

# PERANCANGAN TUGAS AKHIR CERGAM SEJARAH OLAHRAGA BALAP MOTOR

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN




Disusun oleh

**Wisnu Drajad Kurniawan**  
**0511 484 023**

**TUGAS AKHIR**  
**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**PROGRAM STUDI**  
**S – 1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2010**

# PERANCANGAN TUGAS AKHIR CERGAM SEJARAH OLAHRAGA BALAP MOTOR

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3305/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	24-5-2010
	TTD. 



Disusun oleh

**Wisnu Drajad Kurniawan**  
**0511 484 023**



**TUGAS AKHIR**  
**DISAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**PROGRAM STUDI**  
**S – 1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2010**

Tugas Akhir Desain berjudul :

**PERANCANGAN CERGAM SEJARAH OLAHRAGA BALAP MOTOR**  
diajukan oleh Wisnu Drajad Kurniawan, NIM 0511484023, Program Studi Desain  
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 16 April 2010  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Asnar Zacky

NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/ Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004

Cognate/ Anggota



Drs. Prayanto WH, M.Sn.

NIP. 19630211 199903 1 001

Kaprodi DKV/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua/  
Anggota



Drs. Lasiman, M.Sn.

NIP. 19570513 198803 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

NIP.19600408 198601 1 001



## PERSEMBAHAN



**Karya sederhana ini dipersembahkan untuk :**

Ibuku yang tenang di surga, terima kasih atas segala kasih sayangnya mu

Bapakku, yang telah mencurahkan segala kesabaran dan membimbingku dan  
do'a, kasih sayang selama ini

Kakakku Rani dan Icha kecilku, terima kasih sangat atas segala supportnya

*“aku tak akan mengecewakan kalian”*



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam kami pnhatkan kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa beserta Rasul-nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar sarjana S-1 Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Alm. Ibuku Wahyu Darojati, terima kasih untuk bimbingan, kesabaran, kasih sayang, segalanya yang takterhingga yang kau beri. Doa ku selalu bersama mu.
2. Bapakku Parjimin HS, atas kesabaran, do'anya dan bimbinganmu
3. Kak Ran & Mas Yan, buat Icha, Jangan nakal ya :)
4. Kelurga besarku di Kendal, Solo dan Semarang “terima kasih supportnya selama ini”
5. Bpk. Drs. Asnar Zacky., selaku Pembimbing I
6. Bpk. Terra Bajraghosa, S.Sn., selaku Pembimbing II
7. Bpk. Prayanto W.H. M.Sn., selaku Dosen Wali
8. Bpk. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bpk. Drs. Lasiman M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

10. Bpk. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Scgcnap Keluarga besar Dosen Program Studi Diskomvis ISI Yogyakarta dan Staf atas ilmu yang bermanfaat dan telah diberikan.
12. Bpk Satya Sunarso beserta keluarga.”terima kasih telah meluangkan waktunya”
13. Bentang Pustaka : Mas Salman, Mas Imam, Mas Kus, Ikhdah, Okky, Mbak Dewi, Mbak Nunug, Teh Ifah, Mbak Umi, Mbak Restu, Mbak Diah. Terima kasih atas bimbingannya.
14. Teman – teman seperjuangan : Sompret, Dimas, Didit, Gepenk, Reni, Erni, Intan GOOOO!!!
15. Teman – teman Kotak pensil 2005 : Adi, Adit, Agung, Alip, Bram, Budi, Daniel, Danar, Deva, Dimas, Dini, Evan, Fredy, Galih, Gilang, Hanes, Hasbi, Ican, Ilma, Indro, Iqbal, Ivan, Izan, Latif, Nara, Parjana, Prima, Sonny, Supri, Tegar, Tito, Uni, Yulius. Salam kompak selalu hehehe.
16. KKN 2005 Panti Asuhan “Atap Langit” ibu pengurus panti terima kasih doanya. Teman – teman panti smoga mimpi kalian menjadi kenyataan, AMIN.
17. Upit, Angel, Puguh, Singgih, Yustin, Adit, Gilang, Danar, Indro, Budi ”AYO SEMANGAT!!!
18. Evan, Prima, Nara, Riyon, Sony, Hasbi terima kasih banyak kawan.

19. Hedonism People : Oky, Dina, Riyan, Ori, Neni, Ummi, Bimbim, Pangki, Budi, Tape, Divo, Yunus. Hell Yeah!!!
20. Kost MJ 3 : Putra, kang Yopi, mas Windu, Wandu, Ihud, Krisna, Udud, Ian, Bayu, Abdee, Ari, Riyon, kang Fariz, Uuk, pak Edi, pak Adam, pak Yadi, abah Abun, pak Haris.
21. Teman – teman Warkop : mas Andi, Itok, Iwan, Ruri, Eni Sapratila, Dikky. dli ”Selamatkan anak bangsa dari kekurangan kopi”
22. Tim suksesku terima kasih udah repot – repot bantuin display.
23. Keluarga besar mahasiswa Diskomvis ISI Yogyakarta.
24. Untuk teman – teman yang disebut, maaf dan banyak – banyak terima kasih.

Penulis menyadari bahwa semuanya jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan sarannya dari segenap pembaca terhadap tulisan dan karya ini. Smoga karya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti. Amin.

Yogyakarta, 6 April 2010

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Perencanaan.....	9
E. Batas Lingkup Perancangan.....	10
F. Manfaat Perancangan.....	10
G. Metodologi Penelitian.....	10
1 Metodologi Pengumpulan Data.....	10
2 Metode Analisis Data.....	11
H. Skema / Sistematika.....	13
BAB II.....	17
Identifikasi dan Analisis.....	17
A. Identifikasi.....	17
1 Tinjauan Cergam.....	17
a. Pengertian Cergam.....	17
b. Sejarah Cerita Bergambar di Dunia.....	22

c. Sejarah Cerita Bergambar di Indonesia.....	39
<b>2. Sejarah Buku.....</b>	<b>66</b>
<b>3. Sejarah Olah Raga Balap Motor.....</b>	<b>72</b>
<b>B. Analisis.....</b>	<b>92</b>
<b>1 Hakekat Cergam.....</b>	<b>92</b>
a) Hakekat mendongeng dan gaya mendongeng.....	92
b) Hakekat mendongeng melalui bahasa gambar.....	93
c) Hakekat mendongengkan suatu lintasan sejarah.....	94
<b>2 Analisis mendasar tentang unsur-unsur pokok ilustrasi atau cergam.....</b>	<b>95</b>
a) Tema/judul, sinopsis, <i>storyline</i> .....	95
b) Gaya gambar/gaya desain, <i>layout</i> , gaya goresan.....	99
<b>3. Analisis.....</b>	<b>111</b>
a) Analisis USP.....	111
b) Product Positioning.....	111
c) Potensi Pasar.....	112
d) Prospek Bisnis.....	112
e) Profil Pembaca.....	112
<b>BAB. III.....</b>	<b>114</b>
<b>Konsep Perancangan.....</b>	<b>114</b>
<b>A. Konsep Kreatif.....</b>	<b>114</b>
1. Tujuan Kreatif.....	114
2. Strategi Kreatif.....	115
a) Format, Bentuk Dan Ukuran Cergam, Penerbit, Budget.....	119
b) Lay Out Cergam.....	119
c) Pendekatan Gaya Bercerita.....	120
<b>B. Konsep Cergam.....</b>	<b>120</b>

