BAB II
DESKRIPSI PROYEK

2.1 Data Umum

Kasus Proyek : Suzuki GPV, SUV Adventure & Education Center

Tema : Fun Adventure

Status Proyek : Fiktif

Pemilik Proyek : Swasta (Suzuki Automobile)

Sumber Dana : Swasta (Suzuki Automobile)

2.2 Pendekatan Pemilihan Tapak dan Lokasi

2.2.1 Kriteria Pemilihan Lokasi

Kota Bandung adalah kota di mana sering di kunjungi oleh wisatawan untuk dapat melepas penatnya dengan hiburan-hiburan yang ada, baik itu hiburan yang bersifat alami atau bernuansa alam ataupun hiburan yang bersifat modern dengan pendukung teknologi tinggi. Beberapa kriteria dalam pemilihan lokasi proyek ini adalah :

No.	Kriteria	Lokasi
1	Lampiran Perda Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Bandung	Kawasan pembangunan pengembangan kegiatan jasa profesional, jasa perdagangan, jasa pariwisata, dan jasa keuangan di SPK wilayah Bandung Timur, SPK Sadang Serang, dan sisi jalan arteri primer dan arteri sekunder sesuai dengan peruntukannya. Dapat dilihat pada tabel

		indikasi program Lampiran Perda RTRW Kota Bandung poin B.
2	Tinjauan Terhadap Struktur Kota	Berada di kawasan yang dekat dari pusat kota yang merupakan daerah jasa dan perumahan berkepadatan rendah.
3	Pencapaian	Dapat diakses mudah melalui segala penjuru kota baik itu dengan kendaraan angkutan umum maupun kendaraan pribadi.
4	Area Pelayanan	Lingkungan sekitar merupakan fungsi-fungsi yang dapat berkaitan dengan perencanaan pembangunan dengan saling mendukung antar fasilitas.

Sumber : Olah data pribadi

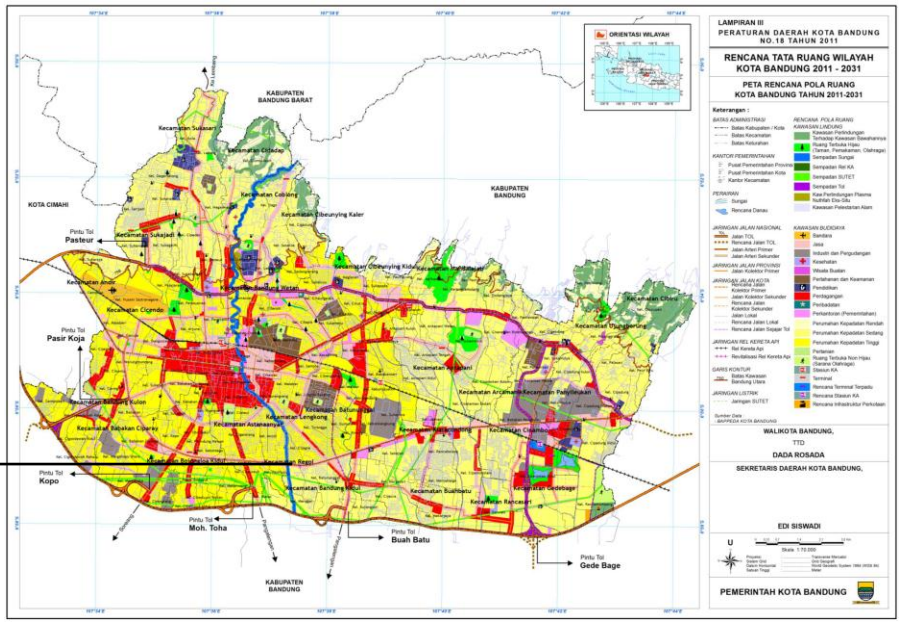
Tabel 2.1
Kriteria Pemilihan Lokasi

Berdasarkan kriteria pemilihan lokasi diatas, maka perlu diketahui juga beberapa peruntukan sesuai dengan lempiran perda Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Bandung yang telah tercantum dalam pemilihan pada wilayah perencanaan seperti pada table berikit ini :

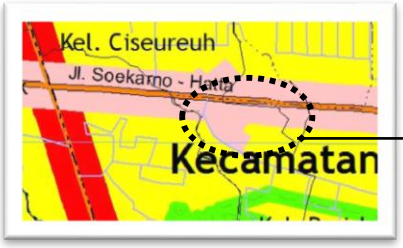
NO	PROGRAM UTAMA	INDIKASI PROGRAM	LOKASI	BESARAN (dalam jutaan Rp.)	TAHAP PELAKSANAAN									SUMBER DANA	PELAKSANA PROGRAM
					TAHAP I						TAHAP II	TAHAP III	TAHAP IV		
					2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017-2021	2022-2026	2027-2031		
		Peremajaan kawasan pada lingkungan yang menurun kualitas fisiknya	Kecamatan Sukasari, Sukajadi, Cicendo, Andir, Bandung Kulon, Bojong Loa Kidul, Regol, Babakan Ciparay, Bojong Loa Kaler, Astana Anyar, Lengkong, Sumur Bandung, Buah Batu, Batununggal, Kiara Condong, Antapani, dan Cibeunying Kidul	400.000										APBN, APBD Propinsi, APBD Kota, Swasta	BAPPEDA, Distarcip
		Pembatasan pembangunan pada kawasan perumahan kepadatan rendah di Kawasan Bandung Utara	Kawasan Bandung Utara	100.000										APBN, APBD Propinsi, APBD Kota, Swasta	BAPPEDA, Distarcip
b	Perwujudan kawasan perdagangan dan jasa	Rencana kawasan jasa pengembangan kegiatan jasa profesional, jasa perdagangan, jasa pariwisata, dan jasa keuangan ke wilayah Bandung Timur;	Kota Bandung	250.000										APBD Kota, Swasta	BAPPEDA, Distarcip
		pengembangan kegiatan jasa profesional, jasa perdagangan, jasa pariwisata, dan jasa keuangan di SPK wilayah Bandung Timur, SPK Sadang Serang, dan sisi jalan arteri primer dan arteri sekunder sesuai dengan peruntukannya; dan	Kota Bandung	250.000										APBD Kota, Swasta	BAPPEDA, Distarcip
		pembatasan konsentrasi perkantoran di wilayah Bandung Barat.	Kota Bandung	50.000										APBD Kota, Swasta	BAPPEDA, Distarcip

Sumber : Lampiran Perda Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung

Tabel 2.2
Lampiran Perda Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung



Gambar 2.1
Peta Rencana Pola Ruang kota Bandung Tahun 2011-2031



Keterangan :

: Wilayah Peruntukan Jasa

: Wilayah Peruntukan Perumahan

: Wilayah Peruntukan Perdagangan

Peruntukan wilayah sesuai dengan Lampiran Perda Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) pada peta di atas yaitu peruntukan untuk Jasa dan Perumahan dan pengambilan wilayah dominan berada pada wilayah jasa. Sesuai yang diharapkan bahwa pengembangan dalam perancangan mempunyai sasaran pada perencanaan tempat rekreasi dan pendidikan atau jasa.

2.2.2 Alternatif Lokasi Tapak

Dalam menentukan lokasi tapak ada beberapa hal yang dikaji untuk dapat memperoleh lokasi yang sesuai dengan kebutuhan dan peruntukannya. Di bawah ini terdapat tiga alternatif lokasi tapak yang berada di Jl. Soekarno – Hatta :

- Alternatif A

  Jl. Soekarno – Hatta



Gambar 2.2
Lokasi Tapak (Alternatif A)

Lahan yang dipilih sebagai alternatif A berada pada jalan Soekarno – Hatta dengan eksisting lahan kosong atau rumput liar.

