

# **PENINGKATAN DAYA JUAL MOTOR LISTRIK DI INDONESIA MELALUI PEMBERDAYAAN REKAYASA TEKNIK RE-DESIGN FAIRING DENGAN ACUAN GAYA DESAIN KENDARAAN RODA EMPAT MILITER ANOA**

Eryxson Sihite, Putri Anggraeni  
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta  
Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510  
eryxsonsihite@gmail.com

## **Abstract**

*Writing this paper aims to empower re-design as an increase in transportation equipment to reduce the growth of the Go green movement by the population in Indonesia. As for the background of this writing because Indonesia is one of the countries that has the largest population in the world. As one of the largest population countries, transportation is used to support mobility to work very much. Although the government has launched a Public Transportation Vehicle Program that was applied to the community, it has not been able to overcome the problems that have occurred. With the entry of eco-friendly vehicles to help reduce pollution. But there are still many eco-friendly vehicle owners who have not switched because there are many people who complain about the use of these transportation equipment. the design is too old-fashioned, it does not give a culture to its users as a reason for those who do not want to use the means of transportation so that the number of specialization of transportation equipment is very plummeted.*

**Keywords:** *anoa, transportation, population specialization*

## **Abstrak**

Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk pemberdayaan re-design sebagai peningkatan alat transportasi untuk menekan pertumbuhan gerakan *Go green* oleh penduduk di Indonesia. Adapun yang menjadi latar belakang penulisan ini karena Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki jumlah penduduk terbesar di dunia. Sebagai salah satu negara jumlah penduduk terbesar maka digunakan transportasi dalam menunjang mobilitas untuk bekerja sangatlah banyak. Meskipun pemerintah telah mencanangkan sebuah Program Kendaraan Transportasi Umum yang diaplikasikan untuk masyarakat ternyata belum mampu mengatasi masalah yang terjadi. Dengan masuknya kendaraan yang *eco-friendly* membantu untuk mengurangi polusi. Tetapi masih banyak pemilik kendaraan *eco-friendly* yang belum beralih dikarenakan banyaknya masyarakat yang mengeluh tentang penggunaan alat transportasi ini. desain terlalu kuno, tidak memberikan suatu kultur kepada penggunaannya menjadi alasan bagi mereka yang tidak ingin menggunakan alat transportasi tersebut sehingga jumlah peminatan alat transportasi tersebut sangat anjlok.

**Kata kunci :** Anoa, Transportasi, Peminatan Penduduk

## **Pendahuluan**

Kendaraan merupakan sebuah benda yang dioperasikan oleh manusia untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Dengan kendaraan manusia dapat menghemat waktu dalam menjalani kegiatan sehari harinya. Oleh sebab itu kendaraan kini telah menjadi salah satu kebutuhan bagi manusia. Seiring perkembangan jaman yang modern ini semua perusahaan kendaraan bersaing dengan mengedepankan aspek teknologi maupun aspek desain. Banyak perusahaan yang mulai menerapkan teknologi ramah lingkungan yang mana hal ini menarik perhatian kita sebagai desainer untuk ikut serta dalam menciptakan desain desain baru produk kendaraan dengan teknologi ramah lingkungan tersebut. Terutama kendaraan darat sepeda motor yang memiliki lebih banyak merk dan type yang

bermacam macam, begitu pula penggunaannya terus meningkat dari tahun ke tahun.

## **Tinjauan Pustaka**

Desain secara etimologi, istilah desain berasal dari beberapa serapan bahasa, yaitu kata "designo" (*Italy*) yang secara gramatikal berarti gambar. Menurut Page desain didefinisikan sebagai lompatan imajinatif dari realitas sekarang menuju kemungkinan masa depan. (Jones, 1980: 2).

Pada umumnya desain merupakan sebuah rancangan, rencana atau sebuah gagasan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa desain adalah:

1. kerangka bentuk; rancangan,
2. motif pola; corak.

