

**EKSISTENSI KOMUNITAS MOTOR CUSTOM  
“MERAUNG” SEMARANG  
DALAM PENCIPTAAN DOKUMENTER GENRE POTRET**

**SKRIPSI KARYA SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh :  
**Titus Tobing S.**  
NIM: 0910410032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
JURUSAN TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

2016





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
**FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**  
**JURUSAN TELEVISI**  
 Jl. Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
[www.isi.ac.id](http://www.isi.ac.id)

**Form VIII : Pernyataan Mahasiswa**

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : Titus Tobing S  
 No.Mahasiswa : 0910410032  
 Angkatan Tahun : 2009  
 Judul Penelitian/Perancangan karya : Eksistensi Komunitas Motor Custom  
 “Meraung” Semarang dalam Penciptaan  
 Dokumenter *Genre* Potret

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 18 Juni 2016

Yang menyatakan

**Titus Tobing S.**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**



Teruntuk kedua orang tua dan keluarga saya

*FR. Sri Mulyani dan Ign. Siswanto*

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME yang telah memberikan nikmat rohani dan jasmani sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan Penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul Eksistensi Komunitas Motor *Custom* di Semarang dalam Penciptaan Dokumenter *Genre* Potret “Meraung” dengan lancar dan tepat waktu.

Penyusunan laporan dan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir (TA) dan menjadi syarat kelulusan perkuliahan. Tugas Akhir adalah mata kuliah terakhir dimana ilmu-ilmu yang dipelajari dan didapatkan semasa perkuliahan diaplikasikan dalam sebuah karya yang menjadi syarat utama kelulusan. Selain itu, penulisan laporan dan penciptaan karya ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dalam pengembangan kreativitas penciptaan kosep karya dan pangaplikasiannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penciptaan Tugas Akhir ini, sulit untuk dapat terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusinya baik secara material maupun spiritual. Dengan demikian pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan YME
2. Orang tuaku yang selalu mendukung dan memberikan kasih sayang.
3. Almamater tercinta Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Dyah Arum Retnowati, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
6. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Sekretaris Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam.
7. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I.
8. Andri Nur Patrio, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II.
9. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. selaku Dosen Wali.
10. Tito, Tita, Titi.
11. Jinawi Rana Putri

12. Teman-teman Meraung dan komunitas lain.
13. Tim produksi yang terlibat dalam penciptaan Tugas Akhir ini.
14. Teman-teman angkatan 2009 Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
15. Teman-teman Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
16. Staf pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
17. Narasumber Asmara Ilham, Chandra Sudaryanto, Muhammad Wahyu, Mas Antok, Mas Alvino.
18. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Maka dari itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak serta memberikan wacana pemikiran bagi kita semua.

Yogyakarta, 18 Juni 2016

**Titus Tobing S.**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR <i>CAPTURE</i> .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan Karya .....	2
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Tinjauan Karya .....	5
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b>	
A. Objek Penciptaan .....	12
B. Analisis Objek .....	18
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	
A. Dokumenter .....	23
B. Dokumenter Bentuk Potret .....	25
C. Dokumenter Gaya <i>Performatif</i> .....	25
D. Struktur Penutuan Tematis .....	26
E. <i>Human Interest</i> .....	27
F. Penyutradaraan .....	27
<b>BAB IV KONSEP KARYA</b>	
A. Konsep Estetik .....	31
B. Desain Program .....	35
C. Desain Produksi .....	35
D. Konsep Teknis .....	45
E. Tahapan Penciptaan .....	48

**BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA**

A. Tahapan Perwujudan Karya .....	53
B. Pembahasan Karya .....	61
C. Kendala dalam Perwujudan Karya .....	81

**BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

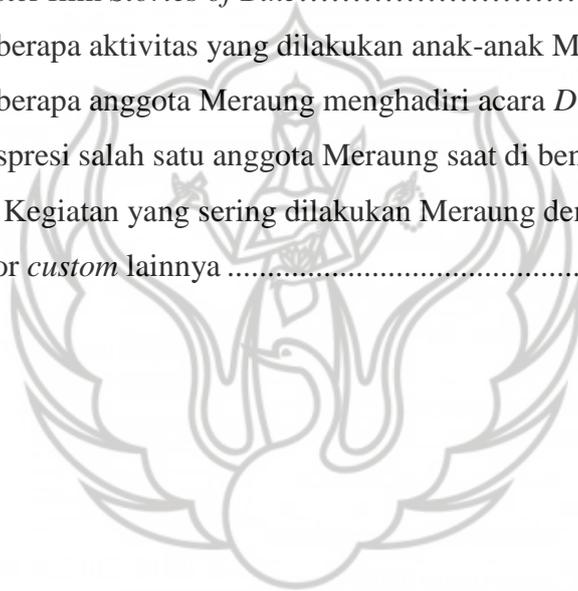
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran.....	84

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
-----------------------------	-----------

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Menghadiri acara <i>The Distinguished Gentlemans Ride's Semarang</i> .....	3
Gambar 1.2 Salah satu aktivitas dari komunitas Meraung.....	3
Gambar 1.3 Kegiatan pada saat di bengkel .....	4
Gambar 1.4 a-b Beberapa anggota Meraung sedang unjuk kebolehan.....	4
Gambar 1.5 Poster <i>POL movie</i> .....	5
Gambar 1.6 Poster film <i>Into The Unknown</i> .....	7
Gambar 1.7 Poster film <i>Stories of Bike</i> .....	10
Gambar 2.1 Beberapa aktivitas yang dilakukan anak-anak Meraung.....	20
Gambar 2.2 Beberapa anggota Meraung menghadiri acara <i>Dirty Race</i> .....	21
Gambar 2.3 Ekspresi salah satu anggota Meraung saat di bengkel .....	21
Gambar 2.4 a-f Kegiatan yang sering dilakukan Meraung dengan komunitas motor <i>custom</i> lainnya .....	22



## DAFTAR CAPTURE

<i>Capture 1.1 Full shot</i> saat sedang atraksi .....	6
<i>Capture 1.2 Full shot</i> saat sedang beraktraksi di jalan .....	7
<i>Capture 1.3 Shot</i> anggota komunitas sedang mengendarai motor <i>custom-nya</i> di jalan .....	10
<i>Capture 5.1 a-j shot-shot</i> pada <i>teaser</i> dokumenter “Meraung” .....	65
<i>Capture 5.2</i> Judul dokumenter “Meraung” muncul setelah <i>teaser</i> pada <i>segmen pertama</i> .....	66
<i>Capture 5.3 a-h</i> Awal <i>segmen pertama</i> .....	68
<i>Capture 5.4 a-d</i> Tokoh komunitas motor <i>custom</i> Semarang .....	69
<i>Capture 5.5 a-d Shot</i> wawancara Asmara Ilham dan <i>insert-insert shot</i> .....	70
<i>Capture 5.6 a-b Shot</i> wawancara Asmara Ilham dan <i>insert-insert shot</i> .....	71
<i>Capture 5.7</i> Transisi gambar wawancara dokumenter “Meraung” .....	71
<i>Capture 5.8</i> Narasumber tokoh dari komunitas Double H Copper.....	72
<i>Capture 5.9</i> Aktivitas anak-anak saat <i>riding</i> bareng.....	72
<i>Capture 5.10</i> Posisi motor saat sampai di hutan Mahoni Kopeng.....	73
<i>Capture 5.11 a-b</i> Aktifitas anak motor yang sedang berkumpul menghadiri acara “Kelelawar Camping” .....	73
<i>Capture 5.12 a-b</i> Transisi <i>segmen 1</i> ke <i>segmen 2</i> .....	74
<i>Capture 5.13 a-b</i> Awal dari <i>segmen 2</i> .....	74
<i>Capture 5.14 a-b</i> Narasumber tokoh komunitas Meraung.....	75
<i>Capture 5.15 a-b</i> Narasumber komunitas motor <i>custom selain</i> Meraung ..	75
<i>Capture 5.16 a-b</i> Potongan gambar perjalanan menuju Umbul Songo Kopeng judul dokumenter “Meraung” .....	76
<i>Capture 5.17 a-b</i> Potongan gambar <i>landscape</i> di Umbul Songo Kopeng judul dokumenter “Meraung” .....	76
<i>Capture 5.18 a-b</i> Narasumber tokoh di judul dokumenter “Meraung” .....	77
<i>Capture 5.19 a-b</i> Narasumber bengkel <i>custom</i> .....	78
<i>Capture 5.20 a-b a-d Insert shot detail</i> judul dokumenter “Meraung” .....	78
<i>Capture 5.21 a-b a-d</i> Narasumber di acara “Kelelawar Camping”	

