BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya jaman di dunia otomotif bahwa perkembangan berbagai teknologi yang muncul pada desain otomotif khususnya kendaraan roda empat sangat pesat mulai dari mobil keluarga sampai sport. Perkembangan pada kendaraan roda empat on road lebih banyak perubahan dari masa ke masa begitu juga pada kendaraan yang mengarah pada konsep *utility vehicle* 4x4 (di Indonesia lebih dikenal dengan Jip). Penggunaan kendaraan roda empat ini membuat beberapa orang lebih memilih gaya hidup yang berbeda sebagai suatu hobi. Hal tersebut disebabkan karena adanya dampak dari stress ataupun kejenuhan seseorang yang menimbulkan beberapa opsi untuk mencari kegiatan yang lain, seperti contohnya adalah mengikuti beberapa klub otomotif sehingga yang mereka cari adalah kendaraan-kendaraan dengan harga yang terjangkau. Oleh karena itu celah tersebut bisa menjadi sesuatu yang dapat menjadi dasar perencanaan serta adanya sebuah konsep baru.

Suatu kebutuhan yang datang dari sebuah masalah di masyarakat khususnya didalam dunia otomotif, memberikan kesempatan bagi Suzuki untuk dapat mendobrak pasar penjualan kendaraan khususnya kendaraan roda empat. Hal tersebut dapat Suzuki lakukan karena adanya hal-hal seperti melihat perekonomian masyarakat Indonesia yang kebanyak membutuhkan kendaraan yang terjangkau dengan harga yang tidak terlalu tinggi, maka dari itu dalam perancangan ini akan diberikan solusi besar untuk dapat memenuhi kebutuhan masyarakat, yang juga bertujuan untuk meningkatkan brand Suzuki di bidang otomotif terutama celah dalam kendaraan GPV (General Purpose Vehicle) dan SUV (Sport Utility Vehicle). Pengambilan tipe GPV dan SUV pada Suzuki menjadikan suatu kesempatan karena Suzuki telah mendapatkan keunggulannya didalam jenis mobil

tersebut pada awal tahun pembuatan 1968 dan peningkatan penjualan yang cukup baik pada masa itu. Dari keunggulan tersebut dapat dilihat bahwa masyarakat memang membutuhkan kendaraan-kendaraan tersebut untuk menyalurkan hobi atau untuk keperluan tersendiri dengan harga yang cukup terjangkau. Sebagai contoh bahwa meningkatnya kebutuhan dalam kendaraan jenis GPV dan SUV adalah meningkatnya pasar pada jenis mobil tersebut dan meningkatnya juga komunitas pada jenis mobil GPV dan SUV. Dengan demikian penemuan akan hal itu menghasilkan sebuah solusi yang bisa memberi informasi kepada masyarakat akan pemahaman tentang keunggulan Suzuki.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud

Maksud dari perancangan ini adalah untuk :

- Menata fasilitas dari berbagai kebutuhan dalam bidang rekreasi ataupun pengetahuan dalam teknologi otomotif.
- Membangkitkan kembali citra Suzuki dengan keunggulan pada jenis mobil GPV dan SUV.
- Mewadahi komunitas-komunitas kendaraaan Jip di Bandung Khususnya dan di Indonesia umumnya.

Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk :

- Memberikan pengetahuan tentang teknologi otomotif dengan ruang yang lebih nyaman dan dinamis.
- Sebagai tempat untuk menyalurkan hobi atau hiburan bagi dunia otomotif roda empat.

- Bagi perusahaan untuk bisa mengalahkan produksi Toyota atau menyaingi perusahaan tersebut dengan berbagai fasilitas baru dari segi bentuk bangunan ataupun kepuasan pelanggan.

1.3 Masalah Perancangan

Dalam penerapan rencana untuk dapat mewadahi beberapa fasilitas dalam perancangan tentunya ada sebuah permasalahan yang akan ditekankan seperti :

1. Kurangnya minat masyarakat untuk dapat bersaing dengan brand lainnya.
2. Kurang baiknya citra Suzuki di kalangan masyarakat Indonesia khususnya.
3. Kurangnya wadah untuk memfasilitasi kegiatan – kegiatan edukasi dibidang otomotif.