Menurut Bruce Archer (1965), Desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas. Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan jasmani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia (Archer, 1976).

Dari pengertian di atas menjelaskan bahwa desain adalah bidang keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman manusia yang mencerminkan kepada apresiasi dan adaptasi lingkungannya. Secara khusus desain dikaitkan dengan konfigurasi, komposisi, arti, nilai dan tujuan dari fenomena buatan manusia.

Desain dapat berarti proses perancangan untuk memecahkan sesuatu masalah dapat berarti pula produk rancangan. Desain yang artinya merencanakan. *Designing* artinya membuat pola-pola. Arti keseluruhan dari desain adalah proses merencanakan suatu karya seni yang terpakai, dengan mengindahkan fungsi, komposisi warna, tata letak, bentuk, harga dan bisa diproduksi banyak, keinginan pasar serta bisa laku dijual. (Taufiq, 2009). Hampir semua yang dipakai oleh kita dari ujung kaki sampai ujung rambut adalah hasil karya para desainer.

Desain Produk adalah sebagai alat manajemen untuk menterjemahkan hasil kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebelum menjadi rancangan yang nyata yang akan diproduksi dan dijual dengan menghasilkan laba. Desain produk merupakan hal yang paling penting, karena kesempatan yang dimiliki produk baru sering menakjubkan. Dimana pada suatu waktu, produk baru dapat menaikkan dua kali atau tiga kali omset suatu organisasi.

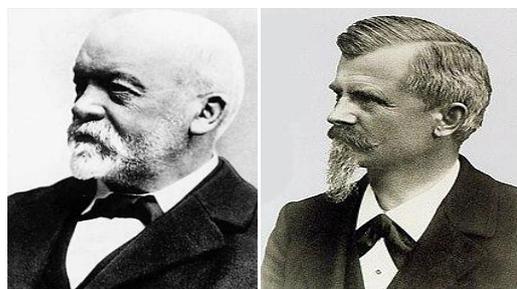
### **Tinjauan Umum Sepeda Motor**

Sepeda motor sudah menjadi salah satu penemuan yang penting yang sangat berpengaruh dalam dunia transportasi. Bahkan sepeda motor sudah menjadi salah satu alat transportasi yang mendominasi dan banyak digunakan oleh berbagai masyarakat di dunia. Sepeda motor adalah sebuah kendaraan yang pada umumnya beroda dua, serta terdiri dari kerangka, roda, tanki bahan bakar, tangkai kemudi atau setir dan di gerakkan oleh mesin. Istilah sepeda motor ini merupakan gabungan dua kata, yaitu sepeda dan motor. Sepeda adalah bagian dari kerangka dan motor adalah mesin yang penggerak.

Tujuan pembuatan sepeda motor sendiri dikarenakan adanya kemajuan teknologi yang semakin berkembang lalu teknologi tersebut digunakan untuk memberi kemudahan bagi manusia. Dengan kehadiran sepeda motor, seseorang dapat

menempuh perjalanan jarak jauh dengan lebih praktis dan cepat.

Sepeda motor pertama kali ditemukan secara bertahap dengan melakukan berbagai eksperimen yang dilakukan oleh 3 orang yang memiliki berbeda Negara. Orang pertama yang melakukan eksperimen ini adalah Ernest Michaux pada tahun 1868 yang berasal dari Prancis, dengan menggabungkan sepeda dengan mesin uap sebagai penggerak namun eksperimen ini tidak berhasil. Selanjutnya dilanjutkan oleh Edward Butler (1885) yang berasal dari Inggris melanjutkan percobaan sebelumnya dengan menggunakan tiga roda dan menggunakan motor jenis pembakaran dalam, namun eksperimen ini belum dapat berhasil sepenuhnya. Selanjutnya ditahun yang sama ahli mesin dari Jerman Gottlieb Daimler dan mitranya, Wilhelm Maybach menjadi perakit motor pertama kali di dunia dengan melakukan perkembangan berdasarkan eksperimen sebelumnya dengan menambahkan mesin empat langkah berukuran kecil pada sebuah sepeda kayu.



