

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Tentang Sporty

Dalam kamus Bahasa Indonesia kata sporty memiliki arti pergerakan/mobilitas. Sporty merupakan sebuah tampilan yang mengutamakan aktifitas dan pergerakan yang aktif, dimana memiliki ciri-ciri dengan mengutamakan kedinamisan bentuk. Unsur garis tersebut dapat menimbulkan kesan gerak, dinamis dan juga menimbulkan kesan kuat pada ruang. Widyanto Hartono dalam situs *arsitektur.net* menyebutkan bahwa bentuk - bentuk geometri adalah sesuatu yang dinamis, dimana bentuk geometri memberi sebuah kebebasan untuk menggunakan ide di dalam merancang suatu karya arsitektur (*form*). Sedangkan dalam *banjarmasinpost.co.id* disebutkan bahwa dalam pemakaian atau penggunaan warna dalam tema sporty cenderung menggunakan warna-warna cerah. Sedangkan dalam *www.infogue.com* unsur warna sporty adalah warna putih, hitam dan biru dongker.

Dalam situs *www.workshop.com* keseimbangan yang terbentuk pada karakter sporty adalah keseimbangan asimetris dimana desain dengan prinsip asimetris nampak informal, modern, dinamis dan berani. Keseimbangan asimetris akan memberi kebebasan dalam berkarya. Sporty sendiri saat ini sudah menjadi bagian dari gaya hidup bagi sebagian kalangan yang memiliki jiwa muda, dimana kebebasan menjadi sesuatu yang utama.

2.2 Tinjauan Umum Terhadap Showroom

Showroom adalah suatu ruangan yang fungsinya untuk memamerkan barang atau produk dengan tujuan untuk dijual. Pada showroom, mobil produk yang dipamerkan adalah mobil-mobil yang menjadi andalan pabrikan mobil tersebut dalam meraih minat konsumen. Mobil yang didisplay pada ruang pameran hanya beberapa saja dan merupakan hasil produk yang sudah dimodifikasi.

Pada hakikatnya showroom mobil ini diperuntukan sebagai tempat khusus otomotif. Sesuai perkembangan jaman dan persaingan bisnis eksistensi showroom mobil sebagai tempat memamerkan mobil juga mengalami perkembangan fungsi. Showroom mobil tidak hanya sebagai tempat ajang pameran dan penjualan saja

melainkan juga sebagai pusat untuk kegiatan interaksi dan tukar menukar informasi atau kegiatan sosialisasi. Hingga kemudian pada perkembangan fungsinya, showroom mobil menjadi pangkal tolak dari setiap jengkal perkembangan teknologi otomobil.

Showroom mobil terdiri dari beberapa jenis, yaitu:

1. Showroom mobil Permanen

Yaitu showroom mobil yang digunakan untuk memamerkan kendaraan bermotor (mobil) untuk dijual kepada konsumen dan berada pada satu lokasi tertentu.

Untuk jenis showroom mobil permanen dapat dibedakan dalam dua kategori, yaitu:

a. Showroom mobil tunggal

Yaitu showroom mobil yang hanya memamerkan dan menjual produk dari satu merk perusahaan saja dan dijual dengan kondisi baru.

b. Showroom mobil khusus

Yaitu showroom mobil yang hanya memamerkan dan menjual mobil-mobil bekas atau mobil built up yang meliputi berbagai merk atau jenis kendaraan.

2. Showroom mobil non permanen/temporary

Yaitu showroom mobil yang lokasinya berdasar dalam satu event tertentu seperti pameran otomotif dan berupa stand-stand kecil dan hanya memamerkan satu unit kendaraan saja karena terbatasnya tempat stand pameran.

Showroom mobil baru yang menyelenggarakan sebuah pameran akan barang dagangannya dan mengiklankannya bagi semua pengatur bagian luar atau eksteriornya haruslah didesain dan didekorasi yang mampu menampilkan pada penerangan yang menyorot pada produk sehingga dapat menarik perhatian serta dapat mengenalkan bisnis ini secara cepat dan tepat sehingga mampu mengundang datangnya konsumen yang berpotensi.

Showroom mobil harus menonjolkan dan menampilkan barang yang dijual juga menampilkan fungsi dari dealer tersebut. Penampilan depan dari showroom harus didesain semenarik mungkin dan mudah dilihat oleh calon pembeli. Showroom ini tidak hanya menampilkan sebagai tempat bisnis tetapi juga menampilkan ciri khas (jati diri) dari showroom itu. (De Chiara, 1990: 693).

Beberapa ruang yang ada pada sebuah showroom antara lain adalah:

1. Lobby

Lobby merupakan suatu ruang yang terletak setelah *main entrance* yang berfungsi sebagai ruang tunggu, ruang tamu, ruang sirkulasi, komunikasi, ruang *service* serta berfungsi sebagai penghubung antara *entrance* dengan berbagai macam ruang lain yang ada. Lobby merupakan pusat penerimaan *customer* dan pusat informasi sehingga penataan area lobby harus terletak didepan, mudah dilihat, mudah diakses dari mana saja. Lobby diharuskan memiliki pencahayaan yang cukup terang, berkesan menyambut, dan mudah dalam perawatannya. Lobby harus berkesan luas dan lapang. Lobby harus memiliki lantai yang aman baik menunjang sirkulasi maupun untuk orang berdiri yang sedang membicarakan sesuatu atau berdiskusi.

Ruang santai haruslah dapat lebih mengakrabkan di antara penggunanya. Ruangan ini tidak hanya berupa suatu ruangan yang dibatasi dengan sebuah pintu, tetapi dapat hanya berupa bukaan yang dapat langsung menuju ke *lobby* dan merupakan salah satu bentuk sirkulasi. Penggunaan *lobby* ini harus selalu merasa nyaman. Pengaturan mebel harus dapat memberikan kesan privat. Sebaliknya *lobby* mendapatkan pencahayaan alami. Ruang santai harus dilengkapi tempat duduk yang nyaman untuk sedikitnya sepuluh hingga dua puluh. Lobby perlu menyediakan ruang di dinding atau lantai yang cukup untuk hiasan, papan buletin, tanda informasi, dan tentunya area sirkulasi (De Chiara, 1990: 819).

2. Kantor

Pada umumnya kantor terletak didekat aktifitas jual beli. Ruangan lain yang perlu ada yaitu ruang tunggu, toilet, ruang arsip, peralatan telpon yang ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan. Jika ada penambahan kulkas untuk tempat minum harus diletakkan diservice area. Ruang kerja staf harus ditengah lokasi untuk memudahkan aktifitas ruang kerja, dan ruang kerja tersebut sebaiknya dilengkapi dengan pendingin udara, dan penerangan yang baik supaya kerja pegawai lebih maksimal, juga disediakan tempat penyimpanan alat tulis dan brosur. (De Chiara, 1990: 695)

3. Counter

Area counter haruslah dapat langsung terlihat oleh pengunjung saat memasuki ruang showroom tersebut, dimana dekorasi, pencahayaan, dan penataan perabotannya ditata sedemikian rupa sehingga customer mempunyai kesan tersendiri dan mempunyai kesan bonafit dari showroom tersebut.

Dalam bangunan showroom terdapat beberapa elemen dimension, diantaranya:

1. Self service	6. Anticipation
2. Timemood	7. Attitude
3. Ruang Display	8. Valuation
4. Service	9. Condition
5. Chare	

Dari berbagai elemen diatas itu dapat mempengaruhi suasana showroom yang akan dikunjungi oleh tamu. Serta ada beberapa unsur yang penting didalam sebuah showroom yaitu:

1. Jarak antar perabot sangat penting untuk kenyamanan tamu serta privasi tamu.	5. Pencahayaan alami
2. Pencahayaan yang hangat	6. Elemen dekoratif
3. Penggunaan ruang	7. Pemilihan bahan
4. Dimensi perabot dapat mempengaruhi tamu agar betah terhadap suasananya	

4. Ruang rapat

Untuk mengatur strategi pemasaran apa yang dibutuhkan konsumen di diler, dibuat ruang rapat untuk membahas pelayanan yang membuat pelanggan senang.

(De Chiara, 1990: 694).

5. Ruang tunggu

Ruang tunggu ini seharusnya bisa mendukung aktifitas pelanggan untuk menunggu mobil mereka yang sedang dikerjakan. Kursi yang nyaman, meja, tele visi dan telpon umum. Beberapa diler memberikan ruang tunggu yang berada di area showroom. Ruang tunggu diletakkan terpisah (ruang tertutup) dari

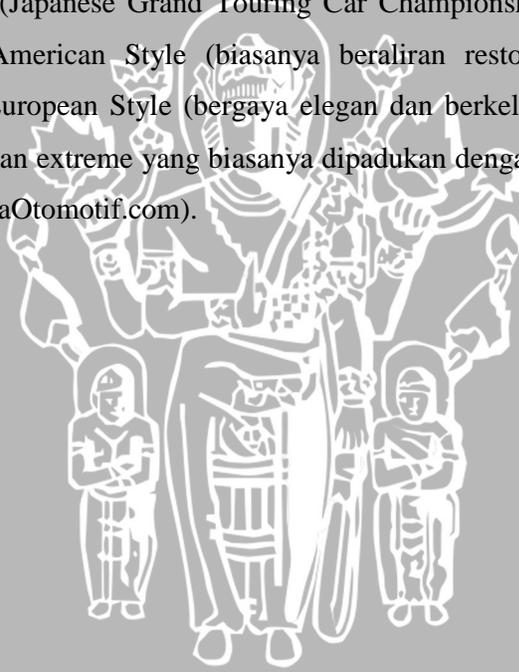
penerima tamu dan kasir tetapi akses jalan terlihat jelas dari pintu masuk. (De Chiara, 1990 : 697).

2.3 Tinjauan Umum Mobil Modifikasi dan Aksesoris

2.3.1 Mobil Modifikasi

Mobil modifikasi merupakan kendaraan bermotor beroda 4 yang sudah mengalami proses penggantian atau penambahan aksesoris yang merupakan ide atau angan dari para pemilik mobil. Proses ini merupakan bagian dari kreatifitas yang diangkat guna memperoleh kepuasan dari masing-masing individu.

Terdapat beberapa macam aliran dan trend dalam dunia modifikasi mobil diantaranya Japs Style yang cenderung mempunyai beberapa gaya seperti street look, touring ala JGTC-JDM (Japanese Grand Touring Car Championship-Japan Domestic Market), Drift Style, American Style (biasanya beraliran resto custom, hot rod, Californian Look dll), European Style (bergaya elegan dan berkelas) serta Australian Style (Lebih pada tampilan extreme yang biasanya dipadukan dengan unsur drag, street dan fashion). (www.PlazaOtomotif.com).





INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA
SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG
Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :
 • Ir Triandi Laksmiwati
 • Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.1 Contoh mobil modifikasi
 Sumber : www.photocarsonline.com
 (atas), www.bp0.blogspot.com (bawah)

2.3.2 Aksesoris Mobil

Aksesoris merupakan barang tambahan, alat ekstra barang yang berfungsi sebagai pelengkap/pemanis.

Menurut *plasaotomotif.com*, aksesoris mobil dibagi menjadi 2 macam:

1.Eksterior

Bagian mobil ini adalah bagian yang terlihat jelas pada perubahan modifikasi, yang menyebabkan bentuk mobil berubah dari aslinya, adapun bagian yang termasuk dalam eksterior mobil :

a. *Bodykit* : Modifikasi yang bertujuan untuk mengubah tampang orisinil mobil, sekarang tak lepas dari namanya bodykit, dimana menggunakan bahan serat kaca atau fiber. Bahan ini bahan yang rawan pecah atau rusak bila terjadi benturan. (www.plazaotomotif.com edisi 14 November 2006)

b. *Ban* : Ban pada sebuah kendaraan, adalah salah satu faktor yang sangat penting. Ban juga sangat rentan terhadap kondisi jalan yang tidak sesuai dengan karakter ban yang digunakan. Sementara kondisi dan situasi jalan di Indonesia memang masih sangat memperhatikan, tidak terkecuali dikota Malang. Banyaknya ruas-ruas jalan yang belum dibenahi membuat kita harus extra hati-hati dalam berkendara dijalan, karena dapat membuat usia pemakaian ban pada kendaraan tidak akan bertahan lama. Selain menghindari jalan-jalan yang kurang bagus, ban juga membutuhkan perawatan khusus agar bisa awet dan memaksimalkan fungsi dari karakter sebuah ban. (www.republikaonline.com edisi 8 April 2004)

c. *Velg* : Sebuah produk mobil baru lazimnya telah memiliki velg yang dibawa dari pabrikan otomotif. Namun, mengganti velg mobil tersebut dengan beragam desain merupakan tren yang paling sering dilakukan konsumen saat ini. Selain menjadikan tampilan mobil lebih bergaya, penggantian velg ini terbukti dapat menambah performa berkendara. Penggantian ini dikenal sebagai plus sizing. Namun, kalau misalnya velg standar berukuran 15 inci, maka pengantian velg masih dalam batas aman bila hanya bertambah besar satu (plus- *one*) sampai dua (plus- *two*) inchi. Ini pun harus disertai pengurangan ukuran ketinggian ban 5 sampai 10 persen dan penambahan lebar ban maksimal 10 sampai 15 milimeter. Ini untuk mencapai ukuran lingkaran roda yang tak jauh dengan ban standar. Ambil contoh velg standar berdiameter 15 inci dengan ketinggian ban 65 mm dan lebar 185 mm. Kalau ingin berganti dengan

velg 17 inci, maka pilih tinggi ban maksimal 50 mm dan lebar maksimal 205 mm. Sesuaikan penghitungan serupa untuk velg berukuran 16 inci. Bila nekad mengganti dengan ukuran velg 19 inci (*plus-four*), maka harus pilih ban tipis. Risikonya kenyamanan berkendara berkurang dan ukuran speedometer akan terganggu. Diperkirakan setiap mobil bergerak 30 km maka akan terdapat kelebihan ukuran gerak hingga 1 km. Pilih jenis velg yang paling tepat. Terkadang kalau sudah nafsu, maka penggantian velg bisa saja dilakukan asal suka model dan ukurannya. Ini jelas pertimbangan yang salah. Karena, pemilihan jenis velg yang tepat, selain mendapatkan gaya juga sama sekali tak mengganggu keselamatan berkendara. (www.republikaonline.com edisi 8 April 2004)

d. *Cutting stiker* : Sebagai pemanis pada eksterior mobil sehingga mobil yang ditunggangi lebih nampak *eye-catchingnya*.

e. Knalpot : Sistem pembuangan pembakaran atau exhaust, kerap kali menjadi perangkat kendaraan yang kurang diperhatikan para pemilik mobil. Biasanya, kalau knalpot sudah berbunyi keras akibat bocor, pemiliknya baru sibuk membetulkan atau mengganti dengan yang baru. Itu pun kebanyakan hanya bulatan knalpot, yang terletak diujung belakang mobil. Meski kelihatan sederhana, sebenarnya sistem pembuangan ini cukup kompleks. Teknologinya terdiri atas lima bagian penting, yaitu *manifold* (pipa saluran dari kepala silinder), *catalytic converter*, *muffler* (saringan), pipa dan *hangers* (gantungan sistem buangan). Bukan hanya sekadar menyalurkan hasil pembakaran belaka, tetapi memiliki fungsi lain menjaga kesehatan penduduk bumi ini. Itu adalah dua tugas utama yang diemban oleh knalpot. Adapun tugas lainnya adalah menghindarkan kabin dari buangan gas beracun dan meredam bunyi tekanan sisa pembakaran.

2. Interior

a. Audio : berikut merupakan produk audio yang merupakan komponen penting dalam sebuah audio mobil:

1) *Head unit* : merupakan komponen penting dari audio mobil, mulai dari pemotongan frekuensi, pengaturan level suara dan fase suara. Ibarat orang, *head unit* adalah kepalanya, sedangkan *amplifier* adalah jantungnya, *speaker* adalah mulutnya. Umumnya tegangan yang dikeluarkan *head unit* adalah 4 volt untuk memenuhi tuntutan *amplifier* yang berkualitas. Banyak keluaran *head unit* yang baru telah menggunakan

teknologi *touch screen*. Dan banyak juga sekarang *head unit* yang dilengkapi dengan televisi, sehingga kita bisa mendengarkan suara dari *head unit* sekaligus melihat gambar pada televisi di mobil tersebut. Jadi tidaklah salah, jika *head unit* dijuluki si kepala yang kian pintar tapi kian merunduk. (Audiomobil edisi Juni 2004)

2) *Amplifier* : Sebagai penguat untuk menjalankan speaker yang mendapatkan tenaga lebih besar. *Amplifier* dapat dibagi dalam 2 kategori : *original* dan *licence*. Sedangkan dalam tingkatan harga bisa dibagi dalam 3 kategori yaitu kelas bawah, kelas menengah, kelas atas. (Audiomobil edisi Juni 2004)

3) *Speaker* : Merupakan komponen penting dalam suatu sistim audio, karena *speaker* merupakan media final antara sistim audio dengan telinga pendengar. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, sistim yang dipakai dalam mobil adalah sistim 2-way ditambah *subwoofer* untuk frekuensi rendah. *Speaker* harus dijaga kebersihannya, karena apabila kotor sedikit saja, jelas akan sangat mempengaruhi dalam kejernihan suara yang dikeluarkan. (Audiomobil edisi Juni 2004)

4). *Bekleed* : di kebanyakan pusat penjualan komponen mobil terdapat pedagang yang menawarkan sarung pelapis (cover) jok mobil. Yang paling sederhana adalah membeli kain atau sarung pembungkus jok mobil. Tak perlu melepas pembungkus yang lama, bisa langsung dipasang karena ada resleting dan tali untuk mengencangkannya. Pemasangan jok mobil jenis ini seperti halnya pemakaian baju yang longgar. Kalau sering digeser-geser, tentu akan terkikis dan robek, sebaik apa pun bahan yang digunakan. Makanya, lebih baik pemilik mobil menguliti dulu sarung jok mobil yang lama, lalu menggunakan kain yang baru yang dijahit sehingga pas, menempel di jok layaknya sarung jok original. Untuk sarung pembungkus jok mobil yang langsung dijahit ini, ada dua jenis jahitan yang tersedia di pasar: jahitan dengan satu benang dan jahitan dengan dua benang. Jahitan dengan dua benang harganya sedikit lebih mahal, namun lebih kuat dan tampak kokoh. Yang paling mahal di pasaran umum adalah pembungkus jok yang menggunakan bahan kulit asli. Ada beberapa tingkat kualitas kulit pembungkus jok ini. Mulai dari warna, tuamudanya kulit hewan yang jadi bahan baku, hingga kualitas penyamakan kulitnya. (www.kontan-online.com)

b. AC mobil : Berkendaraan Mobil akan terasa nyaman, jika penyejuk udara (AC) bekerja sempurna. Sudah menjadi suatu kebutuhan apalagi dikota besar

seperti Jakarta kalau AC ngadat atau tak dingin, keadaan pun jadi serba salah kaca jendela kalau dibuka, masalah keamanan, debu dan asap kendaraan akan masuk, namun jika ditutup ruangan akan terasa panas dan pengap, gangguan pada AC biasanya lantaran kurang perawatan. Merawat AC sebenarnya mudah dan dapat dilakukan sendiri. Untuk menjaga agar AC awet dinginnya, periksalah AC secara periodik setahun sekali. (www.acmobil.com)

c. Aksesoris dalam mobil lainnya : aksesoris ini meliputi *tachometer*, *oil temperature*, *handbrake*, *shiftknob*, setir, pedal, *sunroof* dan masih banyak lainnya. Aksesoris ini selain digunakan untuk kegunaannya masing – masing, juga dapat dipakai sebagai pemanis interior mobil, sehingga modifikasinya pun dapat terlihat, tidak hanya pada eksterior mobil, juga pada interior mobil itu sendiri. (www.kontan-online.com).

