

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

JDM atau *Japanese domestic market* merupakan mobil buatan pabrikan resmi yang hanya dibuat dan dipasarkan didalam negeri Jepang. Biasa mobil dengan model seperti ini memiliki performa dan kecepatan super tinggi, maka dari itu biasanya mobil dengan model ini belum tentu legal dikendarai di jalan umum jika dipasarkan ke negara lain. Negara seperti Indonesia sendiri masih dikatakan tidak bisa dengan mudah untuk mendapatkan mobil dengan model JDM, dalam hal membeli mobil JDM biasanya bukan pihak manufaktur yang mendatangkan mobil JDM secara langsung, tetapi ada pihak importir umum yang dapat mendatangkan mobil JDM ke Indonesia. Hal yang bisa dilakukan hanyalah memodifikasi kendaraan yang saat ini sudah dimiliki dengan suku cadang JDM. Suku cadang mobil JDM tidak hanya untuk mobil buatan jepang, tetapi juga bisa dipasang ke mobil JDM dengan model sama. Modifikasi seperti ini bisa di sebut *JDM-look*.

Pada dasarnya JDM juga dapat di artikan sebuah komunitas yang menyukai otomotif berdasarkan negara jepang, dalam komunitas ini menggambarkan kendaraan-kendaraan mulai dari kendaraan jepang lawas hingga modern. Salah satu komunitas JDM terbesar di Indonesia yaitu JDMrun. Komunitas JDMRun adalah kumpulan JDM car enthusiasts yang aktif dalam berbagai acara

mobil seperti *track day* dan *meet up*. Berdiri pada 2013, kata 'JDM' berasal dari "*Japanese Domestic Market*", yaitu mobil yang spesifikasinya dirancang sedemikian rupa dengan mengacu regulasi dan pasar Jepang. Sementara 'Run' dari kegiatan morning run yang rutin diadakan pada Minggu pagi. Anggota JDMLRun adalah para pemilik mobil JDM dan orientasi kinerja yang dibangun dengan benar dari brand Jepang. Komunitas ini sendiri aktif pada beberapa kota di Indonesia seperti Palembang, Jakarta, dan Bandung.

Salah satu aspek yang paling menarik dari budaya mobil Jepang adalah praktik memodifikasi kendaraan dengan cara yang paling fleksibel dan unik, baik melalui peningkatan performa yang menghasilkan mobil yang sangat bertenaga, atau modifikasi desain eksterior yang tidak biasa, atau keduanya. Dari deretan besar mobil JDM yang ada saat ini, hanya beberapa yang menonjol di antara yang lain sebagai model legendaris yang sangat diinginkan. Beberapa mencapai status ini karena kemampuan mereka untuk mencapai kekuatan dalam jumlah besar melalui mod dan nada, sementara yang lain dihargai karena keindahan dan kelangkaannya. Mobil JDM yang paling ikonik bisa dibilang adalah Nissan Skyline R34 GT-R. Tidak hanya sangat cantik, ini juga salah satu kendaraan Jepang yang memiliki performa terbaik yang pernah dibuat berkat dinamika berkendara yang sempurna, kekuatan dasar yang baik - yang mudah ditingkatkan melalui mod, dan teknologi yang mengesankan. Ikon JDM lainnya adalah Toyota MK4 Supra, yang menarik berkat mesin 2JZ yang sangat dapat dimodifikasi dan legendaris dalam dirinya

sendiri. Mobil ini dapat dengan mudah masuk dalam lis mobil +1000 tenaga kuda terbaik, yang menjadikannya salah satu mobil proyek paling ekstrem.

Dengan tema showcase yang dibuat penulis ini sendiri sebagai tempat modifikator dan pecinta mobil yang ada di Indonesia dapat menyalurkan hobinya lewat showcase ini sendiri. Kegiatan setiap hari yang dilakukan dari tempat buka adalah pengecekan mobil dan melakukan service berkala. Showcase ini dibuka dari jam sembilan sampai jam tujuh malam. kegiatan service mobil dilakukan dari saat buka hingga tutup. selain service berkala, showcase mobil di tempat ini juga menyediakan jasa pencucian mobil serta detailing.