Gambar 1

Gottlieb Daimler dan Wilhelm Maybach  
Sumber : Wikipedia, Selasa 17-April-2018



Gambar 2

“Reitwagen” Sepeda Motor Pertama di Dunia.  
Sumber : Google Pict, Selasa 17-April-2018

Perkembangan sepeda motor terus meningkat dan memiliki perkembangan yang pesat khususnya di Negara Eropa sampai menuju era perang dunia ke 1. Setelah perang dunia ke 1, perkembangan sepeda motor meluas ke bagian Asia setelah era perang dunia ke 2, dengan Negara Jepang yang diawali oleh Honda yang memproduksi motor bebek / moped pada tahun 1952, lalu di karenakan hal itu muncul banyak brand sepeda motor dari

jepang yang mengikuti jejak Honda dan meluas dan menyaingi brand dari sepeda motor merk Eropa.

Sepeda motor pertama yang masuk di Indonesia adalah pada tahun 1893 yang dibeli oleh John C Potter, seorang masinis pabrik gula di Jawa Timur yang berasal dari Inggris yang memesan langsung sepeda motor dari pabrik di Muenchen.

Selanjutnya di era teknologi yang semakin berkembang, perkembangan sepeda motor di Indonesia meluas bahkan hampir setiap penduduk Indonesia memiliki sepeda motor guna menjalani aktivitas mereka. Tercatat sebanyak 51 juta unit sepeda motor yang diproduksi di Indonesia dan 35 juta unit yang beroperasi pada tahun 2009 ( Tempo Interaktif, 29 Mei 2009 ).



Gambar 3

Sepeda Motor Pertama di Indonesia

Sumber : Google Pict, Selasa 17-April-2018

### Tinjauan Ergonomi

Ergonomi terbentuk dari 2 kata yaitu “*ergon*” (kerja) dan “*nomos*” (aturan/hukum) yang merupakan cabang ilmu yang menjelaskan hubungan interaksi antara manusia dengan lingkungan tempat kerjanya yang diaplikasikan dalam bentuk alat, perlengkapan, atau metode-metode kerja yang ditentukan agar manusia dapat melakukan pekerjaannya dengan nyaman, efektif, efisien, dan sehat. (Etchison, 2007).

Beberapa definisi dari ergonomi menurut beberapa ahli :

1. Ergonomi merupakan disiplin keilmuan yang mempelajari manusia dan kaitannya dengan pekerjaannya (Wignjosoebroto, 2003).
2. Ergonomi merupakan studi tentang aspek manusia dengan lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, engineering, manajemen, dan desain perancangan (Nurmianto, 2003).
3. Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam kaitannya dengan pekerjaan mereka. Sasaran penelitian ergonomi ialah manusia pada saat bekerja dalam lingkungan. Secara singkat dapat dikatakan bahwa ergonomi ialah penyesuaian tugas pekerjaan dengan kondisi tubuh manusia ialah untuk menurunkan stress yang akan dihadapi. Upayanya antara lain berupa

menyesuaikan ukuran tempat kerja dengan dimensi tubuh agar tidak melelahkan, pengaturan suhu, cahaya, dan kelembaban bertujuan agar sesuai dengan kebutuhan tubuh manusia. (Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 2007).

4. Ergonomi adalah merupakan suatu cabang ilmu yang mempelajari sifat, kemampuan, dan keterbatasan manusia (Sutalaksana, 2006).

Ergonomi sangat penting dalam proses perancangan desain produk, terutama dalam desain transportasi seperti sepeda motor yang menjadi kajian penelitian, karena ergonomi ini sangat berpengaruh dalam segala faktor, khususnya faktor kenyamanan dan keamanan suatu desain.