2.4 Tinjauan Umum Terhadap Ruang Pamer

2.4.1 Karakteristik Ruang Pamer/Display

Semua kegiatan pameran dan proses hasil perwujudan kegiatan pameran dilakukan di, pada, terhadap, atas, dalam "ruang". Hal ini berarti bahwa ruang telah menjadi "media" seluruh kegiatan pameran dan proses hasil perwujudan kegiatan pameran.

Honggowidjaja (2003), menyatakan bahwa ruang, dalam pengamatan fisik tidak teraba melainkan terasa. Keberadaan atau kehadiran ruang dapat dirasakan dengan mengindra bentuk-bentuk elemen pembatasnya yang salah satunya melalui indera penglihatan dan pengamatan visual.

Ruang sebagai fasilitas untuk diselenggarakannya pameran dilengkapi dengan ruangan berdimensi luas dan besar yang dibuat dengan maksud untuk memperkenalkan maupun memamerkan benda-benda seperti hasil produksi mobil dan keperluan suku cadang untuk mobil.

Ruang pameran/display merupakan sebuah ruangan yang digunakan sebagai sarana pajang, sarana promosi dan memamerkan barang-barang produksi. Display merupakan faktor penting dalam menarik perhatian pelanggan. Sebaiknya dimensi display disesuaikan dengan dimensi yang sepadan dengan obyek yang dipajang. Dalam Ruang pameran/display dibutuhkan penataan dan perancangan dalam menata barang-barang display agar dapat terlihat dan menyampaikan informasi dari sebuah produk.

Peran dan kegunaan display dalam sebuah interior showroom sangat besar, karena pada display ini tempat untuk memajang, memamerkan mobil-mobil unggulan yang dapat mempengaruhi minat dari pengunjung sendiri sehingga keberadaannya perlu untuk diperhatikan.

Dalam sebuah ruang pameran/display, penggunaan material yang tepat dapat memberikan suasana yang mendukung. Berikut ini beberapa material yang dapat digunakan untuk interior sebuah display:

1. Kayu: kesan hangat dan lunak, membutuhkan perawatan khusus, langgeng.
2. Aluminium: finishing bervariasi, pilihan warna sesuai dengan catnya, ringan, perawatannya mudah.
3. *Stainless steel* : perawatan mudah, mahal, tahan lama, efek ringan, cocok untuk pemasangan di kota besar.
4. Batu alam termasuk granit, marmer: mahal, biaya perawatan mudah, langgeng, kesan padat.
5. Kaca transport: memperlihatkan aktivitas dalam ruang, produk di *etalase* tak terlindung dari sinar matahari, bahan terbaik untuk menunjukkan produk di *etalase*. (Barr, 1990 : 17.).

Ruang pameran mobil baru yang menyelenggarakan sebuah pameran/display terhadap produk yang ditawarkan dan mengiklankan pada media cetak, elektronik maupun media outdoor space (billboard/papan reklame). Pada proses penyampaian pesan atas produk ini dapat dibantu dengan membuat desain pada eksterior maupun interiornya yang mendukung atas *image* produk tersebut.

Desain tersebut haruslah memberikan perhatian pada produk yang ditanamkan maupun pada *image* masyarakat yang melihatnya sehingga dapat memberikan nilai positif dan perhatian yang baik. Pada pengenalan produk ini secara tepat dan cepat sehingga diharapkan proses ini mengundang konsumen, terlebih konsumen yang antusias pada produk ini untuk datang mengunjungi ruang pameran ini oleh membeli.

(Ramsey Sleper, 1990: 60).

	<p align="center">INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim : 0410650066</p>	
<p>Dosen Pembimbing :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ir Triandi Laksmiwati • Herry Santosa. ST. MT. 	<p>Gambar. 2.2. Interior display mobil Citroen dan mobil Renault Sumber : www.ynkodesign.com dan www.caradvice.com</p>	

Dalam sebuah interior *display* (ruang pameran) terdapat beberapa bagian, diantaranya :

1. *Assortement display*

Assortement display adalah penawaran berbagai macam produk untuk konsumen dalam satu display. Produk yang dipajang ada terbuka (tidak dibungkus) sehingga memungkinkan orang dapat mencobanya dan ada juga yang terbungkus sehingga hanya bisa dilihat saja.

2. Tema display

Penggunaan tema khusus untuk menciptakan nuansa tertentu agar menarik perhatian dan meningkatkan penjualan. Display harus fleksibel dengan sering diubah-ubah untuk mengganti tema yang disesuaikan dengan acara peringatan yang berlaku di masyarakat seperti lebaran, tahun baru, dan lain-lain.

3. *Ensamble display*

Yaitu penawaran produk yang bermacam-macam tetapi dalam satu jenis fungsi. Kaos, baju, jaket, sepatu, celana dan sejenisnya merupakan kebutuhan sandang yang dapat dipamerkan dalam satu display yaitu dengan manekin.

4. *Rack display*

Tempat display produk yang fungsional yaitu bisa dipakai untuk satu jenis produk tertentu misalkan rak buku, rak pakaian dan sebagainya.

5. *A cutchase*

Display ini sangat murah karena bentuk displaynya menggunakan karton display sendiri. Display ini banyak digunakan pada supermarket.

Lokasi ruang pameran perlu diperhatikan berdasarkan tingkat konsumen dan image produk tersebut, sehingga harus terletak pada posisi yang tepat sehingga dapat diperhatikan dan menanamkan ingatan akan ruang dan produk dengan pandangan pada kendaraan yang bergerak cepat, orang tersebut telah dapat melihat sepiintas dan mengingat/membuat orang tersebut membayangkan apa yang ada didalamnya.

Apabila hal diatas dapat dilakukan maka dapat dikatakan keuntungan pengadaan ruang pameran tersebut maupun pengendalian produk tersebut sudah dapat dikatakan cukup berhasil. Hal tersebut dimungkinkan dengan bantuan penonjolan eksterior dan interior yang nampak diluar gedung, juga bila penempatan sudut pandangan disebuah tikungan jalan sehingga orang dapat melihat eksterior maupun interior dari jarak yang tidak dekat.

2.4.2 Elemen Pembentuk Ruang Pamer

Bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu "ruang". Ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai, dan langit-langit atau atap. Kehadiran ruang secara visual menjadi semakin terasa apabila elemen-elemen pembatasnya makin jelas terwujud. Untuk mengamati batas-batas visual ini diperlukan hadirnya cahaya.

Bentuk sangat berperan sebagai pembatas, pembentuk dan pengisi ruang, sementara bentuk-bentuk tersebut akan teramati setelah hadirnya cahaya. Oleh karena itu, cahaya dan bayangan, unsur gelap dan terang pada perancangan ruang menjadi sangat menentukan dalam pembentukan suasana ruang.

Santen dan Hansen dalam Honggowidjaja (2003), menyatakan bahwa bentuk dan warna tidak dapat dipisahkan serta sangat terikat dengan cahaya, bekerja dengan bentuk berarti pula bekerja dengan cahaya. Warna elemen pembatas ruang dan cahaya berperan penting dalam ruang pameran. Dalam memahami bentuk tiga dimensional objek yang dipamerkan, dibutuhkan kehadiran cahaya dan bayangan, sehingga akan lebih mudah menyadari kondisi/kontur sebuah bentuk. Perancangan ruang yang terdiri atas elemen-elemen vertikal dan horisontal disertai pengolahan cahaya akan membentuk suasana ruang yang nyaman. Terdapat empat elemen yang menjadi pembatas suatu fisik ruang, yaitu terdiri atas dinding (partition), penggunaan sirkulasi (means of circulation), lantai (floor), dan langit-langit (ceiling).

2.4.2.1. Tinjauan elemen Lantai sebagai pembentuk ruang pameran

Lantai merupakan tempat berpijak manusia dan merupakan media gerak manusia dari suatu tempat ke tempat lain. Dalam perancangan interior fungsi lantai sangat berperan karena selain untuk menutupi ruang bagian bawah juga berfungsi untuk mendukung beban yang datang dari benda-benda seperti furnitur, manusia yang ada dengan sirkulasinya. Karena itu lantai selalu dituntut untuk selalu memikul beban yang ditumpangkan kepadanya. (Mangunwijaya, 1982: 329).

Lantai pada bangunan publik sebaiknya secara langsung maupun tidak langsung dapat menjadi petunjuk bagi pemakaiannya. Selain itu material yang digunakan untuk lantai sebaiknya memiliki koefisien gesek yang cukup sehingga tidak membuat orang terpeleket. Salah satu syarat material penutup lantai haruslah kuat (kuat menahan beban) dan mudah dalam perawatannya (mudah dibersihkan). Pada ruangan yang memanjang,

penutup lantai bisa dibuat variasi dengan perbedaan warna, material atau tekstur yang berbeda untuk mengurangi kesan monoton. (Suptandar, 1999: 124).

Lantai dapat menunjang fungsi atau kegiatan yang terjadi dalam ruang, dapat memberi karakter dan dapat memperjelas sifat ruang misalnya dengan memberikan permainan pada permukaan lantai itu sendiri (Suptandar, 1999:123). Lantai adalah bidang ruang interior yang menyangga aktivitas interior dan perabotnya. Lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan dan aus yang terus menerus. Walaupun pada umumnya dianggap sebagai permukaan yang multiguna dan latar belakang visual untuk suatu interior ruang, lantai melalui warna, pola, dan tekstur dapat memainkan peranan yang aktif dalam menentukan karakter suatu ruang.

Penutup akhir lantai merupakan lapisan final dari struktur lantai. Berkaitan langsung dengan kekuatan lantai adalah kuat menahan beban dan mudahnya pemeliharaan lantai agar lantai dapat dirawat dalam kondisi yang baik. Khususnya untuk bagian-bagian yang digunakan untuk bekerja dan berlalu lalang. Permukaan lantai juga bisa menjadi pola untuk menentukan jalur sirkulasi, atau sekedar sebagai daya tarik tekstur.

Lapisan terluar lantai pada ruang pameran merupakan bahan dengan campuran komposisi dengan derajat fleksibilitas dan dapat diperbaiki sewaktu-waktu ketika terjadi kerusakan. Hal ini dikarenakan pada ruang pameran yang luas, diperlukan kendaraan pengangkut untuk membawa barang ke dalam ruangan. Penutup lantai dapat memberikan kesan ketika digunakan dalam sebuah ruangan, berikut ini berbagai macam penutup lantai dengan karakteristiknya yang ditimbulkan:

1. parket : mempunyai pola alami
2. marmer : mengkilap, tipis, perawatannya mudah, penampilan menarik
- 3.teraso : biji keramik yang diolah dengan semen, mahal maupun tahan lama, cocok untuk jalan sirkulasi
4. granit : tipis, tidak tahan lama namun penampilan menarik, cocok untuk area sirkulasi padat.
5. keramik : pilihan warna banyak, natural, cocok untuk penutup lantai utama dan untuk area sirkulasi
6. karpet : murah,tahan lama, pilihan warna banyak, lunak

7. vinil : permukaannya bertekstur, pilihan warna banyak, perawatannya mudah, pemasangannya cukup dilem, cocok untuk area sirkulasi tinggi. (Barr, 1990 : 68).

2.4.2.2. Tinjauan elemen langit-langit/plafond sebagai pembentuk ruang pameran

Plafon juga merupakan unsur penting dalam pembentuk ruang. Plafon selain sebagai pelindung dari cuaca juga memberikan efek bentuk bangunan seutuhnya. Selain itu plafon juga bisa mencerminkan karakter dari suatu bangunan atau ruang. Plafon selain untuk fungsionalitas dalam desain juga berfungsi untuk menutup perlengkapan *engineering* dan sistim utilitas lainnya. Aktivitas yang terjadi pada suatu ruang akan menentukan fungsi ruangan tersebut selanjutnya fungsi dari ruangan tersebut akan menentukan bentuk plafon serta material- material yang digunakan. (Suptandar, 1999 : 167). Menurut Gardner (1960), langit-langit/plafond yang sesuai untuk ruang pameran adalah langit-langit yang sebagian dibiarkan terbuka untuk keperluan ekonomis serta memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang digantung pada langit-langit.

Pada plafon dapat diolah dengan suatu dimensi perancangan. Plafon adalah permukaan dimana atasnya terdapat sistem pencahayaan dan sistem suara. Perancang dapat mengaplikasikan berbagai material, tekstur dan perbedaan ketinggian untuk menciptakan efek-efek tertentu. Plafon tidak perlu berwarna putih, tetapi yang penting permukaannya dapat memantulkan cahaya lebih dari 50%. Dianjurkan pula diberi peralatan dengan system akustik agar pengunjung dapat mendengar semua informasi dari ruang audio visual sehingga pengunjung tidak merasa jenuh.

Dalam ruang komersial, sistem langit-langit gantung dengan modul sering digunakan untuk mengintegrasikan dan menyediakan fleksibilitas dalam tata letak peralatan lampu dan lubang-lubang distribusi udara. Sistem biasanya terdiri dari unit-unit modul langit-langit, yang disangga oleh *grid* metal yang digantung dari struktur di atasnya. Unit-unit tersebut biasanya dapat dibuka sebagai akses memasuki ruang langit-langit (Ching, 1996:197).

Papan gips dapat dipasang dari atas rangka atau rangka pengikat kayu atau logam. Untuk meningkatkan isolasi akustik dan lebih tahan api, dapat digunakan konstruksi papan gips dua lapis (Ching, 1996:190).

Langit-langit pada ruang pameran merupakan elemen non-struktural yang membatasi pandangan manusia, karena tidak perlu menahan pengaruh-pengaruh cuaca maupun memikul beban. Disamping itu, langit-langit juga berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan komponen yang berkaitan dengan pencahayaan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi interior ruang pameran.

Tinggi rendah letak langit-langit sangat mempengaruhi kegiatan yang berlangsung yang dilingkupi oleh langit-langit. Disamping itu, elemen langit-langit yang diturunkan atau dinaikkan dapat mempertegas ruang yang dilingkupi karena merubah skala ruang. Tampilan dan fotometrik pada langit-langit menjadi sangat penting bila ketinggian ruangan berkurang, atau pada area yang luas seperti hall. Bertambahnya luasan ruang, maka nilai pantulan dari langit-langit akan memiliki penambahan efek pada iluminasi ruangan dan kebutuhan daya penerangan ruangan. Dalam exhibition hall yang luas terdapat akses pada ruang kosong dilangit-langit, rongga langit-langit diatas bidang penerangan dapat digelapkan untuk memberikan efek pembayangan yang kuat untuk mengaburkan latar belakang.

Menurut penggunaan material, plafon dibagi menjadi 3 jenis yaitu:

1. Accoustical ceiling : berfungsi sebagai isolator suara dan mengurangi tingkat kebisingan suara.
2. Luminous ceiling : berfungsi untuk memancarkan cahaya dan memberikan efek cahaya khusus pada ruangan.
3. Baffle ceiling : berfungsi untuk meredam suara dan memberikan suasana tertentu pada ruangan. (Barr, 1990 : 71).

2.4.2.3. Tinjauan elemen Dinding sebagai pembentuk ruang pameran

Dinding merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang, baik sebagai penyekat/ pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif. Dalam perkembangannya dinding juga merupakan elemen penahan struktur bangunan selain kolom, karena itu dinding harus direncanakan sebaik mungkin terhadap eksteriornya, sebagai akibat langsung dari interior yang

digubah. Untuk membagi ruangan pada sebuah display digunakan tiga macam dinding yaitu :

1. Dinding permanen : dinding yang memiliki struktur atau kolom
2. Partisi yang terdiri dari lantai sampai plafon:

Sistem display dibuat sefleksibel mungkin untuk menghindari penataan yang diluar jangkauan mata pengunjung

Dinding merupakan unsur vertikal dari suatu ruangan yang dapat menjadi penyangga bidang lantai atau suatu bangunan. Unsur tersebut mengendalikan kontinuitas visual serta ruang antar ruang dalam dan ruang luarnya. Dinding juga merupakan alat bantu penyaring aliran udara, cahaya dan sebagainya yang melalui ruang-ruang dalam ruang suatu bangunan. (Ching, 1996: 105).

2.4.2.4 Standar Ruang Pamer

Menurut Lawson (1981), penataan objek pamer pada ruang pamer/stand pameran akan mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam mengamati objek yang dipamerkan. Penataan ruang pamer harus disesuaikan dengan objek yang dipamerkan, dan diletakkan berdasarkan jenis objek tersebut sehingga didapatkan luasan ruang untuk mengamati, untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Standar Ruang Pengamatan Berdasarkan Objek Pamer

JENIS OBJEK	LUAS(M2)		
	KECIL	SEDANG	BESAR
2 Dimensi	4,31	8,18	25,94
3 Dimensi	32,37	73,87	249,52

Sumber: Lawson(1981)

2.5 Tinjauan Umum Terhadap Objek Pamer

2.5.1 Penataan Objek Pamer

Penataan objek pamer pada ruang pamer perlu memperhatikan tiga hal (Miles, 1988), yaitu:

1. Tingkat kepentingan

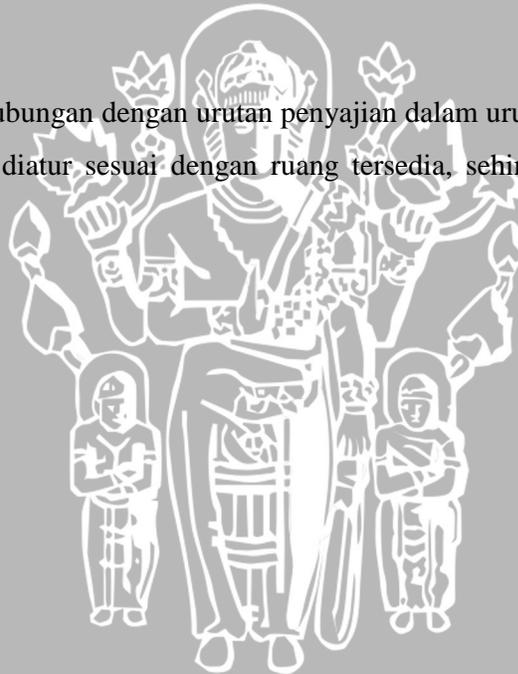
Tingkat kepentingan berhubungan dengan nilai yang dikandung objek yang dipamerkan serta cara memamerkan nilai tersebut.

