

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepeda motor adalah salah satu alat transportasi yang digunakan untuk memudahkan aktivitas sehari-hari. Banyak masyarakat atau konsumen yang lebih memilih menggunakan sepeda motor dibanding menggunakan mobil atau alat transportasi lainnya, karena sepeda motor dianggap lebih efisien. Hampir di setiap keluarga mempunyai satu unit sepeda

Masyarakat di Indonesia saat ini menggunakan motor keluaran pabrik Jepang yang perakitanya sudah ada di Indonesia. Desain yang menarik dan teknologi yang selalu berkembang, menjadi alasan kita untuk memilih motor keluaran pabrik Jepang. Ini yang membuat Industri motor di Indonesiahanya bergerak pada usaha bengkel motor dan penjualan spare part saja, tapi tidak pada pembuatan motor.

Penjualan motor di tahun 2005 sebanyak 5.074.186 motor, hingga pada tahun 2008 penjualan motor meningkat menjadi 6.125.865 motor. Di tahun 2010 penjualan motor meningkat 20% menjadi 7.368.616 motor, dan mencapai puncak penjualanya di tahun 2011 dengan jumlah penjualan 8.028.267, lalu penjualan turun lagi menjadi 5.931.285 motor di tahun 2016 (Sumber : triatmono.info). Hal ini menjadi bukti bahwa pengguna motor di Indonesia sangat banyak dan jumlah motor selalu bertambah 5 sampai 7 juta pertahun.

Desain motor keluaran pabrik Jepang bisa disebut sebagai desain yang umum, desain dibuat agar pantas digunakan oleh berbagai golongan. Namun tidak sedikit pengguna motor yang memodifikasi motor mereka agar lebih sesuai dengan kepribadian mereka. Ini juga yang menjadi satu alasan mengapa bengkel modifikasi motor menjamur di Indonesia

Jakarta adalah kota dengan ratusan bengkel modifikasi. Banyak bentuk modifikasi motor yang dapat mereka buat, salah satunya *Café Racer*. *Café Racer* adalah gerkan motor paling berpengaruh di jalanan Inggris pada tahun 1950-an, budayanya masih tumbuh subur di seluruh dunia. *Café Racer* adalah gabungan Antara seorang pengendara dan motornya. Dengan penampilan Spartan dan gaya yang agresif. Tanpa adanya *Café Racer* di tahun 1950-an yang merancang motor-motor berkekuatan tinggi, mungkin produsen motor modern saat ini tidak akan pernah merancang motor sport.

Gerakan *Café Racer* pertama muncul di London pada tahun 1950. Pada saat itu, beberapa orang memiliki keinginan besar untuk mempunyai motor berkecepatan tinggi, dan mempunyai jiwa yang rock and roll. Tujuan dari pengguna motor tersebut adalah memaksimalkan kemampuan motor mereka untuk mencapai kecepatan seratus mill per jam, orang yang berhasil mencapai kecepatan tersebut lebih dikenal dengan sebutan “ton”.

Café Racer adalah istilah ejekan dari supir truk yang digunakan untuk mengejek anak-anak muda yang nongkrong dan suka balapan. Mereka para *Café Racer* akan nongkrong di kafe dan menunggu sampai ada orang lain yang datang dengan motor untuk menantang mereka balapan. Mereka akan berlomba dari kafe ke kafe lainnya.

Tempat kelahiran *Café Racer* adalah Ace Café di London. Ace adalah salah satu dari banyak kafe yang menyediakan tempat berkumpul bagi remaja dengan sepeda motor mereka di tahun 1950-an dan 60-an. Mark Wilsmore, pemilik Ace Café London mengatakan, “ Di Amerika, mereka memiliki kultur yang berbeda, yaitu *Hot Rod*. Di London, kami memiliki hal yang serupa, namun semuanya berbasis sepeda motor, karena tingkat pendapatan kami berbeda dengan pendapatan orang di Amerika”.

Motor yang di jadikan *Café Racer* di awal kemunculanya adalah Norton, Triumph, BSA, dan AJS. Mereka biasa menggabungkan sasis dengan mesin dari merek yang berbeda. Seperti sasis Norton dengan mesin Triumph, disebut ‘Triton’. Lalu sasis BSA dengan mesin Triumph, disebut ‘Tribsa’. Dengan perpaduan ini mereka dapat membuat motor yang cepat di jalan lurus dan stabil di tikungan.

Ciri khas motor ini adalah bentuk tangki yang ramping, kadang bagian belakang tangki di tekuk kedalam sehingga bisa dijepit dengan paha, setir ditekuk ke bawah dan tidak lebar, sehingga posisi duduk merunduk dan mudah menyalip kendaraan lain di jalan kota, pijakan kaki dibuat lebih kebelakang, jok *single seat*, ada juga yang menggunakan fairing. Untuk bagian lainnya terkadang dilepas agar motor menjadi lebih ringan. Perubahan-perubahan tersebut membuat motor jadi kurang nyaman dan aman, namun membuat motor lebih cepat dan ringan.