1. Judul.....	120
2. Tema Cerita.....	120
3. Setting Cerita.....	121
4. Konflik Cerita.....	121
5. Naskah Alur Cerita.....	121
<b>BAB. IV VISUALISASI.....</b>	<b>177</b>
<b>A . Studi Visual.....</b>	<b>177</b>
1. Studi Tipografi.....	178
2. Studi Tipografi Untuk Judul.....	186
3. Studi Tipografi Untuk Sub Judul.....	186
4. Studi Tipografi Untuk Bab.....	188
5. Studi Tipografi Untuk Narasi.....	189
6. Studi Sudut Pandang Obyek di Lapangan.....	191
7. Studi Tokoh.....	193
8. Studi Pakaian.....	196
9. Studi warna.....	199
10. Sketsa.....	206
<b>B. Disain Buku Cergam.....</b>	<b>208</b>
1. Studi Visual Layout Halaman.....	208
2. Studi Visual Disain Cover.....	211
3. Pembagian Halaman Cergam.....	213
<b>C. Studi Visual Media Publikasi.....</b>	<b>219</b>
1. Poster Publikasi.....	219
2 Katalog.....	220
3. Rough Layout Halaman.....	221



4. Final Artwork.....	251
<b>BAB. V PENUTUP.....</b>	<b>293</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>293</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>293</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>296</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>299</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	
1. Gambar 1 : Motor pertama karya Gottlieb Daimler ( sumber : google.com).....	2
2. Gambar 2: kecelakaan yang terjadi jalan umum dan di sirkuit balap ( sumber : motocycles ).....	6
3. Gambar 3: kecelakaan yang terjadi jalan umum dan di sirkuit balap (sumber : motogp.com).....	7
4. Gambar 4 : contoh komik ( sumber : google.com ).....	18
5. Gambar 5 : contoh cergam ( sumber : koleksi pribadi ).....	18
6. Gambar 6 : Egyptians papyrus (sumber : Information Technology History).....	19
7. Gambar 7 : Cergam Jack and the Beanstalk ( koleksi pribadi ).....	20
8. Gambar 8 : Cergam Jack and the Beanstalk ( koleksi pribadi ).....	21
9. Gambar 9 : Brother Bear ( sumber : koleksi pribadi ).....	21
10. Gambar 10 : Brother Bear (sumber : koleksi pribadi ).....	22
11. Gambar 11: Contoh halaman Alkitab yang dicetak dengan papan Cetak pahatan. Sumber : <i>Johann Gutenberg</i> , hlm. 13.( Sumber : Concept magazine ).....	23
12. Gambar 12 : johann Gutenberg ( sumber : Gutenbergbildruck.de).....	24
13. Gambar 13 : Salah satu halaman” Empat puluh dua baris”, yang merupakan buku pertama hasil cetak Gutenberg.Sumber : <i>Johann Gutenberg</i> , hlm 47. ( Sumber : Concept magazine ).....	25

14. Gambar 14 : Alkitab Edisi Vulgata adalah terjemahan lengkap pertama Alkitab dalam bahasa Latin. Dibuat dengan mesin cetak di Venesia tahun 1528.Sumber: <i>Johan Gutenberg</i> , hlm. 57. ( Sumber : Concept magazine ).....	26
15. Gambar 15 : Halaman pertama dari kitab Coverdale's dicetak pertama kali di Switzerland pada tahun 1536.Sumber: <i>Pictorial Bible Dictionary</i> .hlm. 119. ( sumber : Gutenbergbibeldruck.de).....	27
16. Gambar 16 :The Katzenjammer (sumber : Concept edisi 20).....	28
17. Gambar 17 : Cergam Little Red Riding Hood ( Holiday House New York ).....	30
18. Gambar 18 : Cergam Little Red Riding Hood dan contoh halaman isi yang menggunakan banyak ornament ( sumber : Holiday House New York).....	30
19. Gambar 19 : The Trellis and the Seed karya Jan Karon ( sumber : Vikingbook ).....	30
20. Gambar 20 : The Trellis and the Seed karya Jan Karon ( sumber :Vikingbook ).....	31
21. Gambar 21 : Histoire de M. Vieux Bois (1837) karya Rodolphe Topffer ( sumber : Majalah Concept edisi 20).....	32
22. Gambar 22 : Hans Cristian Andersen ( sumber : Gramedia Pustaka ).....	33
23. Gambar 23 : salah satu cergam karya Hans Cristian Andersen( sumber ;Gramedia Pustaka ).....	33
24. Gambar 24 : salah satu cergam karya Hans Cristian Andersen( sumber : Gramedia Pustaka ) .....	34
25. Gambar 25 : Alice in Wonderland karya Lewis Carroll ( sumber : Gramedia pustaka ).....	34
26. Gambar 26 : Alice in Wonderland karya Lewis Carroll ( sumber : Gramedia pustaka ).....	35
27. Gambar 27 : Cergam Narnia The Lion, The Witch and The Wardrobe karya C. S. Lewis ( sumber : Gramedia Pustaka ).....	35



28. Gambar 28 : Cergam Narnia The Lion, The Witch and The Wardrobe karya C. S. Lewis ( sumber : Gramedia Pustaka ).....	35
29. Gambar 29 : Smurf karya Pierre Culliford “Peyo” ( sumber : Aya Media ).....	36
30. Gambar 30 : Smurf karya Pierre Culliford “Peyo” ( sumber : Aya Media ).....	37
31. Gambar 31 : beberapa cergam jepang Otogizoshi ( sumber : wikipedia).....	37
32. Gambar 32 : beberapa cergam jepang Otogizoshi ( sumber : wikipedia).....	38
33. Gambar 33 : buku bergambar Katakana Hirakana ( sumber : Kitab Si Taloe).....	39
34. Gambar 34 : Relief pada candi Borobudur ( sumber :foto wisnu dk ).....	41
35. Gambar 35: Karya De BruinW.K ( sumber : Kitab Si Taloe ).....	43
36. Gambar 36: Ilustrasi Karya Jetses ( sumber : Kitab si Taloe ).....	44
37. Gambar 37 : Ilustrasi Karya J. Wolters Van Blom ( sumber :Kitab si Taloe ).....	45
38. Gambar 38 : Ilustrasi Karya Suzon Baynon ( sumber : Kitab si Taloe ).....	46
39. Gambar 39 : Ilustrasi Karya J. Lary ( sumber : Kitab si Taloe ).....	47
40. Gambar 40 : Ilustrasi Karya Sierk Schroder Carl ( sumber : Kitab si Taloe ).....	47
41. Gambar 41 : Ilustrasi Karya ELW ( sumber : Kitab si Taloe ).....	48
42. Gambar 42 : Ilustrasi Karya F. Bimmel ( sumber : Kitab si Taloe ).....	49
43. Gambar 43 : Ilustrasi Karya L.C. Bouman ( sumber : Kitab si Taloe ).....	50
44. Gambar 44: Ilustrasi Karya Tilly Dalton ( sumber : Kitab si Taloe ).....	51
45. Gambar 45 : Ilustrasi Karya Hein Kray ( sumber : Kitab si Taloe ).....	51
46. Gambar 46: Ilustrasi Karya Van Ingen ( sumber : Kitab si Taloe ).....	52
47. Gambar 47 : Ilustrasi Karya Menno ( Kitab si Taloe ).....	53
48. Gambar 48 : R. Katamsi ( sumber : Yudi Irawan ).....	54
49. Gambar 49 : Ilustrasi R. Katamsi ( sumber : Kitab si Taloe ).....	54
50. Gambar 50 : Ilustrasi karya B. Margana ( sumber :Kitab si Taloe ).....	55
51. Gambar 51 : Ilustrasi karya DS. Tanto ( sumber : Kitab si Taloe ).....	56