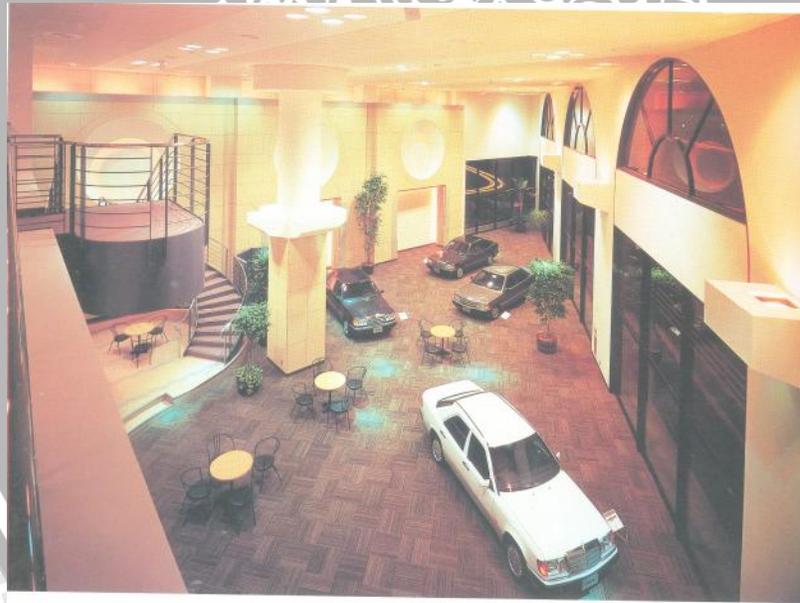
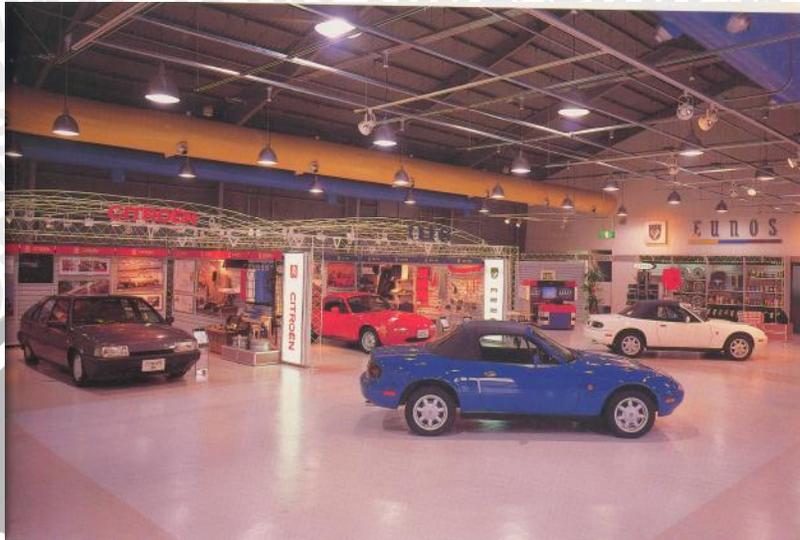
2. Fungsi

Fungsi berhubungan dengan penyajian objek pamer. Misalnya objek pamer yang membutuhkan adanya arus menerus tanpa terputus oleh arus pengunjung, serta tuntutan penggunaan struktur yang fleksibel, sehingga dapat mengakomodasi perubahan dalam kegiatan pameran.

3. Tata urutan

Tata urutan berhubungan dengan urutan penyajian dalam urutan aktivitas. Objek yang dipamerkan perlu diatur sesuai dengan ruang tersedia, sehingga dapat menarik minat pengunjung.





INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM
TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG

Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

- Dosen Pembimbing :
- Ir Triandi Laksmiwati
 - Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.3. Penataan mobil Citroen dan Mercedesz Benz dalam sebuah display
Sumber : Nobuo Momose, 1991

Penataan objek bisa juga diatur mengikuti pola pengelompokan/penyusunan (lay-out) yaitu sebagai berikut:

1. *Pertama*, jenis barang yang dilihat dari sifat kegunaannya, penampilan bentuknya atau mutu barangnya, dapat menggoda pengunjung untuk membelinya. Kelompok ini dikenal dengan sebutan *impulse goods*. Biasanya kelompok ini menempati ruang penjualan paling depan, dengan harapan dapat memukau para pengunjung, sehingga yang semula tidak berniat memasuki ruang toko dapat dibujuk untuk datang.
2. *Kedua*, jenis barang yang dilihat dari sifat kegunaannya, penampilan bentuknya atau mutu barangnya, yang agak kurang memukau dibandingkan dengan jenis kelompok pertama. Kelompok ini disebut dengan *convinience goods*, yang biasanya menempati bagian tengah ruang penjualan.
3. *Ketiga*, kelompok terakhir yaitu jenis barang yang benar-benar diperlukan orang. Kelompok ini dikenal dengan sebutan *demand goods*. Kelompok ini terletak pada bagian paling belakang dengan pertimbangan walaupun penampilan barang ini tidak terlalu memikat tetapi tetap akan dicari oleh pembeli yang telah merencanakan sebelumnya.

Penataan objek pameran pada ruang pameran akan mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam mengamati objek yang dipamerkan. Penataan ruang pameran disesuaikan dengan objek yang dipamerkan dan diletakkan berdasarkan jenis objek tersebut sehingga didapatkan luasan ruang untuk mengamati.

2.5.2 Sistem Penyajian Objek Pameran

Ada dua sistem yang dapat dipakai yaitu penyajian benda pameran secara kronologis, benda yang dipamerkan ditata berdasarkan waktu kapan benda koleksi dibuat. Dapat juga dengan menggunakan sistem berupa penyajian benda pameran secara jenis maupun tempat asal.

Penyajian atau yang dikenal dengan kata display merupakan istilah dan bahasa objek yang berupa bahasa lambang dan isyarat. Display atau pameran adalah suatu perincian dan aplikasi yang berdasar rasa keindahan untuk menyerukan secara visual serta bernilai penghargaan. Dalam penyajian suatu benda pameran terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya:

1. Tata susunan

Penyusunan atau tata letak dan benda-benda adalah merupakan kekuatan suatu pameran. Tata susunan harus dapat menarik dan dapat menambah perhatian pengunjung. Sebuah obyek yang terdiri dari beberapa bagian pokok yang berbeda, pada tiap-tiap bagian pokok tersebut jangan sampai tersusun dari begitu banyak bagian. Terlalu banyak bagian merintangai pandangan keseluruhan dan membuatnya kurang jelas. Pemberian bentuk yang kurang hangat, yang terlalu banyak perbedaan, atau yang terlalu jarang, membuat pandangan kurang pasti dan menimbulkan rasa kurang nyaman. (Wilkening, 1989 : 31).

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menata produk (mobil) dalam sebuah interior display adalah:

- a. Menganalisa karakter barang dagangan sebelum menatanya dalam rak display.
- b. Produk yang didisplay pada akhirnya menjadi pusat perhatian pembeli, karena itu perhatikan lingkungan toko sebelum mendisplay produk.
- c. Membuat alternatif display produk
- d. Membuat tingkatan display secara geometris.
- e. Sistem display dibuat sefleksibel mungkin untuk menghindari penataan yang diluar jangkauan mata pengunjung.

2. Penerangan

Suatu penerangan dalam sebuah ruang pamer memiliki peranan yang cukup penting. Cahaya akan membawa pantulan watak dari objek jika dipergunakan secara efektif. Penerangan yang memuaskan seharusnya sedemikian rupa sehingga objek dapat terlihat, akan tetapi cahayanya tidak sampai menyilaukan. Untuk menjaga agar tidak terlalu panas karena penyinaran lampu-lampu, harus ada lubang untuk ventilasi guna peredaran udara panas dan dalam dengan udara dingin diluar.

3. Warna

Warna-warna berperan penting dalam sebuah pameran, disamping mempengaruhi perasaan akan situasi ruangan, juga dapat memberikan sesuatu yang lain yang akan dapat menunjang kehadiran barang-barang yang dipamerkan. Lebih lanjut warna juga dapat membuat suasana pameran berubah. Sebagai contoh ruangan yang dicat dengan warna yang gelap akan membuat kesan seakan-akan ruangan itu padat, menyempit, sedangkan ruangan yang dicat dengan dasar warna terang akan

memberikan kesan lega dan luas. Warna-warna digunakan sebagai pendukung latar belakang dari benda-benda yang dipamerkan, warna harus disesuaikan dengan fungsi dan bentuk benda pameran. Berikut adalah kesan yang ditimbulkan oleh warna yaitu:

a. Eksklusif.

Kombinasi warna eksklusif umumnya didominasi warna-warna diam dan terbatas pada dua atau tiga warna. Seperti warna coklat tanah, abu-abu netral, hitam, dan putih. Menimbulkan kehormatan, kesungguhan, dan kekeluasan. Sebuah desain yang eksklusif harus dapat mencerminkan kesan tenang dan percaya diri.

b. Modern.

Warna cenderung dihubungkan dengan kombinasi warna yang bersih dan lugas. Warna-warna yang tajam dengan penekanan warna merah, hijau, kuning, dan biru dengan kombinasi hitam, putih atau perak yang dibatasi dalam pembagian bentuk geometri yang sederhana akan membentuk desain modern.

c. Populer.

Kombinasi warna yang berciri nakal, kurang ajar, dan menarik perhatian. Adapun warna-warna hādala: merah, *orange*, hijau biru dan ungu yang dipisahkan dengan kontur hitam. Sehingga memberikan kesan energi, humor, dan keceriaan. Selera warna ini cenderung berubah-ubah dan dapat mengikuti tren sosial dan musim yang menginginkan hal yang baru. Kesan ini dihubungkan dengan selera golongan anak muda dan untuk hiburan.



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM
 TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG
 Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :

- Ir Triandi Laksmiwati
- Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.4 Beberapa bentuk lighting yang digunakan dalam interior display showroom dan contoh interior display showroom mobil Ferarri
 Sumber : Nobuo Momose, 1991

4. Antropometrik

Skala sebuah objek dalam hubungannya dengan ruangan dimana diadakan pameran, juga memerlukan pertimbangan. Skala dan benda pameran tentu terkait dengan pola penataan ruang dan benda pameran. Penyusunan benda pameran dengan skala yang bervariasi tidak akan membuat pengunjung merasa bosan. Berbeda apabila benda pameran disusun dengan skala yang sama tanpa variasi perbedaan ukuran benda pameran akan membuat pengunjung merasa bosan. Dalam sebuah showroom, penataan dan pengaturan mobil-mobil dalam display harus diperhatikan karena selain memiliki dimensi yang lebar juga harus memperhatikan jarak pandang pengamat terhadap objek, dalam hal ini adalah mobil. Dalam sebuah display terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengamati objek diantaranya jarak display dari mata, sudut pandang dan tinggi display. Berikut ini adalah antropometrik dalam mengamati objek :

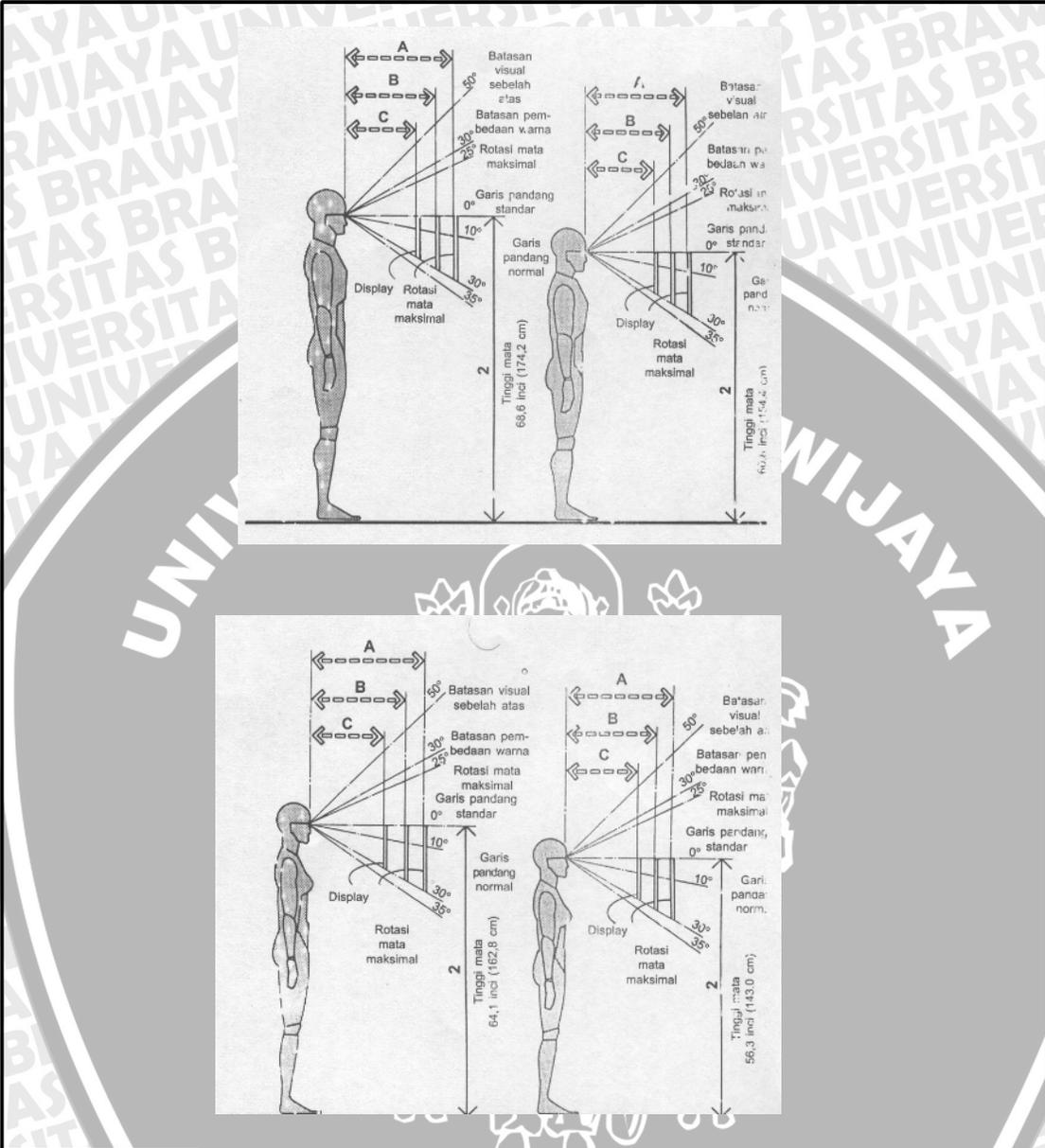
a. Jarak display dari Mata

Melalui proses akomodasi, mekanisme mata manusia secara otomatis memusatkan mata tersebut atas display pada jarak yang dibutuhkan. Sebagian besar sumber menempatkan jarak minimal dari seorang pengamat ke display sebesar antara 13 sampai 16 inci atau 33 sampai dengan 40,6 cm; jarak optimal antara 18 sampai dengan 22 inci atau 45,7 sampai dengan 55,9 cm; dan jarak maksimal antara 28 sampai 29 inci atau 71,7 sampai dengan 73,7 cm.

Namun harus diperhatikan bahwa rentang yang disebutkan tadi merupakan prakiraan dan bervariasi sesuai besar materi display serta pencahayaannya. Titik terdekat tempat mata dapat terfokus bergerak menjauhi mata seiring dengan penambahan usia. Pada usia 16, misalnya, letaknya sejauh kurang dari 4 inci atau 10,2 cm sedangkan pada usia 40 jaraknya lebih dari dua kalinya.

b. Sudut Pandang

Sebagai aturan umum bagi penglihatan optimal, garis pandang dari bagian bawah display hingga mata seorang pengamat harus membentuk sudut tidak lebih dari 30 derajat terhadap garis pandang horisontal standart. Jika seseorang berada untuk jangka waktu yang lama dalam mengamati objek, ia akan mencari dan mengusahakan posisi yang lebih santai dan menyebabkan kepalanya berputar ke arah bawah sebesar beberapa derajat. Oleh karena itu, sudut sebesar 30 derajat harus ditingkatkan menjadi 33 derajat.



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM
 TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG
 Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :
 • Ir Triandi Laksmiwati
 • Herry Santosa. ST. MT.

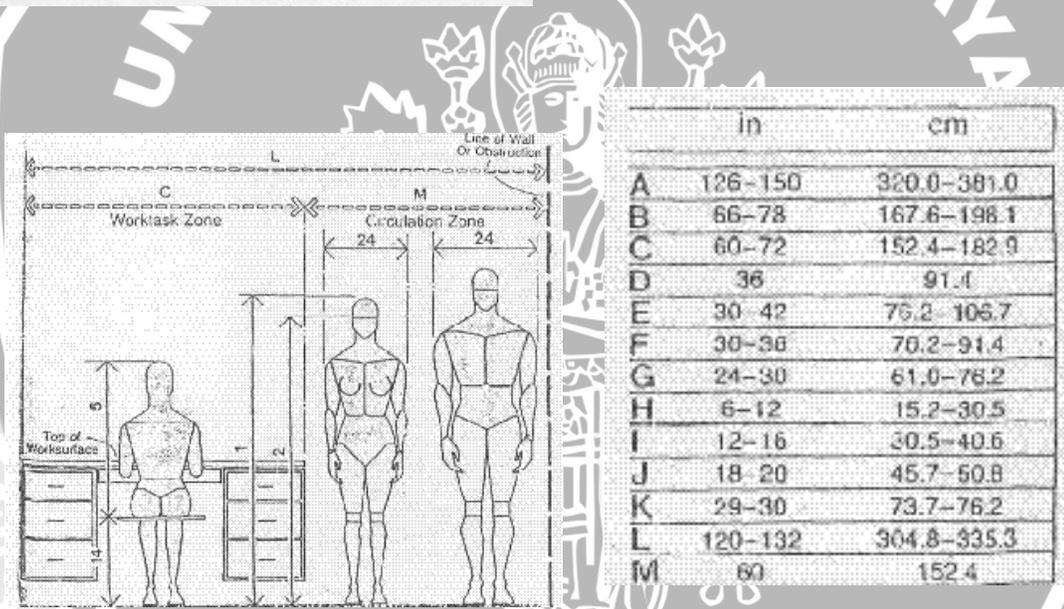
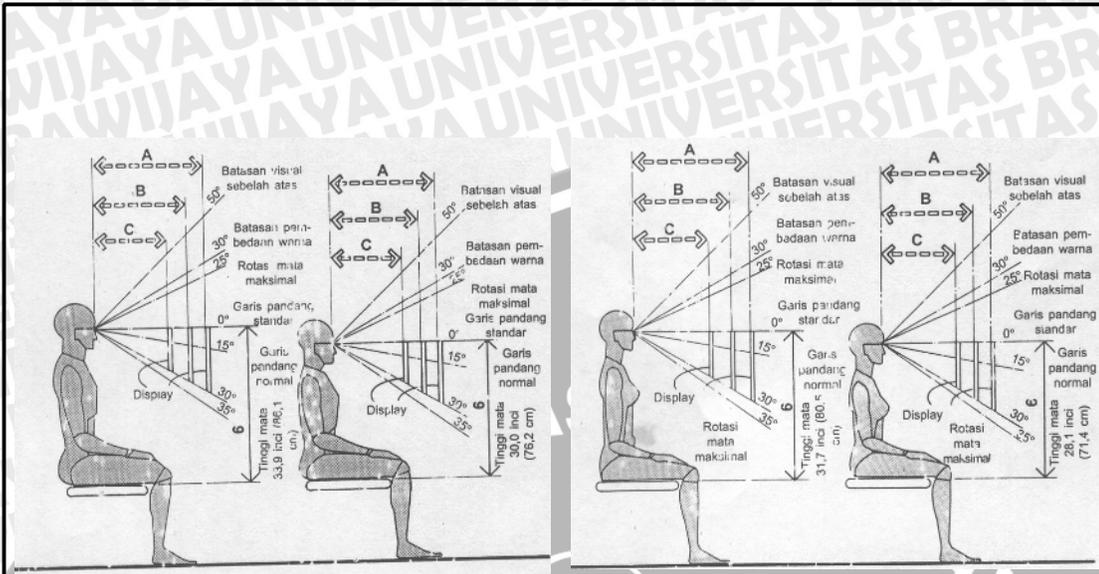
Gambar. 2.5. Sudut pandang manusia dalam keadaan berdiri terhadap objek
 Sumber : Panero, 2003

c. Tinggi Display

Idealnya, tinggi sisi atas display harus berkaitan dengan tinggi mata pengamat. Besarnya variabel dalam pengukuran tinggi mata dan pada situasi tertentu besar display yang spesifik mempersulit penentuan tingginya. Satu solusi untuk menjadikan display ini berada dalam jangkauan serta bidang pandang dari pengamat yang bertubuh kecil adalah menambah tinggi matanya melalui pengadaan platform yang dinaikkan. Perlindungan keselamatan seperti sebuah pegangan harus disediakan untuk mencegah kecelakaan. Platform tersebut harus dapat digerakkan sehingga dapat dipindahkan saat digunakan oleh pengamat yang bertubuh lebih tinggi. Solusi lainnya walaupun lebih mahal, adalah dengan mengembangkan penempatan yang dapat diubah penyesuaiannya, dengan panel display yang dapat dinaikkan atau diturunkan agar sesuai dengan tinggi mata perorangan.

