

**“FIXFEST YOGYAKARTA 2025” FESTIVAL SEPEDA FIXIE
DI INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN

Oleh:

Ruhembun Lingkar Hening

NIM 2110282026

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**“FIXFEST YOGYAKARTA 2025” FESTIVAL SEPEDA FIXIE
DI INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



Oleh:

Ruhembun Lingkar Hening

NIM 2110282026

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Tata Kelola Seni

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi ~~Pengkajian~~/Penciptaan/Perancangan* Seni Berjudul:

“FIXFEST YOGYAKARTA 2025” FESTIVAL SEPEDA FIXIE DI INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Diajukan oleh Ruhembun Lingkar Hening, NIM 2110282026, Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota Pengguji

Dr. Arinta Agustina, S.Sn., M.A.

NIP. 19730827 200501 2001

Pembimbing II/Anggota Pengguji

Jangkung Putra Pangestu, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19900704 202203 1002

Cognate/Anggota Pengguji

Dr. Trisna Pradita Putra, S.Sos.M.M

NIP. 19861005 201504 1001

Ketua Jurusan/Program Studi Tata Kelola Seni

Dr. Trisna Pradita Putra, S.Sos., M.M.

NIP. 19861005 201504 1001

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1901

LEMBAR PERNYATAAN

Penulis yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ruhembun Lingkar Hening

NIM : 2110282026

Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Tata Kelola Seni

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam karya tulis Tugas Akhir penciptaan yang berjudul "*Fixfest tYogyakarta 2025* " *Festival Sepeda Fixie di Institut Seni Indonesia Yogyakarta* adalah hasil tulis Saya sendiri dan belum pernah diajukan ke pihak lain. Karya tulis ini dibuat berdasarkan buku-buku yang berkaitan. Apabila di kemudian hari terdapat bukti bahwa penciptaan ini merupakan hasil penjiplakan, Saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta 29 Mei 2025

Ruhembun Lingkar Hening

MOTTO

“Segala sesuatu biarkanlah tidak sempurna dengan sengaja, biarkan imajinasi yang membuatnya sempurna”



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai bentuk dokumentasi dan evaluasi atas pelaksanaan kegiatan dengan judul “FixFest Yogyakarta 2025”. Tugas akhir ini disusun dan diserahkan sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 di program studi Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir ini berjudul “FixFest Yogyakarta 2025” yang membahas proses perencanaan, manajemen, dan evaluasi acara sepeda fixie yang terdiri dari kontes sepeda dan lomba *criterium*. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kesempatan, tim pelaksana “FixFest Yogyakarta 2025”, serta rekan-rekan yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan tugas akhir ini antara lain:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn selaku Wakil Dekan III Fakultas Seni Rupa dan Desain.
4. Dr. Trisna Pradita Putra, M.M. Selaku Ketua Jurusan/ Program Studi S-1 Tata Kelola Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Arinta Agustina, S.Sn., M.A. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing sejak awal penulisan hingga selesai.
6. Jangkung Putra Pangestu, S.Pd., M.Sn Selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing sejak awal penulisan hingga selesai.
7. Dian Ajeng Kirana, M.Sn. Selaku Sekretaris Jurusan/ Program Studi S-1 Tata Kelola Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Andreas Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum. Selaku Dosen Pembimbing Akademik.
9. Eko Kurniawan Selaku Pengurus Rumah Tangga Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

10. Bapak Ramelan yang telah banyak membantu dalam proses pelaksanaan Tugas Akhir.
11. Kedua Orangtua saya, Ayah Eddy Susanto dan Ibu Danny Dwi Nugraheni yang mendukung penuh kegiatan Tugas Akhir.
12. Teman-teman panitia “Fixfest Yogyakarta 2025” yang telah membantu Saya dalam pelaksanaan Tugas Akhir.
13. Orangtua Iva Agustina dan Bapak Apin dalam membantu finansial dan support dalam *event*.
14. Teman-teman Tata Kelola Seni 2021 yang telah berjuang bersama selama tujuh semester ini.
15. Teman-teman Krosspit yang telah banyak membantu dalam dokumentasi.
16. Alm. Rivaldo Saputra yang sudah menjadi teman pertama Saya dari kegiatan PKKMB dan saat memasuki jurusan Tata Kelola Seni.
17. Seluruh Sponsor yang telah mendukung acara, baik secara langsung maupun tidak langsung.
18. Seluruh teman-teman komunitas Fixie Indonesia yang telah ikut meramaikan acara “Fixfest Yogyakarta 2025”.

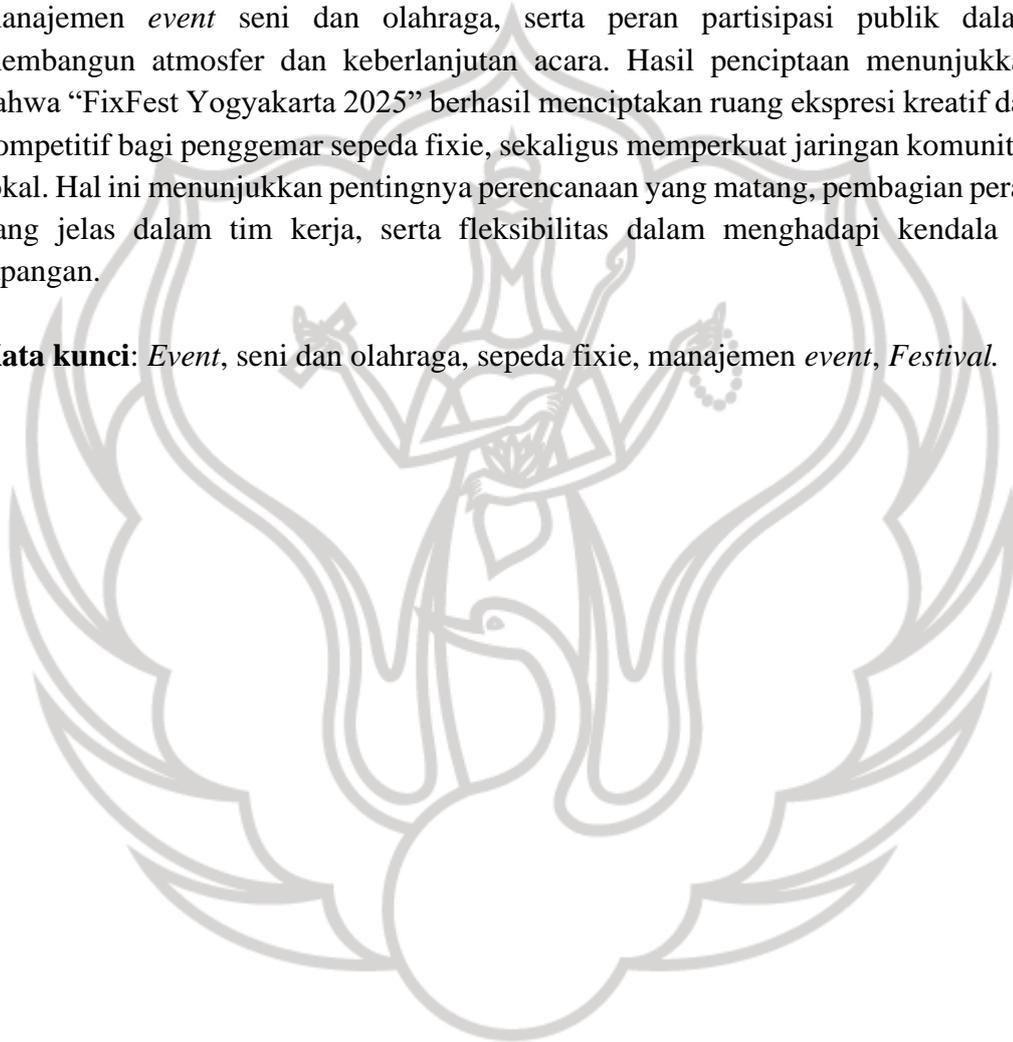
Yogyakarta 29 Mei 2025

Ruhembun Lingkar Hening

ABSTRAK

“FixFest Yogyakarta 2025” merupakan sebuah *event* yang berfokus pada budaya sepeda fixie, dengan rangkaian kegiatan utama berupa kontes sepeda Fixie dan lomba *criterium*. Tugas akhir ini disusun sebagai bentuk dokumentasi dan analisis atas proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Penciptaan ini menggunakan pendekatan Etnografis dengan metode observasi langsung, wawancara, dan studi dokumentasi. Fokus utama Penciptaan adalah pada manajemen *event* seni dan olahraga, serta peran partisipasi publik dalam membangun atmosfer dan keberlanjutan acara. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa “FixFest Yogyakarta 2025” berhasil menciptakan ruang ekspresi kreatif dan kompetitif bagi penggemar sepeda fixie, sekaligus memperkuat jaringan komunitas lokal. Hal ini menunjukkan pentingnya perencanaan yang matang, pembagian peran yang jelas dalam tim kerja, serta fleksibilitas dalam menghadapi kendala di lapangan.