52. Gambar 52: Ilustrasi karya Soelardi ( sumber : Kitab si Taloe ).....	57
53. Gambar 53 : Ilustrasi karya Surya ( sumber : Kitab si Taloe ).....	58
54. Gambar 54 : Ilustrasi karya Abdoel Salam ( sumber :Kitab si Taloe ).....	58
55. Gambar 55 : Ilustrasi karya Kamil ( sumber : Kitab si Taloe ).....	59
56. Gambar 56 : Ilustrasi karya Sajoeti Karim ( sumber : Kitab si Taloe ).....	60
57. Gambar 57 : Ilustrasi karya Sjoe'aib Sastradiwirja ( sumber : Kitab si Taloe ).....	61
58. Gambar 58 : Ilustrasi karya Nyi Sri Murtana ( sumber : Kitab si Taloe ).....	62
59. Gambar 59 : Cergam Dongeng Koetjing Setiwelan diterbitkan oleh Balai Pustaka di Weltevreden tahun 1922 ( sumber : berbagai sumber ).....	62
60. Gambar 60 : Cergam Bale Sigala Gala ( sumber : Dinas P dan K, no 1975 ).....	63
61. Gambar 61 : ilustrasi cergam cerita rakyat karya Gerdi WK ( sumber : Grasindo)....	64
62. Gambar 62 : ilustrasi cergam cerita rakyat karya Gerdi WK ( sumber :Grasindo)....	64
63. Gambar 63 : ilustrasi cergam majalah Bobo ( sumber : Majalah Bobo ).....	65
64. Gambar 64 : ilustrasi cergam majalah Bobo ( sumber :Majalah Bobo ).....	65
65. Gambar 65 : lembaran Papyrus dari Mesir ( sumber : Google.com ).....	67
66. Gambar 66 : Contoh Codex ( sumber : Google.com ).....	68
67. Gambar 67 : Perkamen dan kertas yang terbuat dari Vellum ( sumber : Google.com ).....	69
68. Gambar 68 : Kereta pertama dari Sumeria 3.500 SM ( sumber : Elex Media Computindo "seri Transportasi ").....	73
69. Gambar 69 : Kereta pertama dari Sumeria 3.500 SM ( sumber :Elex Media Computindo seri Transportasi ).....	73
70. Gambar 70 : relief peninggalan bangsa Assiria pada abad ke 9 SM, menggambarkan Raja Assurnarsipal II sedang berburu singa ( sumber : Ensiklopedia Roda oleh Pustaka Ilmu Life ).....	74

71. Gambar 71 : Wilhelm Maybach & Gottlieb Daimler ( sumber : google.com ).....	74
72. Gambar 72 : Motor pertama karya Gottlieb Daimler ( sumber : google.com).....	75
73. Gambar 73 : Balap motor Isle of Man TT (sumber : google.com).....	79
74. Gambar 74 :Balap sirkuit MOTO GP (sumber : motogp.com ).....	79
75. Gambar 75 : Classic race (sumber : motogp.com ).....	80
76. Gambar 76 : Motocross ( sumber : google.com ).....	81
77. Gambar 77 : Supermoto ( sumber : google.com ).....	81
78. Gambar 78 : Speedway ( sumber : google.com ).....	82
79. Gambar 79 : Balap motor Enduro, Paris Dakkar ( sumber : motociclismo.com ).....	82
80. Gambar 80 : Balap motor enduro ( sumber : google.com ).....	83
81. Gambar 81 : Trial bike ( sumber : google.com ).....	83
82. Gambar 82 : Drag bike ( sumber : google.com ).....	84
83. Gambar 83 : Hill Climb ( sumber : google.com ).....	85
84. Gambar 84 : Land Speed ( sumber : google.com ).....	85
85. Gambar 85 : Balap Motor Listrik ( sumber : inilah.com ).....	86
86. Gambar 86 : Sirkuit Sentul ( sumber : google.com ).....	91
87. Gambar 87 : Ilustrasi karya Alex Ross ( sumber : alexross.com ).....	99
88. Gambar 88 : Yoshimitsu & Alia karya Garang76 ( sumber : Deviantart.com).....	100
89. Gambar 89 : Gaya Victorian ( sumber : berbagai sumber).....	100
90. Gambar 90 : Gaya Art Nouveau ( sumber : google.com).....	101
91. Gambar 91 : Gaya Art Deco ( sumber : google.com).....	102
92. Gambar 92 : Gaya Plakatstil ( sumber : wizard magazine ).....	102
93. Gambar 93 : Gaya Surrealism (sumber : CGNetwork.com ).....	103
94. Gambar 94 : Gaya Psychedelic ( sumber :berbagai sumber).....	103



95. Gambar 95 : Cergam Ratu Salju karya Hans Cristian Andersen( sumber :Gamedia Pustaka ).....	104
96. Gambar 96 : Cergam Atlantis The Lost Empire ( sumber : Disney.com ).....	105
97. Gambar 97 : Cergam Jack and the Beanstalk ( sumber : Little Golden Book ).....	105
98. Gambar 98 : Cergam Spiderwick Chronical ( sumber : Gamedia Pustaka ).....	106
99. Gambar 99: Cergam Atlantis The Lost Empire ( sumber :Disney.com ).....	106
100. Gambar 100 : Cergam Little Red Riding Hood ( sumber :Holiday House ).....	107
101. Gambar 101 : Cergam Atlantis The Lost Empire ( sumber : Disney.com ).....	107
102. Gambar 102 : garis lurus.....	108
103. Gambar 103 : garis miring.....	108
104. Gambar 104 : garis lengkung.....	109
105. Gambar 105 : garis silang.....	109
106. Gambar 106 : garis acak.....	109
107. Gambar 107 : pointilis.....	109
108. Gambar 108 : dry brush.....	110
109. Gambar 109 : blocking.....	110
110. Gambar 110 : Motor pertama rancangan Gottlieb Daimler (sumber :Google.com)	123
111. Gambar 111 : Hill Climb ( sumber : Motor Mavens ).....	125
112. Gambar 112 : Scrambles ( sumber : History Dirt Bike ).....	127
113. Gambar 113 : Bob Hannah ( sumber : History Dirt Bike).....	130
114. Gambar 114 : Supermoto ( sumber : Motocyclismo).....	132
115. Gambar 115 :Trial Race ( sumber : Trialrace ).....	133
116. Gambar 116 : Speedway High Beech ( sumber : Google.com).....	135
117. Gambar 117 : Speedway ( sumber : Google.com ).....	136
118. Gambar 118 : Rute Paris Dakar ( sumber : Google.com ).....	138



119. Gambar 119 : Rally Paris Dakar ( sumber : Motocyclismo.com).....	138
120. Gambar 120: Thierry Sabine (sumber : google.com).....	139
121. Gambar 121 : Motor BMW & KTM ( sumber : Motocyclisme.com).....	141
122. Gambar 122 : Bangkai Helikopter Thierry Sabine ( sumber : google.com).....	142
123. Gambar 123 : Drag Race di Amerika ( sumber : Dragbike.com).....	146
124. Gambar 124 : Pulau Isle of Man ( sumber : Google.com ).....	147
125. Gambar 125 : Sirkuit di Isle of Man (sumber : Google.com).....	148
126. Gambar 126 : Sirkuit di Isle of Man (sumber : Google.com).....	148
127. Gambar 127 : John McGuinness ( sumber : Google.com).....	150
128. Gambar 128 : Mike Haliwood ( sumber : Otoports).....	151
129. Gambar 129 : Logo FIM ( sumber : Google.com ).....	152
130. Gambar 130 : MotoGP pertama tahun 1947 di Assen, Belanda ( sumber Otoports).....	152
131. Gambar 131 : Geoff Duke ( sumber : Google.com).....	153
132. Gambar 132 : Giacomo Agostini & Mike Hailwood ( sumber : MotoGP.Com).....	154
133. Gambar 133 : Barry sheene ( sumber : Otosports).....	155
134. Gambar 134 : Kenny Roberts .Sr ( sumber : Google.com ).....	157
135. Gambar 135 : Freddie Spencer ( sumber : Otoport ).....	158
136. Gambar 136 : Kevin Schwantz, Wayne Rainey, Eddie Lawson (sumber : Otoport ).....	159
137. Gambar 137: Michael Doohan ( sumber : Google.com).....	160
138. Gambar 138 :Valentino Rossi ( sumber : Yellow Comunity ).....	161
139. Gambar 139 : Valentino Rossi & Honda NSR 500cc ( sumber : Otoport ).....	162
140. Gambar 140 : Daijiro Kato ( sumber : Otoport ).....	162
141. Gambar 141 : Kemenangan Hayden & Rossi yang terjatuh ( sumber : Otoport ).	163