Batas – batas site :

- Utara : Jl. Raya Soekarno – Hatta
- Selatan : Jl. Mengger Girang & Perumahan
- Timur : Showroom Astra Motor

- Barat : Gudang Indofood

- Alternatif B

Jl. Soekarno - Hatta



Gambar 2.3
Lokasi Tapak (Alternatif B)

Lahan yang dipilih sebagai alternatif B berada pada jalan Soekarno – Hatta Bandung Timur dengan eksisting lahan kosong atau rumput liar.

Batas – batas site :

- Utara : Perumahan
- Selatan : Jl. Soekarno - Hatta
- Timur : Lahan Kosong
- Barat : Pabrik (Bangunan Industri)

- Alternatif C

Jl. Soekarno – Hatta



Gambar 2.4
Lokasi Tapak (Alternatif C)

Lahan yang dipilih sebagai alternatif C berada pada jalan Soekarno – Hatta tepat di sebrang jalan antara tapak Alternatif A dengan eksisting sawah.

Batas – batas site :

- Utara : Perumahan
- Selatan : Jl. Soekarno - Hatta
- Timur : Garasi dan Gudang
- Barat : Lion Air Cargo

2.2.3 Pemilihan Lokasi Tapak

Pemilihan Lokasi Tapak dinilai berdasarkan beberapa faktor yang akan mendukung, tidak menganggu atau sangat efektif bila dibangun pada lokasi tertentu, sebagai berikut:

KRITERIA	LOKASI		
	ALTERNATIF A	ALTERNATIF B	ALTERNATIF C
Tingkatan Jalan	Arteri Primer (5)	Arteri Primer (5)	Arteri Primer (5)
Pencapaian ke Lokasi	Mudah diakses dengan kendaraan pribadi dan angkutan umum (5)	Mudah diakses dengan kendaraan pribadi dan angkutan umum (5)	Mudah diakses dengan kendaraan pribadi dan angkutan umum (5)
Jangkauan Terhadap Struktur Kota	Cukup jauh dari pusat kota (3)	Cukup jauh dari pusat kota (3)	Relatif jauh dari pusat kota (2)
Fungsi Pendukung sekitar Lokasi	Store/shop, Kantor, Dealer, Hotel, Perumahan, Pertokoan, Restaurant, Universitas, Sekolah SD/SMP/Yayasan/Peasntren. (4)	Store/shop, Kantor, Dealer, Hotel, Perumahan, Pertokoan, Restaurant, Universitas, Sekolah SD/SMP/Yayasan/Peasntren. (4)	Store/shop, Kantor,Dealer, Hotel, Perumahan, Pertokoan, Restaurant, Universitas, Sekolah SD/SMP/Yayasan/ Peasntren (5)
RUTRK (Rencana Umum Tata Ruang Kota)	Sesuai (5)	Sesuai (5)	Sesuai (5)

Fungsi Eksisting	Lahan Kosong (5)	Persawahan (3)	Lahan kosong Rumput Liar dan Sawah (4)
Kontur	Datar (5)	Datar (5)	Datar (5)
Pengenalan Entrance	Mudah dari segala arah di Jl. Soekarno-Hatta -Tidak jauh dari fasilitas jalan untuk putar arah (5)	Mudah dari segala arah di Jl. Soekarno-Hatta -Tidak jauh dari fasilitas jalan untuk putar arah (5)	- Mudah dari arah Gede Bage - Cukup jauh dalam pencapaian menuju jalan untuk putar arah dari arah Cileunyi (4)
View ke Bangunan	Bangunan dapat dilihat dari jalan Soekarno Hatta tetapi dari jalur Buah Batu menuju M. Toha kurang karena terhalang oleh Showroom Astra. (4)	Bangunan dapat dilihat dari jalan Soekarno Hatta tetapi dari jalur M. Toha menuju Buah Batu kurang karena terhalang oleh Bangunan Lion Air Cargo & SPBBE Soekarno-Hatta (4)	Bangunan dapat dilihat dari segala arah pada jalan Soekarno Hatta. (5)
Total Nilai	**41**	**39**	**40**
Peringkat	**1**	**3**	**2**

Sumber : Olah data pribadi

Tabel 2.3 Pemilihan Lokasi Tapak Sesuai Penilaian Kebutuhan

Keterangan :

5: Baik Sekali 4: Baik 3: Cukup 2: Kurang 1: Kurang sekali

2.2.4 Deskripsi Lokasi Sebagai Tapak Rancangan

Kasus Proyek : Suzuki GPV, SUV Adventure & Education Center

Sifat Proyek : Fiktif

Pemilik Proyek : Swasta

Lokasi Tapak : Jl. Soekarno – Hatta Kecamatan Regol

Luas Lahan : 43.000 m2 / 4,3 Ha

Kontur : Datar

KDB : 50%

KLB : 1,5

KDH : 25%

GSB : a) Jl. Soekarno – Hatta 12 m

b) jl. Mengger Girang 5 m

Eksisting Sekitar Site : Perumahan, gudang, *Showroom*, Garasi, *Lion Air Cargo*, Sawah, Bengkel, Universitas.

Potensi Lahan : a) Dekat dengan pusat Kota Bandung

b) Dekat dengan Jalan Tol

c) Dekat dengan Terminal Leuwi Panjang

d) Site dapat di akses mudah dengan menggunakan transportasi umum ataupun pribadi.

e) Mendapatkan View yang baik.

2.3 Tinjauan Suzuki GPV, SUV Adventure & Education Center

2.3.1 Arti Kata

Pengertian Proyek Suzuki GPV, SUV Adventure & Education Center dari arti kata adalah :

- Suzuki

  Suzuki adalah adalah perusahaan Jepang yang memproduksi kendaraan seperti mobil, ATV dan sepeda motor. Mereka memiliki tempat produksi yang terletak di lebih dari 23 negara. Pesaing utama mereka adalah Chevrolet, Ford, Honda, dan Toyota. Sementara partner mereka adalah Nissan,Mitsubishi, Mazda, dan Volkswagen. Pada awalnya, General Motors memiliki saham mayoritas di Suzuki. Kini Grup Volkswagen telah membeli 19,9% saham Suzuki. Pendiri Suzuki yaitu **Michio Suzuki** dilahirkan pada tahun 1887 di sebuah kota kecil bernama Hamamatsu sekitar 200 km dari Tokyo.

  Sumber : *http://id.wikipedia.org/wiki/Suzuki_Motor_Corporation* diakses Pada 22/7/2014 jam 4:27 AM

- GPV (*General Purpouse Vehicle*)

  (*General Purpose Vehicle*) adalah mobil yang ukurannya lebih kecil dibanding dengan mobil lainnya, mobil jenis ini nyaman dibawa kedalam track yang ekstrim dan pada jamannya GPV ini terkenal dengan mobil dengan empat roda penggerak atau disebut 4x4.

- SUV (*Sport Utlity Vehicle*)

  adalah jenis kendaraan penumpang yang digabungkan dengan kemampuan membawa barang dengan kelincahan truk pickup. Biasanya mobil yang digolongkan sebagai SUV dilengkapi dengan penggerak empat roda agar bisa digunakan pada medan *off-road*. Meskipun begitu, banyak mobil SUV di Indonesia tidak dilengkapi dengan penggerak empat roda karena kendaraan ini banyak diproduksi di Indonesia dengan gaya *city car*, selain itu penggunaan mobil dengan penggerak empat roda lebih memakan biaya lebih besar dibanding mobil 4x2.

