

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa kini, sepeda motor sebagai alat transportasi yang paling banyak digunakan di masyarakat Indonesia. Penggunaan sepeda motor tiap tahun meningkat maka dari itu sepeda motor diproduksi semakin banyak.

Brand dari tiap sepeda motor pun semakin bersaing baik *brand* dari berbagai negara. Sepeda motor Honda sebagai salah satu sepeda motor terkemuka di Indonesia membuktikan kesetiiaannya kepada masyarakat Indonesia dengan konsisten memproduksi dan membuat sepeda motor terbaiknya.

Kebutuhan sepeda motor sangatlah penting baik untuk produk dan pengguna. Perawatan dan perbaikan sepeda motor dibutuhkan dengan jangka waktu tertentu. Maka dari itu dibutuhkan tempat yaitu sebuah *showroom* yang terdiri dari penjualan produk, suku cadang produk dan perawatan produk. Selain kebutuhan utama tersebut, dibutuhkan pula fasilitas-fasilitas pendukung agar membuat kenyamanan

pada penunjunnya. Kenyamanan penunjung dapat dilakukan dengan berbagai macam seperti suasana ruang, fasilitas-fasilitas yang saling berkaitan dengan kebutuhan sepeda motor, dan suasana lingkungan.

Brand image Honda memberikan tanda keberadaan Honda yang sudah lama dan bersaing. Dengan adanya *loyalty konsumen* akan membuat persepsi konsumen terhadap motor Honda. Maka dari itu dibutuhkan wadah untuk menampung sepeda motor buatan Honda yang dikenal masyarakat dan memiliki prestasi khusus seperti motor Honda yang digunakan di *Moto Gp*, dan *Motocross*. Maka dari itu dibuat museum untuk memberi tahu tentang sejarah, keberadaan Honda hingga saat ini agar tetap terjaga dan terpelihara dengan baik.

Karena hal tersebut maka dibutuhkan suatu desain pada ruang yang dapat menyangkut keseluruhan kebutuhan produk dan penggunaannya. Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan membahas tentang Perancangan *Interior Showroom*, Bengkel dan Museum Sepeda Motor Honda di Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *interior showroom*, dan bengkel sepeda motor Honda yang menjual 3 jenis motor yaitu tipe cub, matik, dan *sport*
2. Bagaimana merancang museum sebagai bukti keberadaan Motor Honda di bidang otomotif
3. Bagaimana menyatukan suasana *interior* dari *brand* Honda dengan jenis-jenis sepeda motor Honda

1.3 Tujuan perancangan

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penulis akan memaparkan secara garis besar hasil-hasil pokok yang ingin dicapai dalam pembahasan, diantaranya :

1. Merancang *interior showroom*, dan bengkel sepeda motor Honda yang menjual 3 jenis motor yaitu tipe *cub*, *matik*, dan *sport*
2. Merancang museum sebagai bukti keberadaan Motor Honda di bidang otomotif
3. Menyatukan suasana *interior* dari *brand* Honda dengan jenis-jenis sepeda motor Honda

1.4 Sistematika Penulisan

Pada bab 1, penulis membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

Pada bab 2, penulis memaparkan tentang literatur dan studi lapangan yang berkaitan dengan *user*, aktifitas, faktor eksternal, studi banding.

Pada bab 3, penulis menjelaskan tentang analisis proyek (analisis fisik yang terdiri dari site, bangunan dan lingkungan), analisis pengguna (karakteristik fisik, psikologis), program (kegiatan, fasilitas ruang, besaran luas, hubungan antar ruang, dan sirkulasi), dan ide implementasi konsep.

Pada bab 4, penulis menjelaskan tentang aplikasi konsep dan desain pada perancangan *interior showroom*, bengkel dan museum sepeda motor Honda.

Pada bab 5, penulis menyimpulkan hasil dari rumusan masalah dan memberikan kritik dan saran.