

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Drone ditemukan oleh *Archibald Low* asal Inggris pada tahun 1916, saat itu *Drone* pertama kali digunakan pada perang dunia I, *drone* difungsikan untuk melakukan serangan balik. *Drone* sendiri berasal dari kata *drone* yang berarti “lebah jantan”. Awalnya istilah *drone* hanya digunakan untuk menyebut sebuah target simulasi yang bergerak diudara (*air moving targets*) untuk latihan menembak, dari darat ke udara (*ground to air*) maupun dari udara ke udara (*air to air*). Pada perkembangannya, *drone* dipakai juga untuk menyebut sebuah UAS (*unmanned aircraft system*), pesawat tanpa awak. *Drone* merupakan pesawat tanpa awak dengan menggunakan *remote control* sebagai pengendalinya. *Drone* merupakan teknologi berbasis teknologi *digital* dengan banyak spesifikasi sesuai dengan penggunaan *drone* itu sendiri. (sumber : *Hargrave, The Aerial Target and Aerial Torpedo in the USA*, diakses dari: http://www.ctie.monash.edu/hargrave/rpav_usa.html, pada tanggal 23 okt 2017, pukul 15:08 WIB.)

Menurut *Federal Aviation Administration* (FAA), *Drone* mempunyai banyak fungsi dalam pemerintahan, *drone* banyak digunakan pada bidang pertahanan dan keamanan terutama sebagai alat untuk memantau ataupun sebagai pengontrol segala kekayaan dari negara tersebut meliputi sumber daya manusia, sumber daya alam maupun yang berhubungan dengan batas-batas wilayah suatu negara. *Drone* juga banyak digunakan oleh media masa maupun kalangan perusahaan televisi terutama sebagai media hiburan seperti pada penggunaan seni peran dan perfilman serta banyak digunakan kalangan pribadi. Di Indonesia *drone* telah berkembang cukup pesat. Sebelum *Drone* dikenal luas, sebenarnya kegiatan *aeromodelling* atau pesawat model tanpa awak sudah cukup banyak diikuti anak muda dan orang dewasa. Menurut peraturan regulasi pemerintah No. 90 Tahun 2015 menerbangkan drone di Indonesia tidak diperbolehkan pada

area *prohibited* (kawasan udara terlarang) dan *restricted* (kawasan udara terbatas) yang disebut *no fly zone*. *Drone* bukan lagi sekedar kebutuhan pertahanan namun *drone* bisa digunakan tergantung kebutuhan pribadi. Bahkan perkembangan bisnis *drone* di Indonesia sendiri memiliki pertumbuhan transaksi yang terus meningkat sejak tahun 2015 dan prediksi di tahun 2017 akan terus meningkat menurut *CMO (Credit Marketing Officer) Wearinasia* Andrew Gunawan ke depannya *drone* tidak hanya digunakan untuk industri hiburan, tetapi untuk keperluan lain yang lebih teknis misalnya *drone* instalasi listrik sampai *drone* yang dilengkapi *tear gas*, *drone* sebagai transportasi manusia di masa depan, *drone* sebagai pengantar pengiriman *online*, *drone* sebagai perlombaan. potensi itu diantaranya yang besar dan kebutuhan memanfaatkan *drone* juga terus meningkat.

Melihat potensi perkembangan *drone* di Indonesia memiliki potensi yang besar dan sudah banyak menghasilkan prestasi. Sudah banyak perlombaan yang diikuti seperti Indonesia *Drone Racing Federation (IDRF)* memulai *event* di tahun 2016 dengan menyelenggarakan babak kualifikasi *drone racing* untuk kejuaraan *Asia Cup World Drone Prix di Dubai*, Bandung *aerial show* pada tahun 2014, *BFR (Bandung FPV racer)* pada tahun 2017. Di Indonesia sendiri sudah banyak *retail drone* mulai yang berdiri dengan berbagai merek, namun *retail drone* di Indonesia belum mempunyai fasilitas yang cukup yang melibatkan pelanggan dan pengunjung *retail* lebih dalam untuk mempelajari dan merasakan teknologi *drone* secara langsung dan area untuk aktifasi *drone* tanpa ketentuan hukum.

Bandung adalah salah satu kota yang memiliki peminat *drone* yang tinggi, dapat dilihat dari komunitas yang sudah semakin berkembang dan sering menghasilkan prestasi. namun faktanya belum adanya *retail* penjualan yang menjual berbagai jenis *drone* dan segala jenis *spare part* dengan fasilitas untuk komunitas. Oleh karena dibutuhkan fasilitas yang dapat memfasilitasi kebutuhan tersebut seperti "*DRONE KINGDOM*" sebagai wadah atau tempat untuk memfasilitasi penyuka *drone*, sebagai tempat untuk sebagai tempat untuk menjual berbagai jenis *drone* yang memberikan pengalaman secara langsung

bagi pengunjung yang ingin tau lebih mengenai produk yang dijual dan “*DRONE KINGDOM*” diharapkan berperan penting dalam membangun ekosistem *drone* yang sehat di Bandung, berikut fasilitas utama yang akan dirancang adalah retail drone terdiri dari: *produk show case*, *service center*, *flight area* dan beberapa fasilitas pendukung seperti *workshop* dan area komunitas sehingga mampu memfasilitasi kebutuhan peminat *drone* dan menjadi tempat untuk komunitas resmi indonesia yang bisa meningkatkan diri ke tingkat internasional.