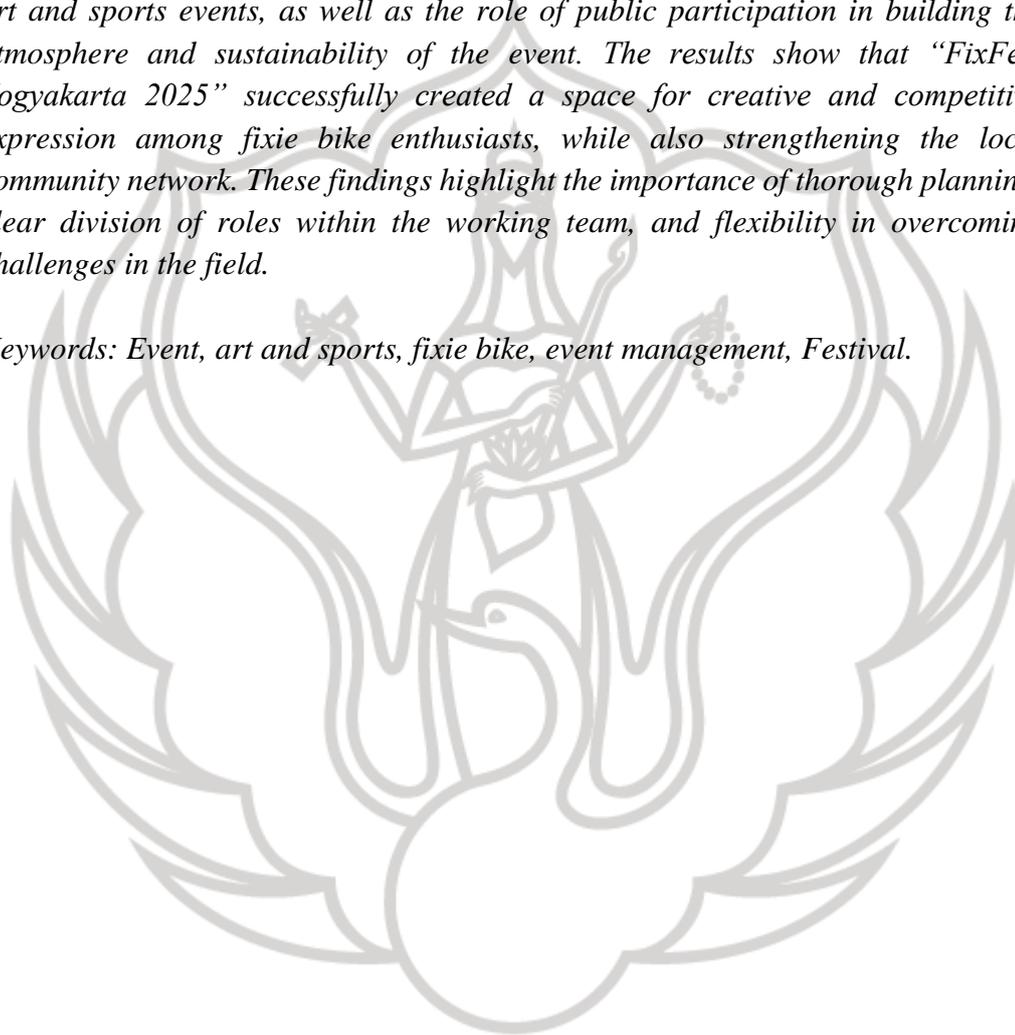
Kata kunci: *Event*, seni dan olahraga, sepeda fixie, manajemen *event*, *Festival*.



ABSTRACT

“FixFest Yogyakarta 2025” is an event focused on fixie bike culture, with its main series of activities including a fixie bike contest and a criterium race. This final project is compiled as a form of documentation and analysis of the event’s planning, implementation, and evaluation processes. The creation process adopts an ethnographic approach, utilizing methods such as direct observation, interviews, and document studies. The primary focus of this project is on the management of art and sports events, as well as the role of public participation in building the atmosphere and sustainability of the event. The results show that “FixFest Yogyakarta 2025” successfully created a space for creative and competitive expression among fixie bike enthusiasts, while also strengthening the local community network. These findings highlight the importance of thorough planning, clear division of roles within the working team, and flexibility in overcoming challenges in the field.

Keywords: Event, art and sports, fixie bike, event management, Festival.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan Penciptaan	3
D. Manfaat Penciptaan	4
E. Tinjauan Karya	5
F. Metode Penciptaan	18
G. Sistematika Penulisan	21
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	Error! Bookmark not defined.
A. Landasan Teori	Error! Bookmark not defined.
B. Pencarian Ide	Error! Bookmark not defined.
C. Konsep Visual	Error! Bookmark not defined.
D. Perencanaan Pembentukan Panitia ...	Error! Bookmark not defined.
E. Perencanaan/Konsep Desain	Error! Bookmark not defined.
F. Konsep / Perencanaan Video Teaser	Error! Bookmark not defined.
BAB III PROSES PENCIPTAAN	Error! Bookmark not defined.
A. Pra Produksi	Error! Bookmark not defined.
B. Produksi	Error! Bookmark not defined.
C. Evaluasi	Error! Bookmark not defined.

BAB IV PENUTUPError! Bookmark not defined.
 A. Kesimpulan**Error! Bookmark not defined.**
 B. Saran**Error! Bookmark not defined.**
DAFTAR PUSTAKAError! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....Error! Bookmark not defined.



