

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatnya mobilitas untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya yang menimbulkan kebutuhan akan transportasi yang semakin tinggi, menjadikan kendaraan pribadi merupakan salah satu transportasi yang paling digemari untuk kebutuhan akan mobilitas sehari-hari. Berdasarkan data kendaraan yang diterbitkan oleh *korlantas.polri.go.id* (9 Mei 2023) total kepemilikan kendaraan 155.036.360 unit, dan untuk sepeda motor sendiri di Indonesia mencapai total 129.366.478 unit. Jumlah penggunaan motor yang sangat tinggi karena kemudahan yang dimilikinya yaitu fleksibilitas dalam bermanuver, dapat melewati berbagai kondisi jalan sehingga dapat sampai tujuan dengan waktu yang singkat dan biaya pengeluaran yang murah.

Menurut Kementerian Perhubungan pada artikel “Tekan Polusi, Kemenhub Dorong Elektifikasi Kendaraan Bermotor” (2022), kendaraan berbahan bakar fosil merupakan salah satu penghasil polusi gas karbon terbesar hingga 80 persen. Sehingga untuk mengurangi polusi, pemerintah membuat kebijakan nasional salah satunya adalah Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2022 tentang Penggunaan Kendaraan Bermotor Listrik Berbasis Baterai Sebagai Kendaraan Dinas Operasional dan/atau Kendaraan Perorangan Dinas Instansi Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah.

Percepatan peralihan penggunaan kendaraan listrik dimulai dari motor dengan pasar yang besar dan biaya produksi yang tidak begitu tinggi menjadikan sepeda motor elektrik dapat bersaing dengan motor pembakaran internal diharga yang sama. Adanya kerja sama antara pabrik sepeda motor elektrik dengan perusahaan penyedia jasa ojek online dapat memperkenalkan kendaraan elektrik pada masyarakat yang lebih luas dan dapat dijadikan ajang untuk menunjukkan ketahanan dari motor elektrik dalam penggunaan harian dengan jarak yang jauh.

Sepeda motor elektrik merupakan salah satu pilihan sebagai kendaraan yang ramah lingkungan dengan menggunakan power utama yaitu

battery sehingga tidak menghasilkan polusi, namun dipasaran sudah terdapat jenis motor pembakaran internal yang sampai sekarang masih menjadi pilihan bagi para konsumen sepeda motor. Konsumen memiliki beberapa faktor tersendiri dalam mempertimbangkan dalam memilih motor dan semua kebutuhan dasar itu harus dapat terpenuhi, seperti dari segi kenyamanan dan ergonomi, durability, konsumsi bahan bakar yang irit dan harga yang terjangkau, hingga dari segi penampilan yang dapat menyesuaikan dengan karakter pengendara.

Penggunaan sepeda motor sebagai penunjang dalam melakukan aktivitas sehari-hari membuat motor harus memberikan kenyamanan pada penggunanya, kebutuhan akan ergonomi yang baik dalam berkendara sangatlah penting dalam memberikan kenyamanan sehingga dapat meningkatkan produktivitas. Ergonomi merupakan salah satu hal yang utama dalam perancangan sebuah produk guna menghasilkan data akan kebutuhan serta batasan setiap bagian tubuh rata-rata pengguna dalam target market yang dituju, dimensi motor dapat mempengaruhi baik secara lebar maupun tinggi antara jok dengan permukaan jalan dapat menimbulkan kelelahan pada bagian kaki dan pada posisi saat duduk yang tidak sesuai dapat menimbulkan kelelahan pada bagian tulang belakang.

Sepeda motor elektrik tidak hanya harus memenuhi semua kebutuhan tersebut sehingga dapat bersaing dengan sepeda motor pembakaran internal, tetapi perlu memberikan sesuatu yang yang berbeda sebagai daya tariknya sendiri, seperti dalam hal emosional saat mengendarai ataupun hanya melihatnya dapat menentukan pemilihan produk. Menurut Hakkert (2007), Kesuksesan sebuah produk ditentukan dari beberapa faktor, termasuk pengalaman dalam menggunakan produk, dimana setiap pengalaman menggunakan produk akan berbeda pada setiap penggunanya.