judul dokumenter “Meraung” ..... 80  
*Capture 5.22 shot visual* judul dokumenter “Meraung” ..... 80  
*Capture 5.23 a-b shot-shot* pengambilan gambar menggunakan *drone* ..... 81



**DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 <i>Treatment</i> dokumenter “Meraung” .....	37
Tabel 4.2 Daftar peralatan dokumenter “Meraung” .....	49



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. *Transkrip* Wawancara
- Lampiran 2. *Treatment* Dokumenter “Meraung”
- Lampiran 3. Desain Poster “Meraung”
- Lampiran 4. Desain Cover DVD
- Lampiran 5. Desain Label DVD
- Lampiran 6. *Behind the Scene* “Meraung”
- Lampiran 7. Desain Poster *Screening*
- Lampiran 8. Desain Undangan *Screening*
- Lampiran 9. Desain Katalog *Screening*
- Lampiran 10. Foto Dokumentasi *Screening*
- Lampiran 11. Surat Keterangan Izin *Screening*
- Lampiran 12. Kelengkapan Form



## ABSTRAK

Televisi merupakan media komunikasi satu arah yang paling efektif untuk menyalurkan sebuah pesan. Kehadiran televisi tidak hanya sebatas sebagai alat komunikasi semata, namun juga sebagai media hiburan, pendidikan, dan informasi. Sehingga banyak stasiun televisi yang menawarkan program-program yang menarik bagi penontonnya, namun tidak semua program-program tersebut memiliki nilai edukasi. Penciptaan karya dokumenter “Meraung” ini bertujuan untuk memberikan alternatif tayangan bagi pemirsa yang memiliki nilai edukasi, informasi dan hiburan. Dokumenter ini tidak hanya menawarkan konsep naratif akan tetapi juga konsep visual yang menarik.

Objek penciptaan karya seni ini adalah komunitas motor *custom* Meraung dengan mengambil bentuk potret, yang menggunakan gaya performatif. Karya dokumenter ini akan menjelaskan tentang komunitas yang berada di kota Semarang, objek ini kemudian dikemas dalam bentuk dokumenter. Konsep estetika penciptaan Karya Seni ini menggunakan gaya performatif, yang akan disampaikan melalui teknis videografi, *editing*, penataan artistik dan naskah. Penggunaan gaya performatif dirasa dapat lebih menonjolkan keindahan gambar pada dokumenter ini agar terlihat lebih *cinematic* dan *stylistik*.

**Kata kunci : Dokumenter, Meraung, Potret**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Dunia *custom* roda dua di Tanah Air rupanya terus menunjukkan peningkatan. Seiring perkembangan dunia *otomotif* yang kian pesat, ketertarikan akan dunia *custom* pada sepeda motor pun juga mulai naik. Alhasil, berbagai aliran *custom* pun mencuat. Mulai dari ubahan ringan hingga sentuhan jahil pada sepeda motor agar tampil beda dengan kendaraan lain keluaran pabrikan yang ada di jalanan. Ada berbagai aliran *custom* motor terus berkembang di Indonesia, seperti *Cafe Racer*, *Boober*, *Tracker*, *Chooper*, dan sebagainya. Konsentrasi modifikasi sepeda motor paling tinggi saat ini masih ada di Pulau Jawa, dimulai dari Jakarta, Bandung, dan Surabaya.