Jika seorang pengamat berada dalam posisi duduk maka permasalahannya menjadi lebih mudah. Variasi tinggi mata orang yang bertubuh tinggi dan pendek duduk, sedikit saja perbedaannya terukur dari permukaan kursi. Perbedaan tinggi mata tersebut pada posisi berdiri kira-kira sebesar 12 inci atau 30,5 cm, sedangkan perbedaan tinggi mata tersebut pada posisi duduk kira-kira sebesar 6 inci atau 15,2 cm. Jadi permasalahan pembuatan display yang berkaitan dengan jangkauan bidang penglihatan dari seseorang bertubuh kecil pada posisi duduk dapat lebih mudah dipecahkan melalui penggunaan kursi.





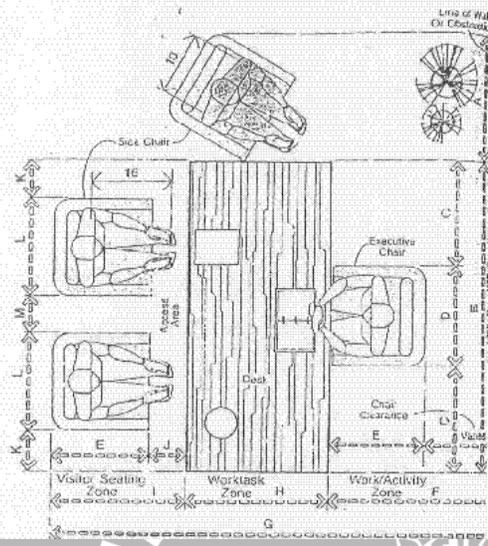
INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG

Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

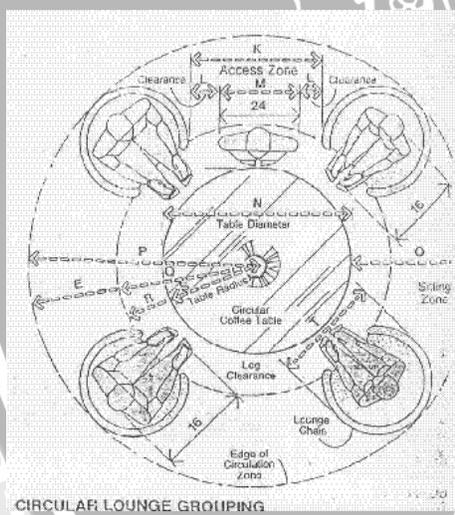
- Dosen Pembimbing :
- Ir Triandi Laksmiwati
 - Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.6. Sudut pandang manusia dalam keadaan duduk terhadap objek dan Ukuran dan Proporsi Tubuh Manusia
Sumber : Panero, 2003

5. Posisi Manusia dan Perabot Terhadap Besaran Ruang



	in	cm
A	30-39	76.2-99.1
B	66-84	167.6-213.4
C	21-28	53.3-71.1
D	24-28	61.0-71.1
E	23-29	59.4-73.7
F	42 min.	106.7 min.
G	105-130	266.7-330.2
H	30-45	76.2-114.3
I	33-43	83.8-109.2
J	10-14	25.4-35.6
K	6-16	15.2-40.6
L	20-26	50.8-66.0
M	12-15	30.5-38.1
N	117-148	297.2-375.9
O	45-61	114.3-154.9
P	50-45	76.2-114.3
Q	12-10	30.5-45.7
R	24-30	73.7-76.2
S	22-32	55.9-81.3



	in	cm
A	77-68	195.6-223.5
B	30	76.2
C	48-58	118.9-147.3
D	22-28	55.9-71.1
E	24-30	61.0-91.4
F	24-28	61.0-71.1
G	2-3	5.1-7.6
H	20-22	50.8-55.9
I	48-60	121.9-152.4
J	92-116	233.7-294.6
K	36-42	91.4-106.7
L	6-9	15.2-22.9
M	24	61.0
N	42-60	106.7-152.4
O	36-48	91.4-121.9
P	57-79	144.8-198.1
Q	33-48	83.8-121.9
R	12-18	30.5-45.7
S	21-30	53.3-76.2
T	24-32	61.0-81.3



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG

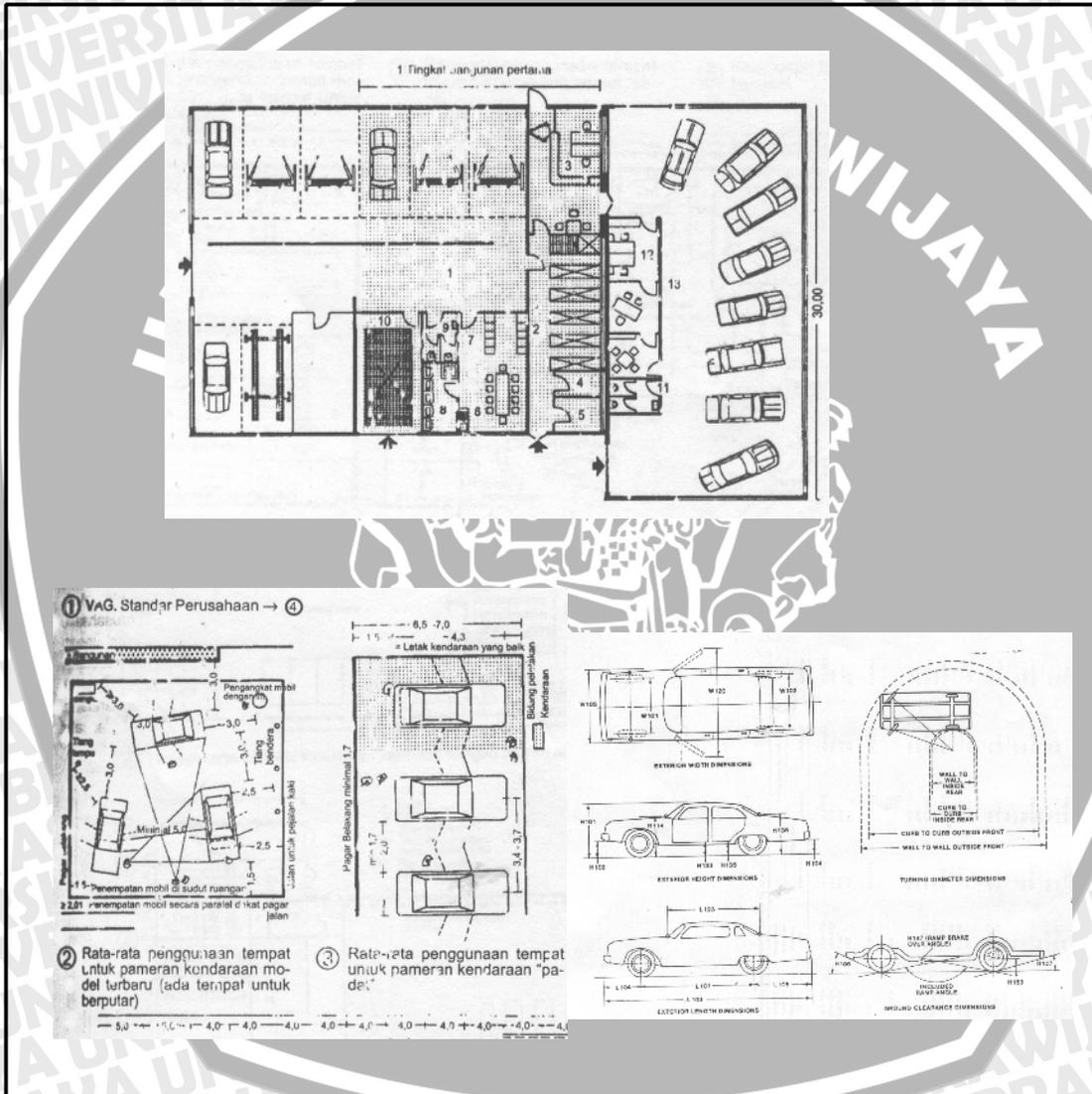
Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

- Dosen Pembimbing :
- Ir Triandi Laksmiwati
 - Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.7 Posisi Manusia dan perabot dalam ruang
Sumber : Panero, 2003

5. Dimensi Mobil

Dalam penataan sebuah objek dalam interior display harus memperhatikan besaran ruang serta dimensi dari objek pameran sendiri. Dalam display sebuah showroom mobil, mobil merupakan sebuah objek pameran yang memiliki dimensi dan besaran yang besar. Penataan yang perlu diperhatikan adalah sirkulasi pengunjung, jarak antar objek pameran dan jarak pandang terhadap objek.



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM
 TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG
 Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :
 • Ir Triandi Laksmiwati
 • Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.8. Dimensi/ukuran mobil dan Penataan mobil dalam display
 Sumber : Time-Saver dan Data Arsitek.

2.5.3 Sistem Pencahayaan

Berdasarkan sumbernya, pencahayaan terbagi menjadi pencahayaan alami dan buatan. Sedangkan berdasarkan sistem pencahayaannya terbagi menjadi pencahayaan langsung (direct lamp) atau pencahayaan tidak langsung (indirect lamp). Pencahayaan pada sebuah showroom mobil membutuhkan penataan yang tepat karena selain warna, pencahayaan juga merupakan unsur penting dalam menampilkan dan menambah kesan objek pameran dalam sebuah display showroom.

Pencahayaan interior dapat dicapai dengan penerangan buatan maupun alami, atau keduanya secara langsung. Penerangan alam pada umumnya digunakan cahaya matahari. Sedangkan untuk penerangan buatan menggunakan konsumsi tenaga listrik melalui berbagai macam tipe lampu atau terkadang dengan menggunakan cahaya lilin atau dengan alat berbahan bakar gas maupun minyak. Untuk memenuhi tujuan penerangan, ada beberapa metode penerangan yang dapat digunakan sendiri atau digabung (Indarti, 1998:23). Metode tersebut diantaranya adalah :

1. General Lighting

Menyediakan keseragaman, dan seringkali penerangan menyebar ke seluruh ruangan. Tipe penerangan ini berguna untuk menyajikan aktivitas sehari-hari dan untuk mengurangi penerangan si sekitar pada saat penerangan lokal dinyalakan di area kerja. Sesuai digunakan untuk area lobi, ruang kelas, koridor.

2. Local or Functional Lighting

Penerangan yang memiliki intensitas yang lebih besar pada area yang kecil yang digunakan untuk suatu aktivitas, misalnya membaca buku, menulis, atau menjalankan sebuah alat. Sesuai digunakan untuk area kelas.

3. Accent Lighting

satu bentuk dari penerangan setempat, tapi memiliki tujuan untuk menciptakan suatu aksen bagi yang melihat, dan untuk memberikan penekanan pada suatu display.

4. Decorative Lighting

Memiliki warna dan pola pada lampu dan bayangan untuk menarik perhatian, menimbulkan ketertarikan, menghasilkan kenikmatan visual atau suasana yang nyaman, atau untuk menciptakan sebuah

efek estetis. Dapat digunakan pada semua ruang yang perlu atau membutuhkan suatu dekorasi (Indarti, 1998:23).

Pencahayaan dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Indirect lighting

Sekitar 90 sampai 100% cahaya diarahkan secara langsung pada area plafon dan bagian dinding atas, dan hampir semua cahaya dihasilkan oleh pemantulan cahaya ini.

2. Semi indirect lighting

Sekitar 60 sampai 90% cahaya diarahkan secara langsung pada plafon dan dinding bagian atas, sisanya diarahkan ke bawah. Ketika ini digunakan diperlukan, komponen cahaya yang mengarah ke bawah perlu diberi kaca yang menyebarkan cahaya untuk mengurangi penyilauan cahaya.

3. General diffuse or direct-indirect lighting

Didesain agar pembagian cahaya yang mengarah ke atas dan ke bawah memiliki prosentase yang sama. Penerangan umum menyertakan sumber cahaya dalam material tembus cahaya untuk menyebarkan cahaya dan menghasilkan cahaya menyebar ke segala arah.

4. Semi indirect lighting

Sekitar 60 sampai 90 % penerangan diarahkan secara langsung ke bawah dan sisanya ke atas. Penyebaran cahaya berbanting kepada material finishing dan pemantulannya.

5. Direct lighting, hampir keseluruhan cahaya diarahkan ke bawah.

Jenis Pencahayaan :

1. Down Light

Armatur lampu dipasang di dalam *ceiling* (terbenam), sebagian terbenam atau di permukaan dan menggunakan lampu jenis pijar, PL, SL, atau halogen.

a. Jenis penyinaran: ke arah bidang horizontal

b. Penggunaan:

- 1). Koridor kantor, hotel, *foyer*
- 2). Etalase toko
- 3). Ruangan koferensi
- 4). Rumah makan (dapat dipasang di atas meja atau gang)

5). Ruangan yang memakai plafon miring

c. Keuntungan:

- 1). Jika terjadi kerusakan, mudah diganti
- 2). Memberikan kesan mewah dalam ruangan
- 3). Penerangan yang dihasilkan bagus tanpa menimbulkan silau

d. Pemasangan:

- 1). *Fleksibel*, dapat disesuaikan dengan interiornya
- 2). Dapat dipasang berkelompok atau berderet sesuai kebutuhan

2. Spot Light

Armatur lampu dipasang dipermukaan, menempel ke plafon, dapat berdiri sendiri, atau memakai *sliding spot rail*.

a. Jenis penyorotan: ke arah bidang horizontal dan atau vertikal.

b. Penggunaan:

- 1) Etalase toko
- 2). Galeri (ruang pameran)
- 3). Menyinari lukisan atau benda tertentu yang hendak diekspos.

c. Keuntungan:

- 1). Memberikan kesan lebih menarik daripada benda yang disinari
- 2). Karena fleksibel, jadi arah penyorotan dapat dengan mudah diubah.
- 3). Dengan menggunakan *sliding spot rail* dapat dipindah-pindahkan letaknya ke arah yang diinginkan.

d. Pemasangan: dipasang menempel di langit-langit.

Dalam sebuah proses perancangan dan dalam menampilkan sebuah unsur bentuk, warna, tekstur, pola sebagai elemen-elemen pembatas dan pembentuk suasana, karakter ruang, sebuah pencahayaan sangat dibutuhkan. Pencahayaan merupakan unsur signifikan pada perancangan sebuah interior khususnya ruang display.

Aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam pencahayaan:

1. *Illumination. Enough light, but not too much contrast. The work more brightly lit than background, but not so glairy so.*
2. *Direction. Enough directional light to define the shape and location of object, but not so much as to throw heavy shadows.*

3. *Colour. Light that renders colours accurately , and that creates the right atmosphere.*
4. *Concealment. Bright sources, whether windows or luminaries (light fittings) and reflection kept out of the main field of view.*
5. *Control. The ability to adjust the light to suit the task and the worker.”* (Raymond and Cunliffe, 1997:37)

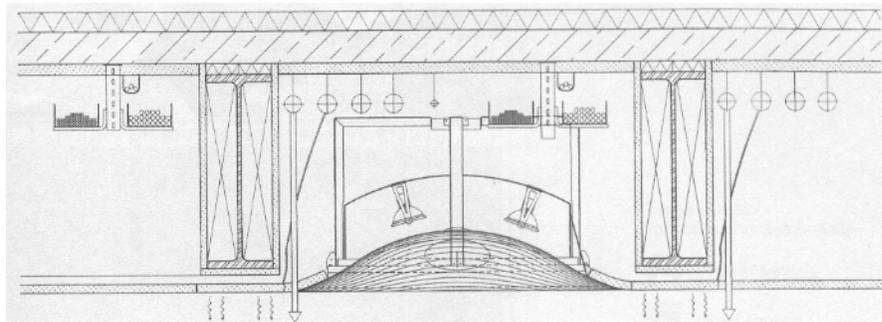
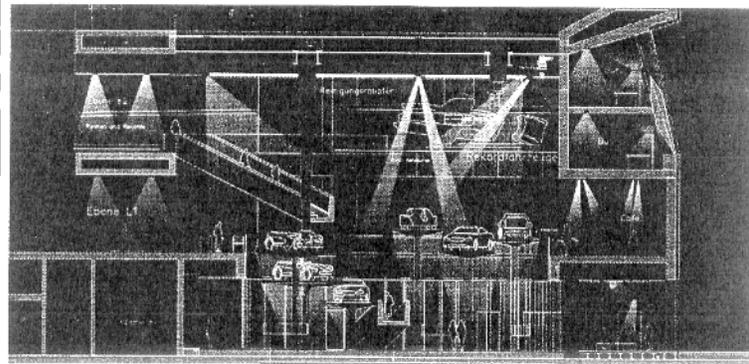
Sistem pencahayaan yang digunakan untuk menerangi ruang pameran adalah sistem pencahayaan langsung. Pencahayaan langsung adalah penyinaran yang langsung dari sumber cahaya tepat ke arah objek yang disinari. Ada 4 macam lampu yang biasanya digunakan untuk pencahayaan langsung, yaitu:

1. Lampu fluorescent, contoh lampu TL
2. Lampu incandescent, contoh softtone dan lampu reflektor
3. Lampu HID (High Intensity Discharger), contoh lampu sodium dan lampu halida (sesuai plafon tinggi)
4. Lampu low voltage, contoh segala macam lampu down light

Didalam proses menentukan pilihan terhadap sebuah objek, para pengunjung akan mengamati mobil dari semua sisi: kapasitas mesin, tutup, atap dan bagian samping. Semakin jauh dari mobil, maka mereka semakin melihat hanya bidang vertikalnya saja. Sehingga pencahayaan bidang vertikal menjadi sangat penting. Pencahayaan umum yang tak langsung sangat tersebar. Dikombinasikan dengan cahaya siang hari, iluminasi vertikal mempunyai tingkat yang sama seperti iluminasi horizontal. Pantulan (refleksi) langit-langit yang diterangi di dalam lacquer mobil akan menekankan kontur dan bentuk mobil. Namun para pelanggan tidak hanya melihat pada bagian luar (eksterior) dari sebuah mobil, mereka juga tertarik bagian dalamnya (interior), dan pencahayaan umum yang tersebar akan membuatnya menjadi terlihat secara jelas.