1.4 Pendekatan Perancangan

Untuk dapat menghasilkan suatu konsep dalam rancangan diperlukan beberapa pendekatan yang akan berpengaruh terhadap keperluan dari fasilitas-fasilitas yang ditawarkan seperti :

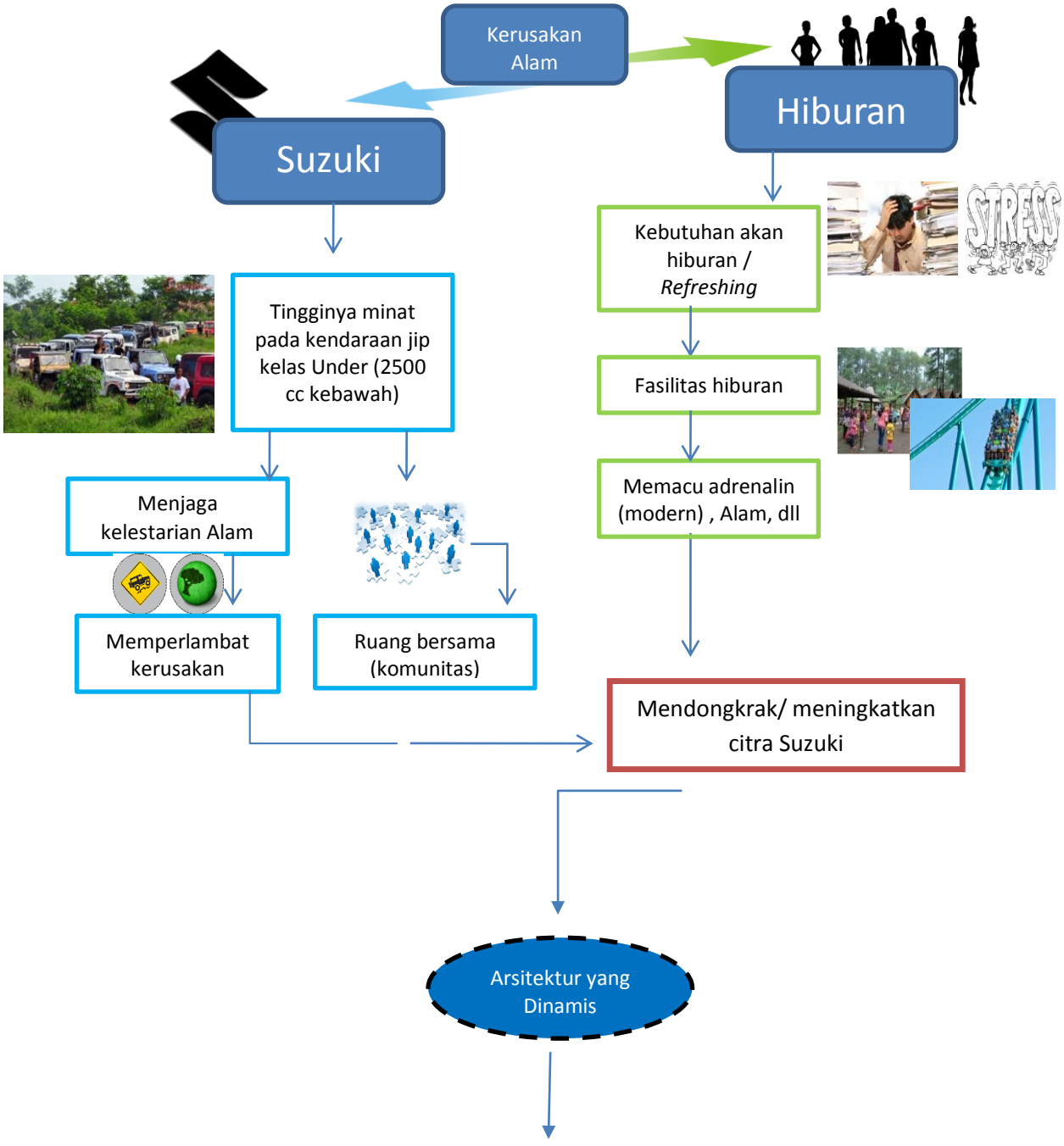
1. Studi lapangan terhadap lahan proyek mencakup kondisi sekitar lahan, studi lingkungan fisik, bangunan dan suasana yang ada di sekitar tapak.
2. Studi banding tentang proyek sejenis.
3. Studi literatur mengenai pengadaan yang akan direncanakan.
4. Studi terhadap kebutuhan masyarakat Suzuki secara khusus.