### Tinjauan Antropometri

Antropometri terbentuk dari 2 kata yaitu “*anthropos*” yang berarti manusia dan “*metron*” yang berarti ukuran, antropometri adalah ilmu yang mempelajari ukuran. Jadi dapat disimpulkan, antropometri adalah ilmu yang mempelajari pengukuran dimensi tubuh manusia yang berhubungan dengan volume, pusat gravitasi, dan massa segmen tubuh manusia.

Ada 3 filosofi dasar untuk desain yang digunakan para ahli ergonomi sebagai data antropometri untuk di aplikasikan (Niebel & Freivalds, 2002).

1. Desain untuk ekstrim, yang berarti bahwa untuk desain tempat atau lingkungan kerja tertentu seharusnya menggunakan data antropometri individu ekstrim. Contoh : penetapan ukuran minimal dari lebar dan tinggi dari pintu darurat.
2. Desain untuk penyesuaian, desainer seharusnya merancang dimensi peralatan atau fasilitas tertentu yang bias disesuaikan dengan pengguna (users). Contoh : perancangan kursi mobil yang letaknya bias digeser maju atau mundur, dan sudut sandarannya pun bias diubah.
3. Desain untuk rata-rata, desainer dapat menggunakan nilai antropometri rata-rata dalam mendesain dimensi fasilitas tertentu. Contoh : desain fasilitas umum, seperti toilet umum, kursi tunggu, dan lain lain.

Antropometri dibagi menjadi 2 yaitu :

1. Antropometri Statis : Pengukuran yang dilakukan pada tubuh manusia yang berbeda dalam kondisi posisi diam. Dimensi pengambilan diambil secara lurus dan dilakukan pada permukaan tubuh.
2. Antropometri Dinamis : Pengukuran yang dilakukan pada tubuh manusia yang berada

dalam kondisi bergerak sehingga lebih kompleks dan sulit. Contoh : memperhatikan gerakan yang dilakukan pekerja yang mungkin terjadi.

## **Metode Penelitian**

Metode kualitatif mempunyai definisi penelitian yang mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. Menurut Creswell (1998:54), metode kualitatif terbagi menjadi beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

### **Metode Observasi**

Merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambar real suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Menurut Bungin (2007:115-117), metode observasi terbagi menjadi 3, yaitu :

1. Observasi partisipasi (*participan observation*) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan dimana peneliti terlibat dalam keseharian informan.
2. Observasi tidak terstruktur ialah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi dilapangan.
3. Observasi kelompok ialah pengamatan yang dilakukan oleh sekelompok team peneliti terhadap sebuah isu yang diangkat menjadi objek penelitian.

### **Metode Wawancara**

Metode Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Metode wawancara terbagi menjadi 2, yaitu :

1. Wawancara mendalam (*in-depth interview*), dimana peneliti menggali informasi secara mendalam dengan cara terlibat langsung dengan kehidupan informan dan bertanya jawab secara bebas tanpa pedoman pertanyaan yang

disiapkan sebelumnya sehingga suasananya hidup, dan dilakukan berkali kali.

2. Wawancara terarah (*guided interview*), dimana peneliti menanyakan kepada informan hal hal yang telah disiapkan sebelumnya. Memiliki kelemahan dikarenakan terkadang jawaban akan kurang memuaskan ataupun ketidaktahuan narasumber, karena terlalu terikat dengan pertanyaan yang telah disiapkan.

### **Metode Dokumentasi**

Merupakan kegiatan mencari informasi melalui fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cinderamata, jurnal kegiatan, dan sebagainya. Data berupa dokumen seperti ini bisa dipakai untuk menggali informasi yang terjadi dimasa silam.

