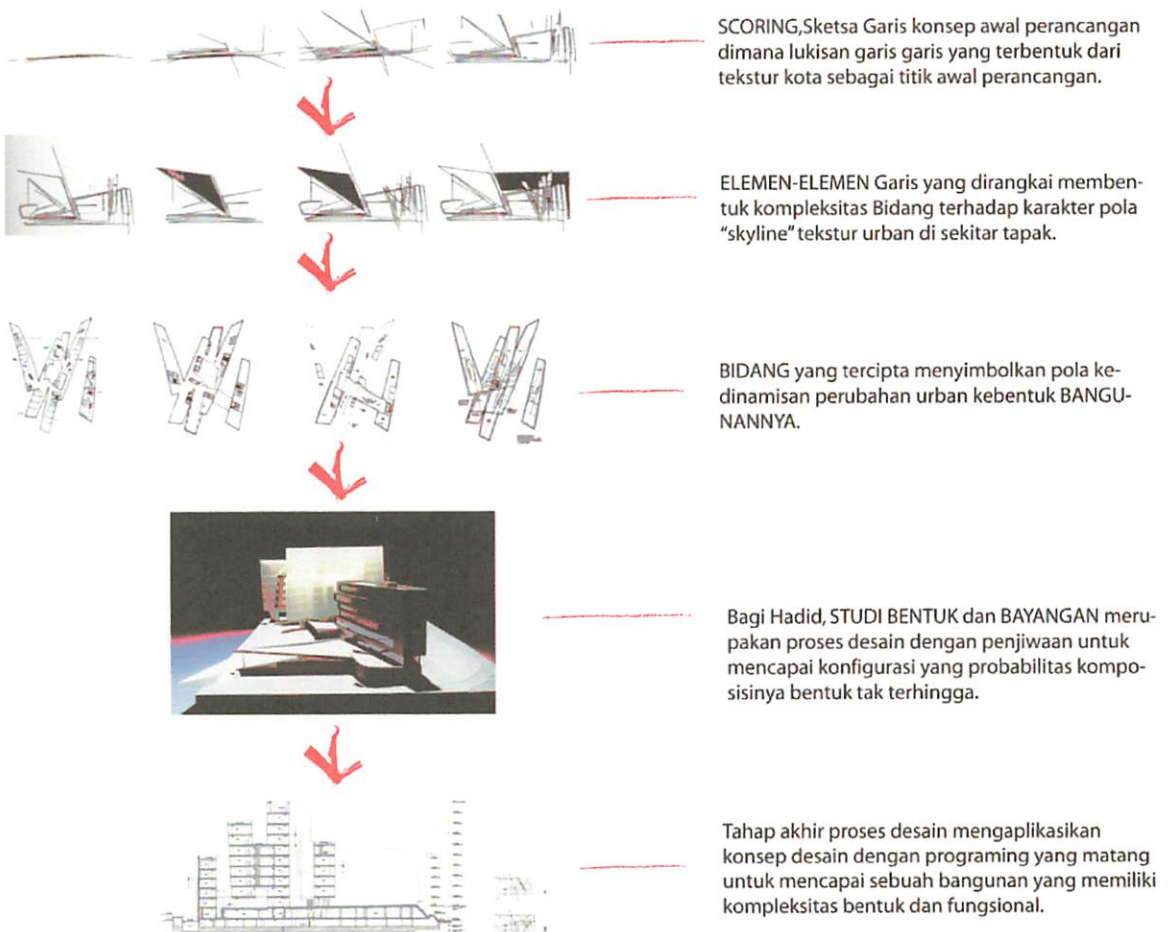


VI.3 ANALISA BENTUK

VI.3.1 Wujud

Wujud desain showroom Mercedes Benz berlandaskan konsep-konsep perancangan dari tokoh dekonstruksi Zaha Hadid, dimana titik awal rancangan berawal dari tarikan sketsa garis-garis pada tekstur kota di sekitar site. Sehingga bangunan perancangan dengan lingkungan urban memiliki keterkaitan yang Sangat erat.

Berikut ini proses menghadirkan wujud Perancangan oleh Zaha Hadid.



VI.3.2 Tekstur dan Warna

Peranan tekstur dan warna pada bangunan perancangan dapat memancing emosi dan imajinasi dari tiap-tiap orang yang melihatnya.



Tekstur, merupakan sifat permukaan suatu bentuk yang dapat menaikkan, mempertegas dan mengaburkan suasana ruang. Tekstur yang dirancang mampu menstimulus tidak hanya indera pengelihatannya saja, tekstur memiliki efek dramatis ketika dikaitkan dengan studi cahaya dan bayangan. Kesan yang ditimbulkan oleh tekstur tersebut:

Jenis / Tekstur	Kesan
Halus	Menyenangkan, Ketenangan, Kelembutan
Kasar	Menarik perhatian, Kekuatan, Ancaman

- Tekstur kasar menimbulkan kesan maskulin.
- Tekstur halus mencerminkan hal-hal resmi dan anggun.
- Tekstur yang kasar dan tebal cenderung membuat ruangan lebih kecil dan sempit.
- Tekstur yang licin dan ringan menimbulkan kesan luas dan ringan.
- Tekstur kasar membuat intensitas warna tampak lebih lemah dan redup.
- Tekstur licin membuat intensitas warna tampak lebih kuat.

Warna, dapat menimbulkan pancaran tertentu yang dapat ditangkap oleh mata, sehingga dapat menimbulkan persepsi secara psikologis. Warna dapat berperan dalam memperkuat bentuk dan mampu memberikan ekspresi kepada pikiran dan jiwa manusia yang melihatnya. Warna menentukan karakter warna dapat menciptakan suasana yang kita harapkan.

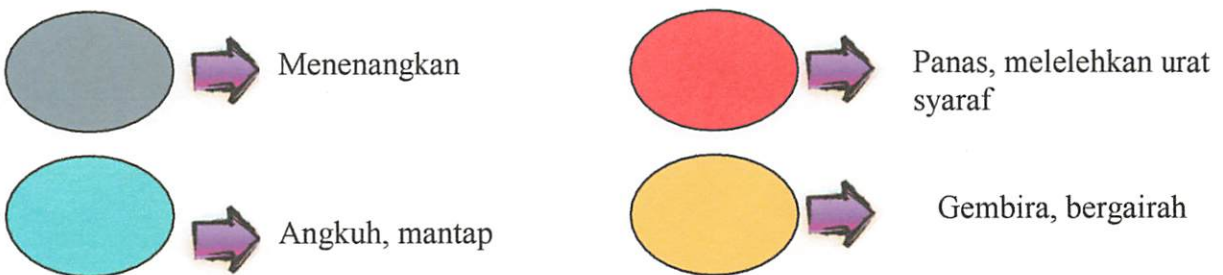
Kesan yang ditimbulkan oleh warna adalah :

Macam	Kesan
Warna-warna Gelap	Berat, sedih, kelesuan, misteri
Warna-warna Terang	Keberanian, semangat, dinamis
Warna, warna Lembut	Tenang, tentram, nyaman
Warna-warna Panas	Agresif, merangsang
Warna, warna dingin	Kalem, tenang, sejuk



Dalam arsitektur dekonstruksi, peranan tekstur dan warna pada wujud bangunan sangat penting, dengan demikian ketika manusia berada di dekatnya akan merangsang beberapa indera. Tidak hanya indera pengelihatan saja tetapi juga indera perasa. Sehingga makna bangunan yang ingin disampaikan memiliki kesan yang sangat menjiwa. Namun pada kenyataannya, permainan warna lebih dominan daripada permainan tekstur pada arsitektur dekonstruksi. Hal ini dikarenakan warna dapat menyampaikan kesan-kesan pada suatu bangunan secara langsung kepada manusia yang melihatnya, kesan visual dapat dipersepsikan secara langsung oleh manusia.

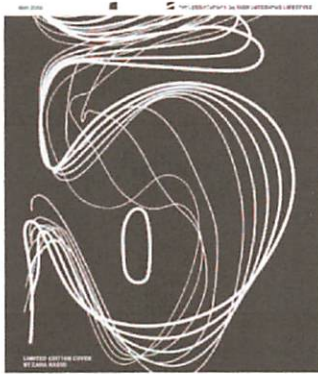
Dalam kasus perancangan Showroom TOYOTA ini, penggunaan warna pada bangunan sedikit banyak dipengaruhi oleh Standarisasi Showroom TOYOTA, dimana warna dasar bangunan showroom telah ditetapkan yaitu abu-abu. Akan tetapi dalam perancangan showroom ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan showroom yang atraktif dan inovatif, sehingga selain warna abu-abu sebagai warna dasar bangunan, juga diterapkan warna-warna yang dapat menunjang dan menghadirkan kesan atraktif dan inovatif, yaitu warna-warna cerah antara lain hijau, biru, merah dan jingga.



VI.3.3 Ornamen

Ornamen adalah suatu bentuk dekorasi yang dipakai untuk memperindah ruang berkaitan dengan penciptaan suasana ruang, maka pemilihan ornamen dipilih yang memberikan kesan seperti yang diinginkan. Ornamen dapat berwujud dua dimensi atau tiga dimensi. Penggunaan terlalu banyak ornamen akan menimbulkan kesan kacau.

Dalam perancangan Bangunan showroom ini menggunakan konsep dekonstruksi. Ornamen yang di gunakan adalah permainan elemen garis garis yang dinamis. Dimana gelemen garis garis ini sebagai ungkapan percepatan yang dihasilkan dari akselerasi mobil TOYOTA.



Garis sebagai ungkapan percepatan yang dihasilkan oleh sebuah kendaraan yang akan menghasilkan sebuah garis kerja gaya yang berbentuk garis-garis horizontal. Prinsip utama ini dituangkan ke dalam ornamen Showroom TOYOTA Malang dengan konsep dan metode yang ada.

VI.3.4 Proporsi dan Skala

Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antar bagian dalam suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda-benda dari berbagai ukuran dengan ruang menentukan skala. Ukuran dan bentuk ruang menentukan jumlah dan ukuran perabot didalamnya. Pemanfaatan perabot yang tidak terlalu besar dan banyak dapat memberi kesan ruang yang luas.

Bidang, warna, tekstur dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi. Warna cerah memberikan kesan maju kedepan sehingga menyebabkan suatu bidang dengan warna cerah tampak lebih jelas. Tekstur yang memantulkan cahaya atau bidang yang bermotif juga akan menonjolkan suatu bidang. Garis-garis vertical juga cenderung membuat suatu benda kelihatan lebih langsing dan lebih tinggi. Garis-garis horizontal membuat suatu benda terlihat lebih pendek dan lebar.

Skala adalah suatu ruang yang diperbandingkan terhadap materi, baik itu manusia maupun perabot. Pengolahan terhadap skala dapat memberikan kesan yang berbeda-beda. Skala pada arsitektur merupakan upaya untuk menjelaskan ukuran tubuh manusia, dan kebiasaannya. Ini memiliki kaitan dengan aktivitas kegiatan manusia di dalam ruangnya. Menurut Krier skala tidaklah tepat bila dimanfaatkan atau dipikirkan semata-mata hanya untuk menentukan hal-hal seperti yang sifatnya teknis dan ekonomis semata.



Monumental

Skala monumental diperoleh dengan satuan unsure berukuran besar, lebih besar dari ukuran biasa, dengan bentuk yang sederhana, dengan ornament yang relative kecil, dengan pembagian yang relative banyak.



Normal

Skala normal diperoleh melalui pemecahan masalah fungsional secara wajar, misalnya ukuran pintu, jendela dan unsure-unsur lainnya menurut fungsinya sehingga bersifat wajar dan alamiah.