Banyak sekali bengkel modifikasi yang sangat profesional, memiliki keterampilan yang hebat, ini adalah salah satu hal yang bisa dikembangkan oleh Indonesia, yaitu industri kreatif pada modifikasi motor. Namun pengetahuan yang terbatas membuat bengkel modifikasi di Indonesia hanya bisa mencontoh motor modifikasi yang sudah ada.

Ada beberapa bengkel modifikasi motor yang hasil karyanya dapat dikenal di dunia otomotif internasional, mengikuti pameran dan kegiatan di luar negeri. Ini adalah hal yang patut di banggakan oleh masyarakat Indonesia.

Indonesia memiliki banyak suku, budaya dan adat yang bisa di jadikan sebuah karakter sebuah produk, agar produk-produk yang di buat bisa memiliki nilai filosofi yang tinggi dengan adanya unsur budaya Indonesia yang di masukan kedalamnya. Hal ini dapat tercapai bila disertai dengan pengetahuan yang luas terhadap budaya Indonesia. Contoh budaya Indonesia yang sangat terkenal adalah Gatotkaca dengan julukanya ‘otot kawat tulang besi’, dia salah satu tokoh yang terkenal di dunia seni pewayangan.

Di Jakarta, *Café Racer* sudah menjadi budaya yang urban. Cepat sekali perkembanganya dan banyak peminatnya. Namun *Café Racer* yang ada di Indonesia masih mengadopsi budaya dari luar, membuat *Café Racer* yang ada di Indonesia saat ini belum memiliki karakter Indonesia pada desainya. Perlu adanya aspek budaya yang di tuangkan kedalam desain motor *Café Racer* agar terbentuknya gaya desain *Café Racer* yang khas Indonesia.

Dari penjelasan tersebut, penulis akan melakukan penelitian di bidang desain tentang “**PERANCANGAN BODY KENDARAAN RODA DUA DALAM BASIS CAFÉ RACER DENGAN TEMA GATOTKACA**”. Membuat gaya desain *Café Racer* yang baru dengan menggabungkan *Café Racer* dengan unsur budaya, yaitu Gatotkaca, penguatan karakter Indonesia pada desain *Café Racer*, serta menarik minat masyarakat akan budaya Indonesia

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masih ada kekurangan pada hal-hal berikut:

1. Desain motor *Café Racer* yang ada di Jakarta saat ini masih mencontoh dari luar negeri
2. Saat ini belum ada penguatan karakter pada motor *Café Racer*
3. Kurangnya minat masyarakat dalam berinovasi dengan budaya Indonesia
4. Banyak pengaruh dari luar negeri yang lebih menarik untuk dipelajari

1.3 Batasan Masalah

Dalam kajian batasan masalah, penulis akan membahas penelitian di bidang desain, yang beracuan pada pengembangan desain *Café Racer* dengan memasukan unsur Gatotkaca pada motor, guna menciptakan gaya desain *Café Racer* yang baru. Serta meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari budaya Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Melalui batasan masalah tersebut, maka masalah yang disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mendesain sebuah *Café Racer* yang baik dengan tema Gatotkaca ?
2. Sejauh apa pengaruh unsur Gatotkaca pada desain motor *Café Racer*?
3. Seberapa besar dampak pemberian unsur Gatotkaca pada masyarakat?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya unsur Gatotkaca pada desain motor *Café Racer*, akan menjadikan motor tersebut menjadi motor yang lebih berkarakter.
2. Menciptakan gaya desain motor *Café Racer* yang baru dengan adanya penggabungan aspek budaya Indonesia dengan *Café Racer*
3. Memperkenalkan motor ini pada masyarakat nasional maupun internasional, sehingga masyarakat dapat melihat perpaduan budaya Indonesia dengan budaya asing

1.6 Manfaat Penelitian

1. Desainer

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi informasi bagi desainer mengenai perancangan khusus sebuah motor dalam fokus berinovasi dengan budaya.

2. Masyarakat

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi informasi bagi masyarakat akan besarnya peluang indonesia di dunia industri kreatif.

3. Pendidikan

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat sebagai ilmu tentang perancangan desain bodi cafe racer yang berkarakter

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporankarya tulis ini dapat dilihat sebagai berikut :

1. BAB I – PENDAHULUAN

Membahas tentang Latar belakang, Identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisis Teori-teori yang dipilih penulis dalam membedah masalah untuk mendapatkan analisis nantinya, selain itu dalam bab ini berisikan dengan kerangka berpikir dan hipotesa.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan bagaimana kita mendapatkan pengetahuan, dengan sifat deskriptif. Dengan pendekatan qualitative. Maka penelitian merupakan penelitian lapangan. Namun sebelum hal itu dilakukan dibutuhkan data sekunder/ dokumen sebagai bekal untuk terjun kelapangan guna mendapatkan data primer.

4. BAB IV HASIL & PEMBAHASAN

Fakta apa yang ada dilapangn, lalu fakta tersebut dianalisis menggunakan teori-teori yang terkait sebagai pisau analisis untuk membedah sebuah permasalahan untuk mengetahui kelemahan atau kelebihan dari desain yang akan dibuat nantinya.

5. BAB V KESIMPULAN

Kesimpulan adalah jawaban dari permasalahan setelah dilakukan analisis sedangkan saran merupakan sebuah solusi/alternative pemecahan masalah.