*Custom* sejatinya tak hanya merubah kendaraan secara total, melakukan perubahan terhadap tutup pentil saja sudah bagian dari *custom*. *Custom* dilakukan pada sebuah kendaraan biasanya menggambarkan jati diri si pemiliknya. Sebab motor *custom* kebanyakan dibuat menyesuaikan dengan karakter si empunya. Meskipun tanpa batasan, motor *custom* harus tetap memperhatikan keamanan, kenyamanan serta estetika. Sehingga tidak membahayakan diri sendiri ataupun pengguna jalan lainnya. Kenyamanan tentu perlu diperhatikan, sebab ada motor yang dibuat *out off the box* dan bisa menciderai pengendaranya serta orang lain.

Munculah gagasan sekelompok pemuda di Semarang yang sama-sama suka dengan motor klasik. Diresmikan pada tanggal 11 Desember 2013. Komunitas yang dinamakan “Meraung” ini tidak mengharuskan komunitasnya untuk harus megubah atau meng-*custom* motor pemiliknya. Yang penting mereka sama-sama hobi pada motor klasik atau motor *custom*. Tidak mewajibkan anggotanya memiliki motor yang harus sama satu merk. Melainkan dari bermacam-macam merk, model, atau *style*.

Berawal dari empat orang yang mulai suka motor *custom*, sedikit demi sedikit anggota mereka bertambah. Dan mereka punya misi untuk menjadikan

“Meraung” sebagai komunitas pertama di Kota Semarang. Sedikit sulit bagi mereka untuk membangun sebuah komunitas motor di kota metropolitan. Kebanyakan melakukan *modifikasi* atau *custom* kendaraan tuanya menjadi kendaraan yang sangat diidam-idamkan pemiliknya.

Saling bertukar pikiran, akhirnya mereka bersepakat untuk membuat sebuah perkumpulan rutin yang diadakan tiap hari Jumat di Jalan Pemuda Semarang. Menurut mereka disitulah tempat yang cocok untuk sekedar bercanda tawa ataupun saling *sharing* tentang motor mereka masing-masing. Siapa tau ada masukan dari salah satu seorang teman yang bisa memberikan ide buat motor kesayangannya.

Banyak juga acara yang mereka buat dengan para komunitas motor *custom* lain untuk bisa meramaikan dunia motor *custom* Indonesia khususnya di kota Semarang.

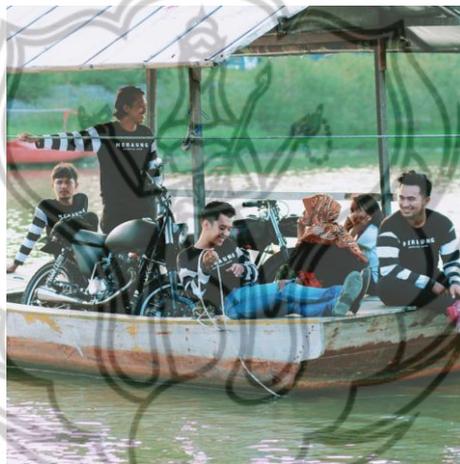
## **B. Ide Penciptaan Karya**

Ide dalam penciptaan karya ini bermula dari ketertarikan saat mengetahui adanya sebuah komunitas motor *custom* yang berada di kota metropolitan yaitu Semarang. Mereka berani menunjukkan berkendara motor klasik ataupun motor tua ditengah-tengah gengsinya di era jaman sekarang.

Satu demi satu anggota terus bertambah, inilah semangat anak motor yang mereka cari. Saling *sharing* berbagi pengalaman tentang dunia motor *custom*. Tidak ada yang dianggap paling senior atau paling hebat di komunitas ini. Semua sama-sama berawal dari motor tua atau motor butut.



Gambar 1.1 Menghadiri acara  
*The Distinguished Gentlemans Ride Semarang*  
(diakses dari [www.instagram.com/meraungx](http://www.instagram.com/meraungx))



Gambar 1.2 Salah satu aktivitas dari komunitas Meraungx  
(diakses dari [www.instagram.com/meraungx](http://www.instagram.com/meraungx))

Bengkel merupakan tempat yang sangat melekat di mereka. Dengan siapa lagi mereka bisa mengotak-atik motornya. Meskipun konsep motor juga harus dipunyai oleh pemiliknya namun penggarapan tetap bengkel yang mengerjakan.