Akrab

Skala akrab diperoleh dengan penggunaan ornament yang lebih besar dari biasanya, membuat pembagian yang lebih besar (garis pembagi bidang), unsur-unsur yang mudah dikenal biasanya besar, diperkecil, skema yang amat sederhana, bentuk datar, rata dan horizontal.

Pada bangunan Showroom TOYOTA ini nantinya menerapkan proporsi dan skala yang monumental. Hal ini didasari atas pertimbangan agar desain rancangan nantinya akan memberi kesan yang besar dan 'high' yang dapat dikatakan sebagai perwujudan *brand image* TOYOTA yang



merupakan salah satu produsen mobil mewah yang terbesar di dunia. Dimana brand image tersebut diwujudkan melalui sebuah bentukan yang jauh melampaui skala manusia normal jika dilihat dari luar, begitupun untuk bagian dalam bangunan, skala monumental dalam ruangan dihasilkan melalui tingginya langit-langit serta terdapat void yang tinggi dan luas.



VI.4 ANALISA TAPAK

VI.4.1 Dasar Pemilihan Tapak

Lokasi site untuk perencanaan Showroom Toyota terletak di kawasan Jl. Panji Suroso, Kecamatan Blimbing, Malang. Site terletak dikawasan perdagangan sehingga sangat mendukung dalam perancangan Showroom ini.

Adapun hal yang perlu diperhatikan/ dipertimbangkan dalam pencapaian, pemilihan lokasi site yang strategis dan komersialitas yaitu :

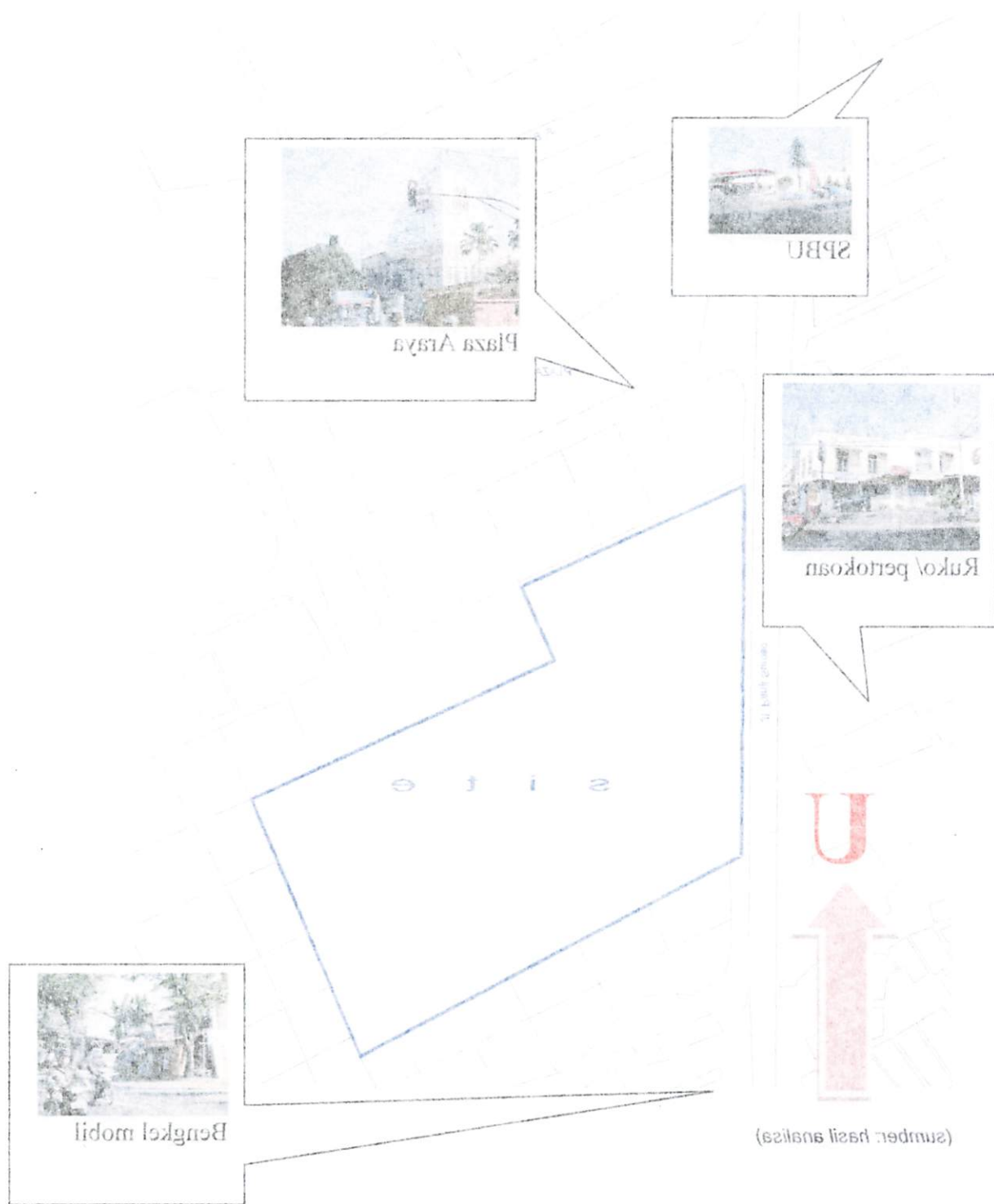
1. Kemudahan pencapaian ke lokasi, terdapat akses jalur arteri primer dan sekunder yang memudahkan kelokasi dan dilewati transportasi umum.
2. Dekat dengan pusat kota dan kawasan permukiman.
3. Lokasi terdapat fasilitas infrastruktur, jaringan listrik, telepon, air bersih, air kotor, dll.
4. Dekat dengan fasilitas umum seperti rumah sakit, rumah makan, sekolah, tempat ibadah, dll.
5. Merupakan kawasan perdagangan yang dapat mendukung fungsi dan fasilitas bangunan.

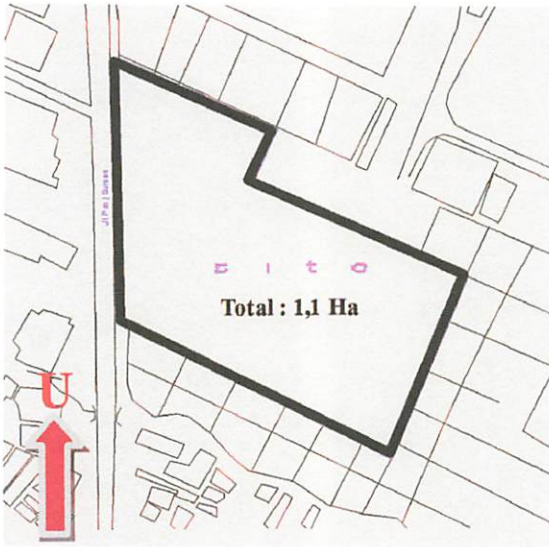


VI.4.2 Kondisi Existing Tapak



VI.4.2 Kondisi Existing Tapak





Luas site yang akan digunakan untuk pembangunan Showroom ini yang merupakan area persawahan dimana memiliki luas $\pm 1,1$ ha.

Penggunaan lahan dengan persyaratan sebagai berikut :

- KDB 40 – 60%
- KLB 0.4 – 2.4
- Lebar Jalan : 10 m
- Sempadan : 5 m
- Rencana ketinggian bangunan pada lokasi ini diperkenankan adalah 3 - 4 lantai.

Perhitungan :

- KDB 40% = $40/100 \times 11.000 \text{ m}^2$
= 4400 m^2
- Luas Ruang yang Dibutuhkan (Programing) = $6651,73152 \text{ m}^2$
- Jumlah Lantai = $6651,73152 \text{ m}^2 / 4400 \text{ m}^2$
= $1,5 = 2$ lantai



VI.4.3 Lingkungan Sekitar Site

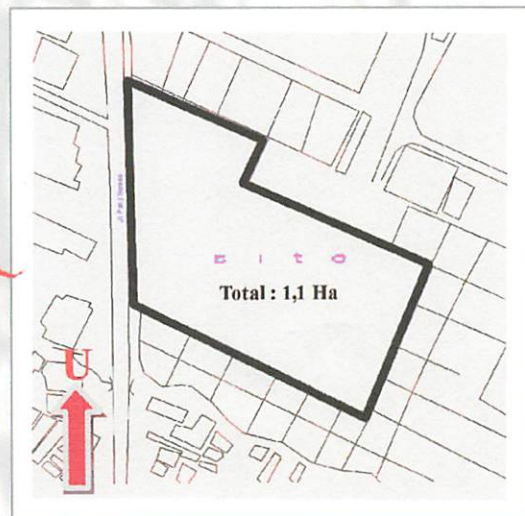
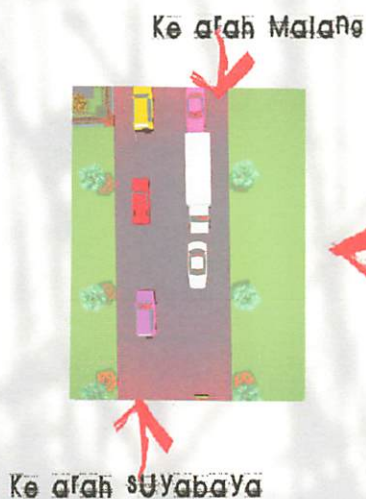
Pada sebelah barat, tapak dibatasi oleh sebuah jalan besar utama yaitu Jl. Panji Suroso yang merupakan jalur akseibilitas utama yang menuju dan dari arah kota Malang. Selain itu jalur ini merupakan akses penghubung kota Malang dan Surabaya. Jalan ini memiliki lebar 10m.

Pada sebelah utara, tapak dibatasi oleh salah satu pusat perdagangan terbesar di Malang yaitu Plaza Araya. Keberadaan bangunan ini dapat mendukung perancangan Showroom Toyota ini nantinya.

Pada sebelah selatan, tapak dibatasi oleh deretan pertokoan dan fasilitas perdagangan yang berada di sepanjang Jl. Panji Suroso yang merupakan kawasan perdagangan.

Sedangkan pada sebelah timur, tapak dibatasi oleh persawahan.

