

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kendaraan merupakan salah satu bagian dari kebutuhan tersier; kebutuhan pendukung dalam melaksanakan kehidupan sehari-hari setelah kebutuhan primer dan sekunder telah terpenuhi, dapat juga disebut sebagai kebutuhan mewah. Pada kehidupan di Indonesia saat ini, kendaraan roda dua merupakan bagian dari kebutuhan tersier yang sangat mendasar bagi masyarakat Indonesia. Sebagai sarana transportasi yang sangat efisien ruang dan bahan bakar, juga dengan alasan kemudahan untuk mendapatkannya. Kendaraan roda dua atau sepeda motor sendiri telah menjadi gaya hidup dengan perkembangannya yang cukup pesat dari segi teknologi dan tampilan yang selalu dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Ditambah lagi dengan permintaan pasar yang semakin menuntut segala hal menjadi *personalized* atau dapat dibuat menurut selera, sepeda motor merupakan salah satu contoh mudahnya personalisasi dengan melakukan modifikasi.

Menurut KBBI, modifikasi atau *custom* adalah kegiatan mengubah, dalam hal ini adalah mengubah konten sepeda motor. Kegiatan memodifikasi di Indonesia sendiri sudah ada sejak berpuluh-puluh tahun yang lalu. Namun tren yang ada saat ini mulai kembali menunjukkan minat terhadap tampilan klasik atau tampilan retro. Mulai semakin banyak pemodifikasi yang berfokus pada tampilan dengan kesan retro. Yaitu dengan mengubah tampilan sepeda motor menjadi menyerupai motor asli zaman dulu, ataupun memodifikasi seperti tampilan modifikasi pada era lawas.

Tren modifikasi klasik ini sudah cukup lama berkembang, ditambah lagi dengan berita bahwa seorang presiden Republik Indonesia, Joko Widodo, telah membeli motor dengan modifikasi klasik buatan pemodifikasi “Elder Garage” dan “Kick Ass Choppers” yang dinamakan “Chopperland” (Otomotif Modifikasi, 30-01-2018), semakin mengenalkan budaya modifikasi klasik sepeda motor kepada khalayak umum yang lebih luas lagi. Saat ini, peminat sepeda motor yang termodifikasi klasik dan retro semakin banyak lagi jika dibandingkan dengan waktu-waktu sebelumnya, dengan *demand* yang semakin meningkat baik dari motor yang termodifikasi maupun *spare part* pendukung modifikasi jenis ini.

Hal ini diperkuat dengan semakin banyaknya produsen dan merek-merek sepeda motor yang menghadirkan kembali kesan tampilan lawas pada produk-produk barunya. Contohnya seperti Kawasaki Estrella SE yang mulai dipasarkan di Indonesia dari tahun 2014, diikuti dengan diresmikannya *dealer* resmi pertama dari merek Royal Enfield di Indonesia pada tanggal 14 Januari 2016, hingga masuknya seri legendaris dari merek Honda dengan produksi terbarunya ke Indonesia pada tahun 2017, yaitu Honda CB 1100 EX dan CB 1100 RS, yang telah diproduksi dan dipasarkan di luar Asia Tenggara sejak tahun 2016. Bahkan sudah ada merek produsen sepeda motor yang resmi di Indonesia sejak 16 Juli 2017 yang berfokus pada jenis motor berpenampilan klasik yaitu Cleveland CycleWerks.

Fenomena ini dapat menjadi peluang bagi pemodifikasi, pengusaha, hingga UKM yang bergerak di bidang bengkel sepeda motor untuk berkembang dan mengikuti arus tren sebagai sarana untuk dapat bersaing dan maju. Dengan tren ini juga dapat memberi peluang bagi calon-calon pengusaha yang ingin memulai karir di bidang bisnis. Kadang yang menjadi masalah dalam proses memodifikasi adalah sulitnya mendapatkan informasi valid baik informasi secara visual maupun cara-cara membedakan kategori jenis ubahan yang ada.