Waktu bersama motor tidak hanya habis di jalan saja, keseharian mereka justru sering ada di bengkel *custom*. Meskipun tidak menggarap motor sendiri. Semua butuh masukan-masukan yang perlu saat kita memodifikasi kendaraan apa yang kita inginkan. Banyak kendala-kendala yang mungkin sering terjadi saat proses pengerjaan di bengkel. Dibantu oleh mas Ricko salah satu teman “Meraung”.

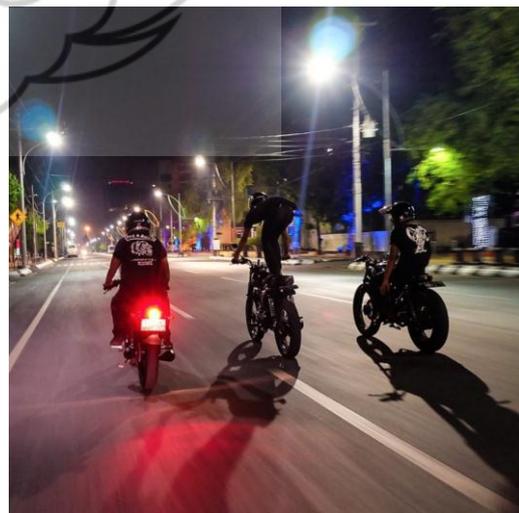


Gambar 1.3 Kegiatan pada saat di bengkel  
(diakses dari [www.instagram.com/meraungx](http://www.instagram.com/meraungx))

Sekali dua kali, anggotanya juga akan berunjuk kebolehan. Tidak jarang “Meraung” juga mengadakan *tour* ke beberapa daerah. Sambil tes *drive* apakah mesin motor mereka tunggahi benar-benar mampu sampai tempat jauh sekalipun. Tiap kali ada acara yang berhubungan dengan *custom*, “Meraung” juga akan hadir memeriahkan acara tersebut, hanya sebagai ajang bersenang-senang. Dari situ juga akan mendapatkan referensi baru untuk gaya motornya.



(a)



(b)

Gambar 1.4 a-b Beberapa anggota Meraung sedang unjuk kebolehan  
(diakses dari [www.instagram.com/meraungx](http://www.instagram.com/meraungx))

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

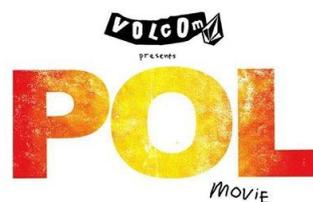
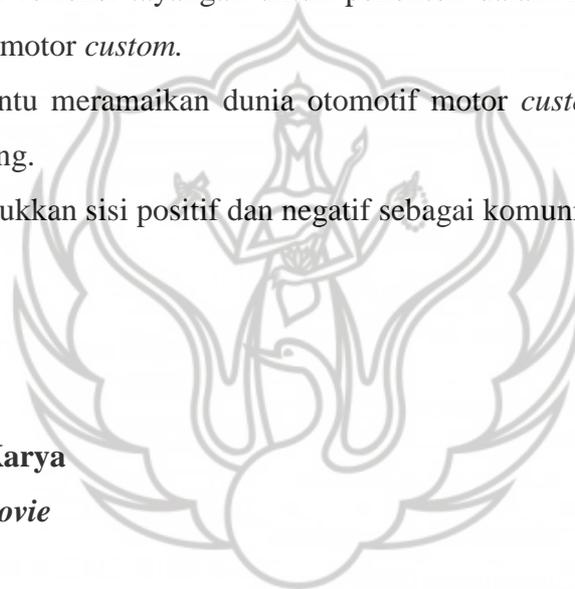
- a. Menciptakan program dokumenter motor yang bisa menjadi pilihan bagi para penonton yang menyukai motor *custom*.
- b. Mengkenalkan kepada masyarakat khususnya tentang komunitas motor “Meraung”
- c. Sebagai masukan atau kritikan adanya motor *custom* yang beredar di masyarakat luas.