VI.4.4 Analisa Pencapaian

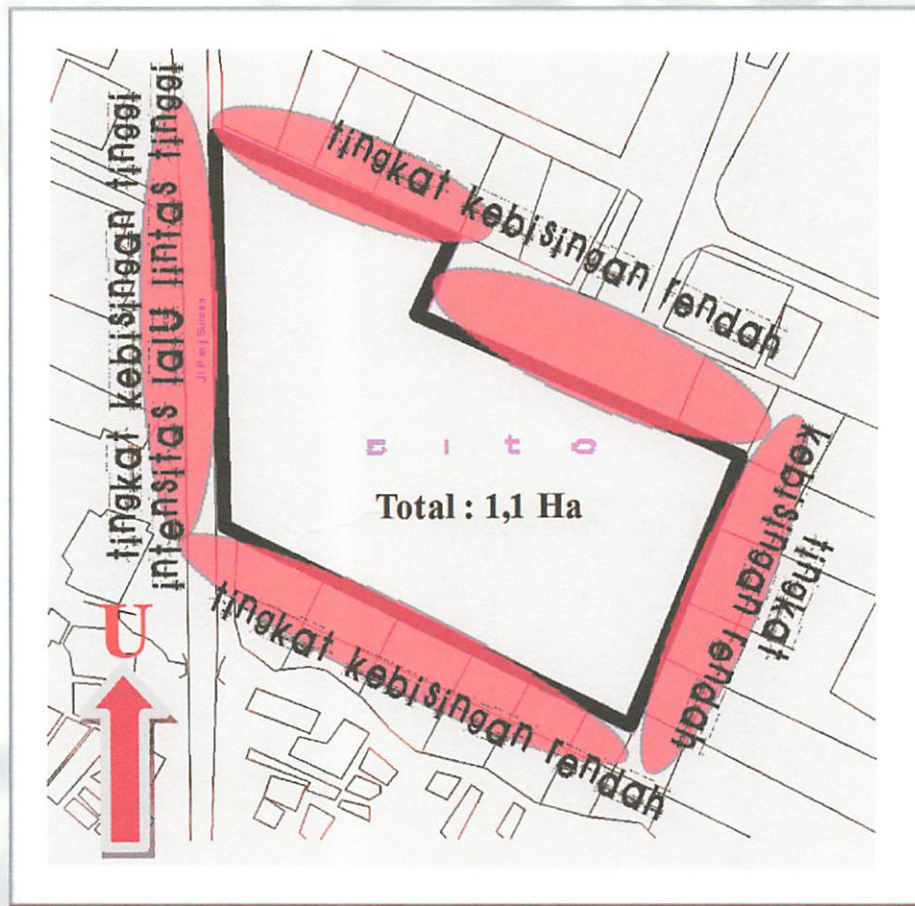


= Pola sirkulasi lalu lintas
eksisting terdapat dua jalur
lebar 10m

= Jalur antara kota Malang dan
kota Surabaya



VI.4.5 Analisa Kebisingan



VI.5 ANALISA RUANG

VI.5.1 Showroom/ Ruang Pamer

Ruang pameran harus memiliki nilai lebih yaitu dengan pengaturan elemen-elemen ruang misalnya pada ketinggian pola lantai dibuat berirama, dinding dominan pada kaca dan stainless steel, langit-langit dibuat tinggi. Bentuk sirkulasi yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah titik pusat.

Sistem ini bersifat dominan, teratur. Sistem sirkulasi dengan menggunakan konsep radial karena dapat menjadikan obyek sebagai point interest (titik obyek). Pemilihan bahan-bahan yang berbeda dengan ruang lainnya baik dari segi kualitas dan tekstur. Penataan interior terutama pada

display peletakan mobil yang akan dipamerkan dan pencahayaan pada setiap sudut ruang terutama pada mobil itu sendiri. Misalnya pada gambar dibawah ini :



- Ruang pameran/ showroom berfungsi sebagai tempat memamerkan mobil-mobil yang dijual, maupun yang sekedar dipamerkan.
- Dalam ruang pameran/ showroom terdapat beberapa hal yang sangat mendukung terjadinya aktifitas diruang pameran, yaitu:

1. Stage

Stage yang dipakai dalam ruang pameran mobil ada 2 jenis :

a. Stage berputar (bergerak)

Stage berputar diperuntukkan memajang/ memamerkan mobil-mobil Toyota keluaran terbaru, seri mobil tipe baru yang menjadi produk andalan Toyota. Pada stage putar, mobil diletakkan diatas stand display yang berputar, sehingga pengunjung tidak harus bergerak mengelilingi mobil hanya untuk sekedar melihat sisi mobil.



display peletakan mobil yang akan dipamerkan dan pencahayaan pada setiap sudut ruang terutama pada mobil itu sendiri. Misalnya pada gambar dibawah ini :



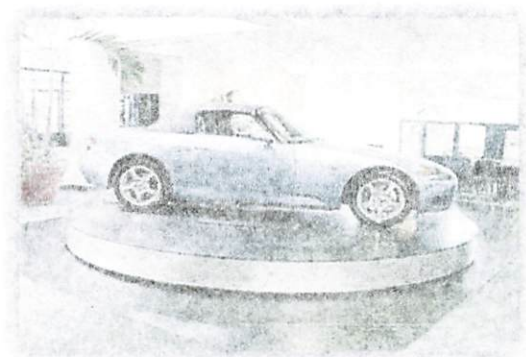
- Ruang pameran showroom berfungsi sebagai tempat memamerkan mobil-mobil yang dijual, maupun yang sekedar dipamerkan.
- Dalam ruang pameran showroom terdapat beberapa hal yang sangat mendukung terjadinya aktifitas diruang pameran, yaitu:

1. Stage

Stage yang dipakai dalam ruang pameran mobil ada 2 jenis :

a. Stage berputar (bergerak)

Stage berputar dipergunakan memajang/memamerkan mobil-mobil Toyota keluaran terbaru, seri mobil tipe baru yang menjadi produk andalan Toyota. Pada stage putar, mobil diletakkan diatas stand display yang berputar, sehingga pengunjung tidak harus bergerak mengelilingi mobil hanya untuk sekedar melihat sisi mobil.



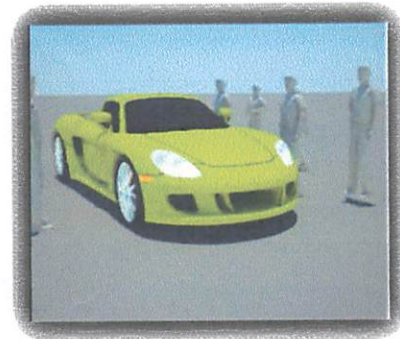
b. Stage diam

Stage diam diperuntukkan memajang/ memamerkan mobil-mobil Toyota tipe lama. Pada stage diam, mobil hanya diletakkan diatas stand yang tidak bergerak, sehingga para pengunjung harus senantiasa bergerak mengelilingi mobil untuk melihat sisi keseluruhan.

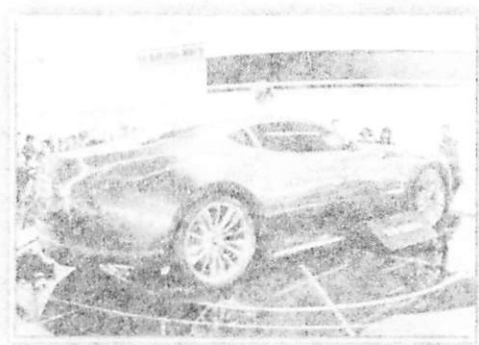


Kelebihan dan kekurangan menggunakan stand display dan tidak menggunakan stand display, yaitu :

- Dengan menggunakan stand display, obyek yang dipajang jadi lebih menonjol. Antara pengunjung dengan obyek terdapat jarak.
- Jika tanpa stand display tidak ada jarak antara pengamat dengan mobil yang dipamerkan, sehingga pengamat dapat melihat kedalam mobil, serta menyentuh body mobil.

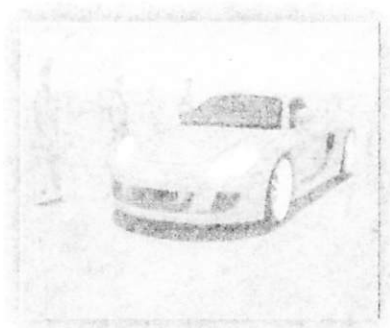
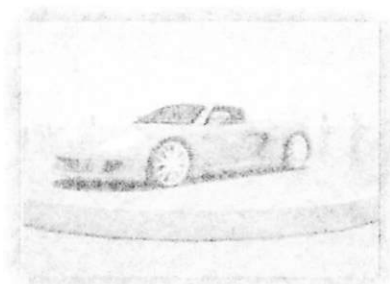


d. Stage diam
 Stage diam dipertunjukkan memajang/memamerkan mobil-
 mobil Toyota tipe lama. Pada stage diam, mobil hanya
 diletakkan diatas stand yang tidak bergerak, sehingga para
 pengunjung harus senantiasa bergerak mengelilingi mobil
 untuk melihat sisi keseluruhan.



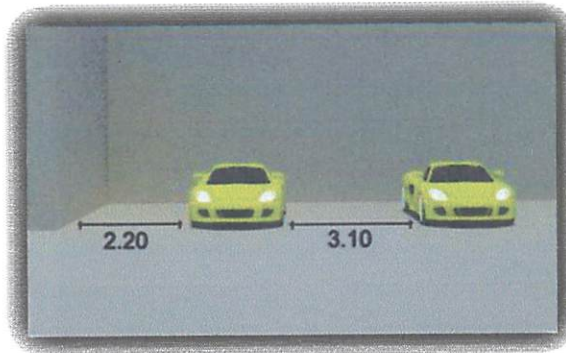
Kelebihan dan kekurangan menggunakan stand display dan tidak
 menggunakan stand display, yaitu :

- Dengan menggunakan stand display, objek yang dipajang jadi lebih menonjol. Antara pengunjung dengan objek terdapat jarak.
- Jika tanpa stand display tidak ada jarak antara pengamat dengan mobil yang dipamerkan, sehingga pengamat dapat melihat keseluruhan mobil, serta menyetub body mobil.



Jarak Stand Display

- Jarak stand display dengan dinding minimal 2.20 m
- Jarak stand display satu dengan stand display lainnya minimal 3.10 m



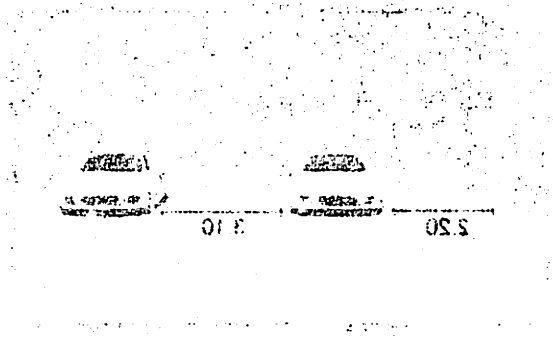
2. Pencahayaan ruang pameran

Di era 1980-an dan 1990-an, desain lighting utamanya lebih fokus pada pencahayaan merchandise (barang yang ditawarkan). Eksistensi produk di suatu toko ditonjolkan melalui penerapan high level lighting tepat menyorot produk yang dipasang. Hal itu dapat kita lihat pada direct lighting dengan spotlight terhadap manekin misalnya. Intensitas cahaya lampu spot yang kontras ketimbang ruang dan obyek sekitar yang dibuat redup, menegaskan figur manekin sebagai aksentuasi. Sejalan dengan waktu dan perubahan gaya berbelanja, kini pencahayaan merchandise dituntut berkombinasi dengan pencahayaan ruang (space illumination). Bukan sekedar keseimbangan produk dan ruang, lighting terutama ditujukan untuk penciptaan citra ruang. Space illumination termatik untuk memancarkan ambience tertentu pun didesain agar pencahayaan mengejutkan, menggoda, menstimulasi emosi. Penerangan ruang (general lighting) toko hendaknya hadir dalam kuat cahaya tinggi. Citra visual didapat dari tata cahaya pada elemen arsitektur-misal, partisi, drop off, dan back drop-dengan color rendering yang tepat. Elemen-elemen itu sendiri mampu meningkatkan kontras bidang-bidang dalam ruang sehingga ruang tak tampil “kosong” dan datar. Permainan baju mundur dinding, turun naik ceiling, profil garis, tekstur, warna dan pembayangannya semakin khas ditangkap mata bila diramu



Jarak Stand Display

- Jarak stand display dengan dinding minimal 2.50 m
- Jarak stand display satu dengan stand display lainnya minimal 3.10 m



