

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **1.1 Simpulan**

Dalam merancang *showroom*, bengkel dan museum sepeda motor Honda ini, karakter dalam mendesain *display* untuk motor menjadi kunci utama dalam merancang proyek ini. Dengan konsep *display* berdasarkan karakter maka tercipta 6 desain *display* untuk motor yaitu *display* sepeda motor sport, motor matik, dan motor cub untuk di *showroom* dan *display moto gp, motocross* dan motor yang terkenal dari tahun 1960 hingga 1990an.

Selain fasilitas utama yaitu *showroom*, bengkel dan museum, terdapat fasilitas penunjang yaitu *coffee shop*, *merchandise*, kantor, gudang dan *lounge*. Pada lantai dasar difokuskan untuk showroom dan museum dengan fasilitas penunjang *coffee shop* dan *merchandise* sebagai fasilitas komersil dan kantor untuk ruang direksi dan bagian museum. Sedangkan pada lantai *basement* terdapat bengkel sebagai fasilitas utama. Fasilitas penunjang pada lantai ini yaitu gudang untuk sepeda motor, *spare parts*, dan *merchandise*, ruang tunggu dan *lounge*, dan kantor. Bengkel dan gudang diletakkan di lantai basement karena adanya 2 ram sebagai akses keluar masuk motor dan barang.

Dalam merancang proyek ini dibutuhkan hubungan antara brand Honda dengan jenis-jenis sepeda motornya. Penghubung utama dibuat dengan menggunakan warna merah pada lantai dan *ceiling*. Menggunakan warna merah karena logo Honda hanya terdiri dari warna merah yang menandakan Honda dan warna merah digunakan diseluruh spare parts Honda. Penghubung lain yang digunakan adalah dengan menggunakan material HPL *hairline* diseluruh *display* sepeda motor dan warna silver dari material *stainless steel* yang digunakan di seluruh ruang.

Keberadaan Honda dibuat dengan adanya museum. Keberadaan museum sebagai tanda untuk loyalitas konsumen Honda yang dapat berkembang dan bertahan hingga kini. Pengaplikasiannya dibuat dengan pengaturan layout dimana *showroom* dan museum dibuat berdampingan dan semi terbuka.

## 1.2 Saran

Dalam proses membuat tugas akhir ini, seringkali mahasiswa bingung dengan format-format dalam gambar kerja dan laporan yang tidak pasti. Kekurang jelas informasi dan tidak adanya format untuk tugas akhir sehingga mahasiswa mendapatkan informasi yang berbeda-beda dari masing-masing dosen.

Mahasiswa dalam mengerjakan tugas akhir ini mengalami kurang materi dan pemahaman tentang material dan furniture. Material baru yang berkembang seiring perkembangan teknologi kurang dikenal oleh mahasiswa dan cara menghubungkan antara material satu dengan material yang lain masih kurang jelas dan salah sehingga mengalami proses yang panjang dalam membuat detail.