Latar belakang perancangan interior fasilitas komunitas JDM sangat penting untuk memastikan bahwa fasilitas tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan para anggota komunitas, serta memperkuat identitas dan estetika komunitas JDM. Merupakan salah satu komunitas yang sudah memiliki sub-kultur tersendiri, oleh sebab itu perancangan interior yang mencoba menangkap esensi identitas sub-kultur tersebut menjadi peluang yang unik. Perancangan bukan hanya harus mengidentifikasi pola aktivitas yang sangat khusus dari komunitas tersebut namun juga harus menangkap bahas visual internal yang hanya digunakan oleh komunitas tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Untuk meneliti lebih lanjut mengenai topik yang diangkat, maka rumusan permasalahan yang akan dibuat oleh penulis adalah :

1. Bagaimana kita bisa menciptakan suasana yang sesuai dengan sub-kultur komunitas serta dapat menghubungkan tiap komunitas mobil JDM di BSD bergabung pada showcase ?
2. Bagaimana memberikan kesan otomotif, yang bersifat fungsional, dan menonjolkan mobil serta bangunan sebagai *background*, dan di saat yang bersamaan dapat menampilkan material otomotif ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya car enthusiast showcase ini sendiri adalah sebagai sarana para owner dan modifikator untuk merasakan suasana showcase dengan budaya "*culture*" Jepang dan sebagai pusat komunitas pecinta mobil jepang JDM memperjual-belikan mobilnya, sebagai perawatan mobil mereka serta pencucian mobil dan detailing. Mobil pada *showcase* juga tidak di batasi tahun dan mesin, batas utamanya adalah mobil JDM, Serta menciptakan atau memberikan satu solusi perancangan interior yang mampu menangkap dan menterjemahkan sub-kultur penggemar JDM kedalam bentuk maupun elemen interior dan bangunan arsitektur, serta mengakomodasi atau menterjemahkan keunikan pola aktivitas mereka dan memenuhinya secara *programming*.

#### **1.4 Kontribusi Perancangan Interior**

Menciptakan atau memberikan suatu solusi perancangan interior yang mampu menangkap dan menterjemahkan sub-kultur penggemar JDM kedalam bentuk maupun elemen interior dan bangunan arsitektur, serta mengakomodasi atau menterjemahkan keunikan pola aktivitas mereka dan memenuhinya secara *programming*.

#### **1.5 Batasan Perancangan Interior**

Batasan perancangan berkaitan dengan fokus perancangan, subjek perancangan, dan area perancangan. Oleh karena itu area perancangan proyek ini, berupa interior area-area dari bengkel mobil *DressUp garage* yang terdiri dari area *entrance*, ruang cuci mobil, ruang *showcase*, ruang *detailing*, ruang peralatan, ruang resepsionis, ruang *display*, hingga ruang berkumpul untuk para pengguna berkomunikasi dengan satu dan lainnya. Proyek ini akan memberikan pengguna pengalaman dimana pengguna mendapatkan suatu perancangan interior yang mampu menangkap dan menterjemahkan sub-kultur penggemar JDM kedalam estetika bentuk maupun elemen interior dan bangunan arsitektur serta mengakomodasi atau menterjemahkan keunikan pola aktivitas mereka dan memenuhinya secara *programming*. Perancangan ini mulai berjalan selama kurang lebih dua tahun, dari tahun 2021 sampai 2023.

## 1.6 Metode Perancangan Interior

Dalam teknik pengumpulan datanya sendiri, ada beberapa teknik yang ditulis pada buku *Interior Design Handbook of Professional Practice* karya Cindy Coleman:

### 1. Observasi

Observasi dilakukan secara tidak langsung, dengan cara penulis melakukan observasi melalui situs website untuk mengetahui keadaan eksisting tempat. Dengan adanya metode observasi penulis ingin mengidentifikasi apa yang ingin penulis ketahui.