Kasus ini seringkali ditemui bukan hanya pada pihak pemodifikasi, namun juga terjadi pada khalayak umum yang bisa jadi merupakan calon *client* yang masih bisa dikatakan awam. Kesalahan-kesalahan yang banyak terjadi ini kadang dianggap sepele, namun banyak kerugian yang dapat diantisipasi jika tidak adanya terjadi kesalahan. Kerugian pertama yang terlihat yaitu tidak maksimalnya hasil modifikasi yang dibuat karna konsep yang tercampur aduk atau kurang kematangan. Bahkan bisa juga karena tidak maksimalnya hasil modifikasi, *client* perlu mengeluarkan uang lebih untuk bisa menyempurnakan desain modifikasinya yang tidak sesuai dengan rancangan dan konsep awal yang diharapkan.

Ada juga yang belum lama menggunakan sepeda motor modifikasinya, penggunanya menjual kembali sepeda motornya yang tidak jarang dijual lebih murah daripada dana yang dikeluarkannya, karna kurang cocok atau kurang nyaman atau kurang sesuai dengan gambaran awal ketika membeli atau membuat motor itu. Maka dari itu untuk mengurangi kemungkinan adanya kerugian finansial dibutuhkan dasar informasi yang jelas agar pemodifikasi ataupun yang masih awam

dapat mengerti jenis klasifikasi modifikasinya agar dapat sesuai dengan keinginan pada hasil akhir modifikasinya.

Untuk itu perlu adanya pendekatan yang sesuai dengan media komunikasi yang tepat untuk menyampaikan informasi secara efektif, jelas, dan menarik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan yaitu dengan buku ilustrasi mengenai modifikasi sepeda motor klasik, yang mencakup dari sejarah, klasifikasi visual, hingga kelebihan dan kekurangan dari jenis modifikasi yang masuk dalam ruang lingkup modifikasi klasik dan retro yang dapat ditujukan baik kepada pemodifikasi, hingga pengguna kendaraan itu sendiri. Selain itu, buku ini dapat digunakan sebagai referensi dan untuk mengantisipasi dan mencegah kesalahan yang dapat mengakibatkan kerugian bagi pihak yang terkait. Dengan adanya buku ilustrasi ini juga dapat menjadi media bagi pihak yang awam untuk dapat mempelajari lebih dalam mengenai budaya modifikasi klasik dan membuka pandangan akan dunia modifikasi klasik.

Maka dari itu buku ilustrasi ini dirancang agar dapat memberikan wawasan kepada masyarakat, terutama masyarakat kota Bandung. Kota Bandung merupakan daerah yang telah dikenal luas di Indonesia dengan dunia otomotifnya, terutama otomotif sepeda motornya. Dengan dirancangnya buku ilustrasi ini diharapkan dapat meningkatkan pamor kota Bandung di bidang otomotifnya, dan juga meningkatkan peluang usaha bagi UKM dan pengusaha di Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Masih kurangnya pemahaman dan wawasan pemodifikasi dalam menciptakan karyanya, yang sering mengakibatkan kurang maksimalnya hasil akhir ciptaannya, baik dari segi visual, maupun segi kenyamanan penggunaannya.
2. Masih kurangnya wawasan peminat sepeda motor modifikasi klasik dan retro dalam memahami jenis karya modifikasi, baik dari segi visual, maupun segi fungsi dan kegunaan serta kenyamanan, sehingga berdampak pada tingginya peluang terjadinya kesalahan dalam mengambil keputusan.

3. Kurangnya informasi yang jelas dalam menyampaikan klasifikasi dan jenis jenis dalam dunia modifikasi klasik dan retro, mengakibatkan kurang maksimalnya hasil akhir dan dapat juga berakibat kerugian waktu dan finansial.
4. Belum adanya media komunikasi yang efektif dan menarik sebagai media penyampaian informasi tentang modifikasi sepeda motor klasik dan retro, yang dapat ditujukan bagi pemodifikasi maupun khalayak umum.