2. Pencahayaan ruang pameran

Di era 1980-an dan 1990-an, desain lighting utamanya lebih fokus pada pencahayaan merchandise (barang yang ditawarkan). Eksistensi produk di suatu toko ditunjukkan melalui penerapan high level lighting tepat menyorot produk yang dipajang. Hal itu dapat kita lihat pada direct lighting dengan spotlight terhadap manekin misalnya. Intensitas cahaya lampu spot yang kontras ketimbang ruang dan objek sekitar yang dibuat redup, menegaskan figur manekin sebagai aksesoris. Sejalan dengan waktu dan perubahan gaya berbelanja, kini pencahayaan merchandise dituntut berkompansi dengan pencahayaan ruang (space illumination). Bukan sekedar kesempadan produk dan ruang, lighting tertutama ditujukan untuk penciptaan citra ruang. Space illumination tematik untuk memancarkan ambience tertentu pun dibesain agar pencahayaan mengemukakan, mengodas, menstimulasi emosi. Penerangan ruang (general lighting) toko hendaknya hadir dalam kuat cahaya tinggi. Citra visual didapat dari tata cahaya pada elemen arsitektur-misal, partisi, drop off, dan back-drop dengan color rendering yang tepat. Elemen-elemen itu sendiri mampu meningkatkan kontras bidang-bidang dalam ruang sehingga ruang tak tampil "kosong" dan datar. Permainan paju mundur dinding, turun naik ceiling, profil garis, tekstur, warna dan bempayannya semakin khas ditangkap mata bila diramu



dengan pencahayaan dan efek yang tepat. Satu lagi, pencahayaan pada satu elemen besar pengaruhnya pada kesan ruang keseluruhan. Pada dinding akan membuat ruang terasa luas, pada ceiling akan membuatnya terasa tinggi. Perkembangan desain toko dengan permainan elemen (estetis) arsitektur, memudahkan kreatifitas tata letak merchandise. Rak atau showcase bisa diintegrasikan dengan partisi/ dinding. Disela-sela ruang yang terbentuk antar keduanya, perangkat lampu dapat diletakkan, dengan armature yang tak terekspose. Karena di luar tampak Cuma berkas cahaya, maka bidang elemen dan ruang keseluruhan terlihat bersih.

Untuk menciptakan ambience sekaligus tetap berpegang pada fungsi penerangan umum dan merchandise, dibutuhkan aplikasi lebih dari satu spesifikasi. Tak hanya seperti konsep spotlight untuk aksen dan down light untuk umum, melainkan sebuah sistem yang memuat berbagai fungsi. Dinamisasi/ fleksibilitas sistem lighting yang mempertimbangkan perubahan warna display dan warna barang seiring waktu dan tren, lebih utama menyediakan alternatif konsep pencahayaan yang cukup banyak dengan dana maksimal.

Dinamis dan fleksibel bisa dengan penggunaan multitrack (tidak dengan sirkuit tunggal), dengan memilih spotlight-pada sebuah track atau titik posisi yang pasti-yang arahnya dapat mudah diubah-ubah. Di samping dengan memilih fitting yang dapat dipakai oleh lampu-lampu yang berbeda agar tersedia kebutuhan rendering warna yang berbeda-beda. Sebagai catatan, tingkat rendering warna (color rendering) suatu lampu amat besar pengaruhnya terhadap kualitas visual ambience suatu obyek.

Sistem kontrol pencahayaan pada satu area perbelanjaan sebaiknya menyediakan 2 alternatif untuk siang dan malam dan mampu menciptakan ambience yang dapat berubah-ubah dengan distribusi dan warna cahaya yang berbeda-beda.

PENCAHAYAAN KHUSUS

Shop lighting ataupun display lighting terdapat beberapa tehnik pencahayaan yang khusus dan fokus. Ada tehnik *highlighting* dan



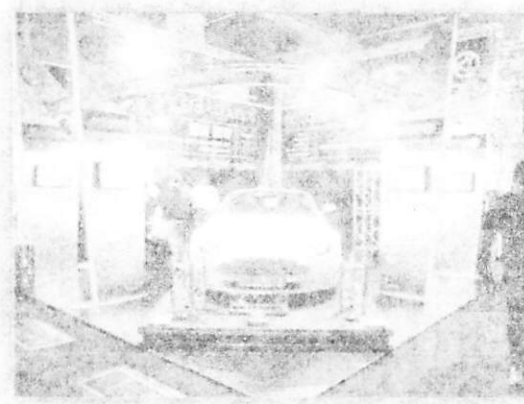
silhouetting yang umum digunakan pada barang yang dipamerkan/ditawarkan *high lighting* membuat kuat cahaya obyek 5 kali lebih terang dibanding latar belakangnya. *Silhouetting* menekankan fitur khusus obyek sekaligus menghilangkan *glare*. Pada manekin, misalnya, satu spotlight yang diinstal agak rendah mendekati ke model menciptakan kontras cahaya yang sangat kuat, yakni sebagian sisi begitu terang dan sebagian lain berbayang gelap. Sisi *high brightness* biasa pada sebagian wajah dan bahu model, agar tercipta karakter dominan. Permainan kontras sejalan tujuan atraktif area *window* sebagai zona letak manekin pada umumnya.



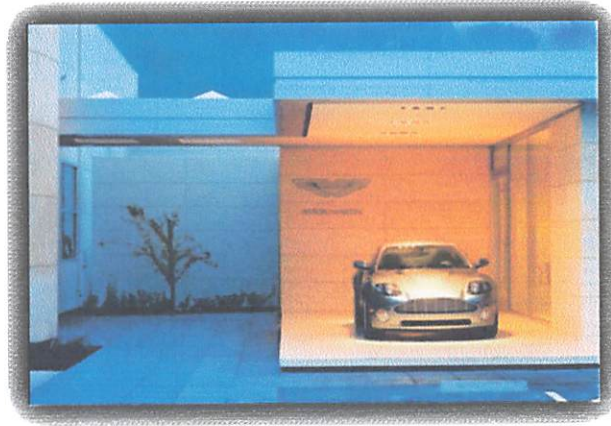
Ada pula teknik *backlighting*, meletakkan sumber cahaya dibelakang obyek untuk performa berkas cahaya impresif dari depan. Teknik ini umumnya digunakan untuk produk-produk kristal. Lain bila cahaya diletakkan dari arah lain, misal *direct lighting* dengan lampu-*halogen spots* atau *flourescents*-dari depan. Arah ini lebih menghasilkan efek refleksi dan ekspos kilap. Kilap (*sparkle*) lebih keluar dengan *halogen spots* ketimbang *flourescents*. Dengan *halogen*, bayangan (*shadow play*) pada latarbelakang pun lebih elegan. *Sparkle* juga menunjuk pada teknik menciptakan kontras terang pada suatu tempat gelap. Pada area *staircase/* tangga misalnya. Tangga merupakan elemen arsitektur yang khas, terlebih dengan konsep mobilitas gerak dari perubahan tinggi dan cepatnya. Dengan permainan lampu pada bagian tangga seperti anak tangga, pengalaman itu lebih atraktif.



silhouetting yang umum digunakan pada barang yang dipamerkan ditawarkan high lighting membuat kuat cahaya objek 5 kali lebih terang dibanding latar belakangnya. Silhouetting menekankan fitur khusus objek sekaligus menghilangkan glare. Pada manekin, misalnya, satu spotlight yang diinstal agak rendah mendekati ke model menciptakan kontras cahaya yang sangat kuat, yakni sebagian sisi begitu terang dan sebagian lain berbayang gelap. Sisi high brightness bisa pada sebagian wajah dan baju model, agar tercipta karakter dominan. Permainan kontras sejalan tujuan atraktif area window sebagai zona letak manekin pada umumnya.



Ada pula teknik backlighting, meletakkan sumber cahaya dibelakang objek untuk performa terbaik cahaya impresif dari depan. Teknik ini umumnya digunakan untuk produk-produk kristal. Lain bila cahaya diletakkan dari arah lain, misal direct lighting dengan lampu-halogen spots atau fluorescent-dari-depan. Arah ini lebih menghasilkan efek refleksi dan ekspos kilap. Kilap (sparkle) lebih keluar dengan halogen spots ketimbang fluorescent. Dengan halogen, bayangan (shadow play) pada latarbelakang pun lebih elegan. Sparkle juga menunjuk pada teknik menciptakan kontras terang pada suatu tempat gelap. Pada area staircase tangga misalnya. Tangga merupakan elemen arsitektur yang khas, terlebih dengan konsep mobilitas gerak dari perubahan tinggi dan cembunya. Dengan permainan lampu pada bagian tangga seperti anak tangga, pengalaman itu lebih atraktif.



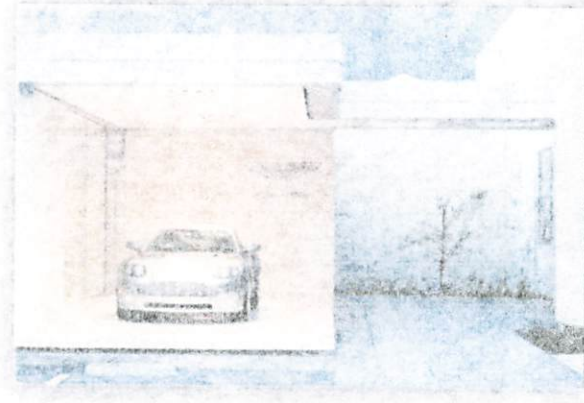
Selanjutnya ada aplikasi *structural lighting*, *down lighting*, *up lighting*, *wall washing* yang berperan menciptakan citra elemen ruang, bahkan menguatkan tampilan elemen sebagai aksesoris ruang. *Structural lighting* menerapkan *indirect lighting* pada elemen struktural ekspos, seperti rangkaian balok baja di suatu bangunan *hi-tech*. Cara ini menguatkan fungsi komponen struktur sekaligus elemen arsitektur arsitektur.

Down lighting umumnya berupa teknik pencahayaan 180° dari langit-langit yang baik untuk penerangan area sirkulasi. Sedang *up lighting* berupa pencahayaan mengarah ke bidang atas, untuk menonjolkan *ceiling* atau menguatkan kesan ketinggian. Untuk cahaya pada elemen dinding bisa dengan teknik *wall washing*. Kegunaannya menonjolkan obyek di dinding, memperjelas karakter fisik dinding sendiri (wujud, tekstur, warna dan semacamnya), dan menciptakan kesan “ruang”.

Enticing light

Selain konsep yang berbasis pada upaya menyajikan “pengalaman” melalui *ambience* ruang (enticing light), *shop lighting* diprediksi makin dalam merespons kebutuhan individual (Sjef Cornelissen, International Lighting Review 002: Shop). Seperti munculnya perhatian terhadap eksistensi figur individu dan interaksi antarmereka (*humanising light*), sampai peran makin dominan atas seluruh proses dan aktifitas dalam ruang detail (*light the process*).





Selanjutnya ada aplikasi structural lighting, down lighting, up lighting, wall washing yang berperan menciptakan citra elemen ruang, bahkan menggunakan tampilan elemen sebagai aksesoris ruang. Structural lighting menerapkan indirect lighting pada elemen struktural ekspos, seperti tangkai balok baja di suatu bangunan hi-tech. Cara ini mengutamakan fungsi komponen struktur sekaligus elemen arsitektur.

Down lighting umumnya berupa teknik pencahayaan 180° dari langit-langit yang baik untuk penenangan area sirkulasi. Sedang up lighting berupa pencahayaan mengarah ke bidang atas, untuk menonjolkan ceiling atau mengutamakan kesan ketinggian. Untuk cahaya pada elemen dinding bisa dengan teknik wall washing. Kegunaannya menonjolkan objek di dinding, memperjelas karakter fisik dinding sendiri (wujud, tekstur, warna dan semacamnya), dan menciptakan kesan "ruang".

