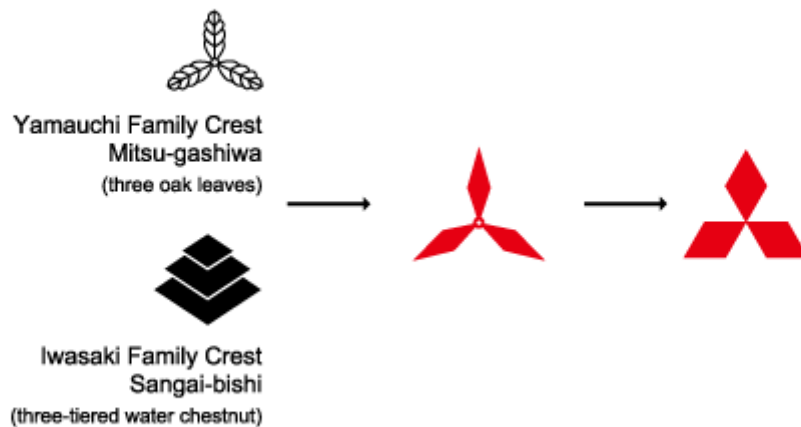


## BAB IV

### KONSEP PERANCANGAN INTERIOR

#### 4.1 Analisa Mitsubishi Motors

##### 4.1.1 Analisa Logo Mitsubishi



Gambar 4.1 Perkembangan Logo Mitsubishi  
( sumber : Mitsubishi.com )

Mitsubishi berasal dari kata Mitsu dan Hishi, Mitsu yang berarti tiga buah, dan Hishi yang berarti bentuk belah ketupat. Logo Mitsubishi merupakan perkembangan dan gabungan dari lambang keluarga Yataro Iwasaki, yang merupakan pendiri dari perusahaan Mitsubishi, dan lambang keluarga Tosa, logo tiga berlian pertama kali digunakan oleh perusahaan Tsukumo Shokai yang merupakan perusahaan pengiriman yang jadi pendahulu Mitsubishi, sekitar tahun 1870, hingga bertransformasi menjadi logo merk dagang Mitsubishi pada tahun 1914, warna merah pada logo Mitsubishi sendiri

melambangkan energi, berani dan percaya diri. (Gunther Mitsubishi. N.D).

Mitsubishi memiliki sejarah panjang yang berangkat dari perusahaan pengiriman, pembuatan kapal, pesawat, kendaraan bermotor, hingga berkembang menjadi perusahaan besar yang mencakup produksi kendaraan penumpang, asuransi, dan produk-produk elektrik.

#### **4.1.2 Analisa Produk Mitsubishi Motors**

PT.MMKSI merupakan salah satu dari 2 distributor resmi mobil Mitsubishi di Indonesia yang fokus di bidang produksi dan distribusi mobil penumpang dan mobil niaga ringan.

Adapun PT.MMKSI menjual produk produk seperti :

- **Passenger Car**



Gambar 4.2 Mitsubishi Xpander Cross  
( sumber : Mitsubishi-motors.co.id )

- **Light Passenger Vehicle**

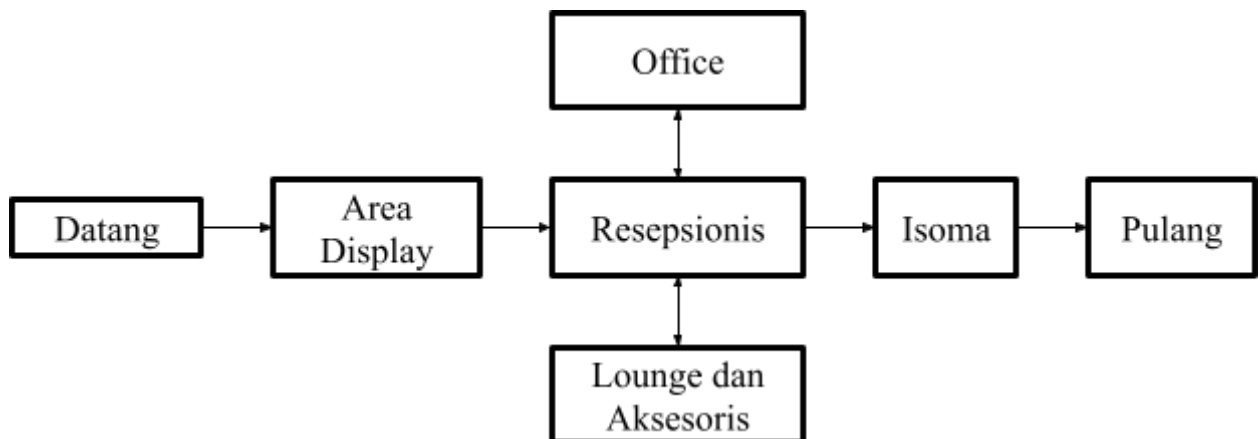


Gambar 4.2 Mitsubishi Triton  
( sumber : Mitsubishi-motors.co.id )

