

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.

Perkembangan dunia otomotif sekarang ini cukup pesat seperti perkembangan mobil atau motor dengan inovasi terbaru. Seiring dengan perkembangan mobil dan motor, semakin banyak pula yang memiliki kendaraan tersebut. Dengan adanya pemilik jenis kendaraan yang sama, kadang terbentuk sebuah perkumpulan atau organisasi yang biasa disebut klub. Pada setiap klub mobil atau motor mempunyai nama-nama tersendiri yang biasanya dilengkapi dengan symbol atau logo klub tersebut, yang bertujuan untuk dapat lebih cepat mengenali kelompoknya. Contohnya klub mobil BMW Car Club Of Indonesia.

Banyak klub mobil atau motor di Indonesia yang sering dijumpai, baik klub besar maupun kecil. Dari klub tersebut banyak terdapat berbagai asesoris-asesoris untuk melengkapi klub-nya. Perlengkapan klub bermacam-macam, seperti jaket yang dikenakan, logo klub, dan lain sebagainya yang dibuat secara khusus untuk mengenali klubnya.

Dengan adanya kebutuhan tentang logo untuk sebuah klub, maka dari klub tersebut akan memproduksinya untuk melengkapi klubnya. Sehingga akan terbuka peluang usaha untuk memproduksi logo atau asesoris-asesoris lainnya yang berhubungan dengan klub. Di lihat dari segi konsumen akan kebutuhan mengenai asesoris klub mobil atau motor tersebut, maka banyak peluang usaha untuk berkarya dalam bidang tersebut.

Dalam proses pembuatan logo ada beberapa cara proses pembuatannya, yaitu cara manual dan cara modern. Proses pembuatan produk secara manual atau tradisional biasanya masih mengandalkan keterampilan, yang hasilnya bisa disebut dengan kerajinan, dan hasilnya cukup terbatas dalam kurun waktu tertentu. Sedangkan cara modern, dengan mengandalkan teknologi yang ada. Pembuatan produk dengan cara modern sangat efektif dan efisien, sehingga tingkat produksi lebih tinggi, dan cepat untuk meraih pangsa pasar. Dengan

adanya teknologi berbasis data *Art CAM*, dan Mesin *CNC*, dapat digunakan untuk merancang sebuah produk, seperti pembuatan logo klub BMW Car Club Of Indonesia (BMWCCI). Kenapa yang dipilih logo klub BMWCCI, karena klub BMWCCI ini anggotanya sudah banyak dan rata-rata yang mempunyai mobil BMW ini dari kalangan menengah keatas. Apabila dilihat dari segi itu, maka mempunyai pangsa pasar tersendiri bila memproduksi logo klub BMWCCI atau asesoris-asesoris lainnya yang berhubungan dengan klub tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Penyelesaian masalah dalam pembuatan dan perancangan suatu produk, secara mendasar dilakukan sebagai berikut :

1. Bagaimana menentukan konsep desain dengan menggunakan *Art CAM*.
2. Bagaimana pembuatan produk dengan menggunakan Mesin *CNC*.
3. Strategi permesinan seperti apakah yang dipilih pada proses permesinan bila menggunakan material kuningan.

1.3. Batasan Masalah

Langkah-langkah dalam mendesain logo klub automotif, dari perancangan sampai produk jadi, dilakukan pembatasan sebagai berikut :

1. Mesin yang digunakan adalah mesin *CNC Milling* tipe Rolland MDX-20.
2. Menggunakan *software Art Cam* dalam proses pembuatan desain.
3. Produk dengan menggunakan bahan kuningan.
4. Analisis kondisi pemesinan dilakukan pada logo klub BMW Car Club Of Indonesia sebagai contoh produk.

Sistematis

Penulisan
mudah p
i lima bab
t, metode
uluan.

Bab II be
n untuk pe
merupaka
ulan dan :
p.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Memiliki kemampuan dasar dalam menguasai *software Art CAM*.
2. Mampu mengoperasikan Mesin *CNC milling*.
3. Memahami karakteristik permesinan dengan menggunakan material kuningan

1.5. Manfaat Penelitian

1. Mengetahui faktor-faktor yang menjadi pertimbangan dan tahapan yang harus dilakukan dalam membuat desain suatu produk.
2. Melatih pola pikir dalam bidang teknologi.
3. Melatih kreatifitas dan produktifitas.

1.6. Metode Penelitian

1. Penentuan konsep desain dengan menggunakan *software Art CAM*.
2. Proses permesinan dengan menggunakan mesin *CNC*.
3. Pemilihan material dengan menggunakan kuningan