Enticing light

Selain konsep yang berbasis pada upaya menyajikan "pengalaman" melalui ambience ruang (enticing light), shop lighting dibedakan dalam respons kebutuhan individual (Sjef Cornelissen, International Lighting Review 002: Shop). Seperti munculnya perhatian terhadap eksistensi figur individu dan interaksi antar mereka (humanising light), sampai peran makin dominan atas seluruh proses dan aktifitas dalam ruang detail (light the process).



Di masa depan, kenyamanan, mood dan interaksi pengunjung (khususnya di ruang retail) besar kontribusinya terhadap tren pencahayaan yang makin dinamis, mengkombinasikan beragam spesifikasi terintegrasi, fleksibel dengan sistem kontrol yang mudah. Bahkan melahirkan keberanian konsep *light as art* seperti gaya pencahayaan orkestra dan semacamnya.



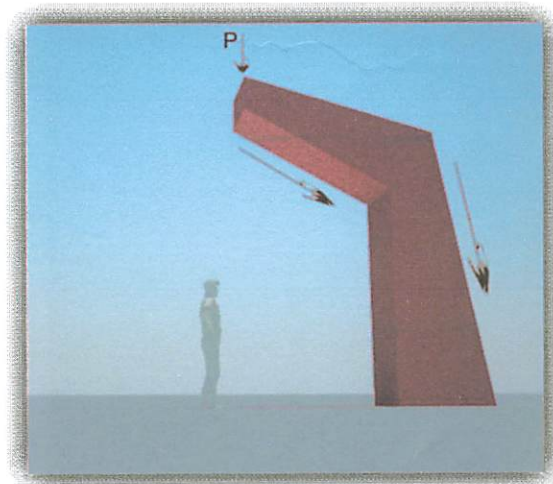
VI.6 ANALISA SISTEM STRUKTUR DAN UTILITAS

VI.6.1 Analisa Struktur

Untuk menentukan jenis struktur yang akan digunakan dalam bangunan Showroom Toyota ini perlu memperhatikan beberapa pertimbangan, antara lain :

- Dapat mendukung fungsi bangunan
- Fleksibel terhadap penataan ruang dan tuntutan fungsi ruang
- Mampu mengantisipasi gaya-gaya yang bekerja

Sistem struktur yang paling memungkinkan untuk menunjang berdirinya bangunan showroom ini adalah sistem struktur kartilever, mengingat bentukan bangunan ini berkonsepkan Arsitektur Dekonstruksi yang dianut oleh Zaha Hadid, dimana bangunan dengan konsep dan tema seperti demikian selalu memberikan kesan mengambang diatas tanah atau dengan kata lain gravitasi sama dengan nol. Sehingga dengan demikian, salah satu struktur yang cocok adalah struktur kartilever.



Sistem kartilever pada prinsip dasarnya dapat diumpamakan sebagai batang 1 tumpuan, dimana dari sanalah gaya dan beban dianalisa. Sistem kartilever biasa dipakai untuk mendapatkan lantai yang bebas kolom. Setiap pelat lantai berfungsi sebagai penahan beban itu sendiri, dan langsung menghantarkannya ke core, sehingga konsekuensi yang terjadi adalah struktur lantai harus menjadi lebih tebal daripada pelat lantai biasa.

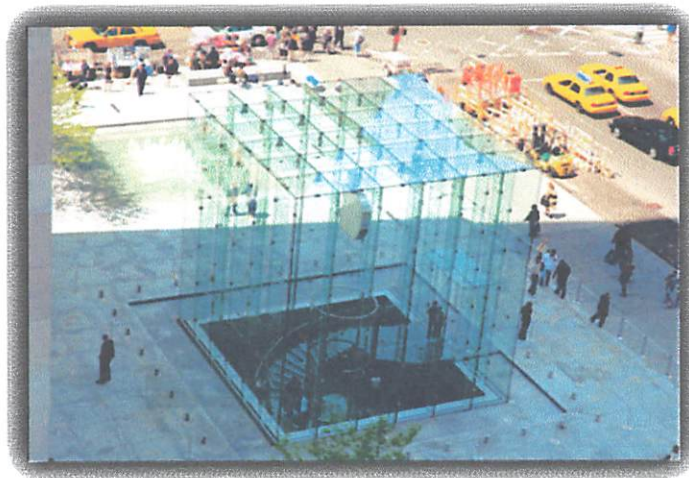


BAHAN STRUKTUR

Jenis bahan struktur yang sangat cocok dengan sistem struktur kartilever adalah kombinasi antara struktur baja dan struktur beton.

- Dipilihnya konstruksi baja dikarenakan pelaksanaannya cepat, secara konstruksi beratnya ringan (dibanding beton) dan tidak banyak menggunakan tenaga ahli.
- Dipilihnya konstruksi beton dikarenakan ketahanannya terhadap api bila terjadi kebakaran, sehingga konstruksi beton digunakan untuk fasilitas bengkel yang merupakan fasilitas paling rawan.

Selain baja dan beton, satu struktur yang sangat penting untuk mewujudkan sebuah bangunan Showroom yang memiliki fungsi utama untuk memamerkan atau memajang produk – produk andalan maupun produk terbaru dari TOYOTA maka diperlukan penerapan struktur Polycarbonate (kaca).



Polycarbonate lebih ringan daripada kaca biasa. Joining antara komponen struktur kaca ini biasanya adalah joining tanpa bracing, yang dapat dilakukan salah satunya dengan sistem spider fitting. Diatas ini contoh ekstrim paling terkenal memakai glass curtain tanpa frame.

Pada dasarnya, sistem spider itu “mengikat” kaca disetiap sudut-sudutnya. Bentuknya menjalar ke 4 arah agar bisa menyambungkan 4 kaca sekaligus. Untuk kaca yang lebih tinggi dan lebar, harus terdapat konektor

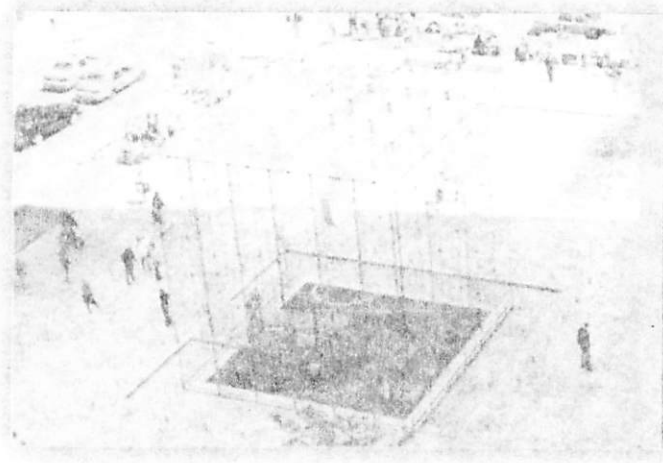


BAHAN STRUKTUR

Jenis bahan struktur yang sangat cocok dengan sistem struktur katiliver adalah kombinasi antara struktur baja dan struktur beton.

- Dipilihnya konstruksi baja dikarenakan pelaksanaannya cepat, secara konstruksi betanya ringan (dibanding beton) dan tidak banyak menggunakan tenaga ahli.
- Dipilihnya konstruksi beton dikarenakan ketahanannya terhadap api bisa terjadi kebakaran, sehingga konstruksi beton digunakan untuk fasilitas bengkel yang merupakan fasilitas paling rawan.

Selain baja dan beton, satu struktur yang sangat penting untuk mewujudkan sebuah bangunan Showroom yang memiliki fungsi utama untuk memamerkan atau memajang produk – produk adalah material produk terbaru dari TOYOTA maka diperlukan penerapan struktur Polycarbonate (kaca).

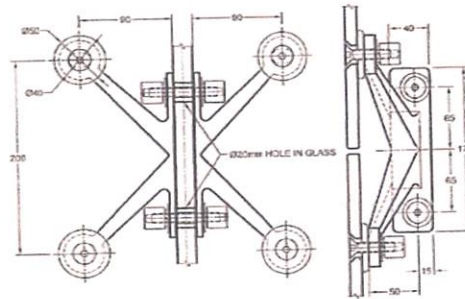
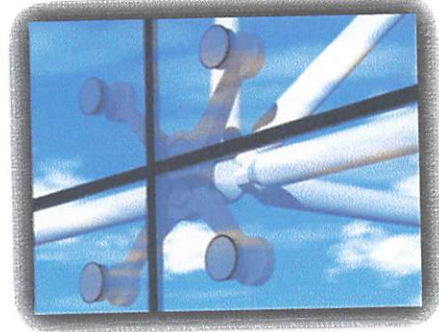


Polycarbonate lebih ringan daripada kaca biasa. Joining antara komponen struktur kaca ini biasanya adalah joining tanpa pracing, yang dapat dilakukan salah satunya dengan sistem spider fitting. Diatas ini contoh ekstim paling terkenal memakai glass curtain tanpa frame.

Pada dasarnya, sistem spider itu "mengikat" kaca disetiap sudut-sudutnya. Bentuknya menjalar ke 4 arah agar bisa menyambungkan 4 kaca sekaligus. Untuk kaca yang lebih tinggi dan lebar, harus terdapat konektor



disetiap sisi kacanya. Jadi, semua tergantung pada besar kecilnya kaca dan luasnya curtain.



Ruang yang menggunakan terlalu banyak kaca cenderung panas, akan tetapi hal ini dapat diatasi dengan membuat kaca double glassing (diantara kaca diberi gas argon), akan mengurangi panas dan lebih meredam suara.

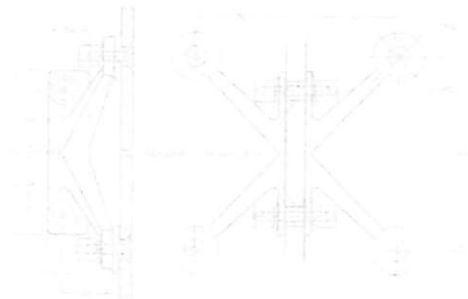
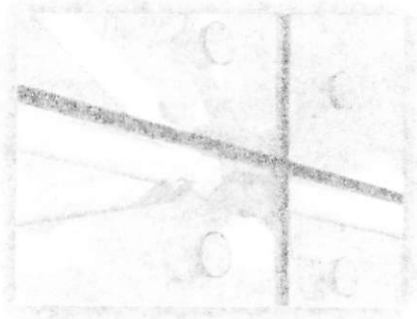
VI.6.2 Analisa Utulitas

- Penghawaan

Terdapat 2 konsep penghawaan yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami bertujuan untuk mengurangi beban penghawaan buatan. Untuk penghawaan buatan digunakan sistem pengkondisian udara/ AC. Sistem AC yang digunakan yaitu sistem sentral agar lebih memudahkan dalam pengontrolan. Untuk penghawaan alami dilakukan melalui ventilasi silang.



lunasnya curtain. disetiap sisi kacanya. Jadi, semua tergantung pada besar kecilnya kaca dan



Ruang yang menggunakan tehlu banyak kaca cenderung panas, akan tetapi hal ini dapat diatasi dengan membuat kaca double glassing (di antara kaca diberi gas argon), akan mengurangi panas dan lebih meredam suara.