Perkembangan *trend* desain pada industri kendaraan yang semakin berkembang saat ini terutama dengan mulai maraknya kendaraan elektrik, desain kendaraan elektrik muncul dengan tampilan berbeda dengan yang sudah ada dipasaran. Desain *futuristic, modern, simple, minimalist*, bahkan

Cartoonish pada kendaraan tersebut yaitu untuk menarik perhatian pasar dan memberikan kesan yang berbeda dengan yang sudah beredar dipasaran. Penggunaan desain *modern* namun tetap *classy* untuk penggunaan di dalam Kota Bandung merupakan kombinasi yang sesuai dengan kondisi lingkungan di kota Bandung saat ini.

Modernism menurut Ezra Pound (1939) modern merupakan membuat sesuatu yang baru, untuk melambangkan pendekatan berfikir yang maju dan karakteristik modernisme, yang berarti meninggalkan sesuatu sesuatu yang sudah tertinggal oleh zaman. Menurut Paul Rand Modernisme adalah cara hidup atau kepercayaan, sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk pengalaman manusia yang lebih baik di dunia modern. Modern desain merupakan pendekatan terhadap desain dengan memfokuskan pada kebutuhan akan manusia, setelah hal tersebut baru diikuti dengan *style*.

Perancangan yang akan dilakukan berdasarkan fenomena yang sudah dijabarkan yaitu perancangan sepeda motor *scooter* elektrik selve 19 dengan desain modern *cartoonish*, termasuk menentukan faktor pada desain modern seperti apa yang dapat diminati dan desain *cartoonish* seperti apa saja yang dapat menarik perhatian pengguna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka masalah yang diidentifikasi yaitu belum adanya perancangan sepeda motor *scooter* elektrik yang memiliki desain modern dan *cartoonish*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang dijelaskan diatas, maka masalah dapat dirumuskan yaitu solusi apakah yang dapat digunakan untuk mengatasi tidak adanya sepeda motor *scooter* elektrik yang memiliki desain modern dan *cartoonish*, maka diperlukannya perancangan desain pada motor *scooter* elektrik Selve-19.

1.4 Pertanyaan Perancangan

Bagaimana konsep perancangan desain pada sepeda motor *scooter* elektrik untuk Selve-19 dengan desain modern dan *cartoonish* yang dapat menarik perhatian dan dapat diminati pasar?

1.5 Tujuan Perancangan

Merancang konsep desain pada sepeda motor *scooter* elektrik untuk Selve-19 dengan desain modern dan *cartoonish*.

1.6 Batasan Masalah

Ruang lingkup perancangan dibatasi pada:

1. Perancangan ini berfokus pada perancangan konsep desain modern dan *cartoonish* untuk sepeda motor *scooter* elektrik Selve-19
2. Aspek utama pada perancangan bagian visual facia depan, samping, atas, belakang, dan bagian tempat duduk.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup pada perancangan ini difokuskan pada konsep desain sepeda motor berjenis *scooter* dengan penggerak elektrik untuk Selve-19, konsep desain yang dipilih yaitu desain modern dan *cartoonish* yang berfokus pada visual facia *body* motor.

1.8 Keterbatasan Perancangan

Dalam perancangan ini terdapat keterbatasan, antara lain:

1. Pada perancangan ini terdapat keterbatasan pada sumber data literatur pengaplikasian desain *cartoonish* pada kendaraan.
2. Keterbatasan kemampuan dan dana untuk memproduksi konsep kendaraan dengan skala 1:1.

1.9 Manfaat Perancangan

1. Memberikan kontribusi keilmuan pada program studi Desain Produk, yaitu parameter perancangan konsep desain sepeda motor elektrik.
2. Menambah inovasi produk bagi perindustrian sepeda smotor elektrik di Indonesia.

3. Dapat menjadi rujukan atau data penelitian selanjutnya mengenai perancangan sepeda motor *scooter* elektrik dengan desain modern dan *cartoonish*.

1.10 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan proposal Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN:** pada pendahuluan penulis menjabarkan: Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Batasan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan (*Scope*), Keterbatasan Perancangan, Manfaat Perancangan, Dan Sistematika Penulisan.
2. **BAB II KAJIAN:** Hasil dari pengkajian literasi yang akan dijadikan landasan teori dan bukti empiris untuk mendasari perancangan ini.
3. **BAB III METODE PERANCANGAN:** Memaparkan jenis pendekatan yang akan digunakan oleh penulis dalam perancangan ini.
4. **BAB IV PEMBAHASAN:** Berisi runtutan proses perancangan mulai dari proses ideasi, realisasi, hingga evaluasi.
5. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN:** Bagian akhir yang berisi kesimpulan dari proses perancangan yang telah dilakukan dan saran yang ditujukan untuk perancangan selanjutnya.