142. Gambar 142 : Casey Stoner & Ducati Desmosedici GP 9 ( sumber :	
Google.com).....	164
143. Gambar 143 : Rossi & Stoner di Laguna Seca ( sumber : MotoGP.com).....	165
144. Gambar 144 : Rossi & Lorenzo di GP Catalunya Spanyol & GP Italia ( sumber :	
MotoGP.Com ).....	166
145. Gambar 145 : John C Potter dan motor pertama di Indonesia ( sumber :	
Ferdirex.wordpress.com ).....	167
146. Gambar 146 : Saksono Sosro Atmojo ( sumber : Otoport ).....	170
147. Gambar 147: Satya Sunarso ( sumber : dokumentasi wisnu dk ).....	172
148. Gambar 148: Doni Tata bersama orang tua ( Sumber : Moto Race ).....	173
149. Gambar 149 : Motor Yamaha Force One ( Sumber : Moto Race ).....	174
150. Gambar 150 : Doni Tata saat menjuarai Yamaha Cup Race ( Moto Race ).....	175
151. Gambar 151 : Doni Tata dan motor TZ250cc ( sumber : Moto GP.Com ).....	175
152. Gambar 152 : Doni saat berlaga di WSS dengan motor Yamaha YZF R6( sumber:	
yamaharacing.com ).....	176
153. Gambar 153 : contoh aplikasi font dalam layout ( sumber :wisnu dk ).....	187
154. Gambar 154 : contoh aplikasi font dalam layout ( sumber :wisnu dk ).....	187
155. Gambar 155 : contoh aplikasi font dalam layout ( sumber :wisnu dk ).....	187
156. Gambar 156 : contoh aplikasi font dalam layout ( sumber :wisnu dk ).....	188
157. Gambar 157 : mata normal ( sumber :wisnu dk ).....	191
158. Gambar 158 : mata burung ( sumber :wisnu dk ).....	191
159. Gambar 159 : mata kambing ( sumber :wisnu dk ).....	191
160. Gambar 160 : mata kodok ( sumber :wisnu dk ).....	192
161. Gambar 161 : Beberapa karakter tokoh yang menjadi acuan perancangan ilustrasi	
cergam sejarah balap motor (sumber : google.com ).....	193



162. Gambar 162 : Beberapa karakter tokoh yang menjadi acuan perancangan ilustrasi cergam sejarah balap motor (sumber : Motogp,google.com ).....	194
163. Gambar 163 : Beberapa sketsa manual studi tokoh ( sumber :wisnu dk ).....	195
164. Gambar 164 : Beberapa studi visual yang menjadi acuan perancangan ilustrasi cergam sejarah balap motor (sumber : motogp,google.com ).....	196
165. Gambar 165 : Racing Suit untuk balap jalan raya Road Race (sumber : wisnu dk).....	197
166. Gambar 166 : Racing Suit untuk balap jalan raya tahun 1949-an Isle of Man, Moto GP (sumber : wisnu dk ).....	197
167. Gambar 167 : Racing Suit untuk balap Motocross dan Supermoto (sumber : wisnu dk ).....	198
168. Gambar 168 : Racing Suit untuk balap Motocross dan Scarmble ( sumber : wisnu dk ).....	198
169. Gambar 169 : Warna Sekunder ( sumber : wisnu dk ).....	201
170. Gambar 170 : Warna Tersier ( sumber : wisnu dk ).....	202
171. Gambar 171 : Warna Kwartir ( sumber : wisnu dk ).....	202
172. Gambar 172: Warna Primer dan pengolahannya ( sumber : wisnu dk ).....	202
173. Gambar 173 : Beberapa contoh warna latar belakang yang nantinya akan di aplikasikan ke halaman – halaman cergam( sumber : wisnu dk ).....	203
174. Gambar 174 : Studi warna kover cergam (sumber : wisnu dk ).....	204
175. Gambar 175 : Studi warna kover cergam (sumber : wisnu dk ).....	204
176. Gambar 176 : Studi warna kover cergam (sumber : wisnu dk ).....	205
177. Gambar 177 : Studi warna kover cergam (sumber : wisnu dk ).....	205
178. Gambar 178 : sketsa (sumber : wisnu dk ).....	206
179. Gambar 179 : sketsa (sumber : wisnu dk ).....	206



180. Gambar 180 : sketsa (sumber : wisnu dk ).....	207
181. Gambar 181 : sketsa (sumber : wisnu dk ).....	207
182. Gambar 182 : sketsa yang digunakan dalam cergam ( sumber : wisnu dk ).....	207
183. Gambar 183 : Skema pembagian halaman cergam (sumber : wisnu dk).....	208
184. Gambar 184 : Beberapa contoh layout halaman cergam ( sumber : wisnu dk ).....	209
185. Gambar 185 : Beberapa contoh layout halaman cergam ( sumber : wisnu dk ).....	210
186. Gambar 186 : Beberapa contoh layout halaman cergam ( sumber : wisnu dk ).....	210
187. Gambar 187: Beberapa contoh layout kover cergam (sumber : wisnu dk ).....	211
188. Gambar 188: Beberapa contoh layout kover cergam (sumber : wisnu dk ).....	211
189. Gambar 189: Beberapa contoh layout kover cergam (sumber : wisnu dk ).....	212
190. Gambar 190: Beberapa contoh layout kover cergam (sumber : wisnu dk ).....	212
191. Gambar 191 : Rough layout poster pameran (sumber : wisnu dk ).....	219
192. Gambar 192 : Rough layout katalog pameran ( sumber : wisnu dk ).....	220
193. Gambar 193 : alternatif 1 ( sumber : wisnu dk ).....	221
194. Gambar 194 : alternatif 2 ( sumber : wisnu dk ).....	221
195. Gambar 195 : Rough Layout halaman 1,2 dan 3,4 ( sumber : wisnu dk ).....	222
196. Gambar 196 : alternatif 1 ( sumber : wisnu dk ).....	223
197. Gambar 197 : alternatif 2 ( sumber : wisnu dk ).....	223
198. Gambar 198: Rough Layout halaman 5,6 dan 7,8 (sumber : wisnu dk ).....	224
199. Gambar 199 : alternatif 1 ( sumber : wisnu dk ).....	224
200. Gambar 200 : alternatif 2 ( sumber : wisnu dk ).....	225
201. Gambar 201 : Rough Layout halaman 9,10 dan 11,12 9 (sumber : wisnu dk ).....	226
202. Gambar 202 : alternatif 1 ( sumber : wisnu dk ).....	227
203. Gambar 203 : alternatif 2 ( sumber : wisnu dk ).....	227
204. Gambar 204 : Rough Layout halaman 13,14 dan 15,16 ( sumber : wisnu dk ).....	228