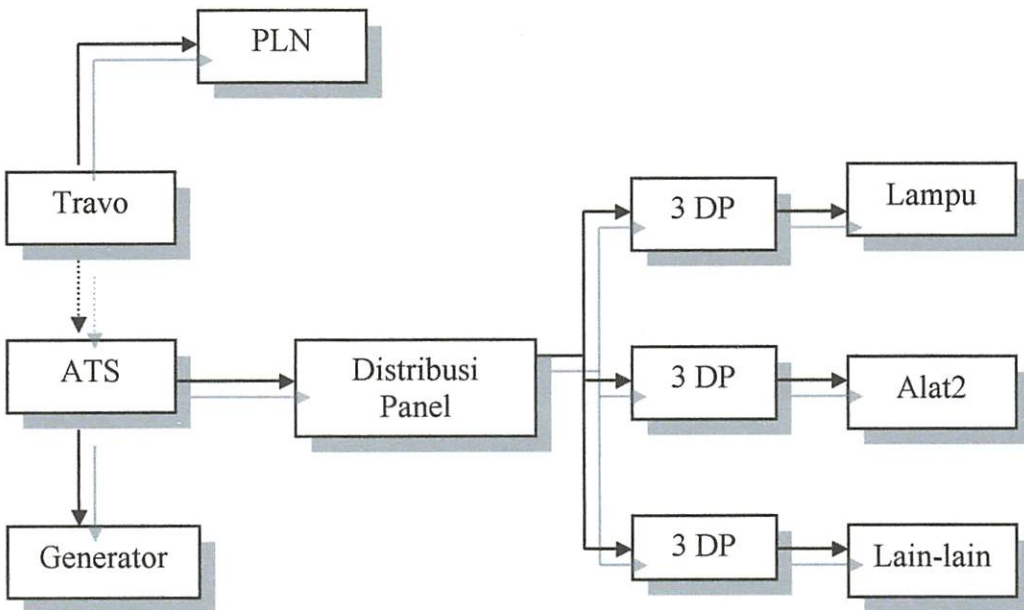
VI.2.3 Analisis Utilitas

• Penghawaan

Terdapat 2 konsep penghawaan yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami bertujuan untuk mengurangi beban penghawaan buatan. Untuk penghawaan buatan digunakan sistem pengkondisian udara AC. Sistem AC yang digunakan yaitu sistem sentral agar lebih memudahkan dalam pengontrolan. Untuk penghawaan alami dilakukan melalui ventilasi silang.

- Listrik

Kebutuhan listrik bersumber dari PLN. Secara umum kebutuhan daya listrik digunakan untuk memenuhi 3 hal dasar, yaitu penerangan (eksterior maupun interior), untuk peralatan bengkel dan pengkondisian udara/ AC.



- Penanganan Sampah

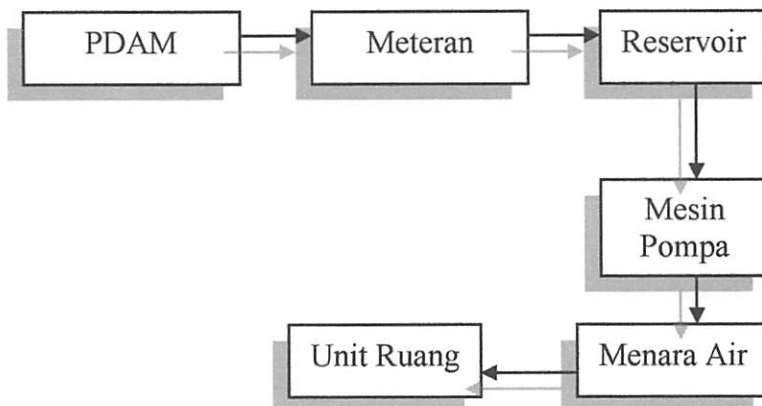
Perencanaan penanganan sampah dilakukan sebagai berikut :

- ✓ Pengumpulan sampah dilakukan dalam sejumlah bak/ tong sampah disetiap ruang, kemudian dibuang ke bak permanen/ kontainer untuk kemudian diangkut ketempat pengolahan terakhir.
- ✓ Pengangkutan sampah dalam sejumlah bak/ kontainer dilakukan dengan memakai truk sampah untuk dibawa ketempat pengolahan terakhir dengan memperhatikan bak permanen dan waktu pengambilannya agar tidak mengganggu lingkungan/ pandangan.

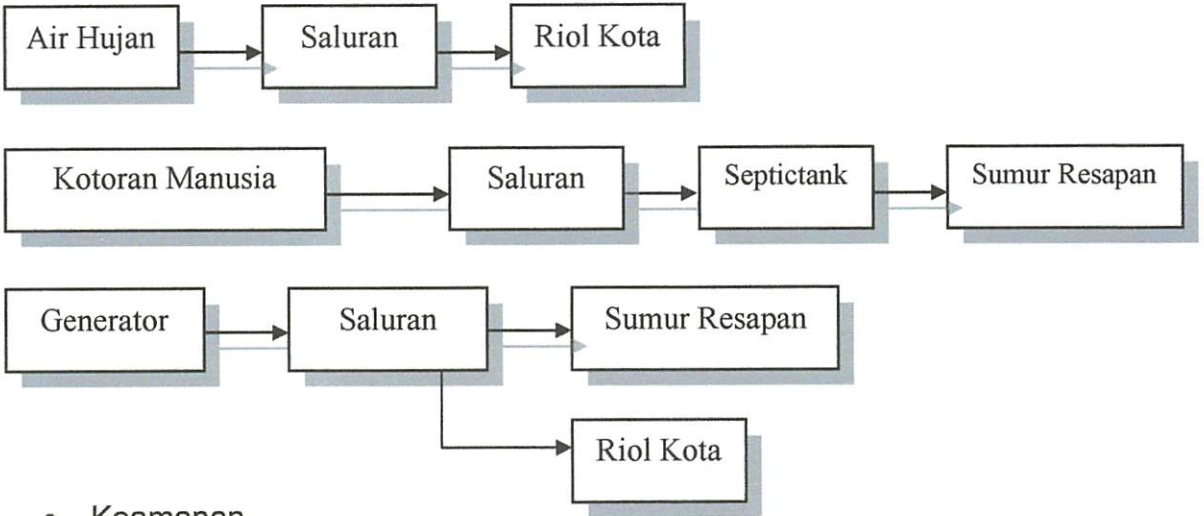
- Air Bersih

Perencanaan air bersih pada bangunan Showroom mobil ini didasarkan atas tuntutan dan pertimbangan sebagai berikut :

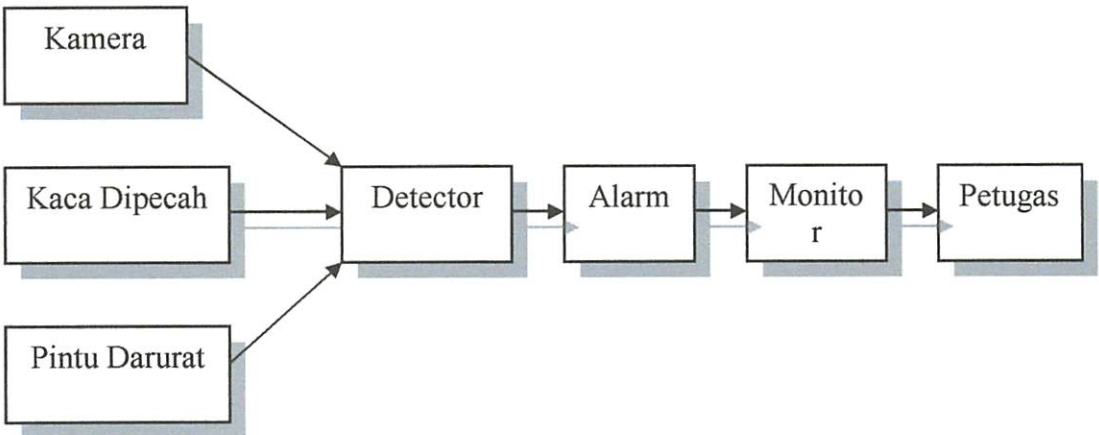
- ✓ Air bersih digunakan untuk air minum, mandi, cuci, pengglontoran, penyiraman taman dan pemadam kebakaran.
- ✓ Untuk air bersih bersumber dari PDAM dan air bawah tanah. Sumber air yang bersumber dari air bawah tanah merupakan sumber air utama untuk aktifitas dalam bangunan, sedangkan air PDAM digunakan sebagai sumber alternatif.
- ✓ Pemakai air bersih dalam bangunan tidak selalu sama besarnya sepanjang hari, sehingga diperlukan tendon air bersih dengan kapasitas yang cukup untuk memenuhi kebutuhan air bersih pada jam-jam puncak.



- Air Kotor



- Keamanan



BAB VII
KONSEP USULAN DESAIN

VII.1 VISUALISASI KONSEP DESAIN BANGUNAN

VII.1.1 Konsep Sketsa Ide Bentuk

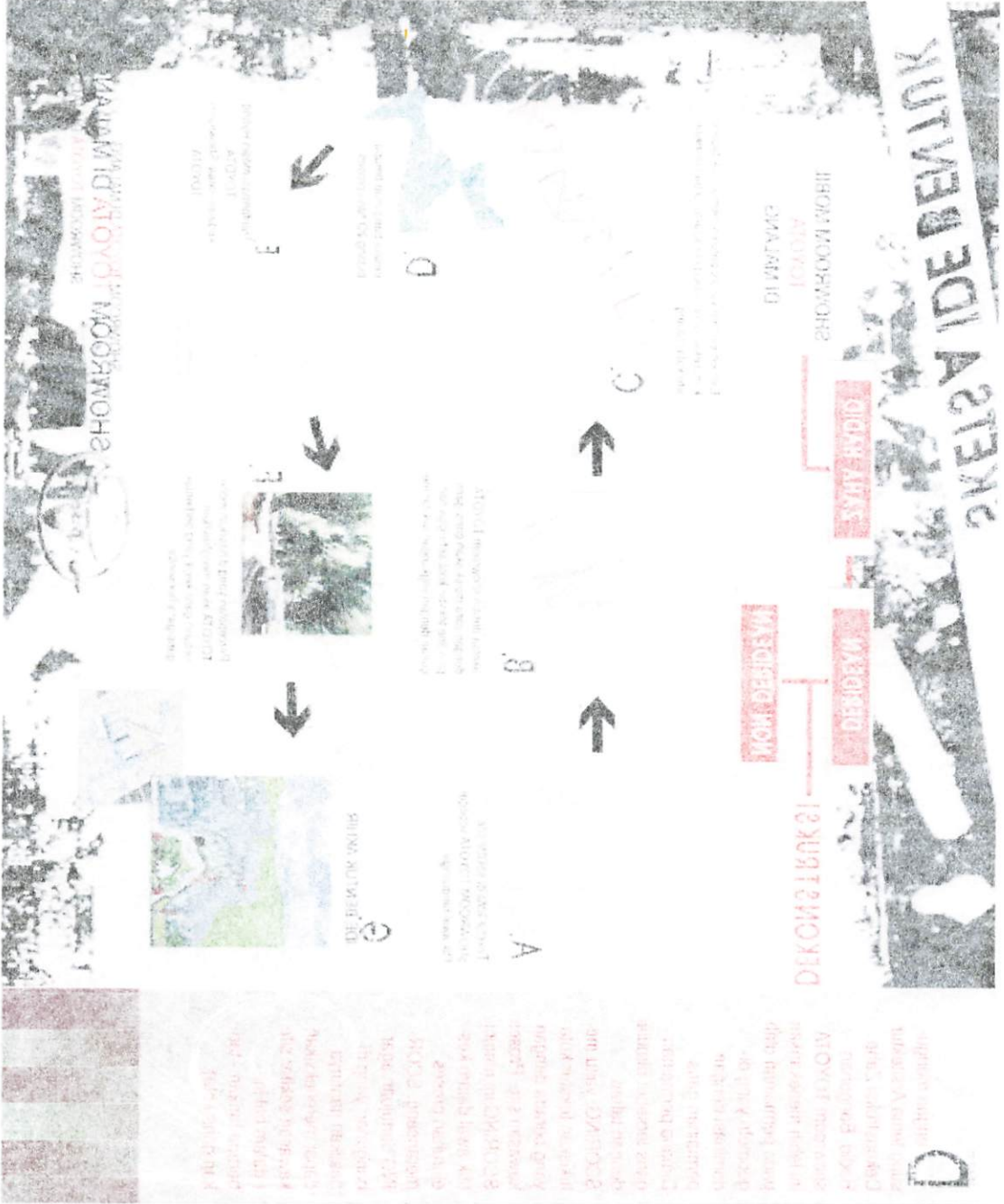


Dengan mengusung tema Arsitektur Dekonstruksi Zaha Hadid. Bangunan showroom TOYOTA ini lebih menekankan pada permainan olah geometri yang didominasi dengan permainan garis. Dimana permainan garis tersebut dimulai dengan tahap SCORING, yaitu melukiskan tekstur kota yang berada dengan kawasan site. Proses SCORING ini menjadi titik awal dalam keseluruhan proses merancang. SCORING bertujuan agar bangunan yang dihasilkan nantinya dapat merefleksikan kawasan sekitar site (dalam hal ini berupa tarikan - tarikan garis kota).