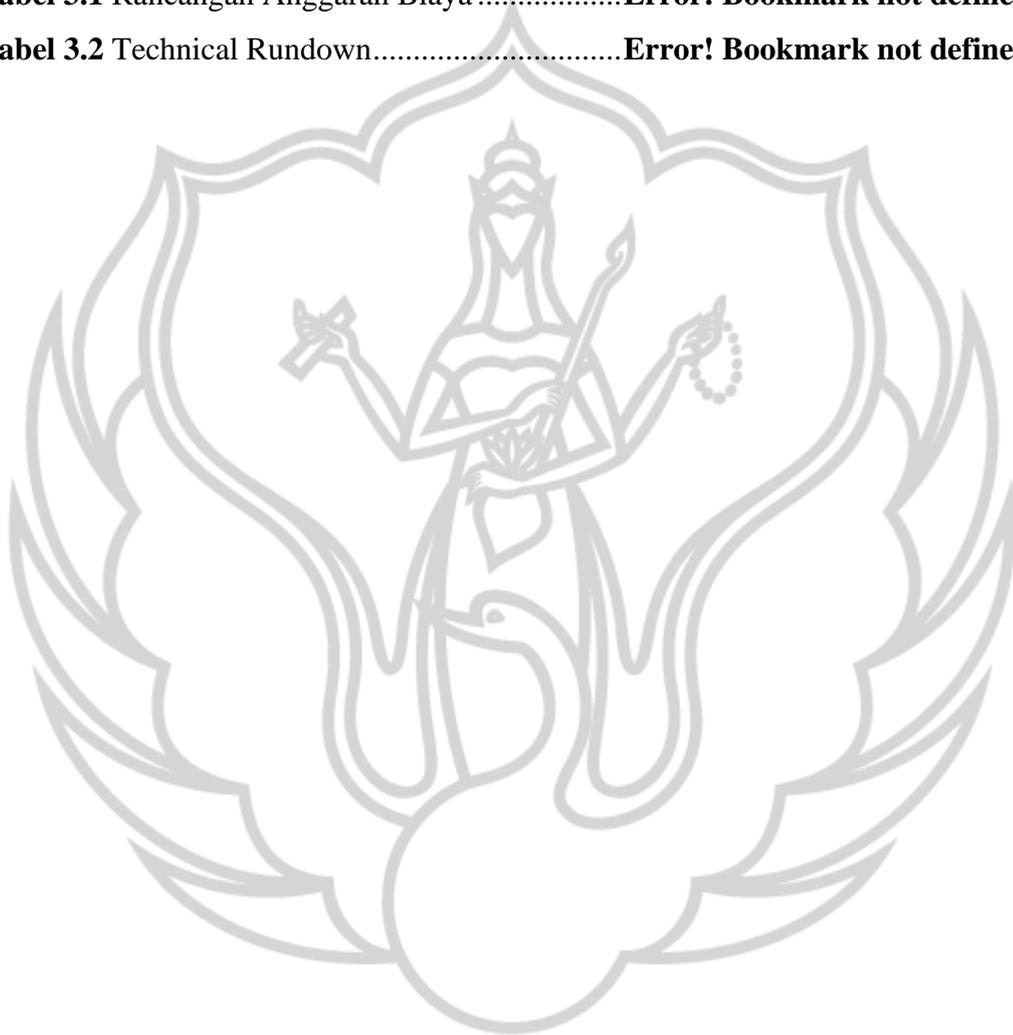
DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1** Layout Kontes Gedung Tata Kelola Seni **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.2** Layout Area Criterium Jalan Boulevard..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.3** Perencanaan Pembentukan Panitia ...**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.1** Struktur panitia "Fixfest Yogyakarta 2025" ... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.2** Pengaplikasian layout U-shape style **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.3** Pengaplikasian layout U-shape style **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.4** Pengecoran Jalan Boulevard.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.5** Area Balap Criterium Jalan Boulevard..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.6** Area Scrut & Karantina**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.7** Area Scrut & Karantina**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.8** Area Juri Criterium**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.9** Booth/Tenant**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.10** Booth/Tenant**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.11** Poster Pendaftaran**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.12** Flyer Utama**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.13** Desain Merchandise Hitam.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.14** Desain Merchandise Putih**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.15** Desain Iron Patch.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.16** Desain Logo Fixfest 2025**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.17** Desain Backdrop.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.18** Daftar Perlengkapan**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.19** Tingkat Kepuasan Pengunjung Melalui Polling Instagram **Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Peserta Kontes Sepeda	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.2 Daftar Peserta Race Junior	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.3 Daftar Peserta Race Senior.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.4 Perencanaan Desain.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Rancangan Anggaran Biaya	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Technical Rundown.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.** Surat Persetujuan Dosen **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2.** Lembar Konsultasi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3.** Proposal Sponsorship **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4.** MOU Sponsor **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5.** Addendum Sponsor **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6.** Surat Kepolisian **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7.** Rencana Denah Event **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8.** Pembukaan Kontes oleh Bapak Lutse, Bapak Dita, dan Ibu Arinta
..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9.** Pembukaan Criterium oleh Bapak Lutse, Bapak Dita, dan Ibu Arinta
..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10.** Booth/Tenant **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11.** Kontes Sepeda **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12.** Criterium **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13.** Absensi Peserta Kontes **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14.** Absensi Peserta Criterium **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 15.** Daftar Hadir Pengunjung Kontes... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 16.** Daftar Penilaian George Susanto ... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 17.** Daftar Penilaian Juri Andre Tanama **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 18.** Daftar Penilaian Juri Criterium **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 19.** Unggahan Cerita Instagram Sistem Tag **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 20.** Unggahan Postingan Instagram Sistem Tag **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 21.** Data Pengunjung Instagram Selama Bulan Maret–Mei **Error! Bookmark not defined.**



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hubungan antara seni dan olahraga merupakan tantangan yang signifikan karena seperti halnya olahraga, seni juga sulit untuk didefinisikan karena beberapa akademisi mengklaim bahwa olahraga dan seni tidak dapat didefinisikan (R. Hofmann, Miller, 2018). Perbedaan antara seni dan olahraga menjadi acuan untuk merealisasikan kedua kegiatan ini menjadi sebuah kegiatan yang menarik. Olahraga memiliki karakteristik pengejaran tujuan-tujuan yang bersifat aksiologis (pragmatis, utilitarian, dan praktis), yang berhubungan dengan persaingan yang bersifat langsung. Definisi tersebut memberikan kesimpulan bahwa seni dan olahraga berbeda secara signifikan karena seni memiliki tujuan serta ambisi untuk pencapaian tujuan artistik (psikologis) yang mewakili nilai tertinggi (Kosiewicz, 2024). Seni dan olahraga memiliki koneksi yang unik yakni sebagai bentuk ekspresi, kesehatan baik secara mental dan jasmani, sehingga kegiatan ini menjadi populer untuk mengartikulasikan berbagai aspek kondisi manusia.

Tidak banyak yang menyadari bahwa alat yang digunakan saat olahraga juga memiliki unsur seni yang signifikan seperti stik billiard, keris, stik golf, raket badminton, serta yang saat ini sedang populer yakni sepeda yang naik sejak Covid-19. Sepeda memiliki banyak jenis yang digunakan menyesuaikan medan jalan contohnya adalah sepeda *fixie*. Sepeda *fixie* merupakan jenis sepeda tertua dengan desain yang paling sederhana dengan gir tunggal yaitu setiap sepeda bergerak pedal akan selalu ikut berputar (Jonathan Ciaccio, 2023). Karena kesederhanaan desain, para pemilik sepeda *fixie* banyak yang memutuskan untuk meng Kustom sepeda seperti mengubah geometri, cat, dan gambar pada sepeda.

Sepeda Kustom memiliki keunggulan tersendiri baik secara visual maupun fungsi karena biasanya pemilik sepeda kustom dibuat khusus untuk individunya. Keinginan untuk tampil beda mendorong para pemilik sepeda untuk mengecat ulang cat pabrikan sepeda menjadi sesuai dengan karakter sang pemilik. Terdapat banyak bengkel cat Kustom sepeda yang melayani proses cat ulang dan *repair* seperti *Partykelir* di Yogyakarta dan *Rocket* di Surabaya. Tidak selalu mengandalkan bengkel, anak-anak *fixed gear* juga biasanya akan mengecat dan menggambar ulang sepedanya sendiri dengan budget pelajar yang mereka punya, sehingga kegiatan ini menjadi hal yang menarik untuk dibahas. Banyaknya kegiatan Kustom ini tidak diberikan wadah yang cukup untuk para peng Kustom memamerkan karyanya, sehingga Kustom sepeda merupakan hal yang asing bagi kebanyakan masyarakat.

Popularitas sepeda *fixed gear* juga telah menyebabkan munculnya ajang balap *fixed gear*, yang diadakan di banyak kota di seluruh dunia contohnya adalah CMWC (Cycle Messenger World Championships) yang diadakan per 2 tahun keliling dunia. Balapan ini menarik banyak peserta dan penonton karena pembalap *fixie* tidak memiliki dan tidak diperbolehkan menggunakan rem. Di Indonesia peminat balapan *fixie* juga relatif tinggi seperti saat diadakan ajang balapan di Semarang “Semarang Dark Race” memiliki 100 pembalap yang berkompetisi. Kompetisi *fixie* biasanya diadakan pada malam hari karena membutuhkan jalan raya yang sepi. Kegiatan balapan *fixie* sangat dinanti para penikmat *fixie* di seluruh Indonesia karena kurangnya pengelola acara untuk sepeda *fixie*. Maka dari itu muncul ide penciptaan untuk memberikan wadah penggemar *fixie* di Indonesia.