205. Gambar 205 : alternatif 1 ( sumber : wisnu dk ).....	229
206. Gambar 206 : alternatif 2 ( sumber : wisnu dk ).....	229
207. Gambar 207 : Rough Layout halaman 17,18 dan 19,20 ( sumber : wisnu dk ).....	230
208. Gambar 208 : Rough Layout halaman 20, 21 ( sumber : wisnu dk ).....	231
209. Gambar 209 : alternatif 1 ( sumber : wisnu dk ).....	232
210. Gambar 210 : alternatif 2 ( sumber : wisnu dk).....	232
211. Gambar 211 : Rough Layout halaman 21,22 dan 23,24 ( sumber : wisnu dk ).....	233
212. Gambar 212 : alternatif 1 ( sumber : wisnu dk ).....	234
213. Gambar 213 : alternatif 2 ( sumber : wisnu dk ).....	235
214. Gambar 214: Rough Layout halaman 27,28 ( sumber : wisnu dk ).....	235
215. Gambar 215: Rough Layout halaman 29,30 ( sumber : wisnu dk ).....	235
216. Gambar 216 : alternatif 1 ( sumber : wisnu dk ).....	236
217. Gambar 217 : alternatif 2 ( sumber : wisnu dk ).....	236
218. Gambar 218 : Rough Layout halaman 33,34 ( sumber : wisnu dk ).....	237
219. Gambar 219: Rough Layout halaman 33,34 dan 35,36 ( sumber : wisnu dk ).....	237
220. Gambar 220 : alternatif 1 ( sumber : wisnu dk ).....	238
221. Gambar 221 : alternatif 2 ( sumber : wisnu dk ).....	238
222. Gambar 222 : Rough Layout halaman 37, 38 dan 39, 40 ( sumber : wisnu dk ).....	239
223. Gambar 223 : alternatif 1 ( sumber : wisnu dk ).....	240
224. Gambar 224 : alternatif 2 ( sumber : wisnu dk ).....	240
225. Gambar 225 : Rough Layout halaman 41, 42 dan 43, 44 (sumber : wisnu dk ).....	241
226. Gambar 226 : alternatif 1 ( sumber : wisnu dk ).....	241
227. Gambar 227 : alternatif 2 ( sumber : wisnu dk ).....	242
228. Gambar 228 : Rough Layout halaman 45, 46 dan 47, 48 ( sumber : wisnu dk ).....	243
229. Gambar 229 : Rough Layout halaman 49, 50 dan 51, 52 (sumber : wisnu dk ).....	244



230. Gambar 230 : Rough Layout halaman 53, 54 dan 55, 56 (sumber : wisnu dk ).....	245
231. Gambar 231 : Rough Layout halaman 57, 58 dan 59, 60 (sumber : wisnu dk ).....	246
232. Gambar 232 : alternatif 1 (sumber : wisnu dk ).....	247
233. Gambar 233 : alternatif 2 (sumber : wisnu dk ).....	247
234. Gambar 234 : Rough Layout halaman 61, 62 dan 63, 64 (sumber : wisnu dk ).....	248
235. Gambar 235: Rough Layout halaman 65, 66 dan 67, 68 (sumber : wisnu dk ).....	249
236. Gambar 236 : Rough Layout halaman 69 dan 70 (sumber : wisnu dk ).....	250
237. Gambar 237 : Poster Pameran (sumber : wisnu dk ).....	251
238. Gambar 238 : Kover depan dan belakang Katalog (sumber : wisnu dk ).....	252
239. Gambar 239 : Halaman isi katalog (sumber : wisnu dk ).....	253
240. Gambar 240 : Kover depan belakang (sumber : wisnu dk ).....	254
241. Gambar 241 : Halaman daftar isi (sumber : wisnu dk ).....	255
242. Gambar 242 : Halaman 1/persembahan (sumber : wisnu dk ).....	256
243. Gambar 243 : Halaman 2,3 (sumber : wisnu dk ).....	257
244. Gambar 244 : Halaman 4,5 (sumber : wisnu dk ).....	258
245. Gambar 245 : Halaman 6,7 (sumber : wisnu dk ).....	259
246. Gambar 246 : Halaman 8,9 (sumber : wisnu dk ).....	260
247. Gambar 247 : Halaman 10,11 (sumber : wisnu dk ).....	261
248. Gambar 248: Halaman 12,13 (sumber : wisnu dk ).....	262
249. Gambar 249 : Halaman 14,15 (sumber : wisnu dk ).....	263
250. Gambar 250 : Halaman 16,17 (sumber : wisnu dk ).....	264
251. Gambar 251 : Halaman 18,19 (sumber : wisnu dk ).....	265
252. Gambar 252 : Halaman 20,21 (sumber : wisnu dk ).....	266
253. Gambar 253 : Halaman 22,23 (sumber : wisnu dk ).....	267
254. Gambar 254 : Halaman 24,25 (sumber : wisnu dk ).....	268



255. Gambar 255 : Halaman 26,27 (sumber : wisnu dk ) .....	269
256. Gambar 256 : Halaman 28,29 (sumber : wisnu dk ) .....	270
257. Gambar 257 : Halaman 30,31 (sumber : wisnu dk ) .....	271
258. Gambar 258 : Halaman 32,33 (sumber : wisnu dk ) .....	272
259. Gambar 259 : Halaman 34,35 (sumber : wisnu dk ) .....	273
260. Gambar 260 : Halaman 36,37 (sumber : wisnu dk ) .....	274
261. Gambar 261 : Halaman 38,39 (sumber : wisnu dk ) .....	275
262. Gambar 262 : Halaman 40,41 (sumber : wisnu dk ) .....	276
263. Gambar 263 : Halaman 42,43 (sumber : wisnu dk ) .....	277
264. Gambar 264 : Halaman 44,45 (sumber : wisnu dk ) .....	278
265. Gambar 265 : Halaman 46,47 (sumber : wisnu dk ) .....	279
266. Gambar 266 : Halaman 48,49 (sumber : wisnu dk ) .....	280
267. Gambar 267 : Halaman 50,51 (sumber : wisnu dk ) .....	281
268. Gambar 268 : Halaman 52,53 (sumber : wisnu dk ) .....	282
269. Gambar 269 : Halaman 54,55 (sumber : wisnu dk ) .....	283
270. Gambar 270 : Halaman 56,57 (sumber : wisnu dk ) .....	284
271. Gambar 271: Halaman 58,59 (sumber : wisnu dk ) .....	285
272. Gambar 272: Halaman 60,61 (sumber : wisnu dk ) .....	286
273. Gambar 273: Halaman 62,63 (sumber : wisnu dk ) .....	287
274. Gambar 274: Halaman 64,65 (sumber : wisnu dk ) .....	288
275. Gambar 275: Halaman 66,67 (sumber : wisnu dk ) .....	289
276. Gambar 276: Halaman 68,69 (sumber : wisnu dk ) .....	290
277. Gambar 277: Halaman 70,71 (sumber : wisnu dk ) .....	291
278. Gambar 278 : Glosarium (sumber : wisnu dk ) .....	292

# BAB I

## PENDAHULUAN



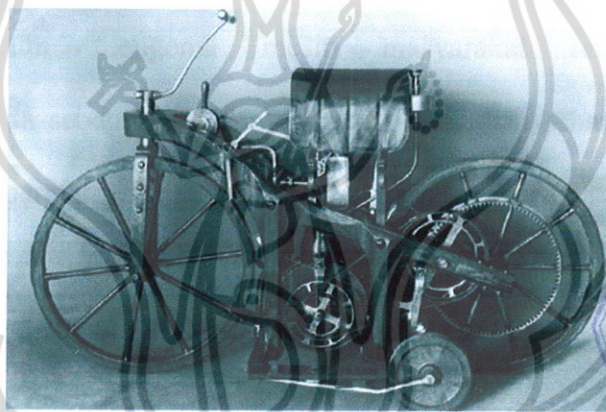
### A. Latar Belakang Masalah

Olahraga yang berhubungan dengan dunia Otomotif banyak ragam dan jenisnya. Mayoritas penggemar olahraga yang memuja kecepatan dan akselerasi pemacu adrenalin ini adalah mereka yang suka akan tantangan. tetapi apa sebenarnya definisi dari Otomotif, "*otomotif*" adalah ilmu yang mempelajari tentang alat-alat transportasi darat yang menggunakan mesin, terutama mobil dan sepeda motor. Otomotif mulai berkembang sebagai cabang ilmu seiring dengan diciptakannya mesin mobil. Dalam perkembangannya, mobil semakin menjadi alat transportasi yang kompleks yang terdiri dari ribuan komponen yang tergolong dalam puluhan sistem dan subsistem. Namun sebelum mengenal mesin motor atau event balap ada baiknya kita mengenal roda terlebih dahulu, karena dari roda lah lahir ide untuk membangun sebuah alat yang dapat mempermudah beraktifitas sehari – hari.