#### 4.1.3 Analisa Aktivitas Pengguna Showroom

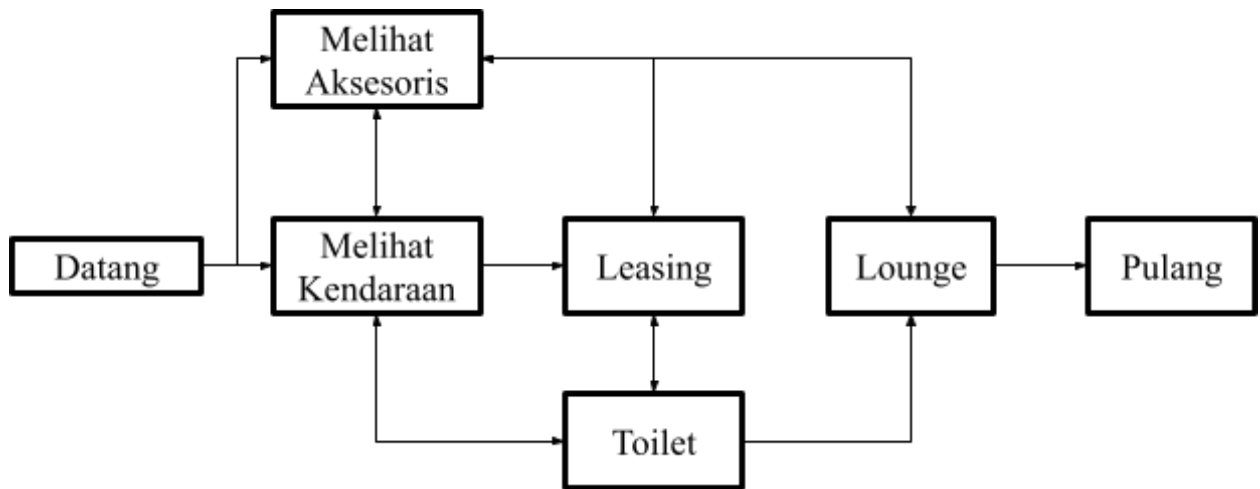
Aktivitas dalam showroom di klasifikasi menjadi 2 kelompok pengguna, yaitu karyawan dan pengunjung showroom, adapun rincian dari aktivitas tersebut adalah sebagai berikut :

- Karyawan



Gambar 4.3 Bagan Kegiatan Karyawan

- Pengunjung Showroom



Gambar 4.4 Bagan Kegiatan Pengunjung Showroom

## 4.2 Analisa Kebutuhan Ruang

Adapun Tujuan dari perancangan desain sebuah ruangan interior adalah memenuhi kebutuhan dari penggunanya baik secara fisik maupun emosional, sehingga ruangan itu dapat digunakan secara optimal oleh penggunanya. Untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna terhadap ruangan, perlu diketahui terlebih dahulu jenis pengguna yang akan menggunakan ruangan tersebut. Dalam Showroom Mitsubishi ini, jenis pengguna yang ada adalah Karyawan dan Pengunjung, sehingga dapat dijabarkan kebutuhan ruang yang ada adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Tabel Kebutuhan Ruang

Nama Ruang	Nama area	Nama Fasilitas
Display	Display mobil	Area Display
	Display Aksesoris	Kabinet Display

Galeri	Display Rally	Area Display
	Display Split	Area Display
	Display Future	Area Display
Leasing	Leasing Area	Meja
		Kursi
	Area Tunggu	Sofa
		Meja
Kafe	Kasir	Kulkas
	Area Duduk (Sofa dan single seater)	Sofa
		Single seater sofa
		Meja
	Area Duduk (Sofa)	Meja
		Sofa
	Area Duduk (Bar)	Meja Bar
		Stool
Toilet	Toilet karyawan	Closet
		Wastafel
	Toilet Pengunjung	Closet
		Wastafel
Sparepart	Area Display	Kabinet
	Kasir	Meja Kasir
		Kabinet
Resepsionis	Resepsionis	Meja Resepsionis
		Kursi
Rapat	Rapat	Kursi

		Meja Rapat
Kantor	Ruang Direktur	Meja Kerja
		Kursi
		Sofa
	Area Kepala Divisi	Meja Kerja
		Kursi
	Area Staff	Meja Kerja
		Kursi
Rapat Kecil	Ruang Rapat Kecil	Meja
		Kursi
Loker	Loker	Loker
		Bangku Panjang
Lounge	Lounge Pengunjung	Sofa
		Meja
		Kitchen Set
		Kabinet
	Lounge Karyawan	Sofa
		Meja
		Meja Konter

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan Showroom Mitsubishi, dibutuhkan ruangan yang dapat memenuhi kebutuhan penggunaannya, ruangan-ruangan tersebut dapat dikelompokkan menjadi 4 kategori, yaitu :