Kompetisi kustom sepeda tidak akan menilai dari harga dari sebuah sepeda, melainkan dari segi kreativitas dan artistik dari peserta karena harga sepeda *fixie* memiliki rentang harga yang bervariasi dari yang murah untuk pemula hingga yang mahal untuk profesional. Sepeda yang murah menjadi

daya tarik tersendiri untuk peminat *fixie* terutama pelajar, karena sepeda *fixie* sangat mudah untuk dirawat dan tidak memiliki banyak bagian-bagian sepeda yang harus dibeli. Para pelajar di Indonesia terutama di Yogyakarta memiliki minat terhadap Kustom dan balapan sepeda karena masih memiliki fisik yang kuat dan kreatifitas yang tinggi. Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota yang ideal untuk menjalankan *event* untuk sepeda *fixie* karena banyaknya pelajar yang minat dalam bidang tersebut. Keberadaan Kota Yogyakarta juga menguntungkan para peminat *fixie* dari luar kota karena posisi kota yang berada di tengah Pulau Jawa memudahkan pemilihan akomodasi.

Penciptaan acara Kompetisi Kustom Sepeda “Yogyakarta Fixed Festival 2025” berakar dari kurangnya *event* maupun festival yang dapat meningkatkan minat dan pengetahuan masyarakat tentang dunia sepeda *Fixie*. Kurangnya minat dan pengetahuan akan menimbulkan dampak yang merugikan karena tidak adanya *regenerasi* di dalam penggemar. Persoalan yang sering dihadapi dari para seniman sepeda *fixie* adalah karena tidak mendapat tempat untuk berpameran. *Fixfest* ingin memerikan wadah yang layak untuk dapat memamerkan hasil karyanya kepada masyarakat luas, sehingga kustom sepeda akan menjadi ikon yang unik untuk kota Yogyakarta. Kegiatan ini juga dapat menjadi wadah bagi para penggemar *fixie* yang mengharapkan acara untuk sepeda *fixie* di Kota Yogyakarta.

B. Rumusan Penciptaan

Dari latar belakang diatas, dapat dirancang sebuah rumusan masalah yakni bagaimana proses penciptaan acara “*Fixfest* Yogyakarta 2025” Festival Sepeda *Fixie* di Institut Seni Indonesia Yogyakarta?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan penciptaan terdapat tujuan dalam penciptaan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penciptaan pada acara “Fixfest Yogyakarta 2025”.
2. Sebagai wadah para seniman sepeda untuk berpameran dan menampilkan karya sepedanya kepada masyarakat.
3. Sebagai wadah penggemar fixie Indonesia untuk terus melanjutkan dan mempertahankan komunitas.
4. Menciptakan konsep kompetisi kustom khusus untuk sepeda terutama *fixed gear*.
5. Untuk promosi kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta kepada masyarakat.

D. Manfaat Penciptaan

1. Mahasiswa
 - a. Hasil penciptaan dapat menjadi ilmu pengetahuan dan wawasan baru mengenai studi manajemen *event*.
 - b. Memperluas pengetahuan tentang penggabungan seni untuk kepentingan *event* olahraga
 - c. Hasil rancangan penciptaan dapat menjadi sumber referensi yang relevan bagi penelitian selanjutnya.
2. Institusi/Lembaga
 - a. Sebagai bahan materi baru seni dan olahraga kepada mahasiswa sehingga dapat memperluas inspirasi dan wawasan.
 - b. Sebagai arsip dan dokumen penelitian mengenai penciptaan *event* yang menggunakan konsep kombinasi seni dan olahraga.
 - c. Sebagai bahan evaluasi di bidang akademik untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada penciptaan *event* seni dan olahraga
3. Masyarakat

Mendapatkan solusi bagi permasalahan penciptaan *event* seni yang berkesinambungan dengan olahraga sepeda Fixie dan bekerja sama dengan penggemar sepeda fixie.

E. Tinjauan Karya

Tinjauan pertama adalah jurnal yang berjudul “Custom Culture *Event* Marketing as a Brand Community Creativity” oleh Nashrudin Latif, Ferry Hariawan dan Bayu Rama Laksono, tahun 2021 menjabarkan tentang tujuan dari terbentuknya *event* sebagai program branding dari penggemar Retro Classic Cycles Yogyakarta yang berkolaborasi dengan Customland Surabaya. Tujuan dari terbentuknya *event* ini adalah untuk mempertahankan brand dan ekspansi kolaborator artistik baik dalam seni rupa maupun para pembuat sepeda motor Kustom. Persamaan dari *event* ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah fokus dan tujuannya untuk mempertahankan dan memperluas penggemar. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah *event* tersebut berfokus kepada Kustom dan penggemar dari kendaraan sepeda motor, sedangkan penciptaan yang akan dilakukan berfokus kepada Kustom dan penggemar sepeda terutama sepeda Fixie.

Tinjauan kedua adalah jurnal yang berjudul “Impacts of host city image in the country destination branding in sport mega-*event* context: exploring cognitive and affective image dimensions” oleh Luciana, Janaina, dkk, tahun 2022 menjabarkan tentang efek citra sebuah brand dari efek penyelenggaraan acara mega sport dengan menyelidiki pengaruh kota tuan rumah terhadap branding negara, sebagai tujuan wisata. Studi kasus diambil dari Summer Olympic di Rio de Janeiro, Brazil tahun 2016. Disebutkan bahwa Citra negara dianggap sebagai konstruksi yang luas terdiri dari tingkat kematangan ekonomi, politik, peristiwa, hubungan sejarah, budaya, tradisi, tingkat teknologi dan industrialisasi. Dampak dari adanya Olimpiade tersebut adalah naiknya citra dari negara Brazil (sebagai tujuan wisata) dan sikap wisatawan dalam Olimpiade Rio 2016 untuk mengunjungi negara tersebut bahkan setelah acara berakhir. Persamaan dari penelitian *event* ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah keinginan untuk menciptakan citra yang baik untuk tuan rumah dengan diciptakannya *event/festival* dengan eksekusi yang baik. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah *event* tersebut berfokus kepada branding sebuah negara agar

mendapatkan citra yang baik sebagai tujuan wisata, sedangkan penciptaan yang akan dilakukan akan berfokus kepada kota Yogyakarta agar mendapatkan citra yang baik dalam mendukung kegiatan seni dan olahraga.

Tinjauan ketiga adalah jurnal yang berjudul *Redefining General Public Segment In Kustomfest: A Research On Visitor Motives In Attending A Kustom Kulture Festival* oleh Emir dan Dina tahun 2024 menjabarkan bahwa Penelitian ini berfokus pada Kustomfest, Festival Kustom Kulture Indonesia, yang diakui sebagai salah satu pusat Kustom Kulture terbesar di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis motif utama yang mendorong masyarakat umum untuk menghadiri Kustomfest agar penyelenggara acara dapat mendorong pertumbuhan di sektor kreatif Indonesia, memastikan bahwa festival budaya seperti Kustomfest terus berkembang dan menarik bagi audiens yang beragam. Persamaan dari penelitian *event* ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah ingin mendorong, menarik minat, mempertahankan, dan mengembangkan setiap segmen melalui inovasi model bisnis seni, sehingga berkontribusi pada pertumbuhan berkelanjutan ekonomi kreatif Indonesia. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah *event* tersebut berfokus kepada pameran sepeda motor sebagai objek utama, sedangkan penciptaan akan berfokus kepada pameran dan Kustom sepeda terutama sepeda Fixie.