## **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam Penelitian ini, Penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan cara observasi. Observasi merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambar real suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

## **Hasil dari observasi (Deskriptif)**

Deskriptif adalah metode pengamatan yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya dengan membuat pembaca seolah olah merasakan penggambaran dari hasil observasi tersebut. Pada kesempatan ini, penulis memilih lokasi penelitian yaitu PT. Juara Bike (SELIS Indonesia) yang merupakan sebuah perusahaan pengembang sepeda dan sepeda motor listrik dan memiliki pabrik di Indonesia (produk lokal). Pada kesempatan kali ini penulis melakukan observasi di salah satu showroom Selis yang bertempat di Kelapa Gading, Jakarta Utara.

## Showroom Selis Indonesia di Kelapa Gading



Gambar 4

Showroom Selis Indonesia di Kelapa Gading  
Sumber: Observasi langsung oleh penulis, 1 Mei 2018

## Data Wawancara (Deskripsi)

Deskripsi adalah penggambaran secara tertulis mengenai benda, tempat atau orang tertentu yang meliputi karakteristik dan ciri khusus. Dalam observasi yang dilakukan penulis di showroom Selis Indonesia mendapatkan beberapa informasi yang dapat di deskripsikan sebagai berikut :

- Selis Indonesia Merupakan Produsen sepeda listrik dan sepeda motor listrik lokal.
- Sudah berdiri lebih dari 8 tahun.
- Selis Indonesia juga dapat memodifikasi sepeda biasa menjadi sepeda listrik.
- Sistem penggerak pada sepeda dan motor listrik ini menggunakan gulungan dinamo, baterai litium, controller, power assist, display multi indikator, speed trip, brake lever.
- Untuk harga bermacam macam tergantung tipenya, mulai dari Rp. 7 jt – Rp. 25 jt.

Menurut pihak Selis Indonesia daya saing motor listrik sebenarnya dapat sangat maju apabila adanya dukungan dari pemerintah untuk regulasi menurunkan tingkat polusi yang disebabkan oleh kendaraan berbahan bakar komersil.

Untuk saat ini peminat dari motor listrik yang dikeluarkan oleh Selis Indonesia ini mayoritas adalah ibu ibu yang biasa menggunakan kendaraan ini hanya untuk sekedar berkeliling di lingkungan rumahnya, dan berkendara dengan jarak yang tidak terlalu jauh.

Selain memiliki kelemahan dari aspek desain yang masih kalah dengan desain dari kendaraan komersil, motor listrik juga masih memiliki kelemahan lain, yaitu tidak bisa dibawa

berkendara jauh karena baterai yang digunakan tidak dapat bertahan sangat lama.

## Analisis Data

Bentuk.

Motor listrik yang di produksi oleh Selis Indonesia rata rata memiliki bentuk dan dimensi lebih kecil dan lebih ramping daripada motor komersil.

## Keamanan & Kenyamanan

Untuk masalah keamanan, produk motor listrik Selis Indonesia juga tidak kalah dari keamanan motor komersil, begitu pula pada kenyamanannya yang terasa tidak berbeda dengan motor komersil.

## Sistem Perancangan

Untuk sistem perancangan dan konstruksi dari motor listrik ini lebih sederhana dari motor komersil, tidak terlalu banyak sambungan dan tertutup rapat oleh body / cover dari motor listrik tersebut.

## Kriteria Desain

Kriteria desain adalah sebuah kesimpulan penilaian terhadap kajian sebelumnya lalu membuat perincian agar dapat menghasilkan hasil yang lebih baik dari data pada sebuah produk desain sebelumnya.

- Membuat *facelift* yang mempermudah penampilan dikarenakan desain sebelumnya sangat kurang mengangkat estetika motor tersebut.
- Penambahan identitas kebudayaan Indonesia sehingga menarik pembeli dari area lingkup negara Indonesia tersebut.
- Bahan materialnya lebih kokoh, sehingga memberikan efek motor tersebut bahwa motor tersebut sesuai dengan *off road*.
- Warna melambungkan cita rasa Indonesia
- Bagasi yang lebih luas dari sebelumnya yang hanya 2.5 Liter

## Tanggapan Responden terhadap Variabel Penelitian

Untuk menerangkan tanggapan responden terhadap variabel penelitian maka dilakukan analisis jawaban yang diberikan responden berkaitan dengan pernyataan tersebut. Pernyataan terdiri dari 5 item.