### 2. Manfaat

- a. Menjadi referensi tayangan untuk penonton dalam memberikan informasi seputar motor *custom*.
- b. Membantu meramaikan dunia otomotif motor *custom* khususnya di kota Semarang.
- c. Menunjukkan sisi positif dan negatif sebagai komunitas motor *custom*.

## D. Tinjauan Karya

### 1. POL *movie*



Gambar 1.5 Poster POL *Movie*  
(diakses dari <http://www.volcom.co.id/2012/12/about-pol-movi/>)

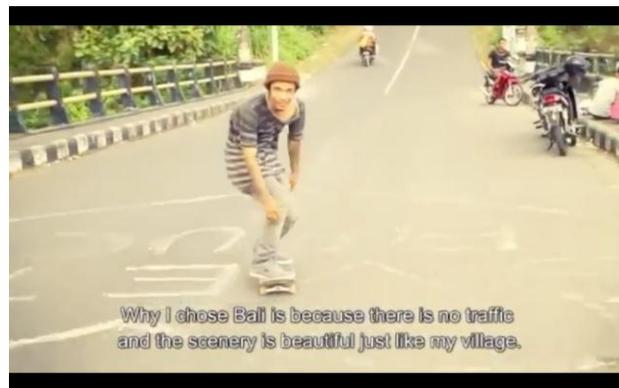
'POL' adalah sebuah film dokumenter yang dirilis pada tahun 2012 oleh VOLCOM, menceritakan tentang tiga orang *skateboarder* di Indonesia, Indra Leonardo, Rino Herman dan Mario Palandeng. Film ini menceritakan tentang kehidupan ketiga *skateboarder* yang pergi merantau jauh dari keluarga untuk mengejar cita-citanya demi menjadi *skateboarder* profesional. Cerita dan perjalanan mereka akan menjadi inspirasi banyak generasi muda (baik *skateboarder* ataupun bukan *skateboarder* di Indonesia) tentang apa yang dilakukan demi mengikuti kata hati mereka.

Sejak April 2012 lalu, *Volcom* Indonesia mulai menggarap sebuah video yang bercerita seputar *skateboarding* di Indonesia lewat perspektif para *skateboarders*-nya. *POL movie* bukanlah video *skateboard* yang penuh aksi dan juga juga bukanlah video dokumenter membosankan dan penuh dramatisasi. *POL movie* adalah cerita realita tentang pergulatan nyata berberapa *skateboarder* Indonesia untuk berjuang maju demi apa yang mereka yakini. Mereka berbagi keringat, luka, duka, suka dan tawa lewat *POL Movie*. Dan terlebih lagi mereka berbagi mimpi untuk dijalani bersama.

Film *POL Movie* ini banyak sekali yang akan dijadikan referensi pada pembuatan film dokumenter yang akan dibuat. Dari alur cerita dokumenter agar tidak terlihat membosankan dan penuh dramatis.

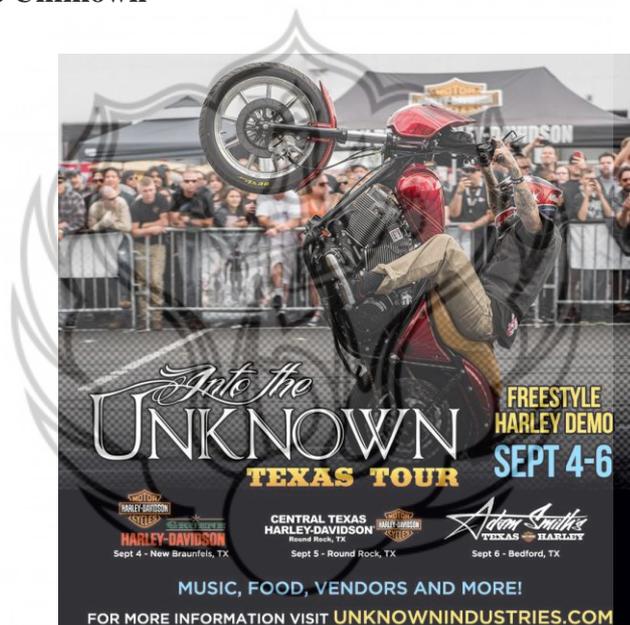


Capture 1.1 Full shot saat sedang atraksi



Capture 1.2 Full shot saat sedang beraktrasi di jalan

## 2. Into the Unknown



Gambar 1.6 Poster Film Into The Unknown

(Diakses dari <http://unknownindustries.com/2014/new-movie-into-the-unknown-now-available-on-dvd/>)