Tinjauan keempat adalah jurnal yang berjudul “*Modified: Cars, Culture and Event Mechanic*” oleh Glen Robert tahun 2007 membahas tentang sifat dan fungsi antusiasme dalam sebuah penggemar industri budaya modifikasi mobil secara kontemporer di Australia. Antusiasme dapat dilihat dari karakter peminatnya seperti berpartisipasi dalam balapan, modifikasi, pameran, dan koleksi. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah pembahasan tentang antusiasme dari peminat modifikasi kendaraan dalam sebuah penggemar. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah *event* tersebut berfokus kepada

penggemar mobil sebagai objek utama, sedangkan penciptaan akan berfokus kepada kepada penggemar sepeda terutama sepeda Fixie.

Tinjauan kelima adalah jurnal yang berjudul “Blue-Collar Creativity: Reframing Custom-Car Culture in the Imperilled Industrial City” oleh Andrew Warren, Chris Gibson tahun 2011 membahas tentang pemicu efek kreatif yang ditimbulkan dari kepemilikan kendaraan oleh anak muda. Di dalam jurnal ini juga disebutkan jika banyak media televisi yang mengkambinghitamkan bahwa pengemudi muda memiliki perilaku yang buruk karena melakukan balapan di jalan raya. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah pengembangan kreativitas anak muda dapat melalui media yang menarik seperti kendaraan pribadi, rasa kepemilikan tersebut memicu anak muda untuk terus memamerkan hasil kerjanya dan memahami atas kurangnya lahan untuk melakukan balapan di kota. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah *event* tersebut berfokus kepada penggemar mobil sebagai objek utama, sedangkan penciptaan akan berfokus kepada kepada penggemar sepeda terutama sepeda Fixie.

Tinjauan keenam adalah artikel yang berjudul “Track Cycling - An Introduction: What A Roadie Needs To Know To Start Racing On The Velodrome” oleh Dan Currell membahas tentang pengertian dari sepeda balap *Track* dengan sistem gear *Fix* atau tetap (Fixie) dan pembahasan tentang landasan Velodrome. Disebutkan bahwa banyak faktor pendukung untuk mengadakan balap sepeda Track/Fixie memiliki jalur dan ruangan tersendiri agar menghindari banyak kecelakaan di jalan seperti jatuh ke jurang, menabrak pembatas, bahkan tertabrak kendaraan. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah keinginan untuk membuat lintasan yang aman untuk acara balap sepeda Track/Fixie. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada fokus bahasan, artikel tersebut berfokus kepada landasan balap Velodrome sedangkan penciptaan yang akan dilakukan akan berfokus kepada landasan balap Criterium.

Tinjauan ketujuh adalah artikel yang berjudul “Characteristics of Track Cycling” oleh Neil P. Craig dan Kevin tahun 2001 menjelaskan tentang ilmu dasar yang harus diketahui oleh calon atlet junior sepeda *track*. Dijelaskan bahwa pola latihan yang dilakukan oleh atlet junior harus disesuaikan dengan umur dan kekuatan fisiknya agar meningkatkan performa saat mereka bertahap menjadi atlet profesional menjadi lebih cepat. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah keinginan untuk mendorong atlet junior untuk dapat terus berkembang menjadi atlet profesional. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada artikel ini menjelaskan tentang karakter dari dunia sepeda *Track* di dalam velodrome, sedangkan dalam penciptaan akan mendalami tentang dunia sepeda *Track* di jalan raya.

Tinjauan kedelapan adalah artikel yang berjudul “The importance of the *event* 'Moto Bike Expo' for tourism of Novi Sad” oleh Dejan Berić, Ana Jovičić, dan Nebojša Đorđević tahun 2012 menjelaskan tentang perkembangan olahraga motor, klub-klub sepeda motor, dan acara sepeda motor di dunia dan di Serbia yang berdampak ke pariwisata di Novi Sad, Serbia. Dalam artikel ini, dijelaskan bahwa menganalisis potensi dan target pasar adalah hal yang sangat penting bagi acara sepeda motor dalam pariwisata Novi Sad, serta kemungkinan untuk meningkatkan pengembangan jenis acara ini sebagai subkategori dari pariwisata olahraga. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah ingin mempertahankan dan memperluas penggemar serta memberikan citra baik bagi sebuah kota sebagai tuan rumah sampai terciptanya pasar pariwisata olahraga. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada fokus bahasan, artikel tersebut berfokus kepada perkembangan *event* olahraga motor sedangkan dalam penciptaan akan berfokus kepada *event* seni dan olahraga sepeda.

Tinjauan kesembilan adalah jurnal yang berjudul “Analisis Perkembangan Olahraga Rekreasi Push Bike Ditinjau Pada *Event* ‘Push Bike Fun Race’ Taman Ghanjaran Trawas Mojokerto” oleh Abdur Rohman,

Hijrin Fithroni, dkk tahun 2024 menjelaskan bahwa keberhasilan dari *event Push Bike* ini berpengaruh kepada meningkatnya peminat kepada olahraga *push bike*. Dapat menarik banyak peserta yang berasal dari berbagai daerah, baik di dalam maupun luar Provinsi Jawa Timur, sebagai sarana untuk memperkenalkan destinasi wisata di Kabupaten Mojokerto, khususnya di Kecamatan Trawas. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah fokus pada tujuan yakni untuk mengenalkan olahraga sepeda kepada masyarakat dan mengenalkan tempat *event* sebagai destinasi wisata olahraga. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada objek bahasan, artikel tersebut berfokus kepada perkembangan olahraga *push bike* sebagai rekreasi sedangkan dalam penciptaan akan berfokus kepada pengenalan sepeda *fixie* sebagai sarana seni dan olahraga.

Tinjauan kesepuluh adalah skripsi yang berjudul “Sepeda Fixed Gear sebagai Identitas Kelompok Cyclebandidos di Yogyakarta” oleh Guardina Ardi tahun 2012 yang membahas tentang pembentukan identitas dari sebuah penggemar sepeda *fixie*. Dijelaskan bahwa kelompok sepeda Cyclebandidos adalah kumpulan dari seniman *street art* atau *graffiti* yang menggunakan sepeda *fixed gear* sebagai sarana transportasi untuk berkarya dan juga sebagai media untuk menghasilkan sebuah karya. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah fokus pada subjeknya yakni penggemar seniman sepeda *fixie* yang tidak memiliki tempat aman untuk berkarya. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada tujuan bahasan, skripsi tersebut berfokus kepada pembentukan identitas penggemar sepeda *fixie* sedangkan dalam penciptaan akan berfokus kepada pengembangan penggemar sepeda *fixie*.

Tinjauan kesebelas adalah artikel yang berjudul “The role of cycling tourism in the function of sustainable development of Arilje” oleh Sara Vučićevića, Aleksandra Vujkoča dan Miroslav Kneževića tahun 2024. Dijelaskan bahwa pariwisata sepeda, yang dipadukan dengan elemen seni, dapat menjadi penggerak penting dalam pembangunan berkelanjutan di Arilje. Seni tidak hanya memperkaya pengalaman pariwisata sepeda, tetapi

juga memainkan peran strategis dalam mempromosikan identitas lokal, meningkatkan ekonomi kreatif, dan mendukung kesadaran akan keberlanjutan. Integrasi seni dalam acara sepeda memberikan manfaat ganda: memperkaya acara itu sendiri dan memberikan dampak positif bagi masyarakat dan lingkungan sekitar. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah untuk mengenalkan seni dalam sepeda sebagai wadah untuk mempromosikan identitas wilayah, peningkatan ekonomi kreatif, dan juga meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pariwisata seni dalam olahraga. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada jenis karya seni yang dipamerkan, karya seni yang dipamerkan mencakup ilustrasi sepeda, fotografi sepeda, dan desain sepeda Kustom sedangkan pada penciptaan akan menampilkan bentuk fisik sepeda yang sudah di Kustom.