- *Adventure*

  Adventure (Petualangan) adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan cara berani dan memberikan suatu pengalaman yang sulit, berbahaya, dan lain-lain.

- *Education*

  Education (Pengetahuan) adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan / edukasi baik langsung atau tidak langsung dalam penyampaiannya.

- Centre

  Arti dari kata Centre adalah sebuah pusat yang di tempatkan atau memfasilitas berbagai macam barang yang disediakan tetapi hanya dalam satu perkumpulan itu saja.

Dari penjelasan di atas mengenai judul proyek telah ditentukan fasilitas utama yang akan dirancang yaitu pada pengelolaan Museum dan Arena *Off-Road*

Park dengan tema *Fun Adventure*. Berikut ini adalah pengertian dari kedua fasilitas utama tersebut menurut *Wikipedia* :

- Museum

  Merupakan tempat atau wadah yang beri data-data (Dokumen) lampau dan tempat pameran benda-benda tua.

- Off-road Park

  Off road adalah istilah yang khusus untuk mengemudi kendaraan di jalan yang bukan beraspal, seperti pasir, kerikil, riverbeds, lumpur, salju, batu, alam dan daerah lainnya.

2.3.2 Pengertian Suzuki GPV, SUV Adventure & Education Centre

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Suzuki GPV, SUV Adventure & Education Centre adalah sebuah wadah untuk menampung beberapa kegiatan dengan fasilitas yang disediakan untuk memberikan wawasan kepada masyarakat akan produk – produk Suzuki pada kendaraan roda empat dengan jenis yang diunggulkan oleh Suzuki yaitu GPV dan SUV yang dikemas dengan fasilitas Museum. Selain itu berbagai macam kegiatan untuk dapat memberikan daya tarik atau peralihan tempat dari alam bebas menuju tempat off-road buatan sehingga dapat menyuguhkan kepada masyarakat suatu permainan atau hiburan yang bisa dinikmati yang dapat dilakukan sebagai hiburan ataupun edukasi.

2.4 Sejarah Perkembangan Suzuki Pada Kendaraan Roda Empat

Ada beberapa perkembangan pada kendaraan roda empat yang di produksi oleh Suzuki dari masa ke masa dengan beberapa varian dari dorongan permintaan pasar yang cukup tinggi pada jenis GPV dan SUV. Tonggak – tonggak perkembangan Suzuki adalah seperti dibawah ini :

- **1968**



Gambar 2.5
Suzuki LJ 10

Suzuki mengembangkan utility vehicle 4x4 (di Indonesia lebih dikenal dengan Jip) sejak tahun 1968, serta mulai dipasarkan di pasar domestik Jepang pada tahun 1970 sebagai kendaraan ringan. Oleh adanya aturan tentang klasifikasi kendaraan berdasar ukuran luar kendaraan, maka produk pertama Suzuki LJ 10 dipasarkan dengan hanya 3 tempat duduk, sedangkan ban cadangan diletakkan di belakang tempat duduk penumpang depan. Produk pertama ini begitu sederhana, dengan pintu kanvas, digerakkan mesin dua silinder 360cc dua langkah, berpendingin udara. Jarak antara dua poros rodanya 1.930mm sedangkan berat keseluruhannyapun hanya 600 kg.

- **1974**



Gambar 2.6
Suzuki LJ 80

Pengembangan berlanjut dengan diproduksinya LJ80. Perubahan bentuk body sangat minimal, hanya dengan memperbesar spatbor depan dan belakang agar lebih tampak stylish. Ujung *bonnet* tetap sedikit tertekuk kebawah dengan *spring clips* seperti LJ sebelumnya, hanya dibuat sedikit lebih tinggi untuk memberi ruang yang lebih luas bagi perubahan yang paling essensial ”mesin baru”. Mesin empat silinder 800cc berpendingin air, empat langkah, menghasilkan tenaga 41bhp. LJ80 terjual laris di Australia ketika dipasarkan pada tahun 1978. Ketika LJ80 pertama kali di export ke Belanda pada tahun yang sama dan diikuti dengan sebagian Eropa, LJ80 benar-benar menciptakan sektor baru dalam pasar ”For fun 4x4 Recreational Vehicle”

- **1982**



Gambar 2.7
Suzuki SJ410

Hingga tahun 1982 Suzuki masih menikmati berkembangnya tingkat kesuksesan pasar domestik untuk jenis jip, walau masih ditopang hasil export SJ410, kendaraan 4x4 yang benar-benar baru pada waktu itu, baik dalam desain maupun gaya. Masih mewarisi ciri kendaraan *utility*, SJ410 telah banyak disempurnakan antara lain, walau masih memakai per daun tetapi telah diperlunak dengan damper gas pada suspensi *spring* bagian belakang. Mesinpun diperbarui dengan menggunakan mesin empat langkah 1.000 cc. Kombinasi antara ukuran bodi yang relatif kecil dengan mesin berdaya besar membuat SJ410 memperoleh julukan *Giant-killer off road.*

- **1984**



Gambar 2.8
Suzuki SJ413

SJ413 diluncurkan sebagai perbaikan model SJ dengan tetap mempertahankan ciri-ciri kendaraan ringan. Perbedaan paling signifikan adalah mesin empat silinder 1.300cc. Interior SJ413 telah dikembangkan dalam tingkat kenyamanan sejalan keinginan konsumen, termasuk gearbox dengan lima tingkat kecepatan. Pada tahun berikutnya Suzuki meluncurkan Samurai dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih tinggi untuk

keperluan export. Dengan berbagai fungsi untuk menyusuri jalanan kasar, Samurai segera diterima diseluruh dunia dengan berbagai keunikannya.



Gambar 2.9
Suzuki Samurai

1988



Gambar 2.10
Suzuki Vitara

Keluarga Suzuki 4x4 diperluas dengan diluncurkannya kendaraan 4x4 yang sama sekali baru, Suzuki Vitara tiga pintu. Dilengkapi mesin generasi terbaru 1.600cc berbahan aluminium yang ringan, Vitara segera memperoleh popularitas. Kenyamanan ditingkatkan dengan mengganti *leaf spring* dengan *coil spring*. Lima tingkat kecepatan, sistim

penggerak empat roda dan dua tingkat kecepatan transfer box terintegrasi dipadu dengan power steering, membuat Vitara tidak saja nyaman di jalanan tetapi juga mudah di operasikan di berbagai kondisi medan.

1990



Gambar 2.11
Suzuki Vitara 1990

Jajaran Vitara terus dikembangkan dan diperluas dengan diluncurkannya model 5 pintu. Dengan lebar yang sama, jarak poros roda diperpanjang hingga 2.480 mm. Beberapa model mulai dilengkapi dengan fuel injection, sehingga menghasilkan tenaga hingga 80bhp dan catalytic converter untuk meredam emisi gas buang. Selanjutnya mesin dengan 16 *valve multi point fuel injection* yang menghasilkan tenaga hingga 95bhp mulai diperkenalkan. Tersedianya versi transmisi otomatis dan pembenahan interior sehingga memberi kesan luas dan kapasitas lebih banyak, membantu meningkatkan penjualan Vitara.