Nilai Tanggapan	Deskripsi
1,00 - 1,80	sangat rendah
1,81 - 2,60	rendah
2,61 - 3,40	cukup tinggi
3,41 - 4,20	tinggi
4,20 - 5,00	sangat tinggi

## Tanggapan Responden terhadap Variabel Ketertarikan

Pada hasil penelitian terhadap variabel ketertarikan di ajang Jakarta IIMS 2018 JiExpo berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan sesuai dengan skor jawaban tertera tabel berikut:

Dimensi	Item Pernyataan	Nilai	Jumlah	Rata-rata	Keterangan
		5 4 3 2 1			
1	1. saudara secara inheren menyukai desain motor	0 1 4 5 0	10	2,6	rendah
	2. saudara menyukai desain yang tangguh	7 3 0 0 0	10	4,2	sangat tinggi
	3. saudara menginginkan desain yang lebih modern	1 3 4 1 1	10	3,2	cukup tinggi
	4. saudara menginginkan desain kultur Indonesia	8 1 1 0 0	10	4,7	sangat tinggi
	5. saudara menggunakan motor untuk aktivitas harian	3 0 1 1 5	10	2,5	rendah
Rata-rata keseluruhan				<b>3,44</b>	<b>Tinggi</b>

Tabel 1  
Tabel Variabel ketertarikan  
Sumber: Hasil Penelitian 2018

Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan dari item pernyataan variabel ketertarikan sebesar 3,44. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilik motor zero motorcycle tersebut pada kategori tinggi akan perubahan desain dalam kultur indonesia

## Hasil dan Pembahasan

Perancangan redesain fairing pada produk Zero motorcycle ini bertujuan untuk meningkatkan daya jual motor listrik di Indonesia dengan menerapkan gaya desain dari kendaraan militer lokal seperti “Anoa”.

## Desain dan Aplikasi

Terdapat beberapa kontruksi yang dipakai oleh penulis, sehingga memudahkan saat pembuatan atau proses pengerjaan desain sampai membuat mockup, dibawah ini merupakan beberapa gambaran atau lembar kerja yang dibuat oleh penulis.

### 1. Proses Konsep

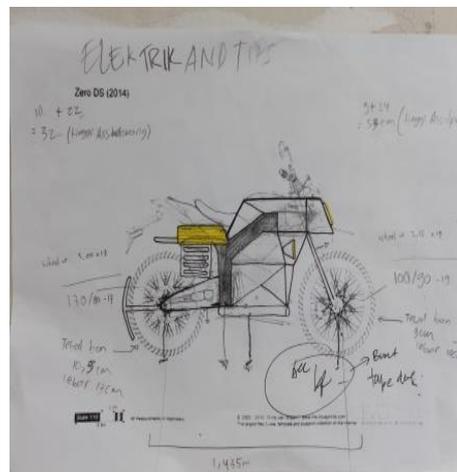
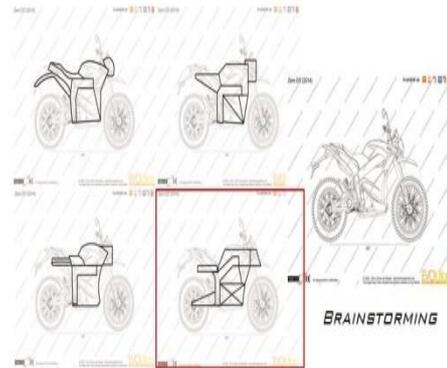


Gambar 5  
Konsep Awal Desain  
Sumber: Dokumen Pribadi, May 2018

Seperti yang terlihat pada gambar, proses redesain yang dilakukan menerapkan konsep Simpel, Geometrik yang di padukan dengan konsep desain kendaraan militer lokal “Anoa” Indonesia.