Tinjauan kedua belas adalah artikel yang berjudul *Bicycle Design: Creativity and Innovation* oleh Robin Roy dan Mike Tovey tahun 2012. Mengatakan bahwa membahas proses desain sepeda, dengan fokus pada peran kreativitas dan inovasi dalam menciptakan sepeda yang tidak hanya fungsional, tetapi juga estetis dan dapat memenuhi berbagai kebutuhan pengendara. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah fokus bahasan mengenai peran kreativitas dari desain yang ditonjolkan dari sebuah sepeda. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada tujuan dari pembahasan, dari penelitian tersebut memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan fungsional dan juga estetis dan relevan dengan gaya hidup modern. Sedangkan pada penciptaan hanya mementingkan bentuk kreativitas dan tidak melihat dari segi fungsionalnya.

Tinjauan ketiga belas adalah artikel yang berjudul “*From Naked Bike Rides to Spectacles of Motion: Cycling and the Rider-Bicycle in Experimental Documentary Film*” oleh Kornelia Boczkowska tahun 2022. mengungkapkan bagaimana sepeda dan pengendara sepeda digunakan dalam film dokumenter eksperimental sebagai simbol yang kuat, bukan hanya sebagai alat transportasi, tetapi juga sebagai medium untuk

mengeksplorasi tema-tema seperti kebebasan, keberlanjutan, perlawanan terhadap ketergantungan pada mobil, dan perubahan sosial. Sepeda, dalam konteks ini, menjadi lebih dari sekadar objek fisik; menjadi simbol budaya, identitas, dan aktivisme. Jurnal ini memberikan wawasan tentang bagaimana sinematografi eksperimental dapat mengubah cara kita melihat sepeda, baik sebagai simbol estetika maupun sebagai alat untuk menyuarakan perubahan sosial yang lebih besar. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah tujuannya dalam berusaha untuk menciptakan pengalaman visual. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada objek seni dari pembahasan, pada artikel tersebut menggunakan sepeda untuk objek dalam film sedangkan dalam penciptaan menggunakan sepeda untuk objek seni rupa.

Tinjauan keempat belas adalah film yang berjudul “Premium Rush” adalah film aksi yang disutradarai oleh David Koepp dan ditulis oleh John Kamps yang rilis pada tahun 2012. Digambarkan bahwa sepeda *fixie* tidak hanya menonjolkan aksi bersepeda ekstrem, tetapi juga menggali dimensi seni dalam dunia sepeda. Melalui desain sepeda, kecepatan, gerakan, dan hubungan antara tubuh pengendara dan mesin, film ini menghubungkan dunia sepeda dengan elemen-elemen artistik dan budaya yang lebih besar. Persamaan dari karya film ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah tujuan untuk memberikan pandangan baru tentang bagaimana sepeda dapat dilihat sebagai medium seni dan budaya. Perbedaan dari karya film yang diteliti adalah pada bentuk eksekusinya, *Premium Rush* disajikan dalam bentuk film sedangkan dalam penciptaan disajikan dalam bentuk pameran.

Tinjauan kelima belas adalah artikel yang berjudul “Research on the Art Design of Automobile Appearance Modification” oleh Chao Wang pada tahun 2024. Dijelaskan bahwa pelaku atau seniman modifikasi tampilan mobil tidak hanya melibatkan aspek teknis dan estetis, tetapi juga telah berkembang menjadi bagian dari budaya populer. Banyak penggemar penggemar mobil di seluruh dunia yang secara aktif terlibat dalam

pertemuan, pameran, dan kompetisi modifikasi mobil. Hal ini mendorong pertumbuhan industri modifikasi mobil dan menciptakan peluang ekonomi baru, terutama dalam hal penjualan aksesoris dan layanan terkait. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah pembahasan tentang nilai dari sebuah kendaraan modifikasi, tidak hanya tentang visual saja namun dapat menjadi identitas dari pemilik dan dapat dihargai lebih. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada objek seni dari pembahasan, pada artikel tersebut menggunakan mobil untuk objek dalam modifikasi sedangkan dalam penciptaan menggunakan sepeda untuk modifikasi.

Tinjauan keenam belas adalah tesis yang berjudul “The Motorcycle in the Art Gallery The Motorcycle in the Art Gallery” oleh Geoffrey Roche tahun 1997. Dijabarkan bahwa sepeda motor telah berkembang menjadi objek seni yang signifikan, yang tidak hanya mewakili estetika budaya populer, tetapi juga memperkenalkan perspektif baru dalam dunia seni visual. Sepeda motor, melalui desain dan pameran, menunjukkan bagaimana objek fungsional dapat diubah menjadi karya seni yang mendalam dan berlapis, menyentuh berbagai aspek budaya, teknis, dan estetika. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah pandangan media seni dalam kendaraan fungsional yang dapat diubah menjadi karya seni yang dapat dipamerkan. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada objek seni dari objek pembahasan, pada tesis tersebut menggunakan motor sebagai objek sedangkan dalam penciptaan menggunakan sepeda.

Tinjauan ketujuh belas adalah buku yang berjudul “The Car Show” karya Nicolae Sfetcu tahun 2006. Buku ini membahas berbagai aspek terkait dengan pameran mobil (car shows), yang menjadi bagian penting dari budaya otomotif global. Pameran mobil tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk memperkenalkan teknologi terbaru, tetapi juga sebagai tempat untuk menunjukkan desain dan inovasi yang menarik minat pengunjung. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan

adalah pembahasan tentang pameran menjadi tempat bagi produsen otomotif dan seniman untuk menunjukkan inovasi desain. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah objek pembahasan, pada buku tersebut menggunakan mobil sebagai objek sedangkan dalam penciptaan menggunakan sepeda.

Tinjauan kedelapan belas adalah artikel yang berjudul “Cycling Tourism *Events*” karya Marcel Grooten dan Lenia Marques Artikel tahun 2024. Membahas tentang fenomena pariwisata sepeda yang berkembang pesat, dengan fokus pada acara-acara pariwisata sepeda. Dijelaskan juga tantangan untuk melaksanakan *event* sepeda diantaranya termasuk memastikan infrastruktur yang aman dan memadai, menjaga keberlanjutan acara, serta menciptakan pengalaman yang memuaskan bagi peserta dan masyarakat lokal. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan dampak lingkungan dari acara besar dan bagaimana acara tersebut dapat mengintegrasikan prinsip-prinsip pariwisata berkelanjutan. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah strategi untuk melaksanakan kegiatan dengan aman dan nyaman dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang ada. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah lokasi acara, artikel ini untuk seluruh jenis sepeda, pada penciptaan hanya dikhususkan untuk sepeda *fixie* saja.

Tinjauan sembilan belas adalah artikel yang berjudul “Bicycle Races: Global Sporting Culture and National Belonging at the Dawn of the Twentieth Century, 1899-1913” karya dari Dr. Nathan Cardon tahun 2024. Menyajikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana balap sepeda berfungsi tidak hanya sebagai olahraga tetapi juga sebagai elemen penting dalam membangun identitas nasional, solidaritas, dan kebanggaan. Balap sepeda, yang dimulai sebagai kompetisi fisik sederhana, telah berkembang menjadi simbol penting dalam politik, media, dan budaya internasional. Tujuan utama dari artikel ini adalah untuk menelusuri bagaimana balap sepeda pada periode 1899 hingga 1913 berperan dalam menciptakan sebuah budaya olahraga global yang terkait erat dengan rasa kebangsaan dan

identitas nasional. Persamaan dari artikel ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah kegunaan sepeda sebagai simbol penting dari sebuah individu untuk membangun identitasnya karena seni dalam sepeda merupakan sebuah identitas tersendiri bagi sang pemilik atau seniman. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada kegunaan sepeda, di dalam artikel sepeda digunakan untuk diplomasi sedangkan di dalam penciptaan sepeda digunakan sebagai media seni.