1991



Gambar 2.12
Suzuki Vitara 1991 V6

Vitara 5 pintu yang paling bertenaga sejauh ini terwujud dengan diterapkannya mesin V6 2.000cc 24 valve 4 *camshaft*, menghasilkan tenaga sebesar 134bhp. Mengimbangi pengembangan kemampuan mesin, interior pun ditambah berbagai fitur dengan spesifikasi yang lebih tinggi seperti airbag ganda, *electric window*, *electric mirror* dan *central lock.*

1997



Gambar 2.13
Suzuki Vitara Villager 1.9 Turbo

Mesin turbo diesel yang diperkenalkan pada tahun 1996 diikuti dengan versi *intercooled* pada tahun berikutnya. Dengan penerapan intercooled ini tenaga mesin berhasil ditingkatkan sebesar 23%, serta menambah daya puntir sebesar 29%. Dengan tersedianya berbagai model, jajaran Vitara benar-benar lengkap. Chasis pendek, chasis panjang, 1.6 liter, 2.0 liter, bensin dan diesel, semua memberikan keleluasaan untuk penggunaan off road dan kenyamanan maksimal di jalanan.



Gambar 2.14
Suzuki Grand Vitara (kiri) Suzuki XL7 (Kanan)

Dalam kurun waktu 35 tahun, Suzuki telah mengembangkan dan membuat kendaraan 4x4 yang kini tersebar ke seluruh dunia serta menggambarkan dengan jelas keahlian merancang dan pengembangan berkelanjutan bagi kendaraan SUV yang unik. Model Grand Vitara 5 pintu XL-7 melanjutkan tradisi Suzuki dalam menciptakan standar kenyamanan dan kemewahan berkendara. Berbasis pada filosofi originalitas rancangan dan kekuatan, XL-7 secara nyata meciptakan perubahan gaya hidup dan pemenuhan keinginan konsumen dalam hal keragaman kenyamanan dalam berbagai situasi.

2.5 Program Kegiatan

2.5.1 Lingkup Perancangan

Suzuki GPV, SUV Adventure & Education Center di Bandung ini ditujukan untuk umum. Cakupan usia tidak ditetapkan kecuali untuk penggunaan fasilitas track off-road. Hal ini dikarenakan penerapan Museum pada perancangan ini adalah sebuah edukasi terhadap masyarakat untuk mengetahui keunggulan Suzuki. Sesuai dengan pemaparan di atas bahwa cakupan pada usia memang tidak ditetapkan pada area museum karena di dalamna ada sebuah fasilitas seperti simulator yang bertujuan untuk memberikan wawasan tersendiri, berbeda dengan kegiatan atau fasilitas track off-road yang ada di area luar museum karena track tersebut di desain dengan konsep yang memacu adrenalin. Jenis kendaraan ini hanya ditekankan yakni pada mobil terutama pada kendaraan GPV dan SUV. Disini spesifikasi dari tahun pembuatan mobil tidak dibatasi, disebabkan karena konsep dari museum itu sendiri menampilkan sejarah mobil terdahulu, namun juga selalu mencari informasi tentang jenis *Suzuki* keluaran terbaru.

2.5.2 Jenis Kegiatan

Jenis Kegiatan yang ada pada Suzuki GPV, SUV Adventure & Education ini adalah:

1. Kegiatan Museum Mobil Suzuki GPV dan SUV

Kegiatan ini menjadikan Suzuki GPV, SUV Adventure & Education Centre sebagai tempat untuk memberikan informasi otomotif di Indonesia khususnya dalam perkembangan merk mobil Suzuki itu sendiri, dengan menampilkan mobil – mobil yang berkembang di dunia Otomotif berdasarkan Time line (garis

waktu). Selain itu juga pada perancangan ini diberikan sesuatu yang berbeda dengan adanya sebuah tema Fun Adventure sehingga pergerakan di dalam museum diberikan lebih menyenangkan dan berkesan seperti petualang.

2. Kegiatan Pendidikan

Yang dimaksudkan dengan kegiatan ini yaitu menjadikan museum ini sebagai wadah dengan memberikan informasi teknologi dalam hal mesin mobil, body mobil, dan lain - lain berupa benda itu langsung ataupun berupa data literatur. sesuai dengan judul bahwa adanya suatu edukasi maka di dalam perancangan lebih banyak memberikan suatu ilmu dengan jasa pemberian dalam kegiatan belajar langsung yang bisa memberikan fasilitas dengan leluasa kepada masyarakat, misalnya adanya fasilitas simulator yang dapat memberikan pengalaman atau edukasi tersendiri bagi pengguna. Selain itu adanya fasilitas bagi siswa atau mekanik lain untuk dapat bekerja bersama pada fasilitas yang sudah di sediakan di luar Museum. Adapun kegiatanedukasi yang memberikan nilai edukasi bersama nilai hiburan atau rekreasi yaitu pada fasilitas track off-road yang berada di luar museum. Pemberian fasilitas ini bertujuan untuk memberikan edukasi seputar mengemudi, edukasi terhadap teknologi roda empat dan juga sebagai hiburan yang memacu adrenalin dengan nuansa alam buatan.

3. Kegiatan acara otomotif

Kegiatan ini berupa kegiatan yang berisikan acara otomotif khususnya dalam hal modifikasi mobil yang berguna untuk meningkatkan daya kreativitas masyarakat Bandung khusunya dan Indonesia umumnya. Selain itu juga adanya suatu kompetisi dari berbagai mekanik se-Jawa Barat yang dapat

memberikan motivasi dan penghargaan kepada semua mekanik Suzuki, selain Suzuki adapula kebutuhan ruang untuk kompetisi bagi Siswa SMK otomotif untuk memfasilitasi dalam ajang kegiatan untuk belajar juga memotivasi untuk bisa berprestasi.

4. Kegiatan Tambahan

Kegiatan ini ditujukan untuk para pengunjung yaitu berupa :

- Kegiatan kuliner yang akan dilayani dalam sebuah Restaurant/Café.
- Kegiatan hiburan yaitu berupa simulasi mobil untuk merasakan kecepatan, handling, percepatan dan perlambatan pada suatu mobil.
- Kegiatan berkendara dengan track yang menantang atau bisa di sebut Off-Road yang bernuansa alam.
- Kegiatan berkmumpul dengan fasilitas ruang terbuka untuk suatu komunitas tertentu seperti pada fasilitas camping ground dan kantor secretariat club.
- Kegiatan maintenance (bengkel, spare part, variasi)