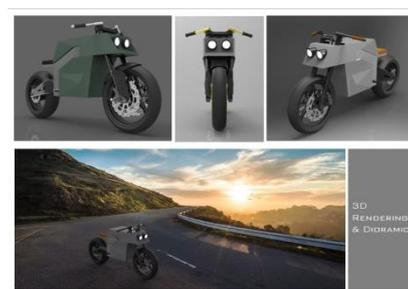
### 2. Proses Sketsa

Berikut merupakan beberapa tahapan proses sketsa yang dilakukan penulis dalam proses redesain kali ini :



Gambar 6  
Tahapan Proses Sketsa  
Sumber: Dokumen Pribadi, May 2018

### 3D Modeling dan Mockup



Gambar 7  
Tahapan Proses 3D Modeling  
Sumber: Dokumen Pribadi, May 2018



Gambar 8

Tahapan Proses Mockup

Sumber: Dokumen Pribadi, May 2018

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berkaitan dengan pengaruh ketertarikan dan keinginan terhadap desain motor Zero motorcycle di ajang Jakarta IIMS JiEXPO 2018, maka dapat ditarik kesimpulan:

Hasil hipotesis pertama diperoleh desain motor dengan nilai 2,6 sehingga dapat disimpulkan bahwa keinginan dari pemilik motor bukan karena desainnya, melainkan lainnya.

Hasil hipotesis kedua diperoleh kepraktisan motor dengan nilai 4,2 yang masuk kategori sangat tinggi.

Hasil hipotesis ketiga diperoleh dari desain yang lebih modern sebanyak 3,2 yang dapat disimpulkan bahwa facelift saja tidak terlalu diinginkan.

Hasil hipotesis keempat diperoleh dari desain Indonesia mendapatkan nilai sebanyak 4,7 yang menyimpulkan bahwa keinginan adanya kultur dalam motor ini sangat diinginkan.

Hasil hipotesis kelima diperoleh dari menggunakan untuk aktivitas harian dengan nilai 2,5.

Berdasarkan kesimpulan diatas dan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pengembang desain antara lain:

1. Berdasarkan hasil dengan nilai 4,2 pada item ke 5 “saudara menyukai desain yang tangguh” maka disarankan bahwa motor ini bisa diubah menjadi desain yang terlihat tangguh seperti layaknya militer atau tentara.
2. Hasil penelitian yang diperoleh nilai sebanyak 2,6 pada item ke 1 “saudara secara inheren menyukai desain motor” maka disarankan untuk peremajaan desain dengan penambahan desain kekinian
3. Hasil penelitian yang diperoleh sebanyak 4,7 pada item ke 4 “saudara menginginkan desain kultur Indonesia” maka perlunya upaya pemberian kultur yang kental dari Indonesia

## Daftar Pustaka

Bungin, B, Penelitian Kualitatif. Materi 9 Universitas Esa Unggul.

Eko Nurmiyanto, Ergonomi konsep dasar dan aplikasinya.

Element Esa Unggul Penjelasan Antropometri dalam Ergonomi.

Element Esa Unggul, Teori Antropometri.

<http://infosepedamotor.com/jenis-motor-yang-ada-di-indonesia/> 14.45, 17 April 2018.

KHE Kroemer, Ergonomics; How to design for ease and efficiency.

Kompas Media Edisi Desember 2008.

Laporan Skripsi Serdi Kusuma Wijaya. (2014). *Perancangan kendaraan roda 3 jenis sepeda moor untuk difable daksa* (studi kasus : DKI Jakarta).

Tekun Chandra, Wawan Yudiantyo, Jimmy Gozali. (2005). *Perancangan Sepeda Motor Jenis Bebek Yang Ergonomis Dengan menggunakan Data Antropometri orang indonesia*. SMU Sutomo I, Medan Jurusan Teknik Industri Universitas Kristen Maranatha.