Tinjauan kedua puluh adalah artikel yang berjudul "From the Velodrome to the Streets – The Recreation Scenes of Fixed Gear Bikes. A Comparative Study on Hungarian and Foreigner Fixed Gear Bikers" Karya Béres Sándor, Benczenleitner Ottó, Berkes Tamás tahun 2015. Artikel ini mengkaji fenomena sepeda jenis *fixed gear* (sepeda dengan gear tetap) yang semakin populer di kalangan penggemar sepeda. Artikel ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana sepeda fixed gear, sebagai bagian dari tren sepeda yang lebih besar, telah menjadi bagian dari gaya hidup, budaya, dan ekspresi artistik. Sepeda fixed gear tidak hanya digunakan sebagai alat transportasi, tetapi juga menjadi simbol identitas, penggemar, dan kreativitas di kalangan pengendaranya. Persamaan dari artikel ini dengan penciptaan adalah subjeknya mengenai sepeda *fixie* sebagai identitas sebuah penggemar. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada kegunaan sepeda *fixie*, di dalam artikel sepeda *fixie* digunakan sebagai gaya hidup sedangkan di dalam penciptaan digunakan sebagai media seni.

Tinjauan kedua puluh satu adalah artikel yang berjudul "Cycling Cultures: summary of key findings and recommendations" karya Rachel Aldred tahun 2012. Artikel ini berfokus pada analisis budaya bersepeda (cycling cultures) dan bagaimana pengaruh budaya tersebut dapat membentuk kebijakan, infrastruktur, dan partisipasi dalam bersepeda di berbagai kota dengan mendengarkan suara dari penggemar-penggemar sepeda mengenai infrastruktur. Persamaan dari artikel ini dengan penciptaan adalah kepentingan utama mengenai penggemar sepeda agar budaya bersepeda dapat lebih dilestarikan dan tidak dipandang sebelah mata.

Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada kegunaan penggemar, pada artikel penggemar sepeda digunakan sebagai penunjang pembangunan infrastruktur, sedangkan di dalam penciptaan penggemar sepeda digunakan untuk mengembangkan dan mempertahankan penggemarnya.

Tinjauan kedua puluh dua adalah artikel yang berjudul “Segmentation of Cycling *Event* Participants: A Two-Step Cluster Method Utilizing Recreation Specialization” karya Matthew Lamont dan John Michael Jenkins tahun 2014. Penelitian ini menunjukkan pentingnya segmentasi peserta berdasarkan tingkat spesialisasi rekreasi dalam acara bersepeda. Dengan menggunakan metode *Two-Step Cluster*, penelitian ini berhasil mengidentifikasi tiga segmen utama yaitu segmen spesialis, segmen amatir, dan segmen pemula yang dapat membantu penyelenggara acara dalam merancang dan mengelola acara yang lebih efektif. Persamaan dalam artikel ini dengan penciptaan adalah target pasar yaitu pengamatan pada penggemar sepeda. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada teori penelitian yang dipakai, di dalam artikel menggunakan *Two-Step Cluster*, sedangkan di dalam penciptaan menggunakan SWOT.

Tinjauan kedua puluh tiga adalah artikel yang berjudul “The logistics system of bicycle tourism destination” karya Nataša Kovačić tahun 2017. Menjelaskan bahwa pentingnya pengelolaan logistik yang baik untuk memastikan kenyamanan dan keselamatan wisatawan sepeda. Artikel ini juga mengidentifikasi elemen-elemen kunci yang berperan dalam mendukung ekosistem wisata sepeda yang berkelanjutan dan terorganisir dengan baik. Persamaan dalam artikel ini dengan penciptaan adalah kesiapan logistik untuk acara yang berkaitan dengan sepeda. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah tujuan acaranya. Artikel ini memiliki tujuan wisata alam sedangkan di dalam penciptaan adalah tentang kustom festival.

Tinjauan kedua puluh empat adalah artikel yang berjudul “Logistical Management of Iconic Sporting *Events*” karya J.P. Spencer dan J. N. Steyn tahun 2017 mengulas berbagai tantangan dan strategi yang digunakan untuk mengelola logistik dalam acara olahraga besar, serta bagaimana sistem

logistik yang terintegrasi dapat mendukung kesuksesan acara atau *event*. Manajemen logistik dalam konteks acara olahraga mencakup semua kegiatan yang terlibat dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengendalikan aliran barang, informasi, dan sumber daya lainnya yang diperlukan untuk mendukung kelancaran acara. Persamaan dalam artikel ini dengan penciptaan adalah pengelolaan logistik pada sebuah acara olahraga. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah artikel ini mencakup seluruh olahraga dari manajemen logistik, sedangkan pada penciptaan hanya berfokus kepada logistik sepeda yang akan dipamerkan.

Tinjauan kedua puluh lima adalah artikel yang berjudul “How to Promote a Bike Race” diterbitkan oleh Bicycle Colorado tahun 2024. Artikel ini memberikan panduan lengkap untuk penyelenggara lomba sepeda yang ingin memastikan kesuksesan acara mereka melalui strategi promosi yang tepat. Promosi yang efektif akan membantu meningkatkan jumlah peserta, menarik sponsor, dan menciptakan pengalaman yang tak terlupakan bagi semua pihak yang terlibat. Persamaan dalam artikel ini dengan penciptaan adalah strategi pemasaran yang digunakan. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah artikel ini mencakup seluruh sepeda, sedangkan pada penciptaan hanya berfokus kepada sepeda fixie.

Tinjauan kedua puluh enam adalah film anime Jepang yang berjudul “Yowamushi Pedal” berawal dari komik yang diciptakan oleh Wataru Watanabe kemudian di animasikan oleh TMS Entertainment, disutradarai oleh Osamu Nabeshima dirilis pada tahun 2013. Anime ini tidak hanya berfokus pada balap sepeda, anime ini juga menyajikan sepeda sebagai suatu bentuk seni, baik dalam hal desain sepeda itu sendiri maupun dalam cara bersepeda yang dapat diekspresikan secara kreatif. Persamaan dari animasi ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah kegiatan balapan oleh pelajar yang juga akan diselenggarakan dalam penciptaan. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah jenis sepeda yang digunakan, di dalam animasi menggunakan sepeda jenis road bike sedangkan dalam penciptaan menggunakan sepeda fixie.

Tinjauan kedua puluh tujuh adalah film yang berjudul “Tour de France” adalah sebuah film drama komedi yang disutradarai oleh Rachid Djaidani yang rilis pada tahun 2016. Film ini memberikan pandangan yang mendalam mengenai bagaimana sepeda bisa menjadi simbol seni, baik dalam konteks perjalanan fisik maupun artistik. Sepeda sebagai alat untuk berkompetisi tidak hanya terfokus pada fisik, tetapi juga berfungsi sebagai bentuk ekspresi yang mencerminkan keindahan gerakan dan ketangguhan tubuh manusia. Persamaan dari penelitian ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah penggunaan sepeda untuk berkompetisi dalam sebuah event. Perbedaan dari film dengan penciptaan yang diteliti adalah sudut pandang sepeda dalam seni, di film sepeda disimbolkan sebagai pemahaman tentang tubuh manusia sebagai alat ekspresi artistik, sedangkan dalam penciptaan sepeda adalah media seni.

Tinjauan kedua puluh delapan adalah film yang berjudul “The Flying Scotsman” adalah sebuah film drama biografi yang dirilis pada tahun 2006. Film ini disutradarai oleh Douglas MacKinnon dan berdasarkan pada kisah nyata tentang seorang pembalap sepeda asal Inggris, Graeme Obree, yang berhasil memecahkan rekor dunia untuk kecepatan di atas sepeda. Dalam The Flying Scotsman, sepeda berperan lebih dari sekadar alat olahraga. Sepeda dalam film ini menjadi simbol dari seni inovasi dan desain kreatif karena sepeda yang digunakan oleh Obree, yang dia rancang sendiri, adalah contoh dari bagaimana olahraga sepeda bisa dipandang sebagai bentuk seni dalam konteks teknologi dan desain. Persamaan dari film ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah inovasi desain kreatif yang digunakan Obree untuk membuat sepeda kustom untuk dirinya sendiri. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah kegunaan dari sepeda custom, di dalam film digunakan untuk pemecahan rekor, sedangkan di dalam penciptaan digunakan sebagai media seni untuk dipamerkan.