2.5.3 Pengunjung

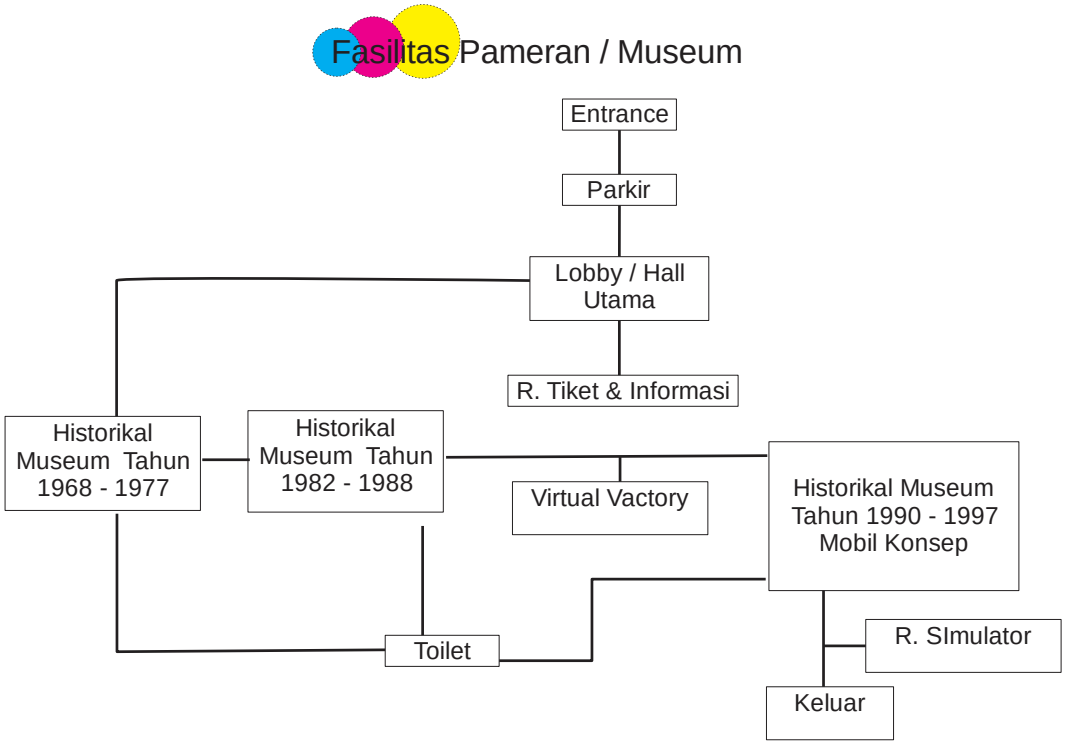
Adapun Pengunjung yang mengunjungi Suzuki GPV, SUV Adventure & Education Center ini adalah:

- Pengunjung Museum untuk melihat kendaraan unggulan Suzuki dari masa ke masa khususnya pada kendaraan jenis GPV dan SUV.
- Pengunjung yang bertujuan untuk mengikuti acara otomotif .
- Pengunjung yang bertujuan untuk mencari ilmu dalam bidang otomotif.
- Pengunjung yang bertujuan untuk maintenance.

- Pengunjung yang bertujuan untuk hiburan.
- Pengunjung yang bertujuan untuk mencari kebutuhan spare part atau asesoris lain untuk merk Suzuki.
- Pengunjung yang bertujuan untuk berkumpul.

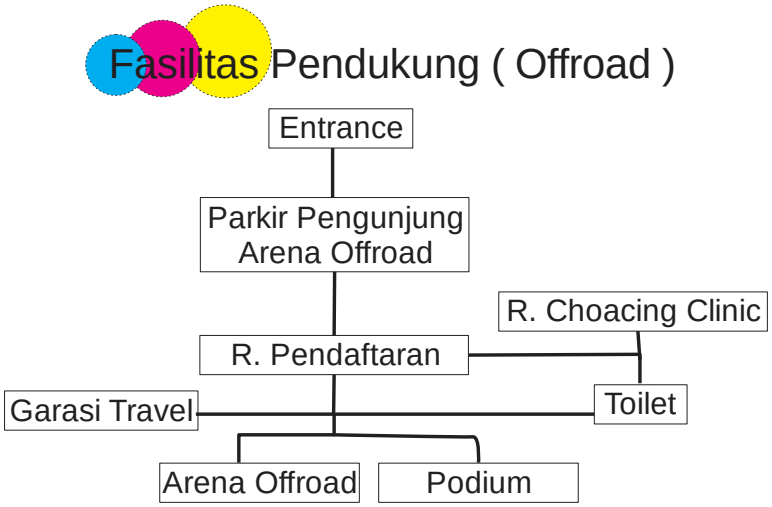
2.5.4 Alur Aktifitas Pengunjung

A. Pengunjung Museum



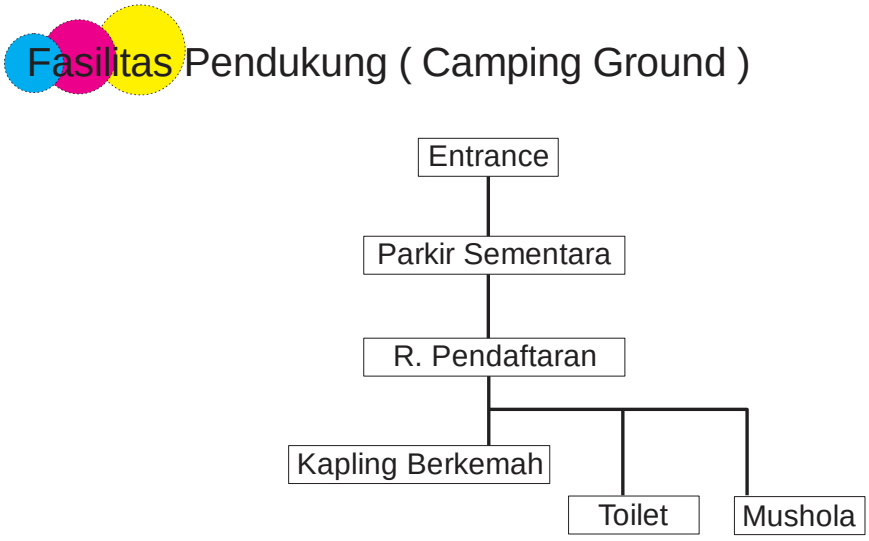
Gambar 2.15
Diagram Alur Sirkulasi Pengunjung Museum

B. Pengunjung Arena Off-road



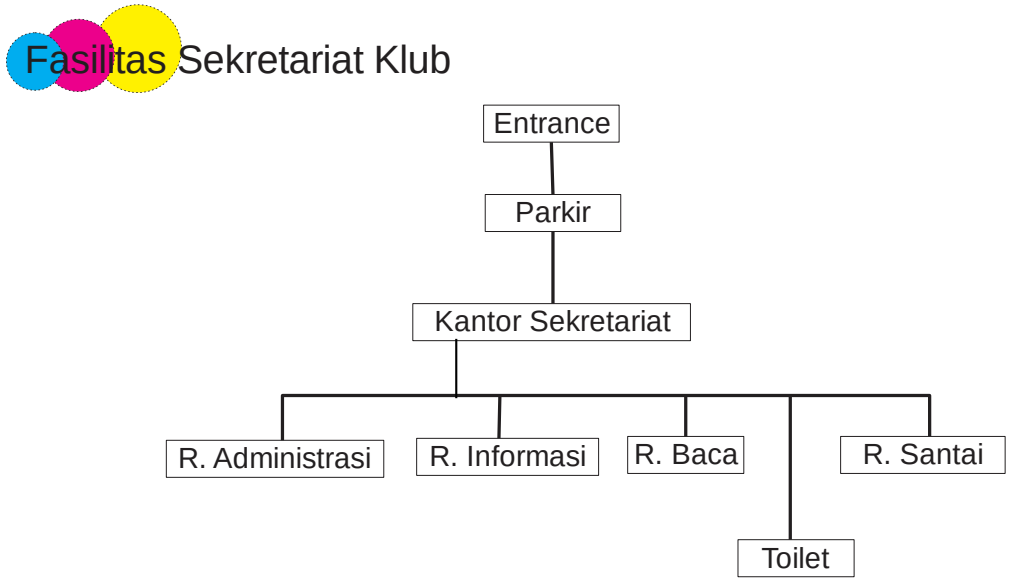
Gambar 2.16
Diagram Alur Sirkulasi Pengunjung Arena Off-road

