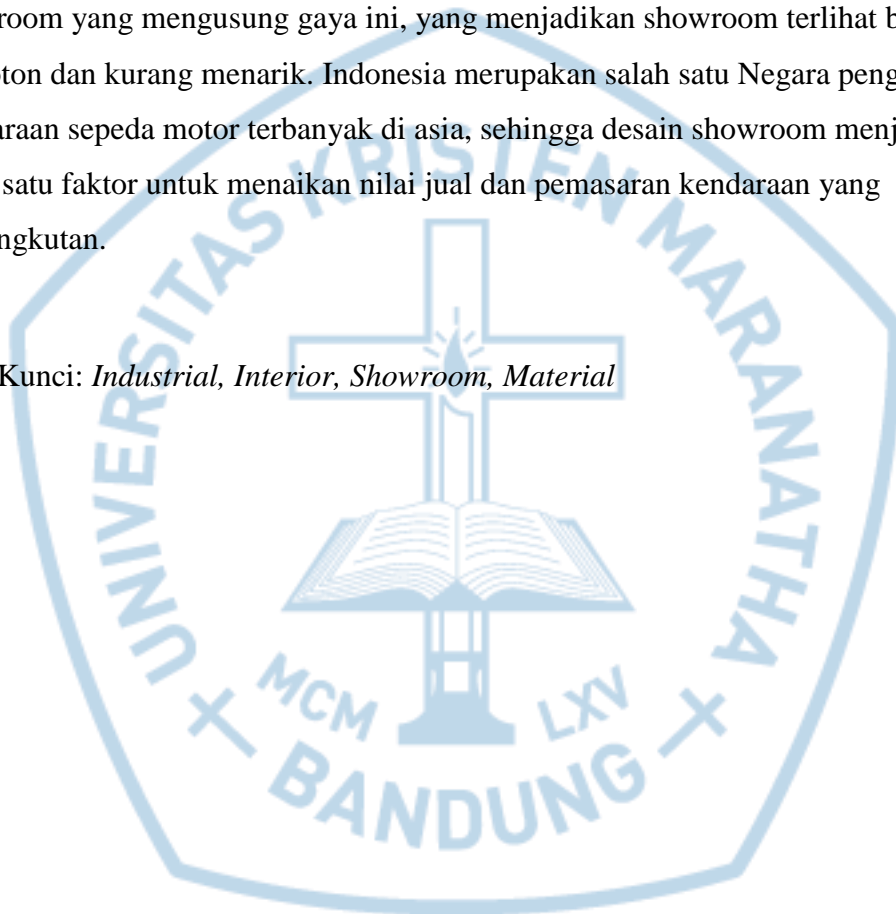


ABSTRAK

Saat ini perkembangan desain interior dengan gaya industrial di Indonesia terbilang cukup sering kita rasakan, dari mulai café, bar, showroom bahkan rumah tempat tinggal pun kini sudah banyak yang mengusung gaya industrial, penggunaan material – material solid seperti kaca, beton, batu bata dan besi yang di ekspos dinilai menjadi tren yang wajib diikuti. Di Indonesia masih sedikit showroom yang mengusung gaya ini, yang menjadikan showroom terlihat begitu monoton dan kurang menarik. Indonesia merupakan salah satu Negara pengguna kendaraan sepeda motor terbanyak di asia, sehingga desain showroom menjadi salah satu faktor untuk menaikkan nilai jual dan pemasaran kendaraan yang bersangkutan.