**A. Publik**

- a. Area Display
- b. Area Galeri
- c. Toilet Pengunjung

**B. Semi Publik**

- a. Kafe
- b. Area Leasing
- c. Lounge Pengunjung
- d. Resepsionis

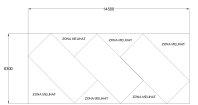
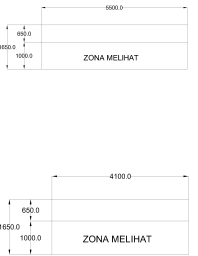

**C. Private**

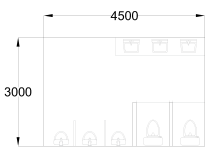
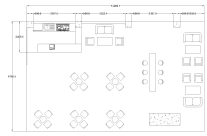
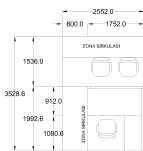
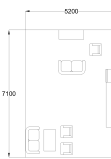
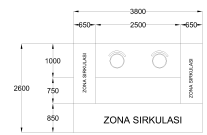
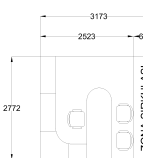
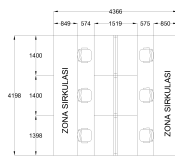

- a. Kantor
- b. Lounge Karyawan
- c. Ruang Rapat
- d. Loker

**D. Servis**


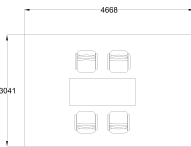
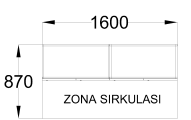
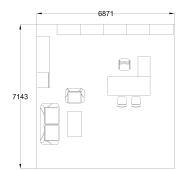
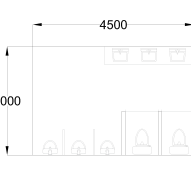
- a. Toilet Karyawan

Tabel 4.2 Tabel Aktivitas Fasilitas

No	Zoning	Nama Area	Aktifitas	Fasilitas		Layout
				Furniture	Jumlah	
1.	Publik	Display Mobil	Display Produk Mobil	Panggung	3	
		Display Spare Part	Display Spare Part	Kabinet	3	
		Galeri	Display Mobil	Panggung	1	

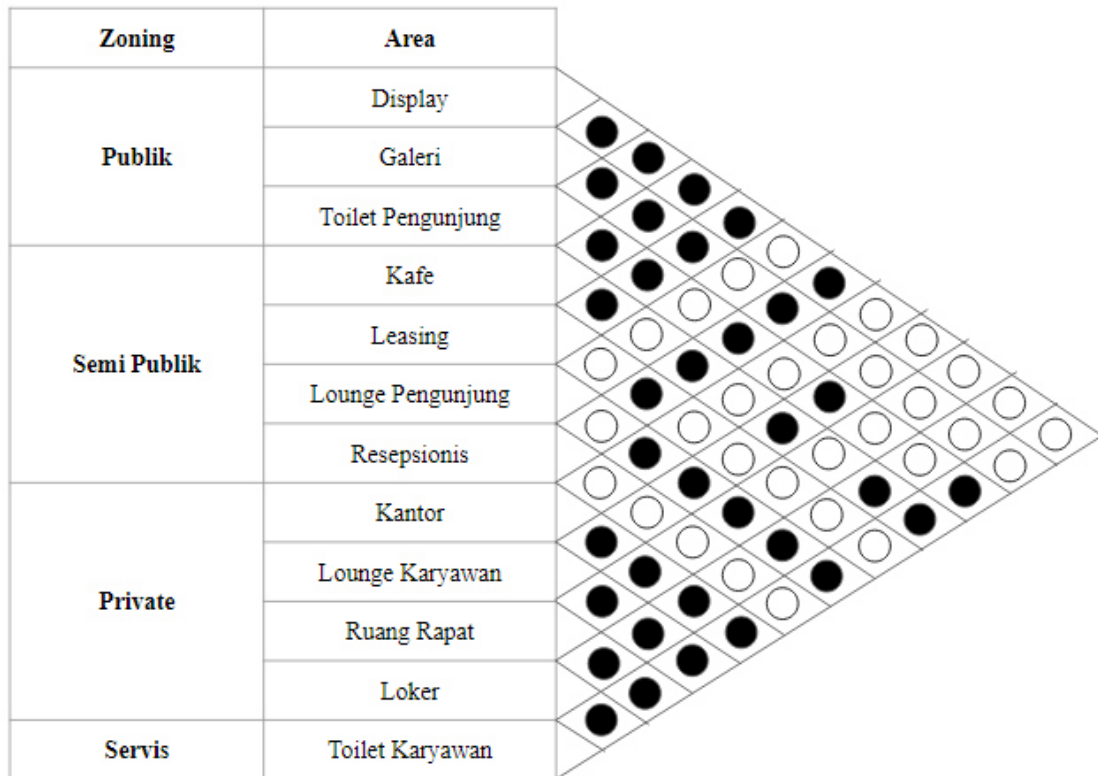
		Toilet Pengunjung	Buang Air Kecil Buang Air Besar	Kloset Wastafel Urinoir	2 3 3	
2.	Semi Publik	Kafe	Menunggu Transaksi/Servis Dealing	Coffee Table Sofa Single Sofa Double Kursi Meja Meja Bar Stool	3 6 3 20 5 1 6	
		Leasing	Dealing	Meja Kursi	1 3	
		Lounge Pengunjung	Dealing Menunggu Transaksi	Sofa Double Sofa Single Coffee Table Kabinet TV Meja Konter	2 3 1 1 1	
		Resepsionis	Menerima dan Mengarahkan Tamu	Meja Resepsionis Kursi	1 2	
3.	Private	Kantor Kepala Divisi	Bekerja	Meja Kerja Kursi	1 3	
		Kantor Staff	Bekerja	Meja Kerja Kursi	6 6	
		Lounge Karyawan	Istirahat	Meja Kursi Meja Konter Sofa Double Sofa Single	3 12 1 1 4	