C. Pengunjung Area *Camping Ground*



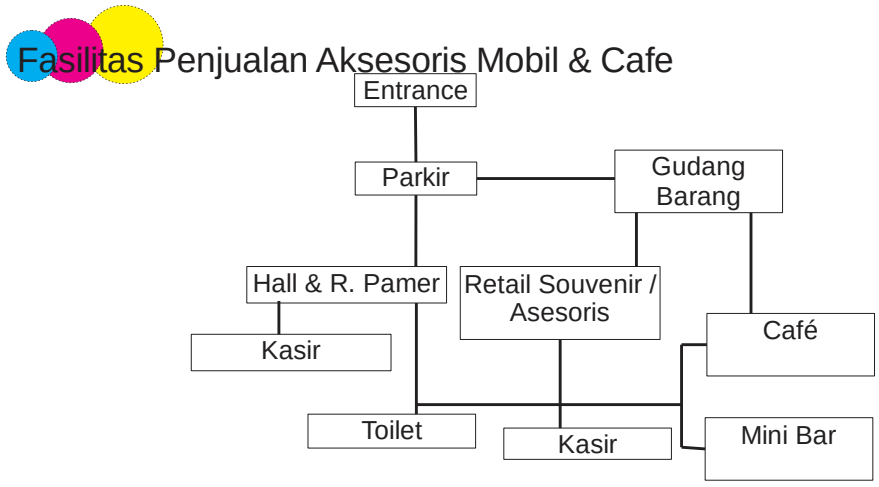
Gambar 2.17
Diagram Alur SIrkulasi Pengunjung *Camping Ground*

D. Area Sekretariat Klub Otomotif



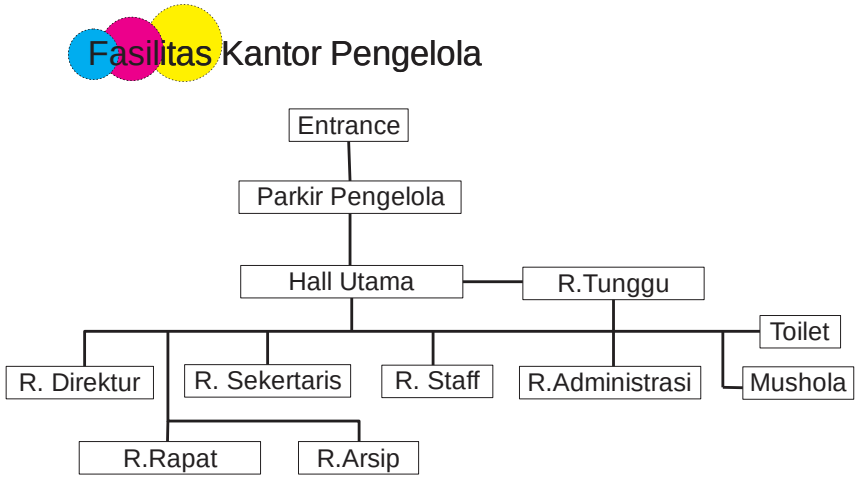
Gambar 2.18
Diagram Alur Sirkulasi Sekretariat Klub Otomotif

E. Area Penjualan Aksesoris Mobil & Café



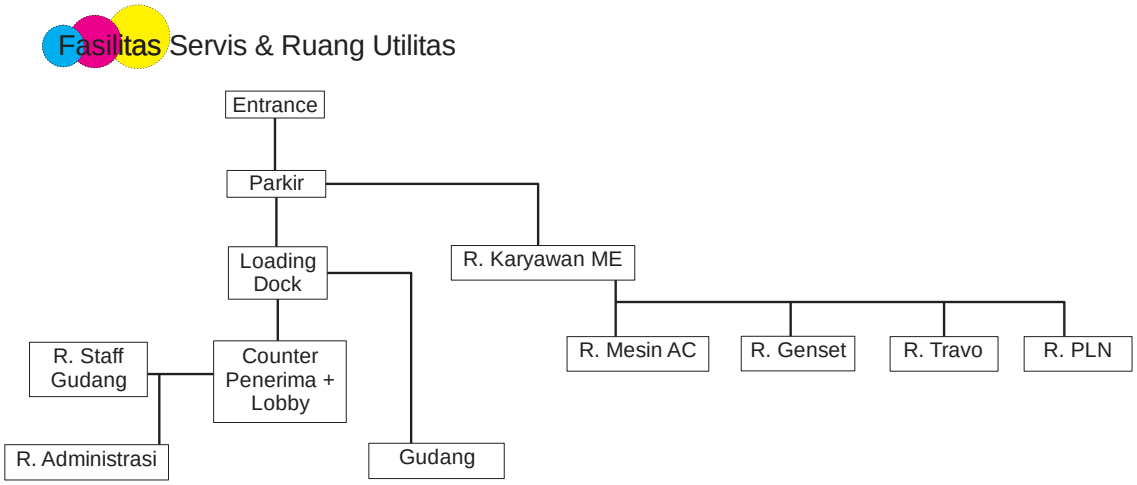
Gambar 2.19
Diagram Alur Sirkulasi Penjualan Aksesoris Mobil & Cafe

F. Pengelola



Gambar 2.20
Diagram Alur Sirkulasi Pengelola

G. Area Servis / Utilitas



Gambar 2.21
Diagram Alur Sirkulasi Area Servis

2.6 Fasilitas Kebutuhan Ruang

Fasilitas - fasilitas yang mendukung yang tersedia dalam bangunan, seperti :

a. Fasilitas Pelayanan Umum

b. Fasilitas Pameran

c. Fasilitas Sekretariat Klub

d. Fasilitas Store (assesoris mobil)

e. Fasilitas Kantor Pengelola

f. Fasilitas Pendukung Luar Bangunan

g.Fasilitas Area Service

2.6.1 Kebutuhan Ruang

➢ Fasilitas, nama dan elemen ruang

Pada rencana Suzuki Automobile & Education Center ini akan terdapat fasilitas-fasilitas seperti :

a. Fasilitas Pelayanan Umum

Area	Ruang	Kapasitas	Perhitungan Standar (m^2)	Sumber	Jumlah Ruang	Luas Total Ruang (m^2)
Entrance & Parkir	Pos keamanan	3 orang	2,70m^2	NAD	2	5,4 m^2
	Area Parkir Pengelola	30 motor 10 mobil	2,2m^2 x 30=66m^2 13,2m^2 x 10=132m^2	NAD	1	198 m^2
	Area Parkir Pengunjung	100 motor 80 mobil	2,2m^2 x 100=220m^2 13,2m^2 x 80=1056m^2	NAD	1	1420 m^2

		3 bus	48m² x 3=144 m²			
	Loading dock	3 truk muatan	42m² x 3=126 m²	NAD	1	126 m²
	Dropping Area (Drop Off)	1 mobil	13,2m²	NAD	1	13,2 m²
Lobby	Hall Utama/Lobby	500 orang	1,2 m² / orang	NAD	1	600 m²
	Informasi	4 orang	6m² / orang	NAD	1	24 m²
	ATM Center	2 orang	2,56/ruang x 2=5,12 m²	Asumsi	4	20,48 m²
	Toilet	10 orang	1,3 m²x 10 orang x 4 wastafel = 12,9	NAD	2	25,8 m²
Pendidikan dan Informasi	Ruang Choacing Clinic	100 orang 100 kursi+1 meja+1 panggung	0,72 m² x 100 orang = 72 m² +0,7 m² + 6 m²= 78,7 m²	NAD	1	78,7 m²
	Informasi	2 orang	3 m² / orang	NAD	1	6 m²
	Virtual Vactory	10 orang 10 kusrsi + 1 Layar	0,72 m² x 10 orang= 7,2m² + 7.5m²=14,7 m²	NAD	1	17,7 m²
	7D Simulasi Mobil	4 orang	0,81 m² x 4 orang = 3,24 m² + 5 m²=	NAD	2	8,24 m²
	Ruang Tunggu	10 orang	0,72m²x10 orang = 72m²	NAD	1	72 m²
	Toilet	4 orang	1,3 m²x4 orang=5,2 m²	NAD	1	5,2 m²
R. Makan & Minum (café)	Ruang Makan	50 orang 1 set meja & kursi (4 kursi)	2,4 m² x 13 = 31,2 m²	NAD	1	31,2m²
	Dapur Restoran	15	30%	NAD	1	9,4m²