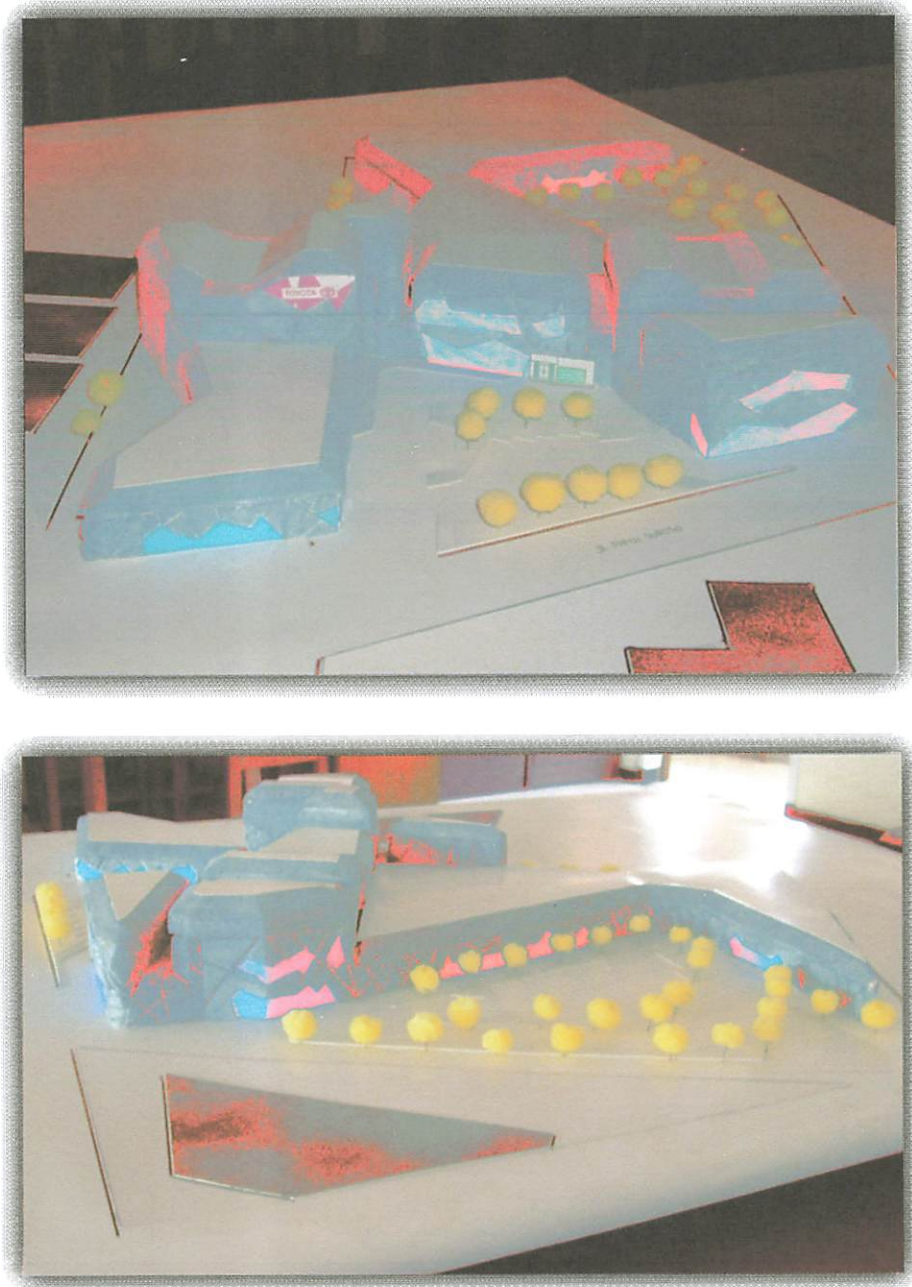


KONSEP USULAN DESAIN BAB VII

VII.1 VISUALISASI KONSEP DESAIN BANGUNAN VII.1.1 Konsep Sketsa Ide Bentuk

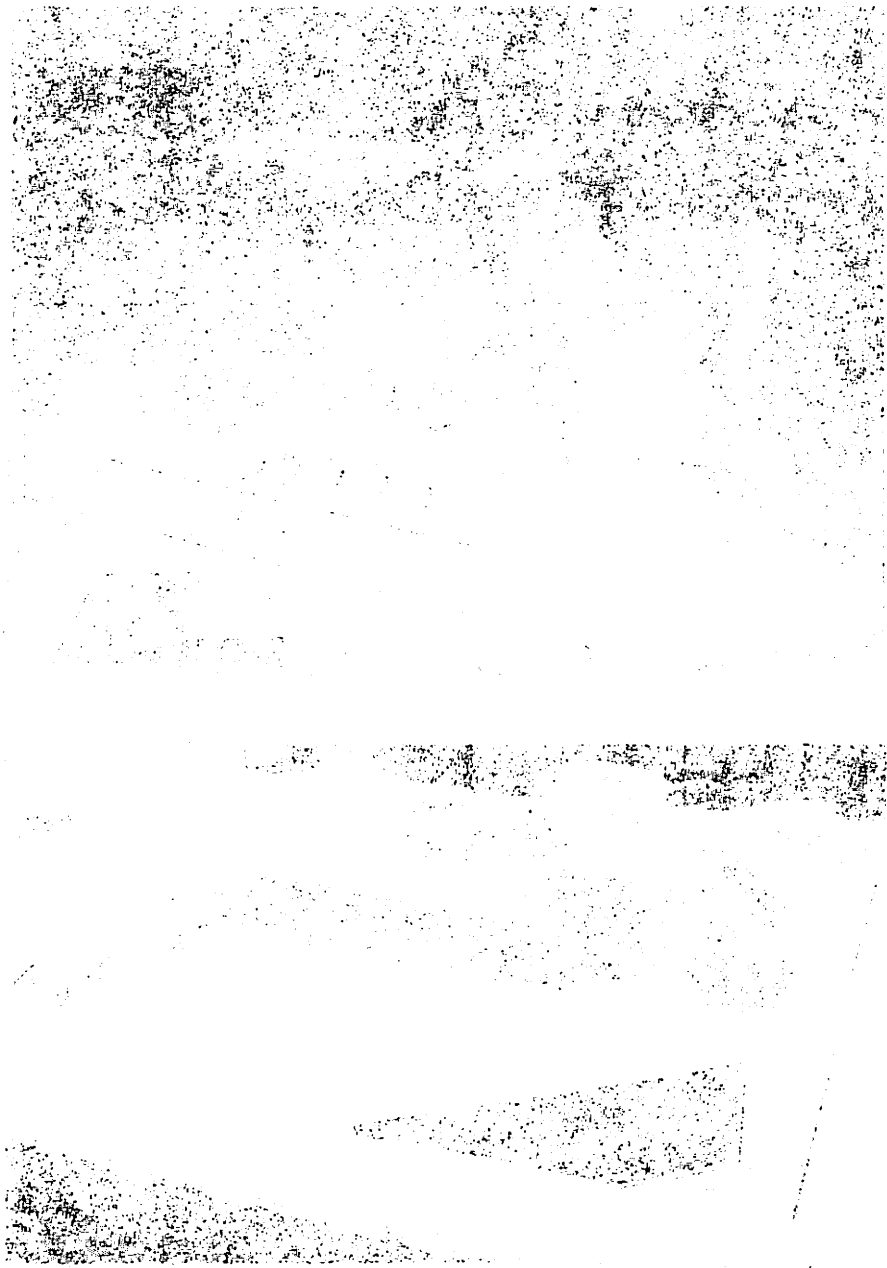


VII.1.2 DESIGN WITH MODEL



Gambar 37





UNIVERSITY OF CHICAGO

VII.1.3 VISUALISASI KONSEP BENTUK



Gambar 38



VII.2 KONSEP STRUKTUR

VII.2.1 Pendekatan

Dasar pertimbangan dalam menentukan sistem struktur pada perancangan sangat terkait konsep perancangan. Konsep yang saya gunakan mengacu pada tema Arsitektur Dekonstruksi Zaha Hadid. Dimana setiap perancangan arsitektur sangat anti terhadap gravitasi ($g = 0$), dimana bangunan seolah – olah melayang.

VII.2.2 Konsep Perancangan

Berdasarkan pertimbangan diatas, maka untuk menghadirkan sebuah perancangan dengan efek gravitasi = 0, dapat dicapai dengan menggunakan sistem struktur kartilever. Berikut dibawah ini sistem struktur terhadap perancangan.



Gambar 39

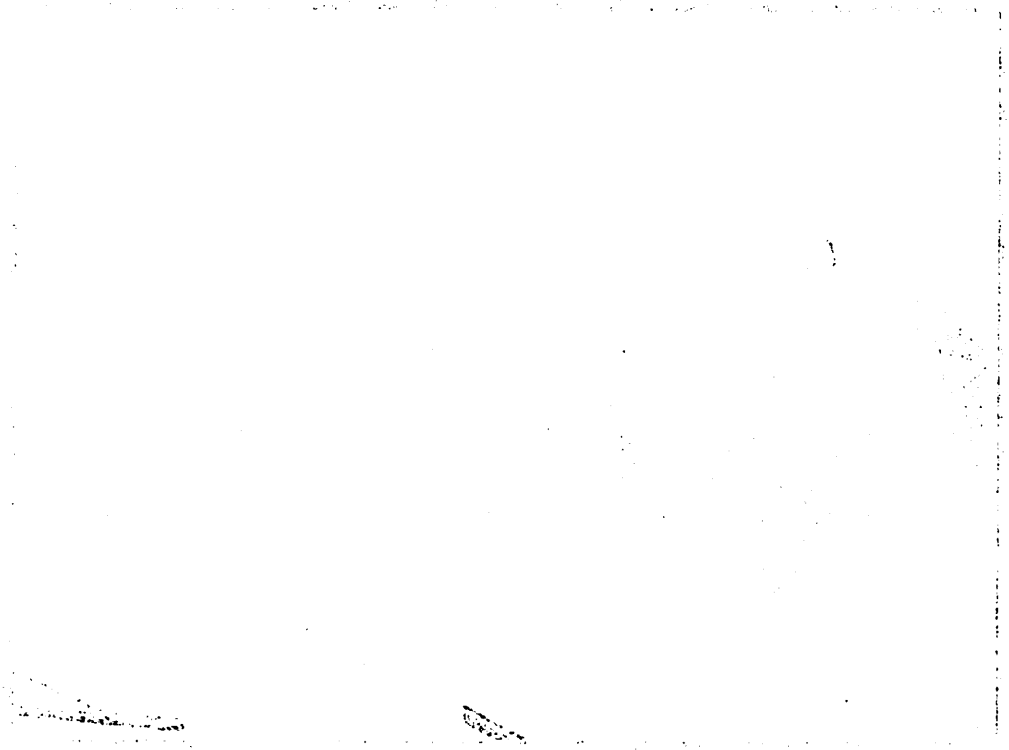
VII.2 KONSEP STRUKTUR

VII.2.1 Pendekatan

Dasar perbandingan dalam menentukan sistem struktur pada perancangan sangat terkait konsep perancangan. Konsep yang saya gunakan mengacu pada tema Arsitektur Dekonstruksi Zaha Hadid. Dimana setiap perancangan arsitektur sangat anti terhadap gravitasi ($g = 0$), dimana bangunan seolah – olah melayang.