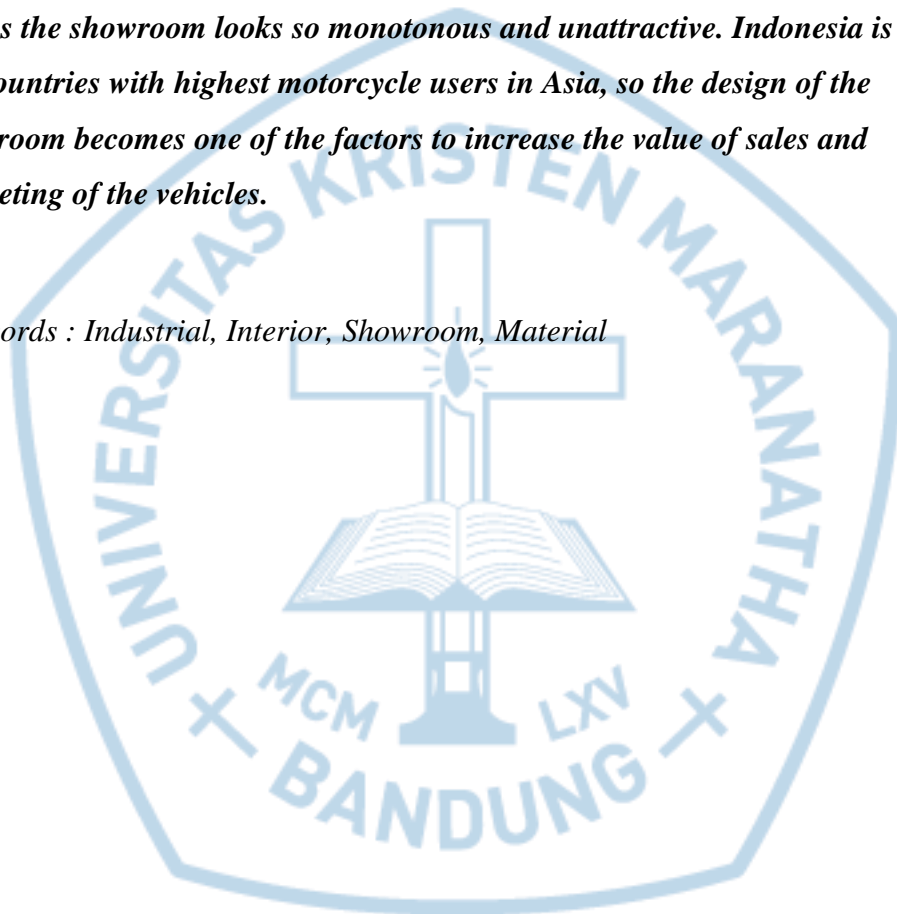
Kata Kunci: *Industrial, Interior, Showroom, Material*



ABSTRACT

Currently, the development of interior design in the style of industrial in Indonesia is quite often, from the café, bar, showroom even residential homes are now carries the style of industrial, the use of materials - solid material such as glass, concrete, brick and iron that exposure is considered to be a trend that must be followed. In Indonesia there is not a lot that carries this style, which makes the showroom looks so monotonous and unattractive. Indonesia is one of the countries with highest motorcycle users in Asia, so the design of the showroom becomes one of the factors to increase the value of sales and marketing of the vehicles.

Keywords : Industrial, Interior, Showroom, Material



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Ide & Gagasan Perancangan.....	4
1.4 Tujuan & Manfaat Perancangan.....	4
1.5 Ruang Lingkup Perancangan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II PERANCANGAN <i>SHOWROOM TRIUMPH MOTORCYCLE</i>	7
2.1 Definisi <i>Showroom</i>	7
2.1.1 Sistem Display Area Pamer.....	7
2.1.2 Material.....	9
2.1.3 Warna.....	9
2.1.4 Bentuk	9
2.1.5 <i>Lighting</i>	9
2.1.6 Kebutuhan Akan <i>Showroom</i> Sebagai Media Pemasaran.....	12
2.1.7 Pusat Modifikasi Kendaraan Roda Dua dan <i>Showroom</i>	12
2.1.8 Keamanan.....	12
2.2 <i>Triumph Motorcycle</i>	13
2.3 Standar Ergonomi <i>Showroom</i>	17
2.4 Museum.....	20
2.5 Penjelasan Konsep.....	22
2.6 Studi Banding.....	23
2.6.1 <i>Deus Ex Machina</i>	23
2.6.2 <i>Troupe Industry Jakarta</i>	25