	Ruang Kasir	Meja, kursi, dan komputer (2 orang)	2 (2.00 x 0.60)	NAD	1	2,88 m²
	Gudang		12 m²	NAD	1	12 m²
	Ruang istirahat karyawan	1 set meja kursi	2,13x0,91	NAD	1	1,94 m²
	Ruang ganti & Loker Laki-laki & perempuan	1 loker 2 kamar ganti	(0,50 x 2,50) + (1,50x1,50)	NAD	2	4,25 m²
	Ruang Cuci	Bak cuci, penyimpanan alat / barang	14 m²	NAD	1	14 m²
	Toilet	3 toilet pria 3 toilet wanita	(1,3 m² x 3 ruang) 2 + Ruang wastafel 12,9 m²	NAD	1	20,7 m²
				Jumlah		2720m²
				Sirkulasi 30%		816 m²
				Total		**3536 m²**

Tabel 2.4
Kebutuhan Ruang Fasilitas Pelayanan Umum

b. Fasilitas Pameran / Museum

Area	Ruang	Kapasitas	Standar (m²)	Sumber	Jumlah	Luas Total (m²)
Galeri	Historikal Museum Suzuki Tahun 1968-1977	20 mobil	30 m² / mobil	NAD	1	600 m²
	Historikal Museum Suzuki Tahun 1982-1988	10 mobil	30 m² / mobil	NAD	1	300 m²

	Historikal Museum Suzuki Tahun 1990-1997	10 mobil	30 m² / mobil	NAD	1	300 m²
	Galeri Mobil Modifikasi	7 mobil	30 m² / mobil	NAD	1	210m²
	Musium Miniatur Mobil Suzuki	100 miniatur mobil	0,045m² / miniatur x 100		1	4,5 m²
	Musium Mesin Suzuki	15 mesin + meja	0,81 m² / mesin = 1m² (+meja) x 15 =	Asumsi	1	15 m²
				Jumlah		1429,5 m²
				Sirkulasi 30%		428,85m²
				Total		**1858,35m²**

Tabel 2.5
Kebutuhan Ruang Bangunan Museum

c. Sekretariat Klub

Area	Ruang	Kapasitas	Standar (m²)	Sumber	Jumlah	Luas Total (m²)
Sekertariat Klub	Kantor Sekretariat	20	6,76 m²/org	NAD	1	135 m²
	R. Administrasi	4	6,76 m²/org	NAD	1	27 m²
	R. Informasi	2	6,76 m²/org	NAD	1	14 m²
	R. Rapat	8	1,5 m²/org	NAD	1	12 m²
	R. Admin	8	2,75 m²/org	NAD	1	22 m²
	R.Baca			Asumsi	1	36 m²
	R.Santai			Asumsi	1	9 m²
	R. Terbuka (R. Bersama)			Asumsi	1	400 m²
	Toilet P & W	4	1,5m²/org	NAD	4	24 m²
				Jumlah		661 m²
				Sirkulasi 30%		198 m²
				TOTAL		**877** m²

Tabel 2.6
Kebutuhan Ruang Bangunan Sekretariat Klub

d. Fasilitas Penjualan Aksesoris mobil

Area	Ruang	Kapasitas	Standar (m^2)	Sumber	Jumlah	Luas Total (m^2)
Ruang Belanja Asesoris Kendaraan	Retail Souvenir /Asesoris	20 Etalase +20 rak untuk barang pajangan	2,6 m^2 x 2,5 m^2 = 6,5 m^2	NAD	1	102 m^2
	Ruang Pamer Asesoris Camping Ground	100 orang + mobil + Tenda Camping Ground (5)	0,42 m^2/orang x 100 = 42 m^2 + 25m^2/kend (5) 129 m^2	Asumsi	1	129 m^2
	Kasir	Meja, kursi, dan komputer (2 orang)	2 (2.00 x 0.60)	NAD	1	2,88 m^2
	Gudang			Asumsi	1	64 m^2
	Toilet Pria & Wanita	6	1,5m^2/org	NAD	4	36 m^2
				Jumlah		333,9 m^2
				Sirkulasi 30%		100,17 m^2
				TOTAL		**434 m^2**

Tabel 2.7
Kebutuhan Ruang Bangunan Penjualan Aksesoris

e. Fasilitas Kantor Pengelola

Area	Ruang	Kapasitas	Standar (m^2)	Sumber	Jumlah	Luas Total (m^2)
Kantor Pengelola	Komisaris	1	18m^2/ org	NAD	1	18 m^2
	General Manager	1	18m^2/ org	NAD	1	18 m^2
	Sekretaris	1	12m^2/ org	NAD	1	12 m^2
	Staff Direksi	10	4 m^2/org	NAD	1	40 m^2
	Personalia	1	12m^2/org	NAD	1	12 m^2

	Staff Administrasi	2	4 m²/ org	NAD	1	8 m²
	Marketing	1	12m²/ org	NAD	1	12 m²
	Pemeliharaan	1	12m²/ org	NAD	1	12 m²
	R. Rapat	10	2 m²/org	NAD	1	20 m²
	R. Tunggu	5	2 m²/ org	NAD	1	10 m²
	Toilet	5	3 m²/ org	NAD	2	15 m²
				Jumlah		177 m²
				Sirkulasi 30%		53 m²
				TOTAL		**230** m²

Tabel 2.8
Kebutuhan Ruang Kantor Pengelola

f. Fasilitas Pendukung

Area	Ruang	Kapasitas	Standar (m²)	Sumber	Jumlah	Luas Total (m²)
Camping Ground	Camping	30 kavling untuk 1 mobil, 1 kavling untuk 10 mobil, 1 kapling 3 pohon Tembesi, 10 cemara & 10 Angsana	30 m²/mobil = 190 m²	NAD & Asumsi	5	1950 m²
	Mushola	10 orang	0,98 m²/ orang x 10 orang	NAD	1	9,8 m²
	Front Office Camping	10 orang, 1 ruang tamu, 1 set meja kursi	(0,42 m²x10) + 2,35 m² + 0,95 m²	NAD	1	7,5 m²
	Toilet	3 toilet pria 3 toilet wanita	1,3 m²/orang x 6	NAD	5	39 m²
Off Road	Mini Track	15 mobil		Asumsi 50mx50m	1	1600 m²

	Garasi Travel / rental Jip Car & rental Jip Camping Ground	15 mobil	12 m²/mobil x 15 = 187,5 m²	NAD	1	187,5 m²
	Ruang Pendaftaran	10 orang, 1 ruang tamu, 1 set meja kursi	(0,42 m²x10) + 2,35 m² + 0,95 m	NAD	1	7,5 m²
	Ruang Tunggu	20 orang, 25 kursi	0,50 m² x 25	NAD	1	12,5 m²
	Ruang Medis	Kotak medis, 5 orang, 1 kasur lipat, 2 kursi	0,50 + 0,54 m²(5) + 2 m² + 0,25 (2)	NAD	1	5,75 m²
				Jumlah		3819m²
				Sirkulasi 30%		1145,7
				TOTAL		**4.964,7 m²**