VII.2.2 Konsep Perancangan

Berdasarkan perbandingan diatas, maka untuk menghadirkan sebuah perancangan dengan efek gravitasi = 0, dapat dicapai dengan menggunakan sistem struktur katiliever. Berikut dibawah ini sistem struktur terhadap perancangan.



Gambar 39

VII.3 KONSEP DISPLAY

VII.3.1 Pendekatan

Ditinjau dari wujud bangunan cenderung memiliki pola sirkulasi linear. Namun pada area masa yang memiliki efek super impose dapat diaplikasikan pola radial. Dengan begitu sistem display dapat diterapkan dua cara yaitu dengan cara radial maupun linear.

VII.3.2 Konsep Perancangan

Untuk display mobil desain dengan dua jenis yaitu jenis berputar dan display diam. Untuk display berputar diperuntukkan untuk mobil dengan tipe baru yang menjadi produk andalan TOYOTA. Sedangkan display diam digunakan pada jenis mobil dengan kategori lama.



Gambar 40

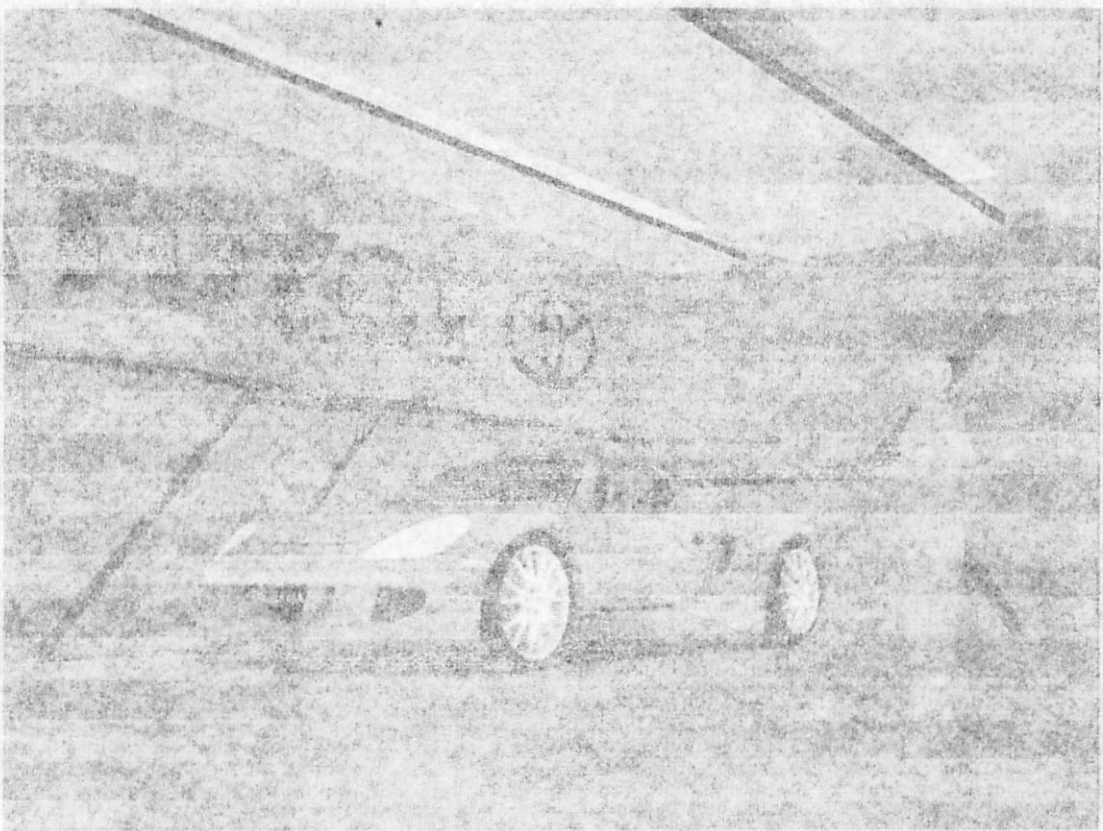
VII.3 KONSEP DISPLAY

VII.3.1 Pendekatan

Ditinjau dari wujud bangunan cenderung memiliki pola sirkulasi linear. Namun pada area masa yang memiliki efek super impose dapat diaplikasikan pola radial. Dengan begitu sistem display dapat diterapkan dua cara yaitu dengan cara radial maupun linear.

VII.3.2 Konsep Perancangan

Untuk display mobil desain dengan dua jenis yaitu jenis berputar dan display diam. Untuk display berputar diperlukan untuk mobil dengan tipe baru yang menjadi produk andalan TOYOTA. Sedangkan display diam digunakan pada jenis mobil dengan kategori lama.



Gambar 40



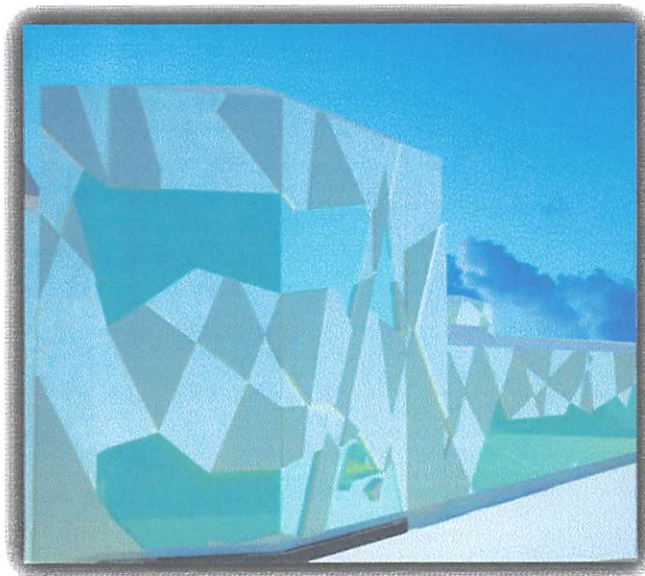
VII.4 KONSEP MATERIAL

VII.4.1 Pendekatan

Material yang digunakan pada showroom pada umumnya adalah material yang stylist, dan terkesan mewah namun mudah dan tidak memerlukan biaya banyak dalam perawatan dan pemeliharannya. Dominasi material kaca adalah satu hal yang pasti ada pada setiap bangunan showroom. Namun, pada konteks perancangan ini kesemuanya akan dikaitkan pada standarisasi showroom TOYOTA yang memiliki beberapa ketentuan tersendiri mengenai penggunaan material.

VII.4.2 Konsep Perancangan

Berdasarkan pertimbangan diatas, berikut ini konsep aplikasi material pada perancangan eksterior showroom. Disamping ini material eksterior yang digunakan adalah panel aluminium. Diantara dinding dan panel aluminium di beri metal furing yang berfungsi tidak hanya sebagai penopang modul tiap panelnya tetapi juga mampu mereduksi kalor yang masuk kedalam ruangan.



Gambar 41



VII.4 KONSEP MATERIAL

VII.4.1 Pendekatan

Material yang digunakan pada showroom pada umumnya adalah material yang stylish, dan terkesan mewah namun mudah dan tidak memerlukan biaya banyak dalam perawatan dan pemeliharaannya. Dominasi material kaca adalah salah satu hal yang pasti ada pada setiap bangunan showroom. Namun, pada konteks perancangan ini kesemuanya akan dikaitkan pada standarisasi showroom TOYOTA yang memiliki beberapa ketentuan tersendiri mengenai penggunaan material.

VII.4.2 Konsep Perancangan

Berdasarkan pertimbangan diatas, berikut ini konsep aplikasi material pada perancangan eksterior showroom. Disinggung ini material eksterior yang digunakan adalah panel aluminium. Diantara dinding dan panel aluminium di beri metal fining yang berfungsi tidak hanya sebagai penopang modul tiap panelnya tetapi juga mampu mereduksi kalor yang masuk kedalam ruangan.



Gambar 4.1



Untuk material kaca yang akan diaplikasikan adalah kaca film bening yang biasa diterapkan pada mobil. Konsep pemasangannya tanpa sambungan dengan bantuan spider fitting. Saat ini penggunaan kaca film mobil pada bangunan sudah banyak diterapkan. Keunggulan dari kaca ini mampu mereduksi panas matahari hingga 70 %.



DAFTAR PUSTAKA

- *Gatra*, Sabtu 16 Juni 2001.
- *Jawa Pos*, Rabu 26 September 2001.
- *Surya*, Kamis 24 Januari 2002.
- *Jawa Pos*, Kamis, 18 Desember 2008.
- *Petra Cristian University Library*.
- [www.proyeksi.com/kajian design/mengenal arsitektur dekonstruksi.html](http://www.proyeksi.com/kajian_design/mengenal_arsitektur_dekonstruksi.html)
- Poerwardarminta, W.J.S. **Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi II.** Jakarta: Balai Pustaka, 1996.
- Jonh M. Echols, Hassan Sady, **Kamus Bahasa Inggris.** Jakarta: Balai Pustaka, 1996.
- C Papadakis, Dr Andreas. **Dekonstruktion In Architecture.** London: Architectural Design. 1988.
- [www.proyeksi.com/kajian design/mengenal arsitektur dekonstruksi.htm](http://www.proyeksi.com/kajian_design/mengenal_arsitektur_dekonstruksi.htm)
- Wiryomartono, Bagoes. P. *Apresiasi Karya Rancang Bangun, Bandung* : Penerbit Institut Teknologi Bandung (ITB Press), 1998. Hll-4
- *First paragraph of a seven-page explanation in the Encyclopedia of Contemporary Literary Theory (Toronto : University of Toronto Press, 1993).*
- <http://architecture.about.com/library/blgloss-dekonstructivism.htm>
- Charles Jencks, 1980
- <http://puslit.petra.ac.id/research/research%20paper/architecture/dimensi/017-10i.htm>
- Susilo, G.A.1999. *Pemahaman Arsitektur Postmodernisme dan Dekonstruksi*, Karya Ilmiah. Jurusan Tehnik Arsitektur. Malang : Institut Teknologi Nasional.
- *Architect : Zaha Hadid << Pretty Larasti Blog*
- *Theories and manifestoes of contemporary architecture, zaha hadid*