Roda pada mulanya berasal dari Mesopotamia kuno untuk digunakan sebagai pengangkut tembikar pada tahun 3000 SM, bahkan China sudah menggunakan roda sejak dari sekitar 2800 SM. Di India sendiri roda sudah digunakan sejak 4000 SM. Walaupun di beberapa kebudayaan Inka dan sebagian budaya Hemisfera barat tidak mengembangkan roda namun ada budaya-budayanya yang kelihatan mendekati konsep roda. Hal ini

berdasarkan penemuan batu-batu seperti roda pada objek-objek yang dikenal sebagai mainan anak-anak yang sudah ada sejak sekitar 1500 SM.<sup>1</sup>

Roda bisa dikatakan berlaku pada akhir Zaman Neolitik, sehubungan dengan kemajuan-kemajuan teknologi yang lain yang melahirkan Zaman Gangsa Awal, Roda-roda yang awalnya berupa cakera kayu yang sederhana, dengan satu lubang untuk porosnya yang digunakan untuk mengangkut hasil kebun sekarang dapat melaju kian kencang membawa kita pada masa sekarang dengan teknologi yang canggih.



Gambar 1 : Motor pertama karya Gottlieb Daimler ( sumber : google.com)

Tahun 1885 Gottlieb Daimler dan Wilhelm Maybach mencipta mesin motor pertama yang menjadi cikal bakal motor - motor modern yang ada saat ini, mesin itu kecil, ringan, cepat, menggunakan karburator injeksi bensin, dan memiliki silinder vertikal. Ukuran, kecepatan, dan efisiensi dari mesin, penemuan ini bisa dikatakan sebuah revolusi dalam disain motor saat ini. Tetapi sesungguhnya sebelum Gottlieb Daimler dan Wilhelm Maybach menciptakan mesin motor pertama, mesin motor pertama kali ditemukan oleh

---

<sup>1</sup> Wikipedia dalam artikel "RODA" ,21 september 2009,dalam <http://www.wikipedia.com>,4 oktober 2009,23.00 WIB



seorang berkebangsaan Perancis adalah Nicolas Joseph Cugnot membangun mesin motor pertamanya pada tahun 1769 penemuan ini diakui oleh British Royal Automobile Club dan Automobile Club de France sebagai yang pertama.

Penemuan Gottlieb Daimler dan Wilhelm Maybach adalah penyempurnaan dari penemuan – penemuan sebelumnya mesin yang praktis, bertenaga, berbahan bakar bensin kendaraan yang mengantar di era motor modern saat ini. mesin penemuan Nicolas Joseph Cugnot telah mengalami banyak perombakan.

Sebelum mengenal mesin masyarakat terlebih dahulu menggunakan roda sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari – hari untuk bertani atau bepergian sampai ditemukan kereta berkuda dan akhirnya ditemukannya mesin, kian hari perkembangannya mesin mengalami kemajuan yang sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Tak hanya di gunakan sebagai alat transportasi saja dalam perkembangannya mesin motor atau pun mobil mengalami kegunaan lain adalah alat untuk menunjukkan ketahanan mesin, kecepatan mesin bekerja, *akselerasi* mesin yakni dengan adu di lintasan atau lebih lazimnya disebut Balap motor atau mobil. Hal ini juga semacam ajang unjuk keunggulan teknologi antar *produsen / pabrikan* mesin, adu gensi dalam sebuah kompetisi balap. Balap motor adalah olahraga otomotif yang menggunakan sepeda motor. Balap motor, khususnya road race, cukup populer di Indonesia. Hampir tiap minggu di berbagai daerah di Indonesia even balap motor diselenggarakan. Selain road race, balap motor jenis lain

yang cukup sering diadakan adalah motorcross, drag bike, grasstrack dan supersport.

Terdapat beragam jenis olah raga yang menggunakan sarana motor balap. Federation Internationale de Motorcyclisme (FIM) adalah badan Internasional yang berfungsi menaungi berbagai jenis kegiatan-kegiatan olah raga balap motor tersebut. Karena banyak terdapat bermacam jenis dan bentuk motor, maka terdapat pula bermacam jenis pelombaan dan kejuaraan balap motor, antara lain: Road Racing, Circuit Racing, Classic Racing, Motocross, Supermoto, Speedway dan Speedway es, Ketahanan motor (Enduro), Balap motor enduro, Trial Motor, Drag Race motor (juga dikenal dengan sprints), Hill Climb, Land Speed. Namun baru – baru ini seorang mantan teknisi NASA adalah Neal Saiki mempunyai ide untuk mengadakan balap motor tetapi motor yang digunakan adalah motor yang menggunakan listrik

Kota sebagai tempat terpusatnya kegiatan masyarakat, akan senantiasa berkembang secara kuantitas maupun kualitasnya, hal tersebut merupakan indikator dinamika serta kondisi pembangunan masyarakat kota, baik pada kota itu sendiri, maupun pada wilayah di sekitarnya.

Disadari bahwa berbagai macam usaha pembangunan di kota telah dilaksanakan di Indonesia selama ini, namun secara umum diketahui pula bahwa di balik hasil pembangunan fisik kota oleh pemerintah yang menunjang kesejahteraan masyarakat, tidak sedikit pula dampak kurang tertampungnya unsur dinamika sosial perkotaan di tengah masyarakat. Balap liar roda dua (Sepeda Motor) di jalur transportasi umum adalah salah satu fenomena sosial urban yang tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat perkotaan khususnya sebagai

salah satu fenomena gaya hidup dari kaum muda perkotaan akan olahraga dan rekreasi<sup>2</sup>.

Aksi yang memakai jalur umum transportasi kota ini tentu saja membuat resah banyak pengguna jalur lainnya. Belum lagi banyaknya nyawa yang telah melayang akibat hal tersebut. Kehidupan generasi muda adalah bagian dari kehidupan sosial perkotaan, kehidupan yang penuh warna warni dan kreativitas. Gejolak dan dinamikanya tentu pernah kita rasakan bersama. Tentu saja masalah pencarian jati diri ini dapat diperoleh dari berbagai bidang.