### 2. Wawancara

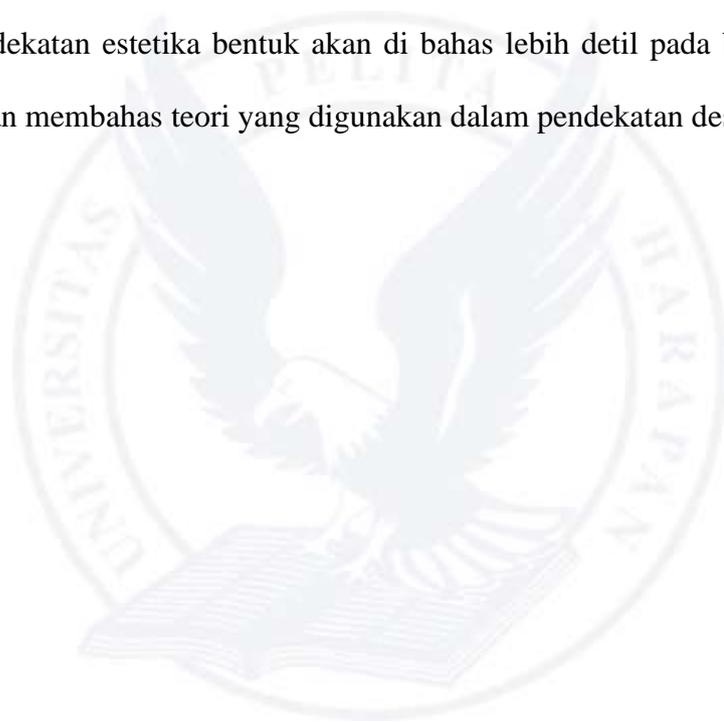
Dalam penggunaan teknik wawancara, penulis mendapatkan narasumber langsung dari beberapa anggota komunitas JDMrun. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang aktivitas apa yang dilakukan komunitas, serta fasilitas apa saja yang digunakan. Selain itu, proses wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan luas ruang serta *programming* yang benar untuk mobil dan para penggunanya.

### 3. Studi Literatur

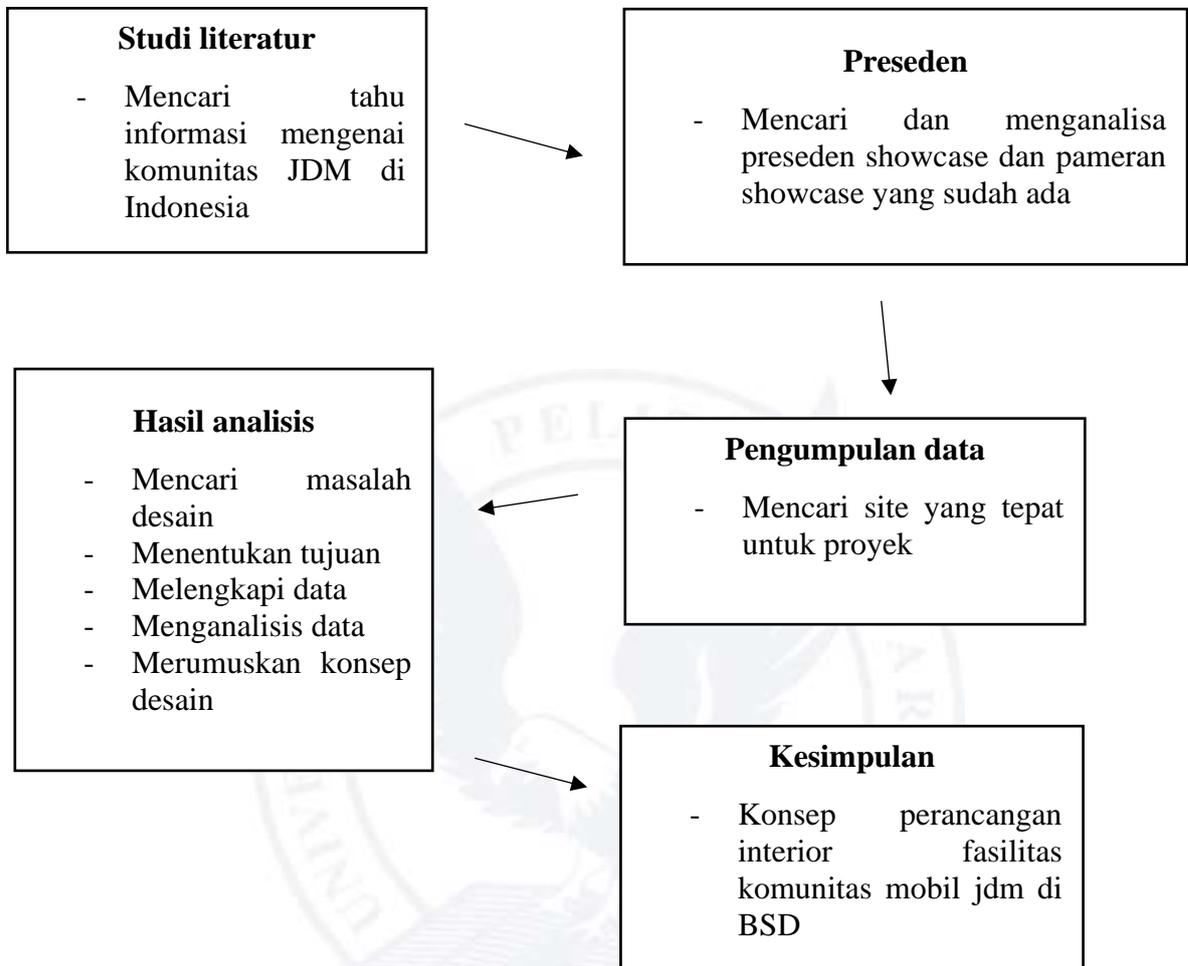
Pada teknik studi literatur penulis mendapatkan data melalui buku, studi jurnal, dan penulis lainnya. Selain itu, dalam metode ini penulis juga melakukan pencarian dalam hal konsep, warna, serta material yang digunakan.