1.3 Rumusan Masalah

Dari hasil proses identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan berupa sebuah pertanyaan yaitu sebagai berikut:

Bagaimana merancang media buku ilustrasi yang dapat memberikan informasi secara jelas dan menarik tentang dunia modifikasi sepeda motor klasik dan retro bagi pemodifikasi dan khalayak umum?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam proses pengerjaan tugas akhir ini, ruang lingkup dari penelitian dan perancangan buku ilustrasi ini adalah:

1. Apa

Buku ilustrasi tentang dunia modifikasi sepeda motor klasik dan retro sebagai media informasi dan referensi bagi pemodifikasi dan khalayak umum.

2. Bagian Mana

Perancangan buku ilustrasi tentang modifikasi sepeda motor klasik dan retro dengan konten dari sejarah, klasifikasi jenis, keunggulan dan kekurangan, referensi pemodifikasi di Indonesia, hingga contoh inspirasi modifikasi sepeda motor dan *part* nya.

3. Siapa

Target primer dari buku ilustrasi mengenai sepeda motor modifikasi klasik dan retro ini ditujukan kepada laki-laki berusia 20-55 tahun. Hal ini

dikarenakan usia tersebut sebagai usia produktif dalam sudut pandang ekonomi, yang mandiri dalam hal keuangan dan keputusan pengeluarannya kebanyakan berada di tangan pribadi.

Sedangkan target sekundernya mencakup usia minimal 17 tahun dimana minat pada gaya hidup masih tinggi namun belum mandiri secara ekonomi, yang keputusan keuangan masih ditentukan oleh wali. Target sekunder juga mencakup gender perempuan yang menyukai sepeda motor dan gaya hidup yang maskulin. Secara ekonomi ditargetkan kepada kelas ekonomi menengah atas, mengingat sepeda motor sebagai kebutuhan tersier atau kebutuhan mewah. Ditujukan secara spesifik kepada orang-orang yang memiliki minat tinggi dibidang otomotif sepeda motor dan modifikasi. Secara geografis ditujukan untuk masyarakat Indonesia, terutama orang-orang yang tinggal di Bandung.

4. Dimana

Buku ilustrasi ini ditujukan untuk ditempatkan di perpustakaan, toko-toko *custom part*, *rider store* atau toko kelengkapan berkendara, bengkel-bengkel yang menyediakan layanan modifikasi terutama bengkel modifikasi klasik dan retro, juga tempat-tempat dimana banyak berkumpulnya pemodifikasi dan pecinta sepeda motor tua, seperti beberapa cafe yang bertemakan otomotif, ataupun warung-warung yang memang menjadi tempat berkumpulnya pecinta sepeda motor. Penempatan menurut lokasi ini didasarkan tujuan agar buku ilustrasi ini dapat dilihat dan dinikmati oleh segmentasi pasar yang sudah ditentukan sebelumnya, dan agar pengetahuan terhadap buku ini dapat berkembang lebih cepat dan penyebaran informasi bisa terjadi lebih cepat lagi. Buku ilustrasi ini juga dapat ditempatkan pada saat acara-acara yang bertemakan modifikasi klasik dan retro seperti “Distinguished Gentlemans Ride” dan “Barbeque Ride Bandung”. Buku ini akan ditarget utamakan di daerah Bandung dan sekitarnya.

5. Kapan

Proses penelitian dan pengumpulan data buku ilustrasi ini dimulai pada bulan Februari 2017 sampai dengan April 2018. Kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan visual pada bulan April 2018 hingga November 2018. Karya akan dicetak pada bulan Desember 2018, langsung diikuti dengan publikasi karya buku ilustrasi ini. Buku ilustrasi ini akan dikenalkan pada acara-acara bertema modifikasi klasik dan retro, terutama acara “Distinguished Gentlemans Ride” yang biasanya diadakan pada bulan September, dan “Coklat Retro” yang berjalan sepanjang tahun di kota-kota berbeda setiap bulannya.