Tabel 2.9
Kebutuhan Ruang Fasilitas Pendukung

g. Fasilitas Servis / Utilitas

Area	Ruang	Kapasitas	Standar (m²)	Sumber	Jumlah	Luas Total (m²)
Area Servis	Ruang Genset	2	15 m²/ unit	Analisis	1	30 m²
	Ruang Trafo	2	15 m²/ unit	Analisis	1	30 m²
	R.Panel Penerangan	4	12 m²/ 3 lantai	Analisis	1	12 m²
	Reservoir bawah/ atas	2	10 m²	Analisis	2	20 m²
	Bengkel	5 mobil + R. Suku cadang	5 x 2.8 m2 + 16 m2	Analisis	1	30 m²
				Jumlah		122 m²
				Sirkulasi 20%		24,4 m²
				TOTAL		**146,4** m²

Tabel 2.10
Kebutuhan Ruang Area Servis

TOTAL LUASAN RUANG DALAM DAN RUANG LUAR

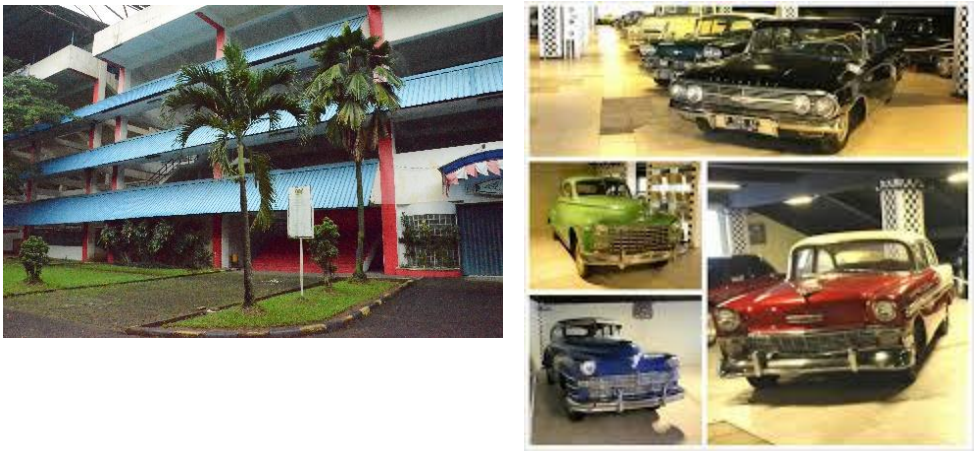
No.	Ruang	Luas Total (m^2)
a	Fasilitas Pelayanan Umum	**3.536 m^2**
b	Fasilitas Pameran	**1.858,35m^2**
c	Fasilitas Sekertariat Klub	**877** m^2
d	Fasilitas Store (Asesoris Mobil)	**434 m^2**
e	Fasilitas Kantor Pengelola	**230** m^2
f	Fasilitas Luar	**4.964,7 m^2**
g	Fasilitas Servis	**146,4** m^2
	LUAS TOTAL KEBUTUHAN RUANG	**12.050 m^2**

Tabel 2.11
Total Luas Ruang Dalam dan Luar

2.7 Studi Banding Proyek Suzuki GPV, SUV Adventure & Education Center

2.7.1 Museum Mobil Sentul

Merupakan Daya Tarik Wisata yang terletak dikawasan Sirkuit Sentul Kecamatan Babakan madang. Bagi penggemar mobil dan juga barang keramik antik dapat menyaksikan atau melihat mobil, motor dan barang keramik antik. Di museum ini terdapat mobil dan motor antik seperti mobil merek AUSTIN buatan Inggris tahun 1933 dan mobil yang pernah digunakan sang Proklamator Presiden RI pertama yaitu merek PACARD CUSTOM 2206 buatan Amerika tahun 1948 dan lain-lainnya.



Gambar 2.22
Eksterior & Interior Museum Sentul

Penempatan museum menyatu dengan podium sirkuit sentul. Peletakan fungsi bangunan pada bagian belakang podium terlihat tanpa ada tanda khusus atau desain khususdalam perancangan museum mobil tersebut.



Gambar 2.23
Eksterior Museum Sentul



Gambar 2.24
Interior Museum Sentul

Pada Museum ini meminimalkan penggunaan kursi sebagai tempat beristirahat agar pengunjung dapat terus bergerak dan melihat barang – barang yang telah dipamerkan.



Gambar 2.25
Layout Pada Ruang Pamer Museum Sentul

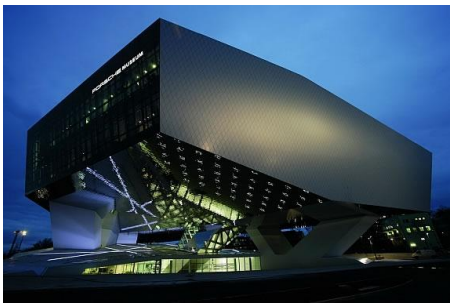
Penempatan layout kendaraan yang ditempatkan menyesuaikan keadaan lingkungan atau menyesuaikan ruang yang ada sehingga ada suatu kejenuhan dari pengunjung untuk dapat melihat ke dalam museum karena museum ini ditempatkan di bawah podium atau tribun dari sirkuit sentul. Selain itu penghawaan di dalam ruangan kurang begitu baik karena sirkulasi udara yang ada hanya terdapat di area masuk museum dan di dalamnya memakai *exhaust*.

Sumber : Survey Pribadi

2.7.2 Porsche Museum, Stuttgart

Museum Porsche adalah sebuah museum otomotif di distrik Zuffenhausen Stuttgart, Jerman.





Gambar 2.26
Bangunan Museum Porsche

Museum Porsche yang baru berdiri di persimpangan di luar Markas Zuffenhausen Porsche. Daerah tersebut mencakup 5.600 meter persegi. Banyak terdapat mobil langka dari berbagai model. Museum ini dirancang oleh arsitek Delugan Meissl. Konsep desain didasarkan pada model oleh HG Merz yang juga terlibat dalam pembangunan Museum Mercedes-Benz, yang memenangi suatu penghargaan desain.

Konstruksi

Museum Porsche dibuka pada 1976 di samping jalan dekat pabrik Porsche. Ini adalah museum yang relatif kecil dengan tempat parkir kecil. Museum Porsche adalah sebuah wadah yang berfokus kuat pada kendaraan-kendaraan yang dipamerkan. Semua tambahan arsitektur, media dan elemen tipografi dirancang agar tidak mengganggu dan melengkapi mobil.

Setelah Museum Mercedes-Benz baru dibuka di sebelah timur dari Stuttgart pada tahun 2006, Porsche terus maju dengan rencana untuk meningkatkan dan memperluas museum di distrik utara Zuffenhausen sebelah kantor perusahaan pusat.



Gambar 2.27
Interior Museum Porsche

Fasilitas

Untuk masuk ke Museum ini pengunjung di berikan Audio Guide yang man akan memandu pengunjung untuk melihat-lihat isi dalam pada Museum ini dengan memberikan data mobil-mobil ada pada Museum ini. Semua tingkatan lantai pada museum ini dapat diakses dengan mudah baik itu melalui ramp dan melalui lift.

Sumber : http://www.porsche.com/museum/en/ diakses pada selasa 22/7/2014