1.2. Identifikasi Masalah

Tingginya peminat *drone* di Kota Bandung di tandai dengan semakin menjamurnya komunitas-komunitas pecinta *drone* dimana beberapa dari komunitas tersebut telah memiliki prestasi. Namun dalam perkembangannya peningkatan pecinta *drone* di Kotat Bandung ini tidak di dukung dengan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan konsumennya. Adapun retail *drone* yang saat ini ada di Kota Bandung hanya terbatas pada proses jual beli saja, hal ini tentu di sayangkan oleh komunitas pecinta *drone* karena mereka merasa kesulitan dalam berkumpul, bertukar informasi dan beraktivitas menggunakan *drone* terutama bagi pemula yang masih belajar, oleh karena itu keberadaan tempat khusus bagi pecinta *drone* akan sangat membantu komunitas dalam mengedukasi pencita *drone* pemula, bertukar informasi dan mendapatkan *drone* dengan kualitas yang baik.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis menyimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang drone kingdom yang dinamis sehingga ruangan mudah di akses?
2. Bagaimana merancang drone kingdom yang bisa memenuhi keingintahuan pengunjung tentang drone?
3. Bagaimana cara merancang tempat untuk komunitas drone dan tempat menerbangkan drone?
4. Bagaimana merancang retail drone dengan tema fly with no limit?

1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Secara umum perancangan ini bertujuan untuk memberikan fasilitas sebagai wadah pencinta *drone* dalam berkumpul, bertukar informasi, melakukan aktivitas dan memudahkan pembelian *drone* yang berkualitas. Sedangkan tujuan khususnya, yaitu sebagai berikut:

1. Merancang *drone kingdom* dengan sirkulasi linear agar deretan ruang saling terhubung antara satu ruang dan ruang lainnya.
2. Merancang *drone kingdom* sesuai dengan fasilitas yang mempertimbangkan fungsi edukasi pengunjung tentang *drone*.
3. Merancang tempat berkumpul untuk komunitas *drone*, sesuai kebutuhan fasilitas anggota yang mendukung untuk mengembangkan bakat.
4. Menerapkan tema *fly with no limit* pada elemen interior, bentukan furniture.

1.5. Ide Gagasan Perancangan

Dari data dan permasalahan di atas, maka "*DRONE KINGDOM*" akan dirancang sebagai *retail* penjualan yang menjual berbagai jenis *drone* dan segala jenis *spare part* dengan fasilitas untuk komunitas. Perancang ingin menerapkan tema "*FLY WITH NO LIMIT*" dan konsep "*FLEXIBILITY*" agar mencerminkan masyarakat mudah menerima hal baru. Adapun ruang yang akan menjadi bagian perancangan adalah "*Retail*" dibuat dengan berbagai macam jenis *drone* dan kelengkapannya, akan menonjolkan kualitas barang yang dijual dengan harga yang tidak murah ini agar menarik dan memicu konsumen untuk membeli produk. "*Workshop*" akan dibuat kesan ruang yang edukatif bisa dilihat oleh pengunjung sehingga pengunjung bisa merasa dilibatkan dan mengetahui aksesoris apa saja bagian dari *drone*. "*Area komunitas*" ada untuk tempat berbagi ilmu dibuat kesan ruang yang lebih santai agar terasa nyaman.

1.6. Ruang Lingkup Perancangan

Keberadaan “*DRONE KINGDOM*” akan menjadi wadah bagi pecinta *drone* di Kota Bandung sehingga dapat memudahkan para pecinta *drone* untuk mendapatkan informasi, beraktivitas serta melakukan pembelian. Adapun ruang lingkup yang akan menjadi bagian perancangan, utama dan pendukung, yaitu sebagai berikut :

1. *Area Retail*

Pada “*Retail*” akan dibuat berbagai macam jenis *drone* dan kelengkapannya, akan menonjolkan kualitas barang yang dijual dengan harga yang tidak murah ini agar menarik dan memicu konsumen untuk membeli produk. Terdiri dari : produk *showcase*, *service center*, *flight area*.

2. *Area Workshop*

Pada “*Workshop*” akan dibuat kesan ruang yang edukatif dengan kebutuhan *lighting* khusus karena adanya pengerjaan pergantian *spare part* dan bisa dilihat oleh pengunjung sehingga pengunjung bisa merasa dilibatkan dan mengetahui aksesoris apa saja bagian dari *drone*.

3. *Area Komunitas*

Pada “*Area komunitas*” akan digunakan sebagai tempat berbagi ilmu tentang *drone* oleh komunitas yang dibuat kesan ruang yang lebih santai agar terasa suasana akrab. Terdiri dari: *fly zone*, *cafe* dan tempat seminar.

1.7. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan “*DRONE KINGDOM*”

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, ide gagasan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, serta sistem penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka Tentang Pengertian “*DRONE KINGDOM*”

Berisi penjelasan dari studi literatur tentang teori-teori ilmu yang *relevan*, standar-standar bangunan, standar fungsi, serta standar ergonomi yang diperoleh dari buku literatur maupun internet yang dapat dijadikan panduan dalam perancangan desain.

Bab III Deskripsi dan Program Perancangan Proyek “*DRONE KINGDOM*”

Berisi tentang deskripsi objek studi mengenai proyek perancangan mulai dari deskripsi *site*, fungsi, mengidentifikasi *user* bangunan tersebut, serta tema dan konsep.

Bab IV Perancangan Interior "DRONE KINGDOM"

Berisi penjelasan tentang penerapan tema dan konsep pada "Drone center dan Retail.

Bab V Kesimpulan dan Saran "DRONE KINGDOM"

Berisi simpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan dan sekaligus menjawab rumusan-rumusan masalah yang ada.