Tinjauan kedua puluh sembilan adalah film yang berjudul “Wadjda” film drama asal Arab Saudi yang dirilis pada tahun 2012, disutradarai oleh Haifaa al-Mansour, wanita Arab pertama yang menyutradarai film di negara

tersebut. Di dalam film ini ditampilkan bahwa sepeda adalah satu elemen penting, yang bukan hanya menjadi alat transportasi bagi Wadjda, tetapi juga simbol kebebasan, pemberontakan, dan aspirasi terhadap perubahan dalam budaya tradisional. Persamaan dari film ini dengan penciptaan yang akan dilakukan adalah sepeda sebagai alat untuk berekspresi dalam kajian seni seperti kustom maupun sebagai fungsi pada umumnya. Perbedaan dari penciptaan yang diteliti adalah pada kegiatan yang terjadi di dalam film yang digunakan untuk mengangkat isu-isu sosial, gender, dan perjuangan. Sedangkan dalam penciptaan hanya digunakan sebagai media seni untuk pameran

F. Metode Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Penciptaan kustom festival menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Etnografi dengan objek penggemar sepeda Fixie di Indonesia. Pemilihan pendekatan etnografi didasari dengan keterlibatan penuh peneliti dalam objek penelitian (Marvasti 35-36 2004). Penelitian dilakukan selama 3 tahun dari 2022. Penelitian digunakan untuk memahami mengenai budaya di dalam penggemar Fixie Inonesia. Pendekatan ini memiliki tujuan untuk menciptakan impian penggemar Fixie Yogyakarta untuk membangun Festival yang dapat menyesuaikan dengan karakter dari penggemar sepeda Fixie di Indonesia.

2. Pencarian Ide

Pencarian ide didapatkan dari membaca buku, artikel, dan jurnal serta memahami tentang kebutuhan dan keinginan dari penggemar sepeda Fixie di Yogyakarta untuk menemukan gagasan serta rancangan baru yang akan digunakan dalam penciptaan festival. Permasalahan yang sering timbul dari penggemar Fixie Indonesia adalah kurangnya *event* maupun festival yang dapat meningkatkan minat dan pengetahuan masyarakat tentang dunia sepeda Fixie. Kurangnya minat dan pengetahuan akan menimbulkan dampak yang merugikan karena

tidak adanya *regenerasi* di dalam penggemar. Metode pengumpulan data dalam pencarian ide akan dilakukan dengan:

a. Observasi langsung

Data observasi didapatkan dengan pengamatan secara langsung di lapangan untuk mengetahui dan memahami fenomena yang terjadi di dalam penggemar *Fixie* Indonesia. Metode observasi langsung memiliki keuntungan untuk mengamati lebih mendetail tentang karakter dan permasalahan dari penggemar *Fixie* Indonesia karena terlibat langsung dengan objek penelitian.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan secara tidak langsung atau diskusi dengan beberapa pihak terkait yang terpilih sebagai sumber data seperti seniman sepeda, pembalap sepeda *Fixie*, pelajar, dan juga pengelola *event* sepeda *Krosspit* untuk mengetahui kebutuhan dan mencari saran serta solusi untuk penciptaan. Wawancara membahas tentang kebutuhan serta harapan para peserta dan pengunjung untuk *event* sepeda *fixie*.

3. Instrumen Pengumpulan Data

a. Telepon Genggam

Digunakan sebagai alat komunikasi yang bertujuan untuk mempermudah dalam menghubungi serta berkomunikasi dengan narasumber dan panitia yang lain. Telepon genggam juga digunakan untuk pengumpulan data seperti menjadi alat perekam saat wawancara, dokumentasi foto dan video, pencarian informasi seperti survey tempat. Hasil dari pengumpulan data melewati telepon genggam sangat penting karena data yang diperoleh bertahan lama dan tidak akan hilang.

b. Laptop dan Komputer

Digunakan sebagai media pengolahan data, mengetik, menyimpan, mendesain, serta riset secara digital. Laptop dan komputer juga digunakan sebagai alat penyimpan data yang akan

digunakan dalam realisasi penciptaan seperti data peserta, desain banner, poster, proposal, dan lain-lain.

c. Alat Tulis

Digunakan sebagai alat untuk mencatat *brainstorming*, desain kasar, poin-poin penting saat diskusi dan rapat dengan panitia yang lain. Alat tulis seperti buku dan pena juga mudah untuk diakses panitia secara offline agar dapat memberikan gambaran rancangan dengan mudah.

4. Teknik Pengumpulan data

a. Menentukan Konsep dan Mengolah Ide

Penentuan konsep didapatkan dari beberapa pendapat dan ide dari para narasumber mengenai seniman sepeda yang kurang mendapatkan pasar dan *spotlight* karena objek seni sepeda merupakan hal baru di dalam dunia pameran seni. Ide untuk membuat pameran ini memiliki kekurangan karena kurangnya minat masyarakat terutama penggemar sepeda kepada seni di dalam sepeda, maka dari terdapat itu ide untuk mengadakan balapan sepeda Fixie. Ide balapan sepeda Fixie muncul dengan maksud mengumpulkan masa dengan sumber observasi dari Semarang *Dark Race 2024* yang sukses mengundang 100 pembalap sepeda Fixie dan juga masa yang ramai untuk mendukung acara tersebut.

Pameran dan balapan sepeda Fixie sudah dilakukan oleh *Red Hook Criterium*, New York Amerika yang melakukan pameran sepeda yang bersamaan dengan penyelenggaraan balapan *criterium*. Konsep penyelenggaraan di dalam kampus ISI memiliki tujuan untuk simbolis dari mendukung para pelajar yang tertarik terhadap seni dan sepeda terutama sepeda Fixie karena pada saat balapan Semarang *Dark Race 2024* didominasi oleh pelajar.

b. Penyajian Ide

Penciptaan Festival disajikan dalam bentuk kompetisi Kustom sepeda yang dapat diikuti oleh seluruh jenis sepeda dan juga

bersamaan dengan pameran sepeda *Fixie* yang akan diselenggarakan di *lobby* gedung Tata Kelola Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Balapan, booth bengkel, makanan, dan minuman akan diselenggarakan di jalan *Boulevard* Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Juri dalam kompetisi Kustom sepeda akan dibedakan dengan juri balapan sepeda *Fixie*. Juri untuk Kustom sepeda akan mengundang salah satu dosen dari Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan dua juri dari penggemar sepeda yang mumpuni untuk melakukan penjurian. Untuk balapan, penjurian akan dilakukan oleh panitia dengan saksi massal yaitu massa yang datang untuk melihat balapan.

G. Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dilengkapi dengan tinjauan karya.pustaka, landasan teori, dan metode penciptaan yang mendukung penciptaan Kompetisi Kustom Sepeda “Yogyakarta Fixed Festival 2025” di Boulevard Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Bab II Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan dijabarkan dengan dasar studi literatur yang berkaitan dengan penciptaan Festival dengan basic seni dan olahraga sepeda. Konsep penciptaan juga akan dilengkapi dengan deskripsi secara visual untuk memberikan gambaran tentang detail perancangan Festival.

3. Bab III Proses Pengelolaan Penciptaan

Proses pengelolaan akan menjabarkan tentang pra-produksi, produksi, serta pasca produksi yang akan dijelaskan lebih mendalam dalam tiap bab nya untuk melihat peluang dan evaluasi dari Festival.

4. Bab IV Penutup

Bab penutup akan menjabarkan tentang kesimpulan, saran, evaluasi terkait kekurangan dan kelebihan dari proses produksi hingga pasca produksi, serta lampiran yang berisi dokumentasi Festival.