Media berperan besar dalam menentukan muka dan rupa sebuah era. Mulai dari majalah *skateboard* macam *Thrasher*, *channel* musik MTV, bahkan buku *stensilan* karya Enny Arrow, punya andil dalam membentuk sebuah *image* akan periode tertentu dalam hidup seseorang. Dulu hanya ada majalah-majalah yang menjadi acuan gaya *custom* dan melakukan *modifikasi* sepeda motor, ada dua produksi film yang mampu merubah muka dunia motor *custom* dan *scene*-nya

secara *massive* dan mendunia. Tidak hanya *scene* yang bergeser, namun juga industri dan pasar yang mengalami perubahan kiblat.

Muncul di era motor *pre-street* berban belakang lebar, tangki mengalir mengikuti lekuk sasis yang ceper, cat yang terlalu mencolok dan grafis tribal serta tengkorak, ‘Choppertown – The Sinners’ muncul dan memberikan angin segar bagi penikmat modifikasi. Cerita yang berpusat di kehidupan Kutty Noteboom dan teman-teman satu *club The Sinners*, mendokumentasikan bagaimana Kutty membangun motor dengan acuan gaya *chopper* akhir 50-an – awal 60-an. Motor yang ramping, padat, dibangun dengan penuh *influence* yang tepat dari era yang dianut, dan sangat disesuaikan dengan postur serta *riding habit* Kutty. Film ini juga meng-*expose* sisi yang lebih luas dari *custom culture* dan keseharian para “bintang” di dalamnya. Mulai dari *scene* mobil *hotrod*, *music* cadas, gadis-gadis *pin-up*, *skateboard*, dan juga *craftmanship* di *scene* tersebut. Tidak lupa, persaudaraan yang terlihat sangat *solid*, dikemas dengan sangat baik.

Setelah film ini diluncurkan, semua orang langsung mendadak “*oldschool*” mesin *Evo* dan *Twin Cam* langsung menjadi tabu untuk digunakan, harus *kickstart* (menolak starter pencetan), ban harus yang kurus, dan cat harus warna *glitter* dengan *pinstripe* atau ada motif cewek *sexy* duduk diatas roket.

Film tersebut merupakan dokumentasi terhadap orang-orang yang sudah melakukan/mengendarai motor dengan gaya tersebut jauh sebelum mendapatkan ketenaran di awal milenium kedua tersebut. Motor *Panhead ‘Superfreak’* milik *Chopper Dave* telah malang melintang *scene custom* sejak tahun 1998, ‘*The Black Tibetans*’ milik Jason Jessee juga telah sering tampil di *event-event skateboard* sejak awal tahun 2000an, bahkan ‘*The Blue Bike*’, motor *Hot Rod* milik Cole Foster telah rampung dikaryakan sejak 2001. Seluruh *influence* tersebut sudah hadir dan merupakan keseharian bagi *The Sinners* jauh sebelum publikasi film tersebut dilaksanakan. Namun sepenggal kehidupan yang mampu dihadirkan dalam sebuah film mampu merombak tatanan dunia *custom* secara global. Keinginan dan kebutuhan pasar yang mendambakan motor “Old School” mampu menciptakan produk-produk baru yang menjadi incaran-incaran khalayak umum. Mesin-mesin tua jadi mahal, disaat mesin-mesin *modern* tidak dilirik anak muda.

Beberapa produsen menciptakan *spool-hub* untuk *velg* jari-jari, sehingga *velg billet* turun permintaannya. Lampu-lampu kabut dari mobil tua meroket harganya, menjadikan lampu HID turun pasarnya. *Scene* motor *custom* menjadi lautan *glitter* dan kemeja flannel.