Terdapat beberapa sistem dan teknik pencahayaan sebuah interior display showroom. Hal ini selain dapat menambah kesan dari sebuah objek pameran juga sebagai unsur estetis dari sebuah ruangan. Sebagai contoh dalam etalase sebuah display aksesoris mobil, digunakan lampu-lampu sorot yang diarahkan pada gondola. Sedangkan pada daerah sirkulasi, para pengunjung diarahkan oleh potongan-potongan

cahaya yang diciptakan di lantai. Hal ini dapat mempengaruhi suasana dan kenyamanan dalam sebuah ruangan.



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM
TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG

Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :

- Ir Triandi Laksmiwati
- Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.9 Pencahayaan pada *Main showroom space, Otomotion, dan* Beberapa teknik pencahayaan pada display showroom
Sumber : [www. Istanbul metro.com](http://www.Istanbulmetro.com).

Selain teknik dari pencahayaannya sendiri, terdapat aspek-aspek pencahayaan yang mempengaruhi penataan dari sebuah objek pameran antara lain adalah :

1. Sistem pancaran
2. Pada pencahayaan objek dua dimensional digunakan system pancaran merata, sedangkan untuk objek tiga dimensional digunakan pencahayaan terarah, setempat dan system pancaran untuk mendapatkan efek khusus.

3. Kuat cahaya

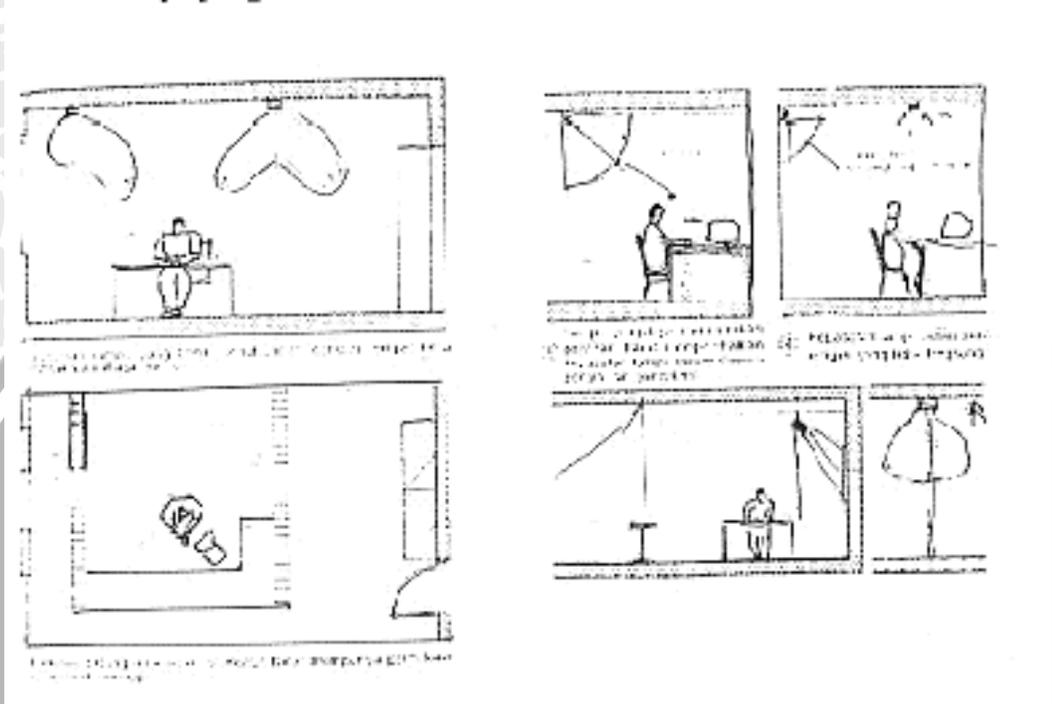
Kuat cahaya perlu dipertimbangkan terhadap luas permukaan bidang yang akan dipancarkan, kuat cahaya menyangkut kepekaan dan ketahanan objek pameran terhadap radiasi cahaya yang dipancarkan sumber cahaya (lampu TL mengandung ultraviolet sedangkan lampu pijar mengandung infra merah) serta kepekaan mata (batas tingkat adalah 10 candela/m^2)

4. Tata letak cahaya

Tata letak cahaya dibedakan sesuai dengan pencahayaan yang digunakan sehingga dapat membantu penampilan dengan pertimbangan:

- a). Pencahayaan langsung dan pencahayaan tak langsung
- b). Pencahayaan untuk cahaya utama, cahaya pengisi atau latar belakang
- c). Cahaya yang diletakkan di depan, di belakang, di atas, di bawah atau pada objek.
- d). Cahaya dari satu, dua atau tiga dimensional

Tata cahaya harus menghindarkan pantul yang dapat menimbulkan silau (*glare*) dan terjadinya bayangan objek yang mengganggu proses pencermatan objek oleh pengunjung. Kehadiran cahaya pada lingkungan ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen yang ada dalam ruang, sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati,terasakan secara visual suasanaanya (Honggowidjaja, 2003). Terdapat tiga hal dalam penataan cahaya yang mampu merubah suasana ruangan serta dapat berdampak langsung bagi pemakainya, yakni cahaya, refleksi warna dan cara penyinaran. Sistem pencahayaan didalam sebuah ruang pameran harus memenuhi fungsi untuk dapat menerangi ruang dalam (interior) pameran, serta dapat menerangi hal-hal khusus, seperti pencahayaan untuk dapat melihat dengan jelas objek/benda yang dipamerkan pada ruang pameran.



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG

Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

- Dosen Pembimbing :
- Ir Triandi Laksmiwati
 - Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.10. Susunan Lampu yang Benar

Sumber : Neufert, 2000

2.6 Tinjauan Pola Sirkulasi

Secara umum sirkulasi dibedakan menjadi sirkulasi horisontal dan vertikal:

1. Sirkulasi horisontal mencakup antara lain:

Koridor-koridor, lobby, selasar untuk pejalan kaki, plaza

2. Sirkulasi vertikal

Pada umumnya sirkulasi vertikal menggunakan prasarana berupa tangga, eskalator dan elevator dan dirancang dengan mempertimbangkan aspek ukuran tubuh manusia.

Sirkulasi ruang pameran dirancang untuk membantu para pengunjung untuk melihat dan memandangi obyek secara lebih detail dengan beberapa faktor:

a. pengunjung diharapkan dapat bergerak tanpa harus berbalik kembali untuk melihat obyek yang telah mereka lihat.

b. Harus memenuhi syarat *spatial* bagi pengunjung untuk berjalan dengan kecepatan berbeda.

c. Pengunjung cenderung untuk berjalan ke arah kanan ketika memasuki main entrance.

d. Mengamati area ruang pameran dalam satu alur membantu pengunjung untuk mengerti jenis barang yang dipamerkan. (Neufert, 1999:246)

Sirkulasi dalam ruang pameran dibagi menjadi 4 bagian, yaitu:

a. *Sequential Circulation* (Linear)

Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda yang dipamerkan satu per satu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memulai sampai akhirnya menuju entrance area pertama memasuki ruang pameran tersebut.

b. *Random Circulation*

Demi pengunjung merasa lebih nyaman dengan memilih jalannya sendiri. Jalur mana yang ingin dikunjungi untuk melihat dan menikmati karya seni dari ruang pameran yang dibentuk tanpa adanya batasan-batasan dinding pemisah ruang.

c. *Radial Circulation*

Pengunjung tidak diarahkan untuk menuju suatu ruang tertentu, sehingga bebas melihat koleksi yang diinginkan. Pembagian koleksi jelas dan terdapat ruang pengenalan.

d. Linier Bercabang

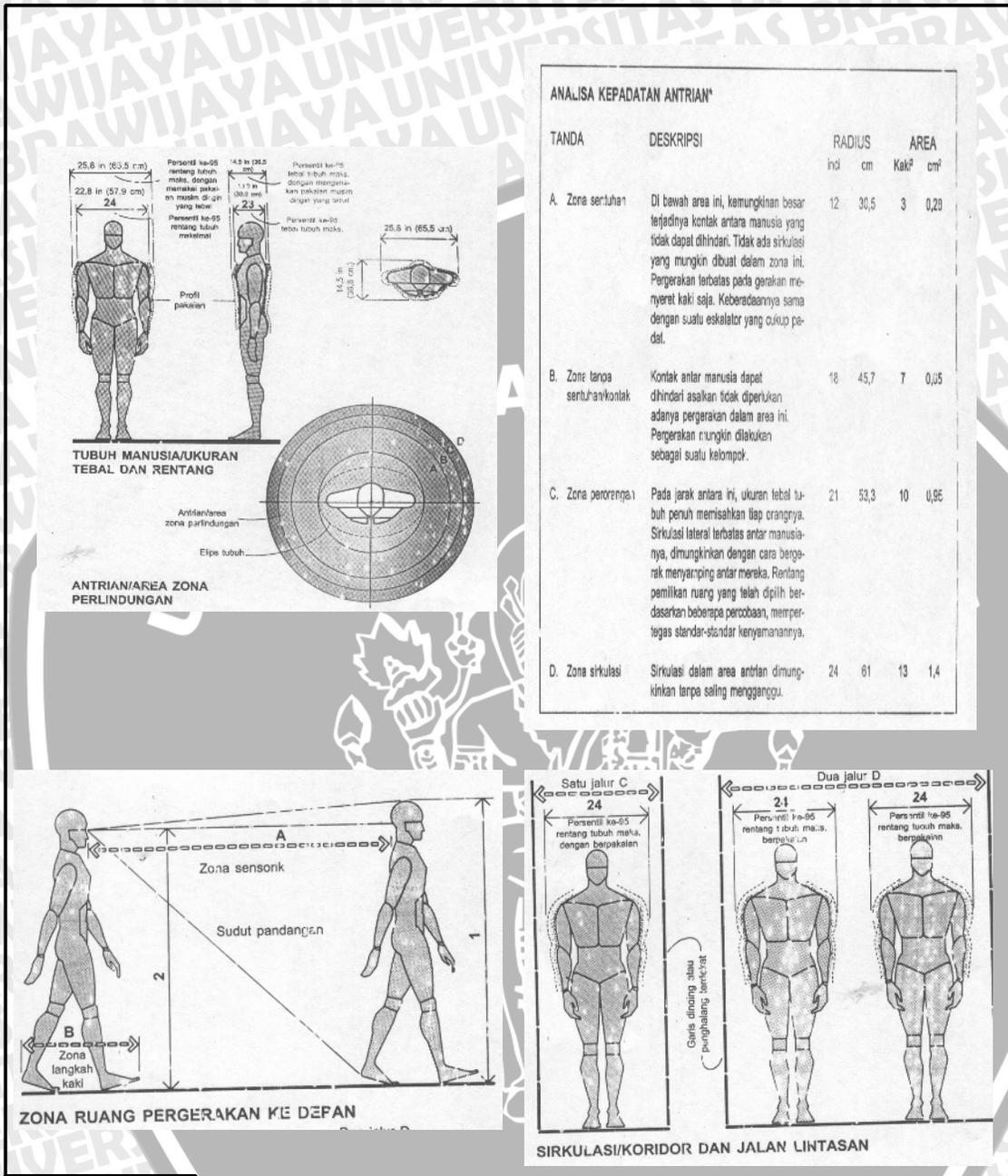
Sirkulasi pengunjung tidak terganggu, pembagian koleksi jelas dan pengunjung harus melihat koleksi. (De Chiara, 1990:84)

Ruang-ruang sirkulasi membentuk bagian yang tidak dapat dipisahkan dari setiap organisasi bangunan dan memakan tempat yang cukup besar di dalam bangunan. Jika dilihat sebagai alat penghubung semata, maka jalur sirkulasi tidak akan ada habisnya, seolah ruang yang menyerupai koridor. Bentuk ruang sirkulasi bisa bermacam-macam menurut:

- 1). Batas-batas yang ditentukan
- 2). Bentuknya, berkaitan dengan bentuk ruang-ruang yang dihubungkan
- 3). Kualitas skala, proporsi, cahaya, dan pemandangan dipertegas
- 4). Terbukanya jalan masuk ke dalamnya
- 5). Perannya terhadap perubahan-perubahan ketinggian lantai dengan tangga dan tanjakan

Selain hal tersebut di atas, ruang sirkulasi dapat berbenrtuk:

- 1). Tertutup, membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding
- 2). Terbuka pada salah satu sisi, untuk memberikan kontinuitas visual/ ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan
- 3). Terbuka pada kedua sisinya, menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.



UNIVERSITAS BRAWIJAYA
1963 1968 1978

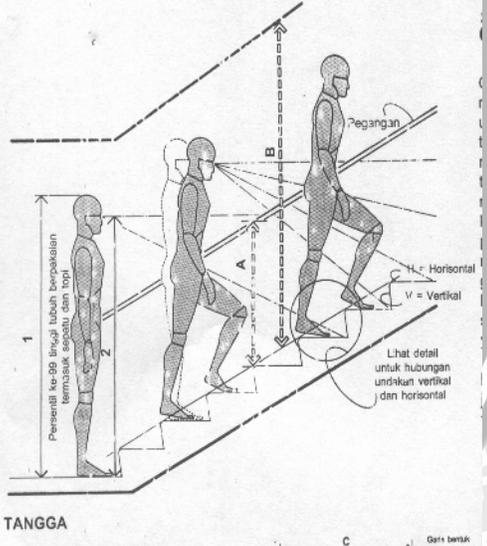
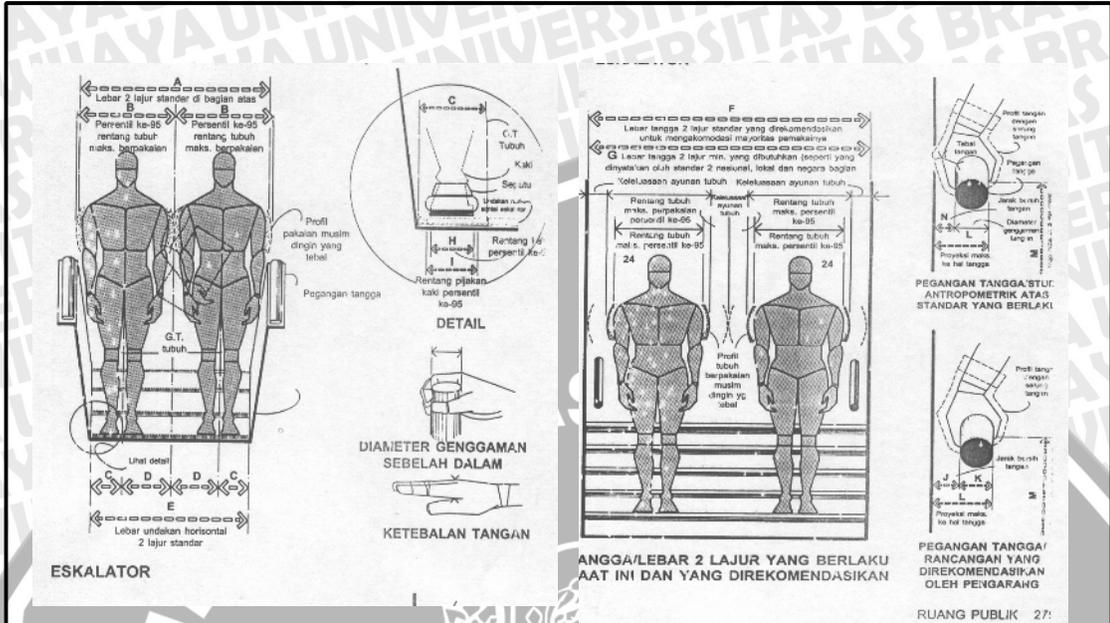
**INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM
TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG**

Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :

- Ir Triandi Laksmiwati
- Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.11 Proporsi ukuran tubuh manusia
Sumber : Panero, 2003



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG
 Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

- Dosen Pembimbing :
- Ir Triandi Laksmiwati
 - Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.12 Proporsi ukuran tubuh manusia dalam menentukan lebar sirkulasi dan dalam pergerakan di tangga.
 Sumber : Panero, 2003

2.7 Tinjauan Unsur-Unsur Perancangan Interior

Menurut Laksmiwati (1989), unsur desain pada interior meliputi:

1. Garis

Garis dapat membangkitkan perasaan tertentu pada perancangan interior. Tipe garis yang berlainan menimbulkan perasaan yang berbeda.

a. Garis vertikal

Garis vertikal memberi kesan kuat, agung, jantan, dan sifat resmi, mempunyai kecenderungan untuk menunjukkan ketinggian ruangan.

b. Garis horisontal

Memberi kesan tenang, istirahat, informal, dan memperlebar ruang.

c. Garis diagonal

Menimbulkan kesan gerak, dinamis dan membuat mata bergerak terus mengikutinya.

d. Garis tak beraturan

Memberi kesan keanekaan.

e. Garis lengkung

Garis lengkung bersifat romantis dan puitis, variasi garis lengkung dapat mengekspresikan bermacam-macam suasana. Garis berupa lingkaran penuh dapat mengekspresikan suasana riang gembira. Lengkungan yang lebih halus seperti huruf "S", mencerminkan sesuatu yang halus dan manis. Garis semacam ini dapat menarik perhatian tanpa terlalu bersifat dinamis, namun jika terlalu banyak penggunaannya dalam ruangan maka akan menimbulkan kesan ramai/tegang.

Unsur garis yang dapat diterapkan pada tema sporty yang membutuhkan mobilitas yang tinggi serta kedinamisan ruang adalah unsur garis diagonal. Unsur tersebut dapat menimbulkan kesan gerak, dinamis dan juga menimbulkan kesan kuat pada ruang.

2. Bentuk

Bentuk dapat digunakan untuk mendukung pembentukan ruang, bentuk dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

a. Bentuk visual.

Bentuk yang dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri visual, misalnya dari wujud, dimensi, tekstur, dll.

b. Bentuk natural.

Bentuk yang mengadaptasi bentuk-bentuk yang ada di alam, biasanya cenderung non-geometris karena memang bentuk-bentuk di alam adalah bentuk organik, misalnya daun.

c. Bentuk abstrak. Bentuk yang non-presentatif atau tidak mewakili sesuatu.

d. Bentuk geometris.

Bentuk yang berdasarkan matematika. Misalnya, segitiga, bujursangkar, lingkaran.

e. Bentuk negatif.

Bentuk yang merupakan bagian yang dihilangkan dari bentuk aslinya, atau bentuk yang dipandang sebagai ruang kosong dan dikelilingi ruang yang terisi.

f. Bentuk positif.

Bentuk yang merupakan suatu penambahan pada permukaan atau bentuk yang dipandang sebagai pengisi ruang.

g. Bentuk dua dimensi.

Bentuk yang rata berupa bidang dasar, persegi, lingkaran, segitiga.

h. Bentuk tiga dimensi.

Bentuk dua dimensi dengan penambahan kedalaman volume.