Seiring dengan perkembangan era globalisasi masyarakat diuntut untuk mempunyai mobilitas tinggi, bertambahnya jumlah penduduk mendorong mobilitas makin tinggi akibatnya lalu lintas makin padat dari kepadatan tersebut sering kali terjadi kecelakaan lalu lintas. Melihat perkembangan yang ada dari kepadatan lalu lintas tersebut, semakin banyak ditemukan fakta yang menunjukkan bahwa jalan raya justru menjadi penyebab nyawa melayang sia - sia. World Health Organization (WHO) mencatat bahwa 1 juta orang diseluruh dunia meninggal setiap tahun di jalan raya akibat kecelakaan, dimana 40 % diantaranya berusia dibawah 25 tahun<sup>3</sup>. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya peningkatan jumlah kecelakaan di jalan setiap tahunnya. Faktor tersebut antara lain adanya paradigma berpikir masyarakat instan di jaman modern, mulai lunturnya sensitifitas dalam

---

<sup>2</sup> Facebook.topik: "Balap motor Liar Sepeda Motor Di Jalur Transportasi Umum adalah Masalah Sosial Perkotaan Yang Harus Dipikirkan Bersama", <http://www.facebook.com/topik>. 05 OCT 09, 23.00 WIB

<sup>3</sup> Kompas Cyber Media dalam artikel "Angka Kecelakaan dan Gerakan Safety Riding Saling Mengejar", Jumat 4 Mei 2007, dalam <http://www.kompascetak.com/kompas-cetak/0705/04/Otomotif/>, diunduh tanggal 10 OKTOBER 2009



berkendara, dan minimnya etika berkendara untuk tertib, saling menghormati, saling menghargai, sehingga mengakibatkan semakin tergerusnya rasa kepemilikan akan sesuatu.

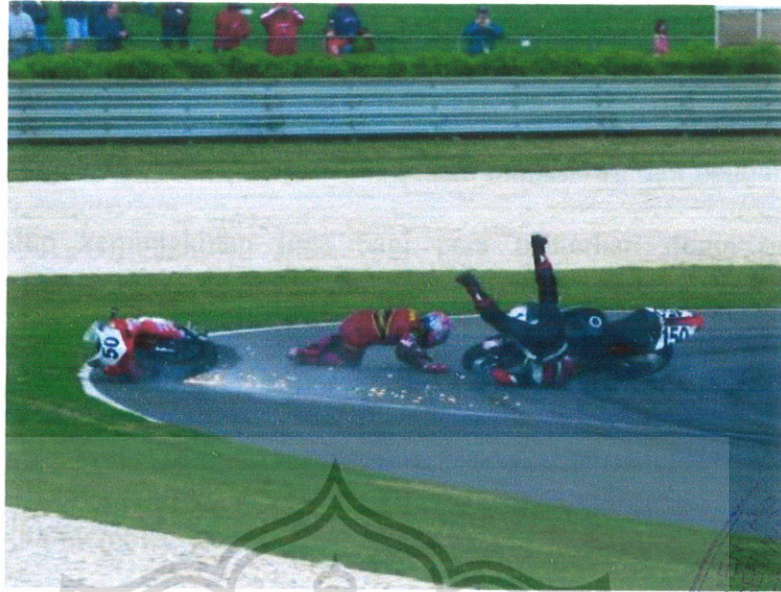
<sup>4</sup>Indonesia saat ini berada pada peringkat pertama tingkat kasus kecelakaan lalu lintas di ASEAN, kecelakaan juga mengancam transportasi umum seperti Busway. <sup>5</sup>Angka kecelakaan yang melibatkan bus Transjakarta sejauh ini dinilai masih cukup tinggi. Sejak Januari hingga awal April 2010 ini tercatat sebanyak 109 kasus kecelakaan melibatkan bus jalur khusus tersebut. Peristiwa kecelakaan itu mengakibatkan 3 orang meninggal dunia, 6 orang luka berat, dan 28 orang menderita luka ringan.



Gambar 2: kecelakaan yang terjadi jalan umum dan di sirkuit balap ( sumber : motorcycles )

<sup>4</sup> Kompas.com/Angka Kecelakaan di Indonesia Peringkat Pertama di ASEAN/, Rabu, 24 Februari 2010

<sup>5</sup> BeritaJakarta.com/20 April 2010



Gambar 3: kecelakaan yang terjadi jalan umum dan di sirkuit balap (sumber : motogp.com)

Beberapa klub motor menggalakkan kampanye safety riding bagi anggotanya dan khususnya kepada masyarakat. hampir di setiap komunitas biker (pengendara sepeda motor) selalu menyosialisasikan cara-cara berkendara yang aman (safety riding) dan menghormati pengguna jalan lainnya, sebaiknya polisi memperketat pemberian surat izin mengemudi (SIM) dan mengetes kemampuan safety riding setiap jatuh tempo perpanjangan STNK atau SIM. Selain itu, mental menerabas juga dapat dilihat dari bagaimana cara mendapatkan Surat Izin Mengemudi (SIM) secara praktis yaitu melalui calo atau "menembak" petugas<sup>6</sup>.

Beberapa solusi yang sudah di tempuh adalah menyalurkan hobi balap ini ke ajang balap yang resmi, ini juga dapat menumbuhkan sportivitas dan sikap saling menghargai setiap pengguna jalan lainnya. tetapi mengingat

<sup>6</sup> Situs Resmi Kompas, [http://www.kompas.com/home/megapolitan/kehidupan/perilaku\\_pengendara\\_turut\\_memicu\\_kecelakaan](http://www.kompas.com/home/megapolitan/kehidupan/perilaku_pengendara_turut_memicu_kecelakaan), 2008, diunduh tanggal 10 oktober 2009 pukul 23.00 WIB



jumlah peserta yang terbatas solusi ini nampaknya belum 100% mengatasi masalah balap liar.

Target utama dari cergam ini adalah mahasiswa dan pelajar SMU, tidak menutup kemungkinan juga bagi para pemerhati dunia otomotif. Mengingat target audience adalah siswa SMU dan mahasiswa dan rata – rata dari mereka belum berpenghasilan tetap, harga cergam sendiri nantinya menyesuaikan daya beli target audience itu sendiri dalam perancangan ini bagaimana kita membuat cergam yang sesuai konsep dan dapat dimiliki target audience tanpa harus berkulat pada harga buku yang mahal.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Beberapa hal yang menjadi latar belakang masalah sehingga diperlukannya perancangan cergam Sejarah Olahraga Balap Motor adalah sebagai berikut :

1. Sebagian besar masyarakat belum banyak yang mengetahui dimana dan bagaimana balap motor pertama kali diselenggarakan dan dilombakan, yang diinformasikan melalui bentuk rancangan cerita bergambar.
2. Bagaimana melakukan perancangan cergam yang dapat memberikan diskripsi dan informasi yang lebih jelas tentang gambaran sejarah balap motor dan perkembangannya hingga saat ini.



3. Banyak hal-hal yang bernilai historis dan berharga dalam sejarah balap motor, sehingga menarik untuk dijadikan topik dalam rancangan visual yang salah satunya adalah dengan cerita bergambar atau ilustrasi.
4. Kebanyakan cerita tentang sejarah biasanya cenderung kaku, kurang unsur hiburannya. Dalam cergam sejarah balap motor ini perancang mengembangkan penyajian yang dapat diterima target audience ( pelajar SMU dan Mahasiswa ).

### **C. Rumusan Masalah**

Bagaimana menyampaikan kepada target audience ( pelajar SMU dan Mahasiswa ) mengenai Sejarah Olahraga Balap Motor melalui media cergam serta mengajarkan nilai – nilai positif dan negatif dalam olahraga tersebut secara informatif dan komunikatif?

### **D. Tujuan Perencanaan**

1. Memberi pengetahuan tentang sejarah olah raga balap motor yang berskala internasional maupun nasional.
2. Menjadi produk yang dapat dibaca/dibawa – bawa kemana pun, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.
3. Untuk menyampaikan nilai – nilai/nuansa nostalgia/kenangan kepada target audience ( pelajar SMU dan Mahasiswa ) akan masa – masa kejayaan Olahraga Balap Motor dari dulu hingga kini.