1.5 Tujuan Perancangan

Untuk merancang media informasi dalam bentuk buku ilustrasi yang dapat memberikan informasi secara jelas dan menarik seputar dunia modifikasi sepeda motor klasik dan retro, serta memberikan referensi dan inspirasi bagi pemodifikasi dan mengajak khalayak umum yang belum mengetahui dunia modifikasi sepeda motor klasik dan retro.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1 Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung atau dari tangan pertama dan tanpa perantara. Dalam perancangan buku ini akan dilakukan pengumpulan data primer dengan:

- Observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur yang terlihat dalam suatu keadaan pada objek yang diteliti (Nawawi dan Martini, 1992:74). Observasi juga dapat diartikan menjadi sesuatu yang kompleks, suatu proses yang tersusun yang dapat berupa proses mengamatan maupun ingatan (Sugiono, 2013:145). Objek yang diteliti dapat berupa situasi buatan yang secara khusus diadakan (laboratorium/percobaan terkontrol), maupun situasi yang sebenarnya (lapangan/riil).

Proses observasi dalam merancang buku ilustrasi ini akan dilakukan pada beberapa bengkel modifikasi, serta di tempat-tempat berkumpulnya para pengguna sepeda motor modifikasi klasik dan retro. Hasil pengamatan ini akan dianalisis untuk nantinya digunakan pada proses pengkajian dan perancangan.

- Wawancara merupakan sebuah teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan dalam menemukan permasalahan yang akan diteliti, dan juga ketika peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dengan jumlah responden yang sedikit (Sugiyono, 2010 : 194). Wawancara juga diketahui sebagai proses mempertemukan dua pihak yang bertukar informasi dan ide melalui proses tanya-jawab sehingga dapat terciptanya sebuah topik tertentu (Sugiono, 2013:231).

Wawancara dalam proses merancang buku ilustrasi ini merupakan jenis wawancara yang tidak terstruktur, yaitu dimana wawancara menggunakan pertanyaan kepada responden yang mana jawaban tidak perlu disiapkan sebelumnya, sehingga responden memiliki kebebasan dalam mengeluarkan pendapatnya (Abdurrahman dan Muhidin, 2011:91).

Pada proses merancang buku ilustrasi ini, wawancara akan dilakukan dengan pihak pemodifikasi di bidang klasik dan retro yang sudah memiliki jam terbang yang tergolong tinggi dan juga yang cukup dikenal baik dibidangnya, pengguna sepeda motor modifikasi yang juga *influencer* atau memiliki pengaruh besar dalam industri modifikasi ini, juga anggota-anggota komunitas dan/atau perkumpulan sepeda motor modifikasi klasik dan retro terutama komunitas dan perkumpulan yang cukup dikenal baik khalayak luas.

- Kuesioner merupakan proses wawancara terstruktur dimana pertanyaan yang diberikan kepada responden telah disiapkan kemungkinan jawabannya oleh pewawancara, sehingga responden tinggal memilih alternatif jawaban yang telah disiapkan

(Abdurrahman dan Muhidin, 2011:91). Kuesioner merupakan cara untuk mendapatkan data dalam waktu relatif singkat dikarenakan banyaknya responden yang dapat langsung sekaligus dihubungi. Pertanyaan sudah disiapkan terlebih dahulu untuk diarahkan ke suatu jawaban untuk hasilnya dapat dikuantifikasi (Soewardikoen, 2013:25).

Kuesioner ini akan diarahkan kepada sumber-sumber yang umum yaitu bengkel-bengkel yang menyediakan layanan modifikasi, dan para pengguna dan sekiranya calon pengguna sepeda motor termodifikasi klasik dan retro. Tidak tertutup kemungkinan pengambilan sumber dari khalayak umum diluar dari pengguna dan calon pengguna sepeda motor termodifikasi klasik dan retro untuk nantinya dapat memperkuat data yang akan diolah dan digunakan pada proses perancangan.