Ada tiga macam bentuk dasar, yaitu sebagai berikut:

a. Bentuk lurus (kubus dan segi empat)

b. Bersudut (segitiga dan piramid)

c. Lengkung (lingkaran, bola, dan silinder)

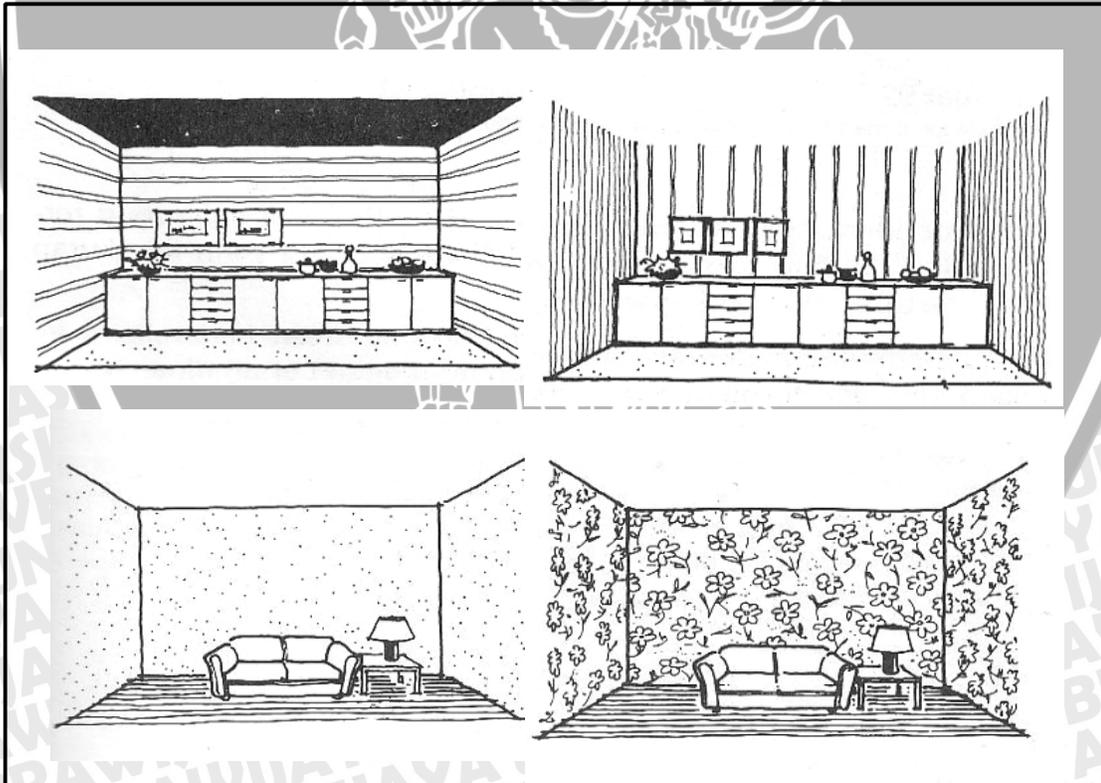
Dalam penggunaan tema sporty, pergerakan dan bentuk ruang yang dinamis, menjadi ciri utama sehingga pemakaian bentuk lengkung, yang bersifat halus dan cenderung mengikuti pergerakan sangat cocok diterapkan pada interior display yang bertema modern dan sporty.

3. Motif

Motif merupakan ornamen dua atau tiga dimensi yang disusun menjadi pola-pola atau ragam tertentu. Motif dibentuk dari tekstur dan bentuk. Motif memiliki arah gerak, maka penempatannya harus sejalan dengan irama ruangan.

Agar motif pada ruangan mempunyai hasil yang baik maka:

- Agar suatu motif kelihatan menonjol maka, sebaiknya ada latar belakang yang netral atau polos.
- Menggunakan motif yang sama pada beberapa benda dapat menghasilkan suatu keharmonisan dan kesatuan.
- Dua macam motif yang sama bisa dikombinasikan bila gaya dan skala proporsinya sama, atau motif yang sama tetapi dalam warna lain bisa dikombinasikan di dalam satu ruangan.
- Motif geometri bisa digabung dengan motif tumbuh-tumbuhan bila warnanya sama, warna yang dominan pada motif-motif tadi bisa digunakan pula pada bidang-bidang polos.



	<p>INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066</p>	
	<p>Dosen Pembimbing :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ir Triandi Laksmiwati Herry Santosa. ST. MT. 	<p>Gambar. 2.13. Unsur garis dan motif pada ruangan Sumber : Wilkening, 1987</p>

4. Tekstur

Tekstur merupakan elemen desain yang disebut juga sebagai "unsur rasa" dalam ruang, karena memberikan variasi sentuhan dan sensasi pada kulit manusia. Misalnya bersentuhan dengan permukaan material yang memiliki tekstur berbeda-beda dapat menambah nilai ruang bagi pemakai ruang.

Tekstur adalah halus kasarnya permukaan benda atau material, baik yang dapat diraba maupun yang dapat dilihat (Laksmiwati, 1989). Terdapat beberapa jenis tekstur, antara lain:

- a. Tekstur kasar menimbulkan kesan kuat dan maskulin, antara lain tenunan kasar, permukaan susunan batu, urat kayu jati doreng.
- b. Tekstur licin antara lain kaca, chrome, kayu polos yang dipelitur, satin, plastik, acrylic.
- c. Tekstur keras antara lain batu, keramik, marmer.
- d. Tekstur lembut antara lain velvet dan karpet.

Tekstur dapat mempengaruhi berbagai kesan warna dan bahan dimana sifat warna dan tekstur saling berseberangan. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.2. Tabel sifat tekstur

Tekstur halus	Tekstur kasar
<ul style="list-style-type: none"> • Warna terang • Kesan jauh • Licin 	<ul style="list-style-type: none"> • Warna gelap • Kesan dekat • Bertekstur

Sumber: Lakmiwati 1989

Ditinjau dari sifat dan karakter dari sporty, maka tekstur yang tepat digunakan adalah tekstur licin dan halus. Pada perancangan dengan tema sporty tekstur ini dapat membantu dalam pergerakan/mobilitas yang tinggi dalam ruang, serta bentuk-bentukan yang dinamis.

5. Ruang

Ruang adalah suatu wadah dari objek-objek yang keadaanya dapat dirasakan secara subjektif. Ruang berhubungan erat dengan ukuran-ukuran manusia dengan kebutuhan dan mentalnya. Ruang fisik dibedakan menjadi:

- a. Ruang-ruang yang berkesan tertutup

Ruangan ini etrbentuk karena bidang-bidang material yang masif.

b. Ruang-ruang yang berkesan terbuka

Ruangan ini terbentuk karena mempunyai hubungan langsung dengan ruang luar, sehingga memerlukan suatu penataan yang utuh dalam satu kesatuan.

c. Ruang-ruang yang samar/transparan

Ruangan ini mempunyai hubungan dengan ruang luar, namun dipisahkan oleh sekat yang tembus pandang (bisa berupa kaca atau kain tipis).

Tema sporty ini muncul dalam menanggapi kenyataan akan padatnya aktifitas masyarakat terutama para eksekutif atau anak-anak muda yang memiliki aktifitas yang padat dan membutuhkan mobilitas yang tinggi, sehingga pola ruang yang digunakan lebih sesuai jika bersifat dinamis (ruang yang mengandung arah dan gerak). Hal ini dapat dicapai dengan penggunaan ruang-ruang yang transparan, tanpa sekat atau dengan permainan level ketinggian pada ruang sehingga antar ruang saling berkaitan.

6. Warna

Dalam menciptakan suasana suatu ruangan, faktor warna dan bentuk merupakan penampilan pertama yang dinikmati. Warna yang sering digunakan untuk interior dibagi menjadi beberapa kelompok. Kelompok-kelompok warna tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Warna primer : warna yang dihasilkan bukan dari pencampuran warna lain, yaitu merah, kuning dan biru.
- b. Warna sekunder : warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer dengan jumlah yang sama yaitu jingga, hijau dan ungu.
- c. Warna tersier : warna yang dihasilkan dari campuran warna primer dengan warna sekunder.

Warna-warna tersebut dapat terlihat pada roda warna. Warna netral seperti hitam, putih dan abu-abu tidak termasuk dalam roda warna, namun sering menjadi bagian dari skema warna.

Skema warna:

a. Warna monokromatik

- 1). Terbentuk dari warna yang sama dengan intensitas warna yang berbeda. Misal : dari biru hampir putih hingga biru tua.
- 2). Cenderung membosankan, dapat diantisipasi dengan unsur keanekaan, dapat berupa: warna, garis, motif dsb.

b. Warna analogus

- 1). Terbentuk dari kelompok Warna yang saling berdampingan, mis : kuning ke hijau, melalui beberapa gradasi hijau kekuningan

c. Warna triadik

- 1). Menggunakan 3 warna dalam lingkaran warna yang membentuk segitiga samasisi.
- 2). Dengan warna intensitas tinggi dapat terjadi kontras yang tinggi, sehingga dapat dibatasi pada unsur desain lainnya.
- 3). Permainan nada dapat menengahi kontras.

d. Warna komplementer

- 1). Terbentuk dari 2 (dua) warna yang saling berhadapan (berkomplemen).
- 2). Nilai kontras tinggi
- 3). Permainan nada dapat menengahi kontras.

e. Warna komplementer terbelah

Terbentuk dari 1 (satu) warna yang dipadukan dengan 2 (dua) warna yang mengapit warna komplementernya

f. Warna komplementer ganda

Terbentuk dari 2 (dua) warna yang bergandengan dipadukan dengan warna komplemen dari masing-masing warna tersebut.

Pemakaian unsur warna yang dapat digunakan pada interior ruangan yang bertema modern dan sporty ini adalah pemakaian warna-warna yang berkesan aktif atau bergerak antara lain adalah penggunaan warna merah, abu-abu, dan putih.

7. Bahan

Kesan yang ditimbulkan oleh sifat khas sesuatu bahan, akan lebih menonjol, kalau bahan itu diletakkan pada tempat yang sesuai dan ditunjang oleh bahan pembantu yang cocok. Reaksi yang ditimbulkan akan berkurang, kalau pada tempat yang berdekatan terdapat bahan dengan sifat yang sama atau sifat yang mirip. Sebaliknya, dengan pilihan kontras bahan yang baik, dapat kita capai kesan harmonis yang tinggi.. Perbedaan mutu bahan itu tentu saja jangan terlalu besar. Jangan sampai bahan yang halus dan berharga justru tenggelam karena bahan pembantu yang kasar dan tak berharga. (Wilkening, 1987: 29)

Karakteristik Bahan Metal

·Karakteristik :

- Tahan terhadap pengaruh cuaca dan temperatur ruang
- Tahan lama
- Penghantar panas
- kesan psikologis : eksklusif, canggih, bersih
- penggunaan : kantor, lobby hotel, theater, restoran
- pemeliharaan : relatif mudah dibersihkan

8. Pencahayaan

Pada prinsipnya pencahayaan ada dua macam:

- a. Pencahayaan alami
- b. Pencahayaan akibat benda-benda alamyang memancarkan sinar seperti, matahari, bulan dan lain-lain.
Intensitas cahaya yang boleh masuk berbeda-beda berdasarkan aktivitas yang dilakukan di dalam ruang tersebut.

- c. Pencahayaan buatan

Pencahayaan yang terjadi akibat sumber cahaya yang dibuat manusia seperti lampu, obor, lilin, dll. Pencahayaan buatan lebih memberikan kebebasan untuk berkreasi daripada penerangan alami.

Menurut daerah yang diteranginya, pencahayaan buatan ada dua macam, yaitu:

- a. Pencahayaan umum

Pencahayaan ini menerangi seluruh ruangan dengan merata. Pencahayaan ini biasanya digunakan untuk kegiatan umum bersana dan tidak memerlukan ketelitian.

- b. Pencahayaan setempat

Pencahayaan ini hanya menyorot pada salah satu titik tertentu. Biasanya digunakan untuk Pencahayaan tempat kerja yang memerlukan ketelitian dan ketekunan serta diletakkan pada tempat-tempat tertentu untuk menarik perhatian.

9.Penghawaan

Menurut buku desain interior karangan Pamudji Suptandar, ada 2 macam penghawaan yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan

buatan mengenal 2 sistem yaitu mekanis dan air conditioner. Sistem mekanis menggunakan alat mekanis(listrik) untuk mempercepat pergerakan udara sekitar. Sedangkan sistem air conditioner adalah sistem pengatur udara indoor yang cara kerjanya teratur dan konstan. Air conditioner mengatur beberapa aspek udara, yaitu:

- kecepatan sirkulasi udara
- pembersih udara
- pengaturan temperatur
- kelembaban udara

Beberapa faktor yang dipertimbangkan untuk pemakaian AC:

- jumlah kebutuhan suplai udara bersih per meter persegi
- luasan ruang

Berdasarkan pertimbangan faktor diatas maka berlaku hukum keseimbangan.

Makin besar ruang maka suplai udara bersih yang dibutuhkanpun semakin besar.

Ada beberapa jenis AC menurut peletakkannya:

- Mounted type : ditanam dalam dinding ataupun dalam plafon
- Ceiling type : ditanam atau dipasang diatas langit langit
- Custom floor type : diletakkan diatas lantai tanpa ada pemasangan khusus
- Wall mounted type : ditanam dalam dinding.

10. Akustik

Suara terjadi didalam ruangan, baik yang timbul karena sengaja maupun tidak disengaja harus diatur sedemikian rupa sehingga suara tersebut tidak mengganggu pendengaran. Pada perancangan suatu bangunan terdapat dua jenis sistem akustik yang digunakan, yaitu:

- a. Sistem natural akustik, adalah sistem pengkondisian ruang terhadap suara dengan menggunakan unsur-unsur alam. Misalnya panel kayu.
- b. Sistem *artificial* akustik, adalah sistem pengkondisian udara dalam ruang oleh unsur- unsur buatan seperti bahan pelapis busa, atau material cetakan pabrik lainnya.

2.8 Tinjauan Prinsip-Prinsip Perancangan Interior

Dalam merancang, termasuk merancang ruang dalam terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan, tetapi bukan berarti prinsip tersebut merupakan aturan baku atau rumus-rumus yang menciptakan keseragaman desain. Prinsip-prinsip ini dipergunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan unsur-unsur interior yang dipilih dalam rancangan. Prinsip dasar desain merupakan pengorganisasian unsur-unsur dasar desain dengan memperhatikan prinsip-prinsip dalam menciptakan dan mengaplikasikan kreativitas. Prinsip-prinsip desain antara lain adalah:

1. Keserasian(*harmony*)

Suptandar (1995:19) mengartikan keserasian merupakan usaha dari berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu komposisi utuh agar nikmat untuk dipandang. Keserasian adalah keteraturan di antara bagian-bagian suatu karya. Harmoni/keselarasan dapat tercapai dengan menggunakan unsur-unsur perancangan interior yang sama sifatnya, namun harus ada variasi sebagai sesuatu yang menarik sehingga tidak monoton. Masing-masing unsur yang digunakan tersebut harus menunjang tema perancangannya. Namun penggunaan variasi juga jangan terlalu banyak sehingga menimbulkan kesan ramai dan kacau.

2. Proporsi dan Skala

Proporsi merupakan perbandingan antara suatu bilangan dari suatu obyek atau komposisi. Bisa dikatakan bahwa proporsi merupakan kesesuaian ukuran dan bentuk hingga tercipta keselarasan dalam sebuah bidang. Terdapat tiga hal yang berkaitan dengan masalah proporsi, yaitu penempatan susunan yang menarik, penentuan ukuran dan bentuk yang tepat, dan penentuan ukuran sehingga dapat diukur atau disusun sebaik mungkin. Proporsi dan skala manusia adalah ukuran dan elemen bangunan atau ruang, dalam hubungannya dengan dimensi dan proporsi tubuh atau badan manusia. Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda-benda dari berbagai ukuran dengan ruang, menentukan skala. Ukuran bentuk ruang menentukan jumlah dan ukuran perabot di dalamnya.

Dalam interior, proporsi pengisi ruang harus disesuaikan dengan dimensi ruangnya. Jika ruangan kecil maka hendaklah dipilih perabot dan dekoratif ruang yang

tidak terlalu besar sehingga terkesan memaksakan. Begitu juga jika ruangan yang tersedia berdimensi luas, maka diusahakan dipilih perabot dan benda dekoratif yang sesuai agar ruang tidak terkesan kosong.

3. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan adalah bagaimana cara mengatur unsur-unsur yang ada menjadi sebuah komposisi yang tidak berat sebelah. Keseimbangan dalam ruang dapat menciptakan ketenangan. “Bobot Visual” benda-benda di dalam ruangan ditentukan oleh ukuran, bentuk, warna dan tekstur yang harus dipertimbangkan dalam menemukan keseimbangan. Prinsip keseimbangan dalam perancangan menyangkut kepekaan kita kepada keteraturan dan keseimbangan. Ada dua macam keseimbangan, yaitu:

a. Keseimbangan formal (simetris)

Keseimbangan formal berifat statis dan tenang. Agar tidak membosankan, benda-benda yang letaknya simetris terhadap titik pusat diusahakan tidak persis sama ukuran, bentuk dan warnanya tetapi tetap mempunyai bobot visual yang sama. Keseimbangan ini tidak cocok diterapkan pada ruang display yang bertema modern dan sporty sebab karakter modern dan sporty cenderung lebih dinamis/hidup.

b. Keseimbangan informal (asimetris)

Keseimbangan informal dicapai dengan menyusun benda-benda yang tidak sama bobot visualnya di sekitar suatu titik pusat atau sumbu sehingga mencapai keseimbangan. Untuk mengimbangi benda yang berat, benda yang lebih ringan harus diletakkan pada jarak yang lebih jauh dari sumbu. Tekstur kasar memiliki bobot visual yang lebih berat dibandingkan tekstur yang halus dan licin. Warna yang hangat dengan intensitas yang kuat memberi kesan yang lebih berat. Ukuran benda mempengaruhi kesan berat. Benda yang sama bila memiliki motif yang lebih ramai akan kelihatan lebih berat daripada benda dengan motif tenang. Keseimbangan ini cocok diterapkan pada ruang display bertema modern dan sporty, sebab keseimbangan asimetris bersifat lebih dinamis dan “hidup”.

4. Ritme/irama (*rhythm*)

Aliran secara keseluruhan terhadap desain selalu menyiratkan irama yang nyaman. Suatu gerak yang dijadikan sebagai dasar suatu irama dan ciri khasnya terletak pada pengulangan-pengulangan yang dilakukan secara teratur yang diberi tekanan atau

aksen. Ritme membuat adanya kesan gerak yang menyiratkan mata pada tampilan yang nyaman dan berirama.

Dalam menatap desain suatu ruangan, maka kita bergerak menurut irama tertentu dari satu benda ke benda lainnya. Irama dalam suatu ruangan dapat dicapai melalui:

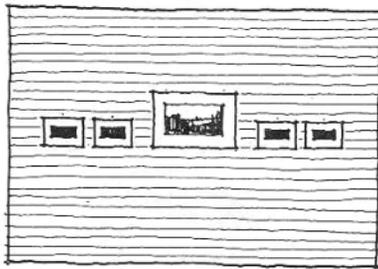
- a. Garis yang tidak terputus

Garis yang tidak terputus memiliki sifat yang mengalir.