				Coffee Table	1	
		Ruang Rapat	Meeting	Meja Rapat Kursi	1 10	
		Ruang Rapat Kecil	Meeting	Meja Kursi	1 4	
		Loker	Menyimpan baju ganti Istirahat	Loker	6	
		Ruang Direktur	Bekerja Menerima Tamu	Meja Kursi Sofa Double Sofa Single Coffee Table Meja Konter	1 3 1 1 1 1	
4.	Servis	Toilet Karyawan	Buang Air Kecil Buang Air Besar	Kloset Wastafel Urinoir	2 3 3	

### 4.3 Diagram Matrix

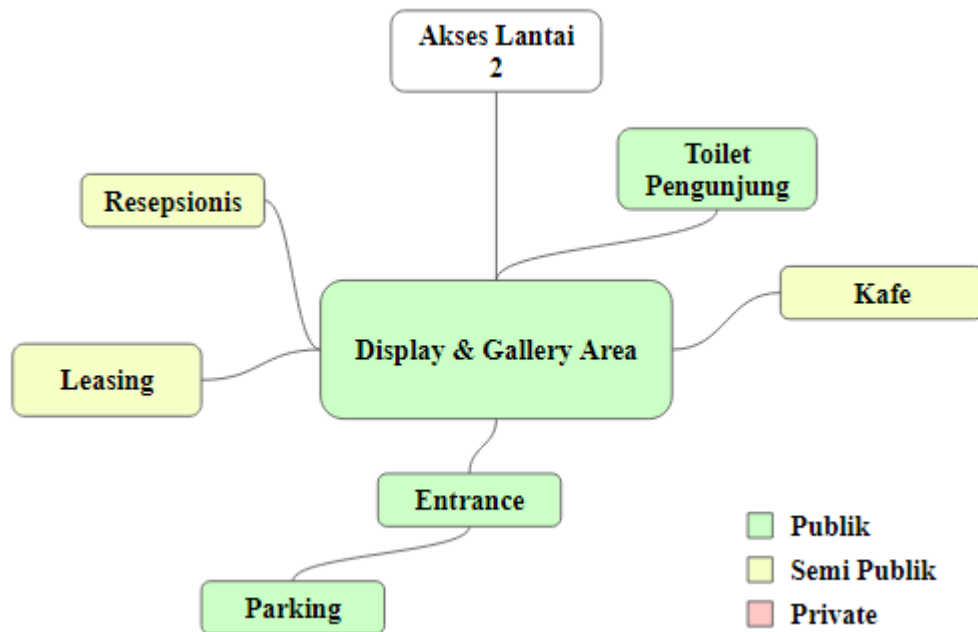
Tabel 4.3 Diagram Matrix



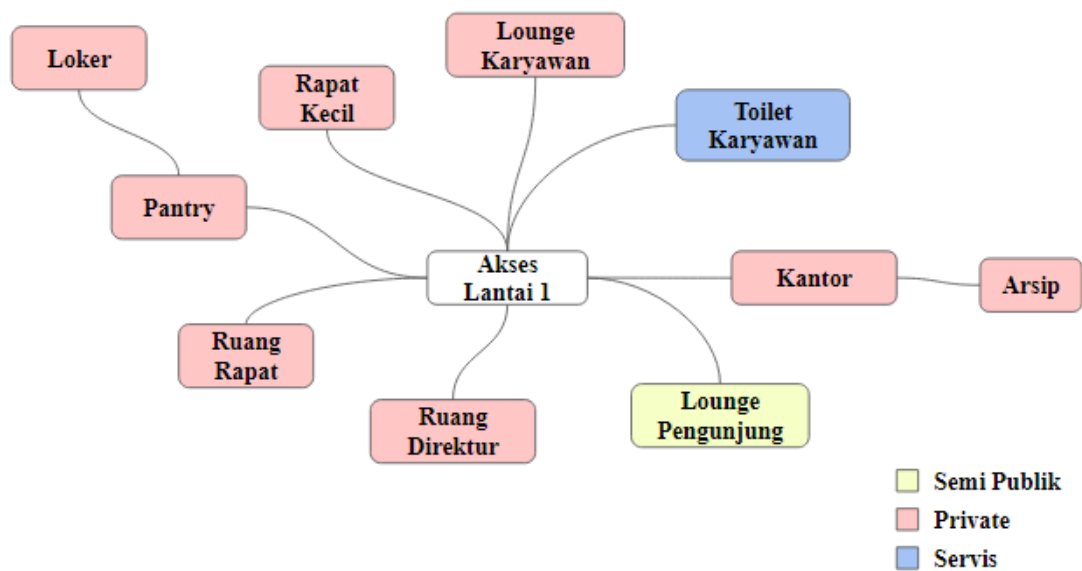
Keterangan : ● Dekat  
○ Jauh

Area display diletakkan dekat dengan kafe, galeri dan leasing dengan tujuan mempermudah pengunjung dalam melakukan sirkulasi. Kantor dan area-area *private* seperti ruang rapat diletakkan jauh dari area display karena diperlukannya privasi.

#### 4.4 Bubble Diagram

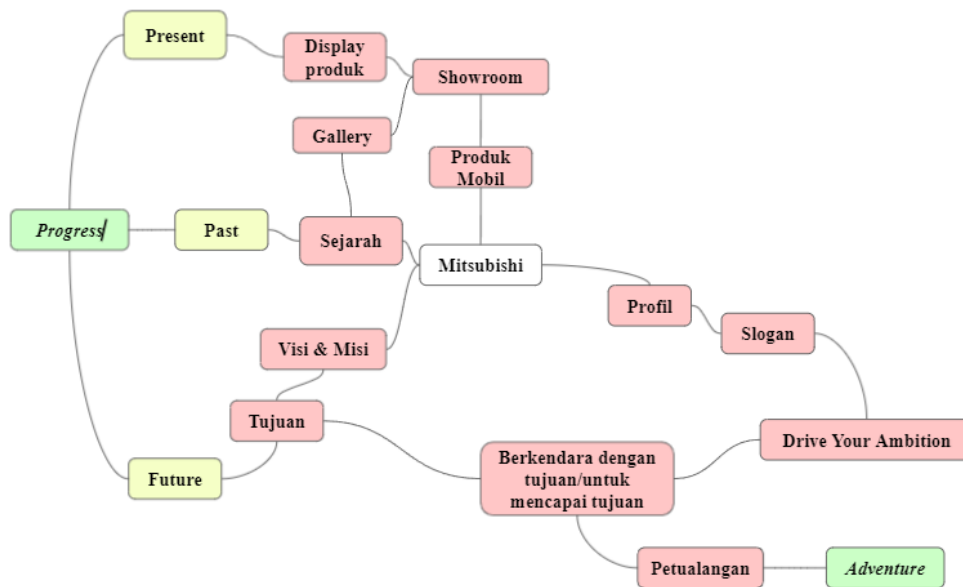