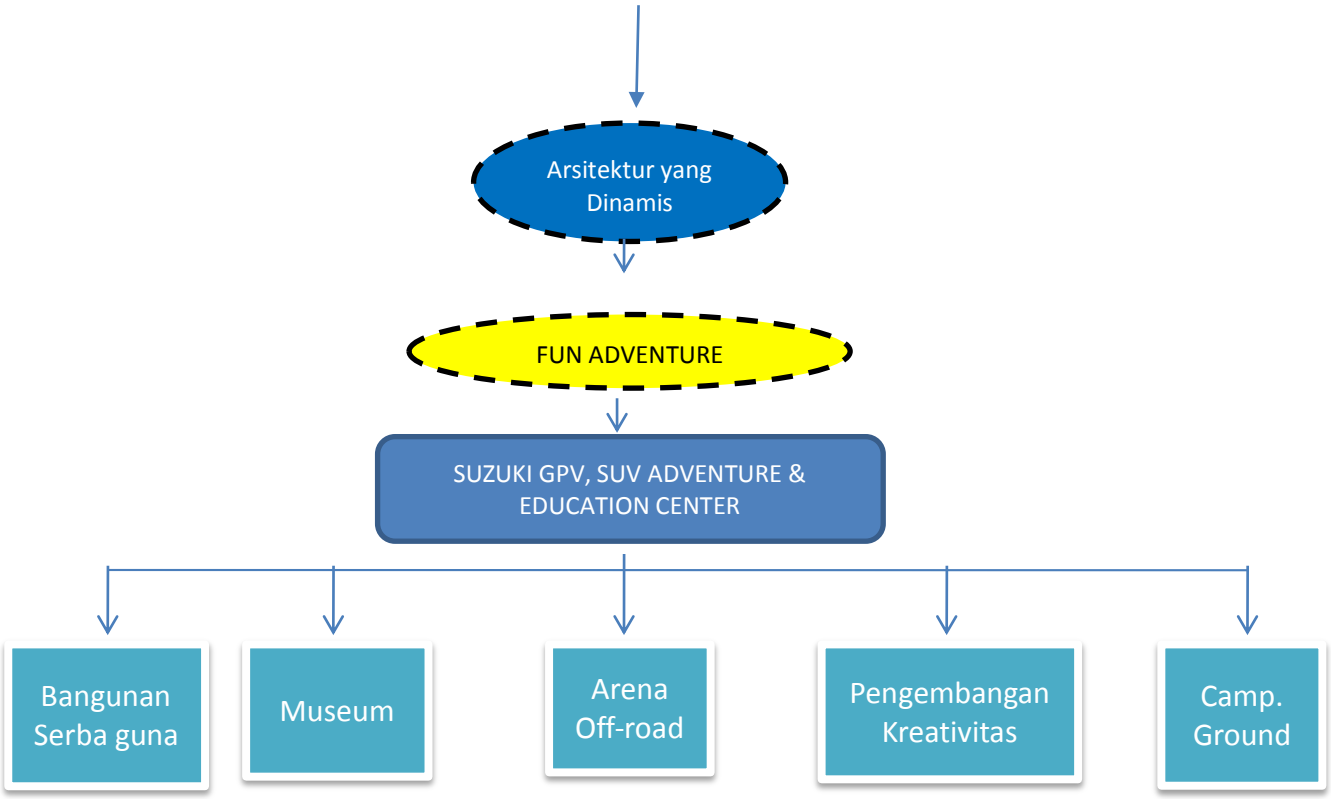
1.5 Ruang Lingkup dan Batasan

1. Mencangkup usaha dalam perancangan ruang pameran dan rekreasi.
2. Pengembangan site untuk dapat memberikan nuansa alam.
3. Pemberian fasilitas untuk dapat mewadahi komunitas tertentu.

4. Memberikan pelayanan dalam bidang informasi dan teknologi.
5. Menjadikan lahan di area perkotaan menjadi suatu objek untuk dapat memberikan hiburan bagi masyarakat dan kalangan tertentu.

1.6 Kerangka Berfikir





Gambar 1.1
Diagram Kerangka Berfikir

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN Memuat latar belakang, maksud, tujuan, masalah perancangan, pendekatan perancangan, lingkup dan batasan, kerangka berpikir dalam Perencanaan Suzuki GPV, SUV Adventure & Education Center dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II DESKRIPSI PROYEK Memuat penjelasan mengenai proyek secara umum, program kegiatan, kebutuhan ruang, studi banding daan studi literatur.

BAB III ELABORASI TEMA Memuat tentang pengertian tema, hubungan tema dengan rancangan proyek yang dikerjakan yaitu menyangkut fungsi dan bentuknya (interpretasi tema).

BAB IV ANALISIS Mengenai tentang analisis tapak dan data – data yang dibutuhkan.

BAB V KONSEP RANCANGAN Memuat konsep perencanaan dan data-data perencanaan.

BAB VI HASIL RANCANGAN Memuat dan menjelaskan hasil perancangan Konservasi Horti, meliputi *site plan, block plan*, bentukan 3d massa dan tapak bangunan, 3d suasana, maupun eksterior bangunan.