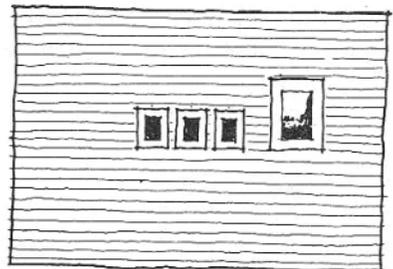
Perulangan (garis, warna, bentuk, cahaya, tekstur, motif, dan ruang)

Pengulangan dapat mengontrol gerak mata sehingga menuju arah yang kita inginkan. Perulangan garis vertikal yang disusun dalam barisan yang horisontal membawa mata bergerak dari sisi ke sisi.

Keseimbangan simetris



Keseimbangan asimetris



Penerapan garis tak terputus



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM
TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG

Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :

- Ir Triandi Laksmiwati
- Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.14. Unsur Keseimbangan dan Irama

Sumber : www.aucklandartgallery.com
dan Wilkening, 1987

b. Gradasi

Gradasi dalam garis, warna, bentuk, cahaya, tekstur, dan motif akan membawa mata bergerak lebih dinamis daripada perulangan.

c. Radiasi

Radiasi merupakan garis-garis yang menyebar keluar dari satu titik pusat ini memang tidak membuat mata bergerak dengan lancar dari satu bagian kebagian lain dari suatu desain, tetapi radiasi ini bertujuan untuk mencapai efek tertentu.

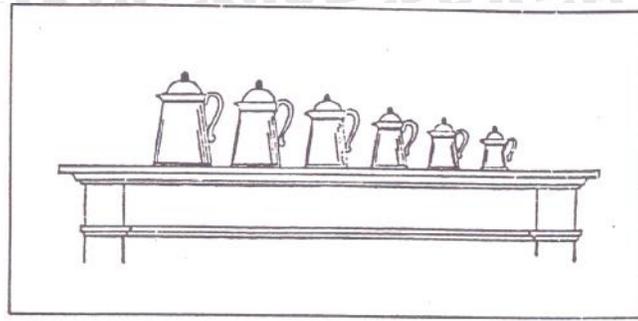
d. Pergantian

Pergantian merupakan irama yang dicapai dengan pergantian yang diulang-ulang. Dengan membuat suatu penyimpangan dari irama tersebut maka akan diperoleh variasi yang menarik.

Irama dalam interior display mobil dapat dicapai melalui teori gradasi warna, garis, bentuk, cahaya, tekstur, dan motif yang akan membawa mata bergerak lebih dinamis.



Susunan Gradasi



Permainan unsur garis yang menyebar dari ujung langit-langit kubah



Pergantian warna pada motif lantai



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG

Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :

- Ir Triandi Laksmiwati
- Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.15. Unsur Irama pada ruang

Sumber : www.tinypic.com

5. Titik Berat/Penekanan (*emphasis*)

Adanya penekanan dalam desain merupakan hal yang penting untuk menghindari kesan monoton. Penekanan titik berat dapat melalui:

a. Perulangan

Perulangan suatu unsur desain dapat memberi penekanan pada unsur desain tersebut. Agar tidak membosankan jangan terlalu banyak terdapat perulangan.

b. Ukuran

Ukuran benda yang menjadi titik pusat perhatian harus sesuai perbandingannya terhadap ruangan. Untuk ruangan yang besar dan tinggi, diperlukan titik berat yang tidak tenggelam dalam kemegahan ruang.

c. Kontras

Dua warna yang kontras dan dipakai secara bersamaan akan saling menguatkan dan menonjolkan.

d. Susunan

Tata letak perabot dan benda-benda lain bisa diatur sedemikian rupa, sehingga mengarahkan pandangan ke tempat objek yang menjadi pusat perhatian.

e. Hal yang tidak terduga

Hal yang tidak terduga atau tidak lazim dapat terlihat menonjol karena menciptakan sesuatu yang unik.

Desain yang baik mempunyai titik berat yang dapat menarik perhatian. Dalam suatu ruangan, bisa ada yang lebih dari satu titik berat atau titik pusat perhatian, tetapi bila terlalu banyak jumlahnya terlalu banyak dapat menimbulkan kekacauan. Kadang-kadang struktur ruang itu sendiri sudah mempunyai satu titik pusat perhatian. Bila tidak ada, kita harus menciptakan sendiri titik berat tersebut.

Skala ruang dibandingkan dengan manusia



Penekanan dengan wall art melalui perulangan warna hitam-putih



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG
Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :
• Ir Triandi Laksmiwati
• Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.16.
Unsur proporsi dan titik berat pada ruang
Sumber : www2.bc.edu.com dan
www.blogger.com

Penekanan melalui ukuran lampu



Penekanan melalui lukisan dengan warna yang mencolok terhadap bidang dinding



Penekanan melalui susunan benda pajang



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG

Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :

- Ir Triandi Laksmiwati
- Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.17

Unsur titik berat dalam ruangan
Sumber: www.timvanlaeregallery.com
dan www.timvanlaeregallery.com

2.9 Tinjauan Objek Komparasi

Dalam pembahasan dibawah ini objek komparasi mengambil contoh display mobil yang berada pada even-even otomotif di jepang ([www. Otospeed.com](http://www.Otospeed.com)). Penjelasan dibagi dalam tiga bab yaitu mengenai lantai, dinding dan plafond yang dapat dijadikan komparasi terhadap desain yang akan dirancang.

2.9.1 Geneva Auto Show

Geneva Auto Show merupakan salah satu even exhibition yang rutin diselenggarakan setiap tahunnya. Pada even tersebut diikuti banyak pabrikan yang ingin menampilkan mobil-mobil unggulan yang ditata sedemikian rupa pada display mobil yang sudah dirancang dengan berbagai tema. Salah satu display yang menyajikan desain dan tampilan yang terlihat sporty adalah desain display dari mobil mazda yang bernama mazda speed.

1 Unsur-unsur desain interior

a. Garis

Unsur garis yang terlihat pada display dibawah ini menggunakan dominasi unsur garis diagonal. Penggunaan unsur garis tersebut terdapat pada pola lantai, dan pola penataan barang display. Unsur garis diagonal pada lantai terbentuk dari susunan motif lantai yaitu putih dan hitam yang disusun secara diagonal. Selain itu juga terdapat unsur garis horizontal yang terbentuk dari penataan kolom-kolom spceframe pada bagian atas ruangan. Penggunaan unsur garis horizontal ini untuk menghilangkan kesan monoton pada ruang display.

b. Bentuk

Bentuk yang dominan pada ruangan ini adalah bentuk geometri. Bentuk geometri yang dipakai pada ruangan adalah bentuk segi empat yang terdapat pada pola lantai, perabot, maupun pada tempat display barang aksesoris. Pada lantai bentuk persegi berasal dari bentuk bahan penutup lantainya.

c. Motif

Motif yang terdapat pada interior showroom display ini adalah pemakaian motif warna hitam dan putih pada lantai display yang berkesan lebih dinamis. Motif yang terdapat pada lantai terbentuk dari susunan keramiknya. Pada lantai tidak terlihat permainan level ketinggian tetapi dengan penggunaan motif warna dapat membuat tampilan terlihat berbeda. Pada dinding dan plafond display tidak terdapat motif dan

terlihat polos, yang terlihat hanya pola penataan barang-barang display sehingga barang display akan terlihat lebih menonjol.

d. Tekstur

Tekstur yang digunakan pada ruangan menggunakan tekstur kasar yang terdapat pada lantai. Penggunaan tekstur kasar ini sudah sesuai dengan tema sporty yang hendak dicapai. Tekstur pada bagian display aksesoris menggunakan tekstur halus. Penggunaan tekstur juga terdapat pada perabot, dan juga pada plafond.

e. Ruang

Pada ruang display Mazda Speed terdapat permainan garis horizontal pada bagian plafond ruangan. Penggunaan garis tersebut untuk membuat kesan lebar pada display mobil tersebut. Pada bagian lantai display terdapat motif warna hitam putih yang disusun secara diagonal. Penggunaan motif tersebut berfungsi agar tampilan objek display lebih terlihat mencolok..

f. Warna

Warna yang digunakan pada lantai yaitu menggunakan perpaduan warna hitam dan putih yang disusun sehingga membuat tampilan lantai tampak lebih sporty. Selain itu juga menggunakan warna abu-abu yang kontras dengan objek display sehingga tampilan objek display akan terlihat lebih mencolok. Pada bagian dinding display menggunakan warna hitam dimana berfungsi sebagai background dari barang display yang dipamerkan.

g. Bahan

Bahan yang digunakan pada interior display even GAS terdiri dari bahan penutup elemen – elemen interior. Bahan penutup dari lantai contoh display ini bertekstur kasar dengan penggunaan bahan yang berasal dari logam yang mengkilap akan menambah tampilan pada displaynya. Bahan perabot menggunakan kayu dan stainless. Aksesoris ruang terbuat dari bahan-bahan logam yang mengkilap sehingga berkesan bersih dan menonjol.

h. Pencahayaan

Pencahayaan yang terdapat pada area display ini menggunakan pencahayaan spotlight yang langsung menyinari objek display. Selain itu juga menggunakan pencahayaan jenis lampu gantung yang disusun secara horizontal.



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA
SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG
Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :
 • Ir Triandi Laksmiwati
 • Herry Santosa. ST. MT.

**Gambar. 2.18. Display dari mobil
Mazda Speed dan Saleen s5s Raptor**
 Sumber: www.images.google.com

2. Prinsip-prinsip desain interior

a. Harmoni

Harmoni pada ruang ini terdapat pada garis lurus horizontal dan garis vertikal yang terbentuk dari elemen ruang. Bentuk segi empat yang digunakan pada perabot juga membentuk harmonisasi dalam ruang.

b. Proporsi dan skala

Ukuran perabot pada ruangan ini sudah disesuaikan dengan dimensi dan proporsi manusia dewasa. Ketinggian plafond terhadap objek pameran/display membuat ruangan terasa lebih luas sehingga pandangan terhadap objek pameran bisa dilakukan dengan lebih leluasa.

c. Keseimbangan

Keseimbangan pada ruang apabila dilihat dari susunan perabot maka merupakan keseimbangan asimetris. Begitu halnya apabila dilihat dari penggunaan warna pada perabot maka keseimbangan yang terjadi juga merupakan keseimbangan asimetris.

d. Irama

Irama pada ruangan ini terdapat pada :

- 1). Perulangan bentuk lampu pada ruangan
- 2). Perulangan pada kolom yang terdapat dalam ruangan
- 3). Perulangan tekstur kasar pada dinding, plafon, dan lantai.
- 4). Perulangan bentuk segi empat pada perabot dan lampu
- 5). Perulangan warna hitam dan putih pada lantai display.

e. Titik berat

Titik berat pada ruang terletak pada objek display yaitu mobil yang diletakkan pada ruangan dengan menggunakan warna-warna yang kontras dengan warna ruangan display.

3. Gaya

Dengan banyaknya bentuk yang sederhana dan dominasi garis lurus, maka gaya pada ruangan ini menggunakan gaya modern.

2.9.2 Jepang Auto Salon

Jepang Auto Salon merupakan salah satu even otomotif modifikasi terbesar yang diselenggarakan tiap tahun. Pada even JAS tahun 2008 ini diikuti oleh puluhan mobil modifikasi yang khusus didatangkan dari segala penjuru kota-kota di Jepang. Selain itu

even JAS ini tidak hanya memamerkan mobil-mobil modifikasi terbaru tetapi juga menampilkan aksesoris-aksesoris modifikasi terbaru yang bisa diterapkan dan diaplikasikan pada mobil-mobil tersebut. Pada gambar dibawah ini terlihat puluhan mobil yang ditata pada display dengan ratusan pengunjung yang selalu memadati even tersebut. Objek komparasi dibawah ini mengambil beberapa contoh display mobil dan display aksesoris pada even JAS.



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG
Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :
 • Ir Triandi Laksmiwati
 • Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.19. Suasana even JAS
 Sumber: www.images.google.com

1. Unsur-unsur desain interior

a. Garis

Unsur garis yang terlihat pada display dibawah ini adalah unsur garis lurus vertikal dan unsur garis diagonal dengan dominasi garis diagonal. Penggunaan unsur garis tersebut terdapat pada pola lantai, pada rangka space frame dan juga pada penataan objek displaynya. Pada lantai terdapat unsur garis vertikal yang berasal dari motif lantai biru putih. Sedangkan pada rangka space frame terdapat unsur garis diagonal yang disusun secara horizontal. Objek display pada ruangan disusun secara diagonal terhadap ruang display sehingga menambah kesan sporty.

b. Bentuk

Bentuk yang dominan pada ruangan ini adalah bentuk geometri. Bentuk geometri yang dipakai pada ruangan adalah bentuk segi empat yang terdapat pada pola lantai, perabot, maupun pada tempat display barang aksesoris. Pada lantai bentuk persegi berasal dari bentuk bahan penutup lantainya.

c. Motif

Motif yang terdapat pada interior showroom display ini adalah pemakaian motif warna biru dan putih pada lantai display yang berkesan lebih dinamis. Selain itu juga terdapat motif bundar-bundar pada lantai display yang berasal dari bahan penutupnya. Pada lantai tidak terlihat permainan level ketinggian tetapi dengan penggunaan motif warna dapat membuat tampilan terlihat berbeda.

d. Tekstur

Tekstur yang digunakan pada ruangan menggunakan tekstur kasar yang terdapat pada lantai.. Tekstur pada bagian display aksesoris menggunakan tekstur halus. Penggunaan tekstur juga terdapat pada perabot, dan juga pada plafond. Dominasi tekstur kasar pada display yang berasal dari bahan penutupnya akan membuat ruangan terkesan lebih sporty.

e. Ruang

Pada ruang contoh display ini terdapat permainan garis horizontal pada bagian plafond ruangan. Penggunaan garis tersebut untuk membuat kesan lebar pada contoh display mobil tersebut. Pada bagian lantai display, terdapat motif warna biru dan putih yang disusun secara vertikal. Penggunaan motif tersebut berfungsi agar tampilan objek display lebih terlihat mencolok.

f. Warna

Warna yang digunakan pada ruang display ini menggunakan warna-warna netral seperti warna hitam, putih maupun abu-abu. Penggunaan warna untuk lantai yaitu menggunakan warna-warna netral seperti warna hitam, abu-abu, putih dan juga menggunakan warna biru yang terkesan sporty. Pada bagian dinding display menggunakan warna hitam dimana berfungsi sebagai background dari barang display yang dipamerkan sehingga barang display akan terlihat lebih mencolok. Penggunaan warna netral tersebut membuat sebuah kekontasan dengan objek display yang dipamerkan sehingga objek display akan lebih terlihat.

g. Bahan

Bahan yang digunakan pada interior display even JAS ini terdiri dari bahan penutup elemen – elemen interior. Bahan penutup dari lantai contoh display ini bertekstur kasar dengan penggunaan bahan yang berasal dari logam yang mengkilap sehingga menambah tampilan pada objek displaynya. Bahan perabot menggunakan kayu dan stainless. Aksesoris ruang terbuat dari bahan-bahan logam yang mengkilap sehingga berkesan bersih dan menonjol.

h. Pencahayaan

Pencahayaan yang terdapat pada area display ini menggunakan pencahayaan spotlight yang langsung menyinari objek display. Penggunaan pencahayaan spotlight ini mengelilingi area display.

2. Prinsip-prinsip desain interior

a. Harmoni

Harmoni pada ruang ini terdapat pada garis lurus vertikal dan garis diagonal yang terbentuk dari elemen ruang. Bentuk segi empat yang digunakan pada perabot juga membentuk harmonisasi dalam ruang.

b. Proporsi dan skala

Ukuran perabot pada ruangan ini sudah disesuaikan dengan dimensi dan proporsi manusia dewasa. Ketinggian plafond terhadap objek pameran/display membuat ruangan terasa lebih luas sehingga pandangan terhadap objek pameran bisa dilakukan dengan lebih leluasa.

c. Keseimbangan

Keseimbangan pada ruang apabila dilihat dari susunan perabot maka merupakan keseimbangan asimetris. Begitu halnya apabila dilihat dari penggunaan warna pada perabot maka keseimbangan yang terjadi juga merupakan keseimbangan asimetris.

d. Irama

Irama pada ruangan ini terdapat pada :

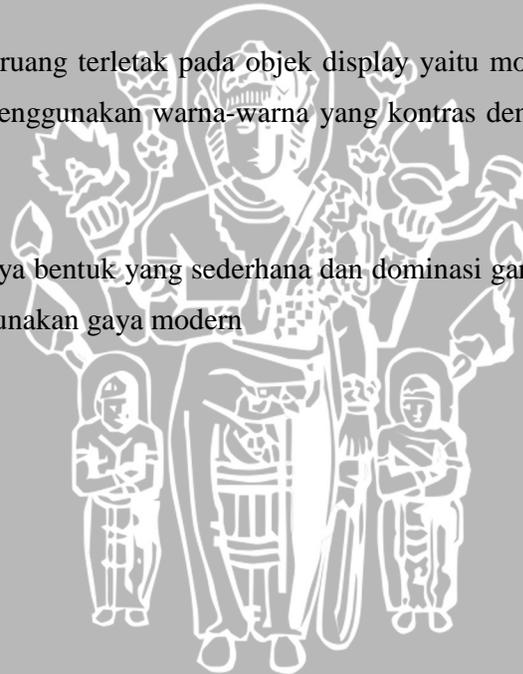
- 1). Perulangan bentuk lampu pada ruangan
- 2). Perulangan pada kolom yang terdapat dalam ruangan
- 3). Perulangan tekstur kasar pada dinding, plafon, dan lantai.
- 4). Perulangan bentuk segi empat pada perabot dan lampu
- 5). Perulangan warna-warna netral pada elemen ruang display.

e. Titik berat

Titik berat pada ruang terletak pada objek display yaitu mobil yang diletakkan pada ruangan dengan menggunakan warna-warna yang kontras dengan warna ruangan display.

3. Gaya

Dengan banyaknya bentuk yang sederhana dan dominasi garis lurus, maka gaya pada ruangan ini menggunakan gaya modern





Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA
SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG
Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

6

Dosen Pembimbing :

- Ir Triandi Laksmiwati
- Hery Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.20. Beberapa display mobil pada even JAS

Sumber: [www.images google.com](http://www.images.google.com)



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA
SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG
Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :

- Ir Triandi Laksmiwati
- Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.21. Display aksesoris modifikasi
 Sumber: [www.images google.com](http://www.images.google.com)

2.9.3 Fukuoka Auto Show

Fukuoka Auto Show juga merupakan salah satu even otomotif yang diadakan tiap tahun di Jepang. Even ini juga menarik banyak pengunjung otomotif terutama kalangan pecinta modifikasi di Jepang. Seperti dengan even JAS dan juga even exhibition mobil lainnya, penggunaan spaceframe pada plafond juga diekspos.



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG
Oleh : Yoka Krisma Wijaya.Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :

- Ir Triandi Laksmiwati
- Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.22. Suasana even FAS
 Sumber: [www.images google.com](http://www.images.google.com)



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



INTERIOR DISPLAY MOBIL MODIFIKASI PADA SHOWROOM TOYOTA AUTO 2000 SUKUN MALANG

Oleh : Yoka Krisma Wijaya Nim: 0410650066

Dosen Pembimbing :

- Ir Triandi Laksmiwati
- Herry Santosa. ST. MT.