Gambar 4.5 Bubble Diagram lantai 1



Gambar 4.6 Bubble Diagram lantai 2

## 4.5 Konsep Perancangan

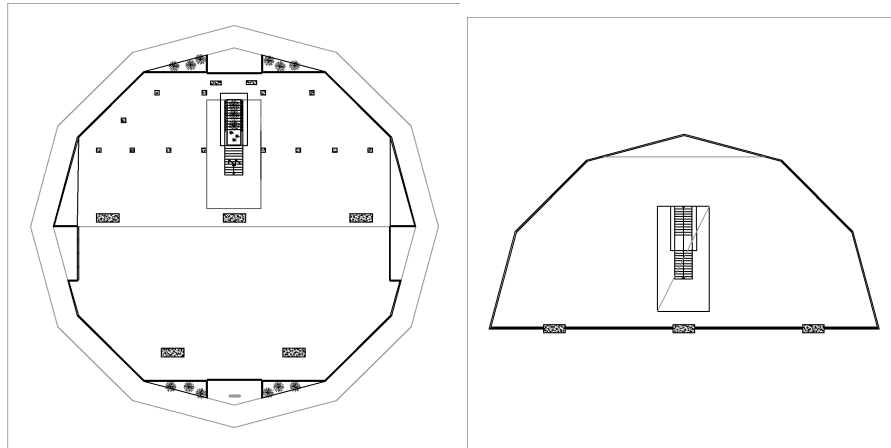


Gambar 4.7 Mind Map Konsep

Konsep perancangan yang ditetapkan oleh penulis pada showroom Mitsubishi ini adalah Gallery, Penerapan konsep gallery terinspirasi dari sistem pameran yang dapat menampilkan produk, spesifikasi beserta sejarahnya. Adapun konsep gallery ini dinamakan “*Progressive adventure*” yang dapat menerjemahkan perkembangan Mitsubishi Motors seiring berjalannya waktu, dan perjalanan yang mengeksplorasi perkembangan teknologi dengan cara menerapkan teknologi tersebut ke mobil-mobil Mitsubishi. Penggunaan 3 *keyword* juga menjadi acuan dalam desain yang digunakan pada perancangan, yaitu *past*, *present* dan *future*, yang merepresentasikan Mitsubishi Motors.