## **E. Batas Lingkup Perancangan**

Perancangan ini memerlukan batas lingkup perancangan agar pesan serta ide dari cergam ini dapat sampai ke target audience secara tepat sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antara ide dari perancang kepada target audience, adapun batas ruang lingkup perancangan cergam ini adalah :

1. Cergam ini akan bercerita dari pertama kali mesin motor digunakan untuk balap hingga saat ini, tokoh - tokohnya juga motor yang digunakan, pembalap serta eventnya.

## **F. Manfaat Perancangan**

1. Menambah pengetahuan dalam bidang olahraga balap motor.
2. Mengajarkan tentang sportivitas dalam suatu kompetisi dan mengetahui *Time Line* tentang olahraga balap motor.
3. Memperoleh konsep perancangan cergam tentang Sejarah Olahraga Balap Motor.
4. Menambah koleksi cergam tentang Sejarah Olahraga Balap Motor.

## **G. Metodologi Penelitian**

### **1. Metodologi Pengumpulan Data**

Metode Pengumpulan data pada perancangan cergam ini adalah dari sumber – sumber yang relevan seperti dari :

1. ' Multimedia / Internet (surat kabar online, forum/ blog, website)
2. studi literatur melalui berbagai sumber yang bisa menjadi pendukung perancangan cergam ini agar dapat di aplikasikan langsung. ( buku, surat

kabar, katalog, dan berbagai sumber cetak lain yang mempunyai unsur sumber terkait).

3. Untuk memudahkan bagi perancang maka ilustrasi untuk perancangan cergam ini diperoleh dari studi literatur dan internet untuk selanjutnya diolah menjadi ilustrasi menggunakan teknik manual yang di gabungkan dengan teknik komputer.
4. Wawancara dengan narasumber yang sesuai dengan perancangan cergam ini.

## 2. Metode Analisis Data

Metode analisis data dengan menggunakan ( SWOT ) *strength, weakness, opportunity, threath* Sehingga didapat hasil sinkronisasi atas kekuatan, kelemahan, kesempatan dan peluang dalam langkah perancangan cergam ini.

### Strength ( Kekuatan )

- Balap motor / otomotif banyak digemari
- Ilustrasi manual digunakan sebagai isi
- Sejarah olahraga balap motor menarik untuk diketahui masyarakat ( Target Audience )
- Cergam tentang balap motor dapat dikoleksi

### Weakness ( Kelemahan )

- Cergam mempunyai kedekatan dengan anak – anak



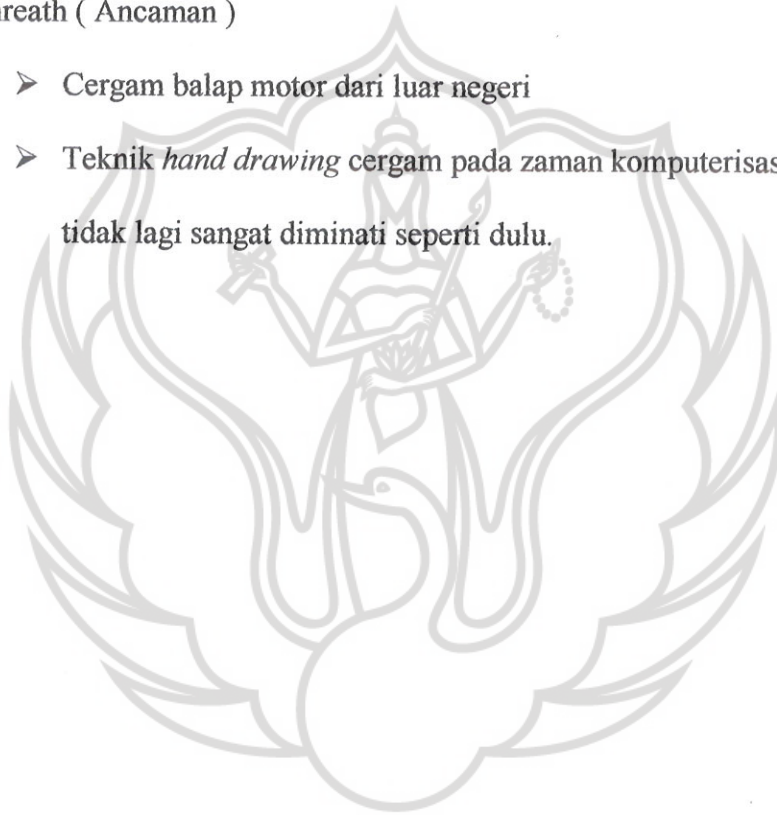
- Cergam( cerita ) hanya membahas secara garis besar dari masing – masing cabang balap motor
- Halaman cergam terbatas ± 71 halaman

#### Opportunity ( Kesempatan )

- Cergam tentang balap motor masih jarang
- Harga cergam umumnya cukup terjangkau

#### Threath ( Ancaman )

- Cergam balap motor dari luar negeri
- Teknik *hand drawing* cergam pada zaman komputerisasi sekarang tidak lagi sangat diminati seperti dulu.



## **H. Sistematika Perancangan**

### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

**B. Identifikasi Masalah**

**C. Rumusan Masalah**

**D. Tujuan Perencanaan**

**E. Batas Lingkup Perancangan**

**F. Manfaat Perancangan**

**G. Metodologi Penelitian**

1 Metodologi Pengumpulan Data

2 Metode Analisis Data

**H. Skema / Sistematika**

### **BAB II**

#### **Identifikasi dan Analisis**

**A. Identifikasi**

1 Tinjauan Cergam

a. Pengertian Cergam

b. Sejarah Cerita Bergambar di Dunia

c. Sejarah Cerita Bergambar di Indonesia

2. Sejarah Buku

3. Sejarah Olah Raga Balap Motor

**B. Analisis**

1 Hakekat Cergam

- a) Hakekat mendongeng dan gaya mendongeng
- b) Hakekat mendongeng melalui bahasa gambar
- c) Hakekat mendongengkan suatu lintasan sejarah

## **2 Analisis mendasar tentang unsur-unsur pokok ilustrasi atau cergam**

- a) Tema/judul, sinopsis, *storyline*
- b) Gaya gambar/gaya desain, *layout*, gaya goresan

## **3. Analisis**

- a) Analisis USP
- b) Product Positioning
- c) Potensi Pasar
- d) Prospek Bisnis
- e) Profil Pembaca

## **BAB. III Konsep Perancangan**

### **A. Konsep Kreatif**

1. Tujuan Kreatif
2. Strategi Kreatif
  - a) Format, Bentuk Dan Ukuran Cergam, Penerbit, Budget
  - b) Pendekatan Gaya Visual Penyajian Cergam dan Lay out
  - c) Pendekatan Gaya Bercerita

### **B. Konsep Cergam**

1. Judul
2. Tema Cerita



3. Setting Cerita
4. Konflik Cerita
5. Naskah Alur Cerita

## **BAB. IV VISUALISASI**

### **A . Studi Visual**

1. Studi Tipografi
2. Studi Tipografi Untuk Judul
3. Studi Tipografi Untuk Sub Judul
4. Studi Tipografi Untuk Bab
5. Studi Tipografi Untuk Narasi
6. Studi Sudut Pandang Obyek di Lapangan
7. Studi Tokoh
8. Studi Pakaian
9. Studi warna
10. Sketsa

### **B. Disain Buku Cergam**

1. Studi Visual Layout Halaman
2. Studi Visual Disain Cover
3. Pembagian Halaman Cergam

### **C. Studi Visual Media Publikasi**

1. Poster Publikasi
- 2 Katalog
3. Rough Layout Halaman

#### 4. Final Artwork

### BAB. V PENUTUP

#### A. Kesimpulan

#### B. Saran

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN

#### H. Skema / Sistematika