2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang telah didapat oleh peneliti lain, data yang sumbernya tidak didapatkan secara langsung oleh peneliti. Sumber data atau informasi lainnya yang menunjang didapatkan dengan cara studi pustaka dari buku-buku, jurnal, dan internet, guna mendapatkan teori dan panduan yang sesuai. Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dan/atau informasi menggunakan proses menelaah buku-buku, literatur, catatan, dan laporan-laporan yang berkaitan dengan permasalahan yang dipecahkan (Nazir, 1988). Studi pustaka merupakan salah satu proses yang dapat digunakan dalam pengumpulan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam mempelajari langkah untuk menyelesaikan permasalahan tanpa perlu turun kedalam lingkungan kasusnya secara langsung.

Studi pustaka pada perancangan buku ilustrasi modifikasi sepeda motor klasik dan retro dilakukan dengan membandingkan dan menganalisis dari buku-buku yang berkaitan yaitu mengenai buku modifikasi sepeda motor, buku mengenai sepeda motor, buku teori tentang

buku, dan buku teori desain. Selain dari buku juga akan dilakukan studi pustaka melalui internet, dan jurnal-jurnal yang berkaitan.

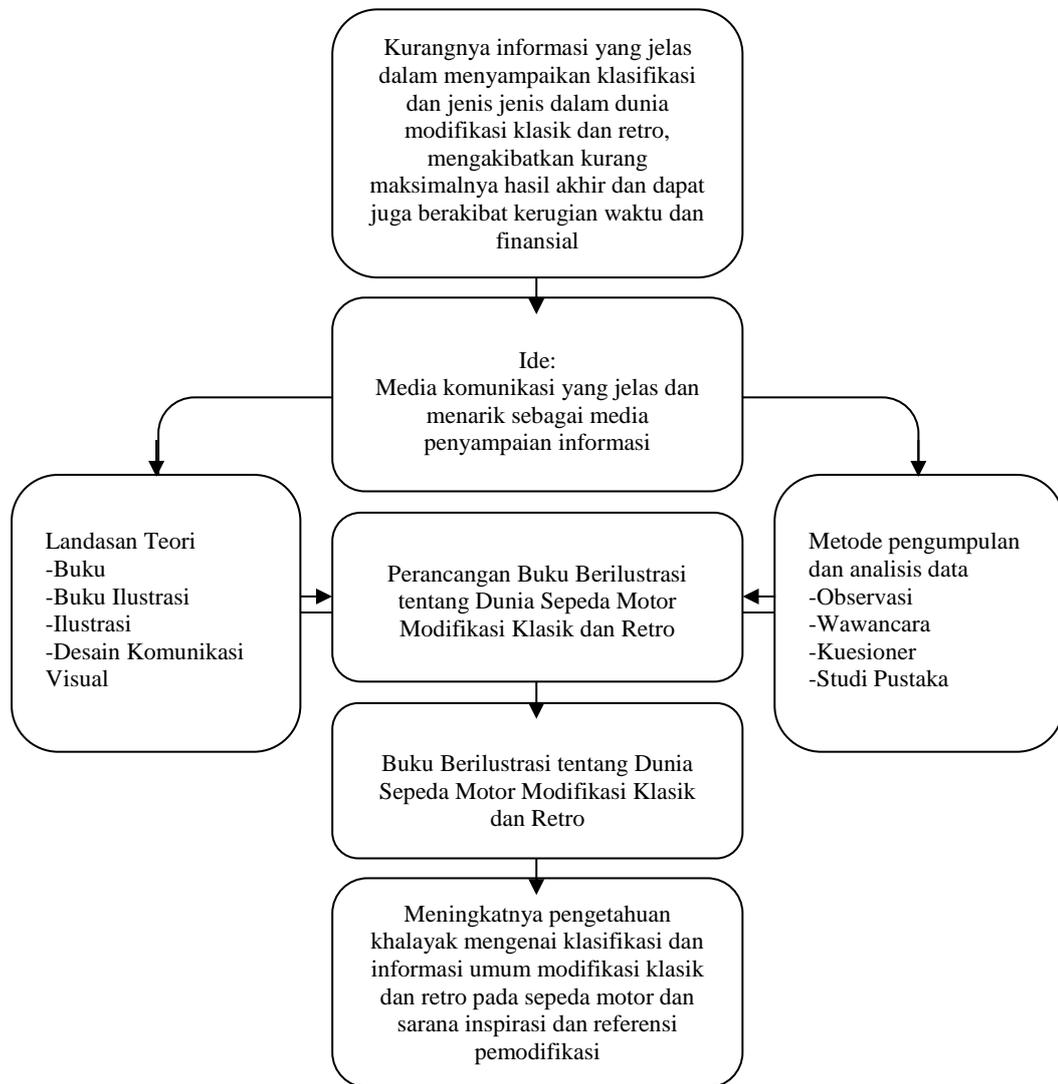
1.6.2 Metode Analisis Data

Analisis Matriks

Analisis matriks terdiri dari kolom dan baris yang mewakili dua dimensi berbeda pada setiap kolom dan barisnya, yang dapat dalam bentuk konsep, ataupun kumpulan informasi. Pada dasarnya, analisis matriks merupakan cara perbandingan menggunakan cara menjajarkan. Metode ini sangat bermanfaat dan sering digunakan dalam menyampaikan banyak informasi dalam bentuk ruang yang padat. Matriks merupakan metode yang tertata dan tersusun baik bagi pengelolaan informasi dan/atau analisis (Soewardikoen, 2013:50-51).