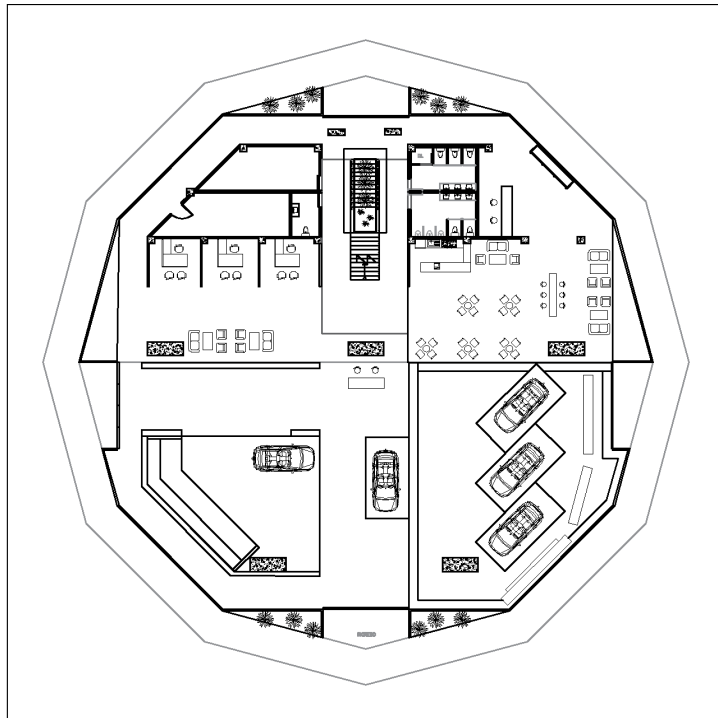
Tema Gallery dipilih sebagai tema dengan tujuan menunjukkan sejarah panjang dan prestasi dari Mitsubishi Motors di berbagai bidang, baik dari rally, sampai ke penggunaan secara publik. Selain sejarah, Produk mobil juga

semakin berkembang mengikuti perkembangan teknologi, seperti penggunaan mesin elektrik pada mobil. Penggunaan tema gallery juga digunakan dengan tujuan menunjukkan identitas Mitsubishi yang menurut penulis sudah mulai hilang.

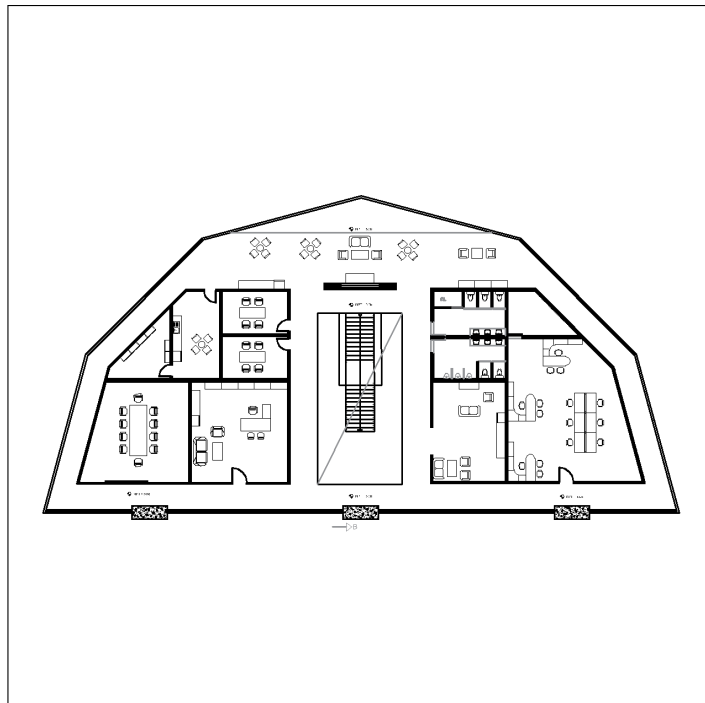


Gambar 4.8 Denah Kosong

Denah yang dipilih berbentuk lingkaran dengan satu setengah lantai, denah yang ada memiliki 4 akses, yaitu akses depan, belakang dan samping. Lantai 2 dapat diakses melalui tangga tengah. Akses keluar masuk pengunjung atau karyawan dapat melalui keempat akses masuk, sedangkan akses keluar masuk mobil dan barang lain dapat melalui akses samping yang lebih luas, pada lantai bawah, struktur diperkuat menggunakan kolom-kolom yang terletak di bawah lantai 2. Denah yang dipilih berdiameter 45 meter dengan lantai 2 yang berbentuk setengah lingkaran dengan diameter yang sama. Area perancangan dibagi menjadi 2 lantai, dimana lantai 1 lebih memfokuskan ke area display mobil dan produk, galeri dan leasing. Lantai 2 difokuskan untuk area privat seperti kantor dan area karyawan.