## **1.7 Pendekatan**

Pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan estetika bentuk dengan memanfaatkan bentuk yang merupakan segala keseimbangan dari segala aspek dalam desain, cenderung bersifat kontekstual dan merupakan ‘jiwa’ desain. Estetika bentuk sendiri tidak di pandang hanya dari tampilan atau keindahan fisik ataupun melalui komposisi dari unsur rupa. Melalui pendekatan estetika bentuk pengunjung dapat merasakan, bentuk-bentuk ikonik serta teknologi yang terlibat di dalam ruang. Pendekatan estetika bentuk akan di bahas lebih detil pada bab dua yang nantinya akan membahas teori yang digunakan dalam pendekatan desain.



## 1.8 Alur Perancangan interior



**Diagram 1.1 Bagan Alur Perancangan Interior**

Sumber: Data Pribadi, 2023

## **1.9 Sistematika Penulisan**

Penulisan hasil perencanaan ini terdiri dari lima bab yang masing –masing bab menjelaskan proses penelitian atas hasil perencanaan melalui metode dan pendekatan yang telah disebut sebelumnya secara bertahap. Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang perencanaan dan masalah interior, rumusan masalah interior, tujuan perencanaan interior, kontribusi perencanaan interior, batasan ruang lingkup perencanaan interior, metode pengumpulan data untuk merumuskan masalah desain yang spesifik, pendekatan estetika bentuk, alur perancangan interior, dan sistematika penulisan.

Bab II kedua merupakan tinjauan teori yang berisi landasan - landasan pemikiran sebagai dasar bagi penulis untuk melakukan analisa data dan menemukan jawaban atas rumusan masalah. Tinjauan teori akan terbagi menjadi 3 bagian, yaitu tinjauan teori mengenai komunitas, tinjauan teori mengenai proses desain, tinjauan teori mengenai manajemen desain, dan terakhir tinjauan teori mengenai elemen, prinsip, dan bentuk desain.

Bab III berisikan kumpulan data yang didapatkan penulis melalui tinjauan Pustaka dan observasi.

Bab IV berisi analisis dari data - data yang telah dikumpulkan pada bab III yang didasari oleh kajian teori - teori yang sudah tertulis di bab II. Bab ini akan menjawab rumusan masalah yang diangkat penulis pada penelitian ini dalam bentuk narasi. Selain itu, narasi juga akan didukung dengan foto yang berkaitan dengan studi kasus.

Bab V berisikan kesimpulan dari hasil analisa penelitian yang dilakukan penulis. Bab ini juga berisikan refleksi pribadi penulis serta saran yang ditujukan kepada peneliti lain dan kepada pembaca.