Metode analisis matriks akan digunakan pada saat penganalisisan data yang diperlukan perbandingan dalam membaca kekuatan dan kelemahan data yang telah diperoleh, seperti data pada proyek sejenis yang pernah diadakan sebelumnya. Metode ini akan mempermudah proses analisis, juga mempermudah dalam membaca hasil analisis yang dilakukan. Proses perancangan buku ilustrasi ini akan menggunakan hasil analisis ini sebagai acuan dan patokan dalam penyelesaiannya.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Data Pribadi

1.8 Pembabakan

Merupakan gambaran singkat dari setiap bab pada laporan perancangan, agar proses perancangan buku ilustrasi mengenai sepeda motor modifikasi klasik dan retro dapat dibuat lebih terperinci, dan memudahkan dalam penguraian masing-masing bab.

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang informasi dasar dan umum dari masalah yang akan dijabarkan yaitu: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, kerangka penelitian yang akan digunakan sebagai acuan proses perancangan, hingga pembabakan.

2. Bab II Landasan Teori

Berisi tentang dasar-dasar pemikiran dan teori yang valid, dikutip dari berbagai sumber literatur yang relevan seperti buku hingga jurnal ilmiah untuk digunakan sebagai panduan dalam proses analisis, penguraian masalah yang diteliti, hingga sebagai dasar dalam proses merancang.

3. Bab III Data dan Analisis Data

Bab ini menjelaskan mengenai data-data yang didapat dari hasil pengamatan dan pengumpulan data yang berasal dari instansi yang berkaitan dengan penelitian, data khalayak sasaran, dan data proyek sejenis yang pernah dilakukan, disertai dengan analisis yang digunakan oleh penyusun.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Memaparkan berbagai konsep dari konsep pesan (ide dasar), konsep kreatif (pendekatan), hingga konsep media (media yang akan digunakan pada perencanaan media), serta menampilkan hasil perancangan yang disusun oleh penyusun.

5. Bab V Penutup

Pada bab ini berisikan mengenai kesimpulan dari laporan perancangan yang telah disusun, serta saran yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian yang berupa ide dan/atau solusi dari permasalahan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Di akhir bab ini disertakan pula daftar pustaka serta lampiran.