Gambar 4.9 Denah Perancangan Lantai 1  
( sumber : pribadi )

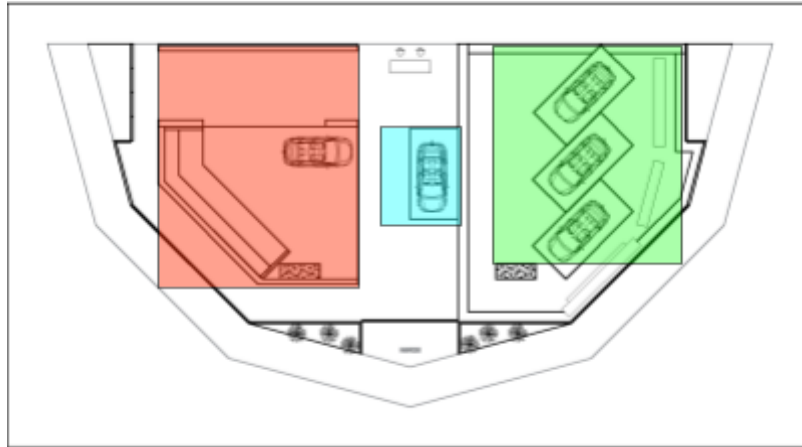


Gambar 4.10 Denah Perancangan Lantai 2  
( sumber : pribadi )

#### 4.5.1 Gaya Desain

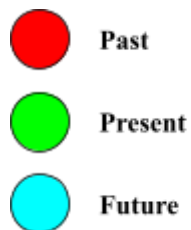
Gaya yang digunakan pada perancangan Showroom Mitsubishi ini adalah Modern dan Industrial, penggunaan gaya-gaya tersebut bertujuan melambangkan perkembangan Mitsubishi Motors seiring berjalannya waktu.

Adapun penerapan dari gaya tersebut digunakan pada area-area publik dengan tujuan yang berbeda, yaitu Past, Present dan Future.



Gambar 4.11 Penerapan ketiga gaya pada desain  
( sumber : pribadi )

#### Keterangan :



## Past



Gambar 4.12 Gaya ruang Past  
( sumber : Pinterest )



Gambar 4.13 Penerapan Gaya ruang Past  
( sumber : Pinterest )

Gaya Past digunakan pada area diorama rally dengan tujuan menimbulkan kesan *Throwback* atau nostalgia, dengan menunjukan prestasi dan reputasi Mitsubishi Motors di masa lalu. Selain itu penggunaan media digital seperti videotron juga membantu menimbulkan kesan dinamis. Penerapan gaya past didesain showroom diterapkan pada koridor akses produk, dengan pengadaan videotron yang menampilkan sejarah mitsubishi. Penggunaan pola lampu yang berarah juga melambangkan *progressive*.



## Present



Gambar 4.14 Gaya ruang Present  
( sumber : Pinterest )



Gambar 4.15 Penerapan Gaya ruang Present  
( sumber : Pinterest )

Gaya Present digunakan pada area display mobil yang dijual dan aksesorisnya, kesan yang ingin ditampilkan pada area ini adalah area parkir, dimana area parkir digunakan dengan tujuan melambangkan area istirahat atau masa sekarang, yang juga menunjukkan produk yang sekarang sedang dijual di pasar.

## Future



Gambar 4.16 Gaya ruang Future  
( sumber : Pinterest )

Gaya Future digunakan pada area pameran untuk menampilkan produk yang akan dijual pada masa mendatang ataupun inovasi dari produk baru Mitsubishi Motors, area display Future sengaja menggunakan area yang lebih kecil dibanding area Past dan Present, dengan tujuan menerjemahkan istilah “a peek into the future”.

## 4.6 Konsep Warna



Gambar 4.17 Color Scheme  
( sumber : Mitsubishi brand book )

Konsep warna yang digunakan pada perancangan showroom Mitsubishi ini berdasar kepada warna korporat Mitsubishi, yaitu Merah, Hitam dan Abu, penggunaan warna akan diterapkan terhadap lantai, dinding, plafon dan furniture.

## 4.7 Konsep Pencahayaan

Pada Interior Showroom Mitsubishi Ini, terdapat dua sumber cahaya utama, yaitu pencahayaan alami dan buatan.

### 4.7.1 Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami menggunakan sinar matahari yang masuk lewat jendela sehingga dapat menyinari interior pada pagi sampai sore hari.

### 4.7.2 Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan pada perancangan interior ini menggunakan beberapa jenis lampu, yaitu :

- a. Lampu TL : “Philips Ecofit 16 Watt” Sebagai *general lighting*.



Gambar 4.18 Lampu TL  
( sumber : Tokopedia )

- b. Lampu *Downlight* : “In-Lite Panel Light Series 12 Watt” Sebagai pendamping *General Lighting* selain lampu TL.