BAB III PROGRAMING	27
3.1 Deskripsi Proyek.....	27
3.2 Analisa Site.....	27
3.2.1 Analisa Bangunan.....	27
3.2.2 Analisa Site Terhadap Lingkungan.....	30
3.3 Analisa <i>User</i> / Fungsi.....	31
3.3.1 Identifikasi <i>User</i>	32
3.3.2 Bagan Aktifitas Pengguna.....	32
3.4 Analisa Fungsi.....	35
3.4.1 Fungsi Proyek.....	35
3.4.2 Kegiatan.....	35
3.4.3 Tabel Kebutuhan Ruang.....	36
3.4.4 Jam Operasional.....	37
3.3.4.1 <i>Showroom</i> , Bengkel dan Galeri.....	37
3.3.4.2 <i>Workshop</i> , <i>café</i> dan bar.....	37
3.5 Konsep.....	37
3.5.1 Konsep Bentuk	37
3.5.2 Konsep Warna.....	38
3.5.3 konsep Material.....	39
3.5.4 Konsep Pencahayaan.....	39
3.5.5 Konsep Penghawaan.....	40
	43
BAB 4 PERANCANGAN <i>TRIUMPH MOTORCYCLE SHOWROOM</i>	
4.1 Konsep Perancangan.....	43
4.1.1 Penerapan Konsep dan Tema Perancangan.....	43
4.2 Perancangan.....	44
4.2.1 Tampak.....	44
4.2.2 <i>General Layout</i>	45
4.2.3 Perancangan Area Khusus.....	48
4.2.4 Prespektif	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53

5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
JURNAL.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Pie chart ages</i>	2
Gambar 1.2 <i>Pie chart domisili</i>	2
Gambar 1.3 <i>pie chart motorcycle brand</i>	3
Gambar 1.4 <i>Thruxton classic</i>	3
Gambar 1.5 <i>Bonneville</i>	4
Gambar 2.1 Gerakan kepala manusia dalam bidang horizontal dan vertikal	8
Gambar 2.2 Sistem keamanan	13
Gambar 2.3 <i>Bonneville</i>	14
Gambar 2.4 <i>Bonneville T 100</i>	15
Gambar 2.5 <i>Speed Triple ABS</i>	15
Gambar 2.6 <i>Tiger Explorer</i>	15
Gambar 2.7 <i>Rocker III Roadster</i>	15
Gambar 2.8 <i>Tiger 800 ABS</i>	16
Gambar 2.9 <i>Truxton Phantom</i>	16
Gambar 2.10 Ergonomi jarak pandang optimal	17
Gambar 2.11 Ergonomi hubungan display/visual	18
Gambar 2.12 Ergonomi barang yang digantung	19
Gambar 2.13 : Ergonomi sirkulasi orang yang optimal	20
Gambar 2.14 : <i>Display</i> motor deus ex machina	23
Gambar 2.15 : <i>Display</i> aksesoris dan <i>apparel</i> deus ex machina	24
Gambar 2.16 : <i>Display</i> motor deus ex machina	24
Gambar 2.17 : <i>Display</i> motor deus ex machina	24
Gambar 2.18 Troupe Industy Jakarta	25
Gambar 2.19 Troupe Industy Jakarta	25
Gambar 2.20 Troupe Industy Jakarta	26
Gambar 3.1 Tampak Bangunan Dari Jl.IR.H.Juanda	28
Gambar 3.2 Tampak Bangunan Dari Jl.Surya sumantri	29
Gambar 3.3 Akses Masuk Dari Jl. Surya Sumantri	29
Gambar 3.4 Tapak Lokasi Bangunan	30

Gambar 3.5 Tapak Lokasi Bangunan Terhadap Lingkungan.....	30
Gambar 3.6 bentuk an yang digunakan	38
Gambar 3.6 Warna yang digunakan	38
Gambar 3.7 Material yang digunakan	39
Gambar 3.8 Pencahayaan yang digunakan	40
Gambar 3.9 Penghawaan yang digunakan	41
Gambar 4.1 Tapak Lokasi Bangunan	44
Gambar 4.2 <i>1st Floor axonometric</i>	45
	45
Gambar 4.3 <i>Mezzanine axonometric</i>	
Gambar 4.4 <i>2nd Floor axonometric</i>	46
Gambar 4.5 <i>3rd Floor Axonometric</i>	47
Gambar 4.6 <i>Axonometric Special</i>	48
Gambar 4.7 RE Showroom	49
Gambar 4.8 Prespektif <i>Special Area</i>	49
	50
Gambar 4.9 <i>Showroom Honda BigWingbike</i>	
Gambar 4.10 <i>Lobby area</i>	50
Gambar 4.11 <i>Retail area</i>	51
Gambar 4.12 <i>Dealing area refereres</i>	51
Gambar 4.13 <i>Dealing area</i>	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel fungsi ruang	36
------------------------------------	----