Gambar. 2.23. Display mobil dan Aksesoris pada even FAS

Sumber: www.images.google.com

1. Unsur-unsur desain interior

a. Garis

Unsur garis yang terlihat pada display dibawah ini adalah unsur garis lurus vertikal dan unsur garis diagonal. Penggunaan unsur garis tersebut terdapat pada dinding display, dan juga pada rangka spaceframe. Pada dinding display terdapat unsur garis vertikal, sedangkan pada rangka space frame terdapat unsur garis diagonal yang disusun secara horizontal. Objek display pada ruangan disusun secara diagonal terhadap ruang display sehingga menambah kesan sporty.

b. Bentuk

Bentuk yang dominan pada ruangan ini adalah bentuk geometri. Bentuk geometri yang dipakai pada ruangan adalah bentuk segi empat yang terdapat pada pola lantai, dinding display maupun pada tempat display barang aksesoris. Pada lantai bentuk persegi berasal dari bentuk bahan penutup lantainya. Selain itu juga terdapat bentuk lengkung pada bagian display aksesorisnya.

c. Motif

Pada contoh display diatas tidak terdapat motif pada area displaynya. Pada dinding display maupun pada lantai display polos tanpa adanya motif.

d. Tekstur

Tekstur yang digunakan pada ruangan menggunakan tekstur halus dan tekstur kasar yang terdapat pada area displaynya dengan dominasi tekstur kasar. Tekstur halus digunakan pada perabot dan juga pada sebagian lantai display. Untuk tekstur kasar terdapat pada dinding display, rangka display dan juga terdapat pada lantai display. Tekstur pada bagian display aksesoris menggunakan tekstur halus. Dominasi tekstur kasar pada display yang berasal dari bahan penutupnya akan membuat ruangan terkesan lebih sporty.

e. Ruang

Pada ruang contoh display ini terdapat permainan garis horizontal pada bagian plafond ruangan. Penggunaan garis tersebut untuk membuat kesan lebar pada contoh display mobil tersebut. Selain itu juga terdapat penggunaan garis vertikal pada bagian dinding displaynya yang membuat ruangan terkesan lebih tinggi.

f. Warna

Warna yang digunakan pada ruang display ini menggunakan warna-warna netral seperti warna hitam, putih maupun abu-abu dengan aksen warna merah pada bagian display aksesorisnya. Penggunaan warna untuk lantai yaitu menggunakan warna-warna netral seperti warna hitam, abu-abu, putih dan juga menggunakan warna merah yang terkesan sporty. Pada bagian dinding display menggunakan warna hitam dimana berfungsi sebagai background dari barang display yang dipamerkan sehingga barang display akan terlihat lebih mencolok. Penggunaan warna netral tersebut membuat sebuah kekontasan dengan objek display yang dipamerkan sehingga objek display akan lebih terlihat.

g. Bahan

Bahan yang digunakan pada interior display even FAS ini terdiri dari bahan penutup elemen – elemen interior. Bahan penutup dari lantai contoh display ini bertekstur kasar dengan penggunaan bahan yang berasal dari logam yang mengkilap sehingga menambah tampilan pada objek displaynya. Bahan perabot menggunakan kayu dan stainless. Pada bagian dinding displaynya menggunakan bahan dari aluminium sebagai penyangga barang displaynya. Rangka display menggunakan bahan dari baja.

h. Pencahayaan

Pencahayaan yang terdapat pada area display ini menggunakan pencahayaan spotlight yang langsung menyinari objek display. Penggunaan pencahayaan spotlight ini mengelilingi area display.

2. Prinsip-prinsip desain interior

a. Harmoni

Harmoni pada ruang ini terdapat pada garis lurus vertikal dan garis diagonal yang terbentuk dari elemen ruang. Bentuk segi empat yang digunakan pada perabot juga membentuk harmonisasi dalam ruang.

b. Proporsi dan skala

Ukuran perabot pada ruangan ini sudah disesuaikan dengan dimensi dan proporsi manusia dewasa. Ketinggian plafond terhadap objek pameran/display membuat ruangan terasa lebih luas sehingga pandangan terhadap objek pameran bisa dilakukan dengan lebih leluasa.

c. Keseimbangan

Keseimbangan pada ruang apabila dilihat dari susunan perabot maka merupakan keseimbangan asimetris. Begitu halnya apabila dilihat dari penggunaan warna pada perabot maka keseimbangan yang terjadi juga merupakan keseimbangan asimetris.

d. Irama

Irama pada ruangan ini terdapat pada :

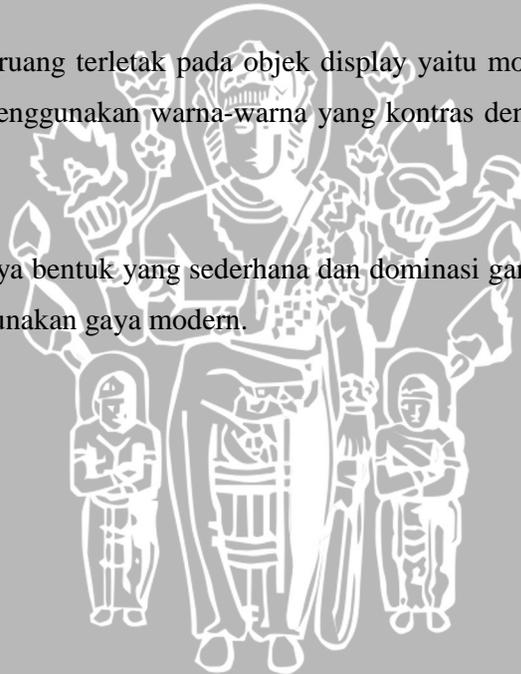
- 1). Perulangan bentuk lampu pada ruangan
- 2). Perulangan pada kolom yang terdapat dalam ruangan
- 3). Perulangan tekstur kasar pada dinding, plafon, dan lantai.
- 4). Perulangan bentuk geometri pada elemen ruang.
- 5). Perulangan warna-warna netral pada elemen ruang display.

e. Titik berat

Titik berat pada ruang terletak pada objek display yaitu mobil yang diletakkan pada ruangan dengan menggunakan warna-warna yang kontras dengan warna ruangan display.

3. Gaya

Dengan banyaknya bentuk yang sederhana dan dominasi garis lurus, maka gaya pada ruangan ini menggunakan gaya modern.



2.9.4 Kesimpulan Hasil Tinjauan Objek Komparasi

1. Hasil Tinjauan Objek Komparasi

Berdasarkan dari data objek komparasi diatas, maka diperoleh beberapa point hasil dari analisa objek komparasi yang terdapat pada tabel dibawah ini, diantaranya:

Tabel 2.3 Hasil dari Tinjauan Komparasi

Unsur Desain	Geneva Auto Show	Jepang Auto Salon	Fukuoka Auto Show
Tema	Sporty	Sporty	Sporty
Garis	Pada contoh display diatas menggunakan unsur garis diagonal pada perabot dan penataan aksesoris modifikasinya	Menggunakan unsur garis diagonal yang diterapkan pada bagian rangka display dan juga dari penataan objek displaynya.	Unsur garis yang terlihat pada display dibawah ini adalah unsur garis lurus vertikal dan unsur garis diagonal. Penggunaan unsur garis tersebut terdapat pada dinding display, dan juga pada rangka spaceframe.
Bentuk	Unsur bentuk yang digunakan pada contoh display diatas terdiri dari bentuk geometri yaitu bentuk segiempat /persegi dan juga bentukan bersudut.	Unsur bentuk yang digunakan pada ruang display ini terdiri dari bentuk geometri yaitu bentuk segi empat/ persegi dan bentuk lengkung	Unsur bentuk yang digunakan pada ruang display ini terdiri dari bentuk geometri yaitu bentuk segi empat/persegi dan bentuk lengkung
Motif	Motif pada dinding terbentuk dari tatanan elemen aksesoris, sedangkan pada lantai motif terbentuk dari susunan keramiknya.	Motif terdapat pada lantai dari penggunaan bahan serta warna sedangkan pada dinding terbentuk dari penggunaan display aksesorisnya.	Pada contoh display diatas tidak terdapat motif pada area displaynya. Pada dinding display maupun pada lantai display polos tanpa adanya motif.

<p>Tekstur</p>	<p>Menggunakan tekstur halus dan kasar. Tekstur halus terdapat pada perabot sedangkan tekstur kasar terdapat pada penggunaan lantai,kolom display</p>	<p>Menggunakan tekstur kasar pada lantai yang berasal dari bahan materialnya,pada dinding display menggunakan testur halus.</p>	<p>Tekstur yang digunakan pada ruangan menggunakan tekstur halus dan tekstur kasar yang terdapat pada area displaynya dengan dominasi tekstur kasar. Tekstur halus digunakan pada perabot dan juga pada sebagian lantai display. Untuk tekstur kasar terdapat pada dinding display, rangka display dan juga terdapat pada lantai display</p>
<p>Ruang</p>	<p>1.Ruang display/pamer mobil pada contoh diatas terkesan terbuka tanpa adanya dinding masif. 2.Terdapat objek pamer mobil dan aksesoris yang ditata dengan baik.</p>	<p>1.Ruang display/pamer mobil ini terkesan terbuka tanpa adanya dinding atau pembatas yang masif 2.Penataan objek pamer berupa mobil dan aksesoris pada ruangan ditata berdasarkan fungsinya masing-masing.</p>	<p>1. Ruang display/pamer mobil ini terkesan terbuka tanpa adanya dinding atau pembatas yang masif 2.Penataan objek pamer berupa mobil dan aksesoris pada ruangan ditata berdasarkan fungsinya masing-masing.</p>
<p>Warna</p>	<p>1.Warna lantai pada contoh display diatas menggunakan motif hitam dan putih serta warna abu-abu. Dinding menggunakan warna hitam dan putih. 2. Penggunaan warna putih dan hitam pada interior showroom ini membuat objek</p>	<p>1.Lantai display mobil menggunakan warna abu-abu, merah sedangkan pada display aksesoris menggunakan warna hitam. 2. Warna yang digunakan pada dinding display menggunakan warna gelap yang bertujuan agar barang display</p>	<p>1.Warna yang digunakan pada contoh display sebagian besar menggunakan warna hitam,abu-abu dan merah. 2.Warna hitam digunakan pada dinding display sebagai background, warna abu-abu digunakan pada</p>

	pamer terkesan menonjol.	lebih menonjol..	lantai dan warna merah pada lantai serta dinding display.
Bahan	1.Bahan yang digunakan pada lantai ruang display ini menggunakan bahan keramik berbentuk persegi serta dari bahan metal. 2.Dinding menggunakan bahan dari partisi dengan finishing cat warna putih dan warna hitam. 3.Pada bagian atas tidak terdapat penutup yang terlihat adalah struktur dari display yang menggunakan bahan dari baja.	1.Bahan yang digunakan pada lantai ruang display ini menggunakan bahan keramik berbentuk persegi dan juga dari logam. 2.Dinding display menggunakan bahan dari partisi dengan finishing cat warna hitam. 3. Pada bagian atas tidak terdapat penutup yang terlihat adalah struktur dari display yang menggunakan bahan dari baja.	1.Bahan yang digunakan pada lantai ruang display ini menggunakan bahan keramik berbentuk persegi dan juga dari logam. 2.Dinding display menggunakan bahan dari partisi dengan finishing cat warna hitam. 3. Pada bagian atas tidak terdapat penutup yang terlihat adalah rangka space frame yang menggunakan bahan dari baja.
Pencahayaan	Pencahayaan pada bangunan menggunakan lampu jenis spotlight.	Pencahayaan yang digunakan pada ruang display ini menggunakan lampu jenis spotlight dengan warna pencahayaan putih.	Pencahayaan yang digunakan pada ruang display ini menggunakan lampu jenis spotlight dengan warna pencahayaan putih.
Harmoni	Harmonisasi pada ruang terbentuk dari penggunaan unsur garis diagonal pada penataan aksesoris modifikasi dan juga dari motif pada lantai.	Harmonisasi pada ruang terbentuk dari penggunaan unsur garis diagonal pada penataan aksesoris modifikasi dan objek mobil	Harmoni pada ruang ini terdapat pada garis lurus vertikal dan garis diagonal yang terbentuk dari elemen ruang. Bentuk segi empat yang digunakan pada perabot juga membentuk harmonisasi dalam ruang.
Proporsi dan skala	Proporsi dari perabot yang berada pada	Proporsi dari perabot yang berada pada	Proporsi dari perabot yang berada pada

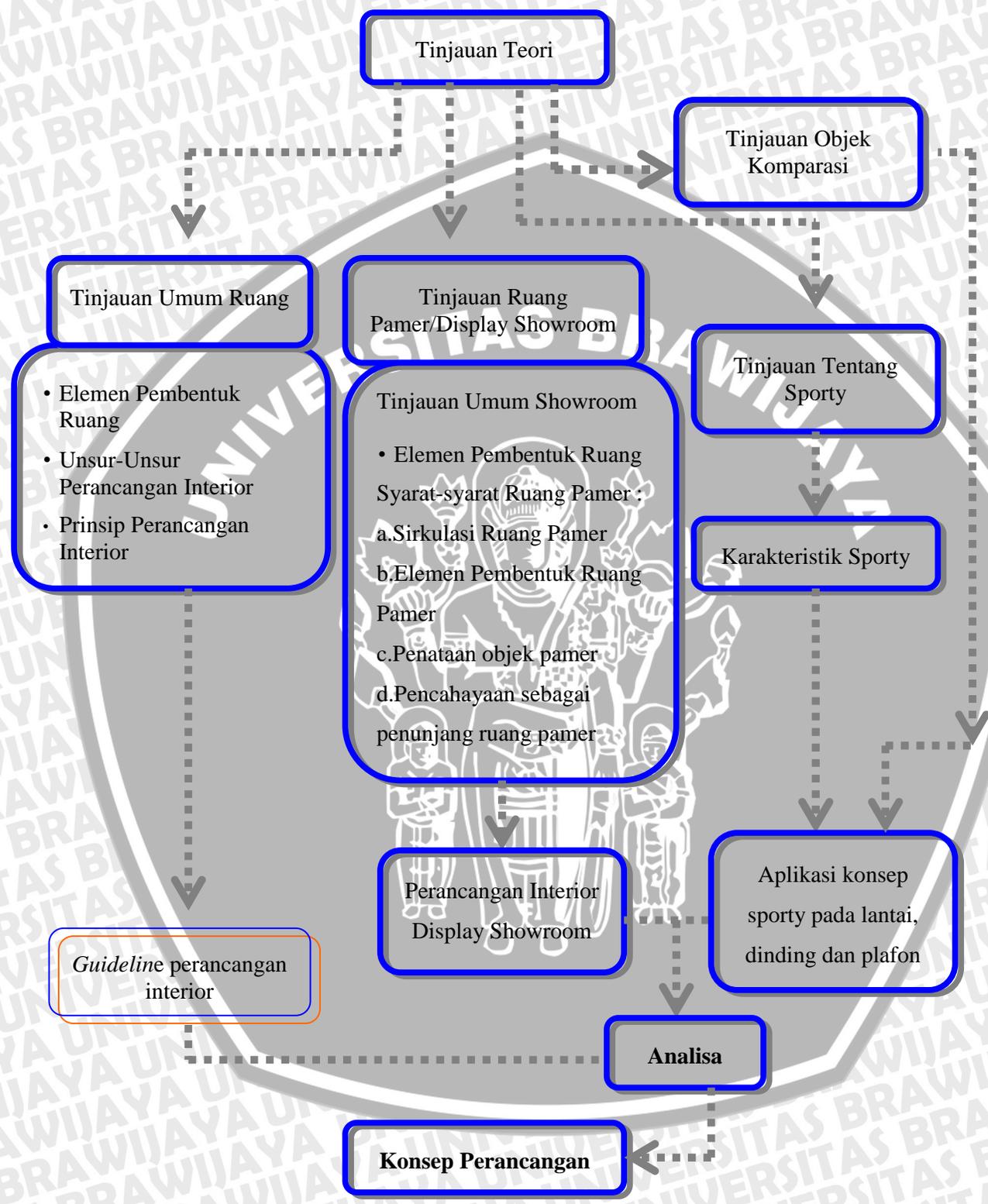
	ruang display ini disesuaikan dengan anthropometri manusia dewasa	ruang display ini disesuaikan dengan anthropometri manusia dewasa	ruang display ini disesuaikan dengan anthropometri manusia dewasa
Keseimbangan	Keseimbangan pada ruang merupakan keseimbangan asimetris. Hal ini dapat dilihat dari penataan perabot dan objek pameran mobil	Keseimbangan pada ruang merupakan keseimbangan asimetris. Hal ini dapat dilihat dari penataan perabot dan objek pameran mobil dan aksesorisnya	Keseimbangan pada ruang apabila dilihat dari susunan perabot maka merupakan keseimbangan asimetris. Begitu halnya apabila dilihat dari penggunaan warna pada perabot maka keseimbangan yang terjadi juga merupakan keseimbangan asimetris.
Irama	Irama pada ruangan terbentuk dari susunan aksesoris dan perabot pada ruang yang membentuk unsur garis diagonal	Irama pada ruangan terbentuk dari susunan aksesoris dan perabot pada ruang yang membentuk unsur garis diagonal.	Irama pada ruangan terbentuk dari perulangan elemen-elemen ruangnya.
Titik Berat	Titik berat pada ruang display ini terletak pada display aksesoris modifikasi yang memiliki terdiri dari berbagai macam produk.	Titik berat pada ruangan ini terdapat pada penataan mobil-mobil dengan pemakaian warna yang bermacam-macam	Titik berat pada ruangan ini terdapat pada objek display yaitu mobil dan aksesorisnya.

2. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari hasil analisa objek komparasi diatas diantaranya adalah:

- a. Ruang didesain dengan tema sporty sesuai dengan objek mobil yang dipamerkan yaitu mobil modifikasi.

- b. Banyak menggunakan unsur garis diagonal yang terdapat pada penataan objek display dan juga pada bentuk lantai display.
- c. Menggunakan bentuk-bentuk geometri seperti bentuk persegi dan lengkung serta bentukan yang bersudut yang terdapat pada dinding display aksesorisnya serta pada lantai displaynya.
- d. Motif pada lantai terbentuk dari susunan keramik dan juga bahan penutup lantai lainnya, pada dinding display motif berasal dari elemen aksesoris sedangkan pada plafond polos.
- e. Penggunaan tekstur kasar mendominasi tekstur ruangan yang diterapkan pada lantai, dinding, dan juga dari kolom display.
- f. Warna yang digunakan pada ruangan adalah warna-warna yang berkesan modern dan sporty seperti penggunaan warna merah, abu-abu, hitam dan biru.
- g. Dinding display pada contoh diatas menggunakan warna-warna yang gelap seperti hitam agar objek pameran dapat terlihat dengan jelas.
- h. Penerangan menggunakan jenis spotlight dengan warna pencahayaan adalah putih.
- i. Harmonisasi pada ruang terbentuk dari penggunaan unsur garis diagonal pada penataan aksesoris modifikasi dan juga dari motif pada lantai.
- j. Ketinggian ruang dan ukuran dari perabot disesuaikan dengan antropometri manusia dewasa.
- k. Keseimbangan pada ruang merupakan keseimbangan asimetris. Hal ini dapat dilihat dari penataan perabot dan objek pameran mobil dan aksesorisnya
- l. Irama pada ruang terbentuk dari perulangan elemen-elemen ruangnya.
- m. Titik berat pada ruangan ini terdapat pada objek display yaitu mobil dan aksesorisnya.



Gambar 2.24 Bagan Kerangka Teori