Gambar 4.19 Lampu Downlight  
( sumber : Tokopedia )

- c. LED Strip : “LED strip dotless FCOB” Sebagai pencahayaan aksen dan simbolis pada area display dan kafe.



Gambar 4.20 LED Strip  
( sumber : Tokopedia )

- d. Spotlight : “LED Spotlight 30 Watt” Sebagai pencahayaan tambahan terutama pada area diorama.



Gambar 4.21 Spotlight  
( sumber : Tokopedia)

#### 4.8 Konsep Penghawaan

Berikut dijabarkan fasilitas penghawaan yang digunakan pada perancangan interior Showroom Mitsubishi ini :

- a. AC Central : “AC Daikin Cassette 2PK” Penggunaan AC central sebagai penghawaan utama, terutama pada *open space* karena atah penghawaannya menyebar.



Gambar 4.22 AC Central  
( sumber : Tokopedia)

- b. AC Split : “AC Daikin 1 PK FTP25AV14” Penggunaan AC Split pada ruangan-ruangan yang tidak terlalu besar sehingga dapat menghemat energi.



Gambar 4.23 AC Split  
( sumber : Tokopedia)

- c. AC Standing : “AC Panasonic Floor Standing 2PK CS-J18FFP5” Digunakan pada area display karena adanya keterbatasan dinding untuk menempatkan AC split dan plafon untuk menempatkan AC central.



Gambar 4.23 AC Standing  
( sumber : Tokopedia)

#### 4.9 Konsep Keamanan

Pada perancangan interior Showroom Mitsubishi ini, disediakan alat-alat keamanan seperti :

- a. Apar : “APAR 5kg ABC Dry powder” berfungsi menangani api kecil apabila terjadi kebakaran.



Gambar 4.24 Apar  
( sumber : Tokopedia)

- b. *Smoke Detector* : “Smoke Detector Analog Honeywell Fire Alarm” Sebagai alat pendeteksi kebakaran sehingga bisa membuat sprinkler bekerja.



**Honeywell**

Gambar 4.25 *Smoke Detector*  
( sumber : Tokopedia)

- c. Sprinkler : “Sprinkler Viking Pendent 68C” Sebagai alat pencegah penyebaran api.



Gambar 4.26 Sprinkler  
( sumber : Tokopedia)

- d. CCTV : “CCTV Thunderin 5MP TH-HD438” Sebagai alat untuk memantau aktivitas pengunjung maupun karyawan.



Gambar 4.27 CCTV  
( sumber : Tokopedia)

## 4.10 Konsep Material

### 4.10.1 Material Lantai

Berikut adalah beberapa material lantai yang digunakan pada perancangan interior showroom Mitsubishi Motors ini :

- a. Concrete Floor : Penggunaan Concrete floor dapat menimbulkan kesan Industrial dan dapat menghemat biaya perancangan.



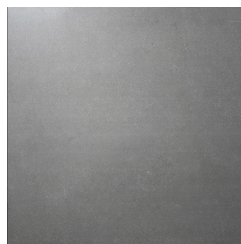
Gambar 4.28 Concrete Floor  
( sumber : Google.com)

- b. Homogenus Tile : “Granito Castello Rombo Rustic 60x60cm”  
Dengan Permukaan kasar dan warna yang gelap, penggunaan material ini dapat digunakan sebagai outline area-area tertentu, seperti area *display*.



Gambar 4.29 Homogenus tile Granito Castello  
( sumber : Tokopedia)

- c. Homogenus Tile : “Roman Granit d'Norwich Charcoal”  
Digunakan pada area-area open space secara keseluruhan.



Gambar 4.30 Homogenus Tile Charcoal  
( sumber : Romangranit.com)



#### 4.10.2 Material Dinding

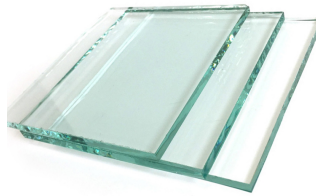
Berikut adalah beberapa material dinding yang digunakan pada perancangan interior showroom Mitsubishi Motors ini :

- a. Gypsum board : “Jayaboard gypsum 2.4m x 1.2m” Digunakan sebagai pembatas ruangan.



Gambar 4.31 Gypsum  
( sumber : Tokopedia )

- b. Kaca : digunakan sebagai partisi ruang yang bisa memungkinkan untuk melihat dari luar dan dalam ruangan.



Gambar 4.32 Kaca  
( sumber : Google.com )

- c. Beton : digunakan sebagai dinding pembatas antar ruang dan area secara *general*.

#### 4.10.3 Material Plafon

Berikut adalah beberapa material dinding yang digunakan pada perancangan interior showroom Mitsubishi Motors ini :

- a. Gypsum board : “Jayaboard gypsum 2.4m x 1.2m” Dapat menutupi kerangka besi pada plafon, dan dapat mengurangi kebisingan.



Gambar 4.33 Gypsum  
( sumber : Tokopedia )