Satu dekade bergulir, dan kini muncullah film '*Into The Unknown*' yang merupakan dokumenter dari *Unknown Industries*. Sebuah dokumenter yang mengabadikan kehidupan pemuda-pemuda diatas FXR bergaya *Club-Style* dengan warna cat yang cerah, *wheelie*, *burnout*, dan *freestyling* diantara belantara beton dan aspal California. Dapat terlihat evolusi kehidupan yang bermula dari *scene* balap BMX, beranjak remaja dengan *Moto-X*, dan dewasa diatas *V-Twin* Amerika. Hal ini dapat dilihat dari atribut-atribut *parts* dan gaya yang tidak jauh berbeda dengan kedua *scene* tersebut. Film ini secara instan mencetak *trend* baru *Club-Style bikes* dengan atribut *performance* dan *freestyle*, yang secara mudah diterima oleh generasi-generasi penikmat *X-Games*.

Film ini merupakan produksi kedua dari *Unknown Industries* ('13th Level' merupakan rilisan pertama), dan merupakan *outcome* tercanggih dari kampanye *Harley Wheelies* yang mulai rilis di *youtube* sejak awal 2008. Hampir tujuh tahun melakukan kegiatan yang menantang maut ini, dan setelah film kedua dirilis, pasar langsung berubah drastis. Motor-motor menggunakan *shock* samping mulai dilirik, harga motor *type Dyna* baik dengan mesin *Evo* maupun *TwinCam* mulai bergerak naik, bahkan FXR saat ini hampir dapat disandingkan dengan berhala yang banyak dipuji-puji orang. Barang-barang *aftermarket* tahun 90-an sekarang menjadi incaran banyak orang, dan disaat barang tersebut sudah tidak diproduksi lagi, harganya melebihi investasi logam mulia.

Film "*Into The Unknown*" sangat menginspirasi produksi dokumenter yang akan dibuat, dari segi alur cerita. Kegiatan anak-anak motor mereka lakukan pada umumnya. Terlihat jelas dan tidak membuat penonton bosan melihatnya. *Shot* dalam *shooting* yang digunakan akan saya terapkan di film dokumenter saya nanti.



Capture 1.3 Shot anggota komunitas sedang mengendarai motor *costum*-nya di jalan

### 3. Stories of Bike



Gambar 1.7 Poster Film *Stories of Bike*  
(diakses dari [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

*Stories of Bike – Discovery* merupakan program dokumenter serial yang menceritakan tentang motor dan pengendaranya. Namun yang dijadikan sebagai referensi pembuatan dokumenter yaitu episode wanita yang menggemari berkendara sepeda motor. Dan sepeda motor yang digunakannya pun bukan sepeda motor biasa. Mereka banyak menceritakan tentang kegemarannya bersepeda dan juga berkendara sepeda motor tidak hanya menceritakan sosok pria saja.

Film ini membawa kisah-kisah tentang gairah akan pengalaman bersepeda motor. Salah satu hal untuk menunjukkan sepeda motor yang dikendarai, tapi objek ingin menjelajahi cerita pembalap yang unik dan pribadi dan cinta yang mereka miliki untuk sepeda mereka. Beberapa ingin membangun sepeda menjadi

sesuatu yang unik, yang lain hanya akan bermain-main dan meninggalkan hal-hal yang serius untuk profesional.

Program acara ini dikemas sangat menarik karena dari situ mereka juga menceritakan keseharian mereka. Di program acara “*Stories Of Bike*” ini saya jadikan referensi juga, karena masuk dalam film dokumenter dengan *genre* potret seperti yang saya gunakan pada film dokumenter yang berjudul “Meraung.”



## BAB II

### OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS

#### A. Objek Penciptaan

##### 1. Motor Custom

Melakukan *modifikasi* atau perubahan pada motor tentunya harus menggunakan jenis aliran *modifikasi*, kalau tidak menggunakan tentunya hasilnya kurang maksimal. Umumnya melakukan *modifikasi* motor yang paling banyak di Indonesia adalah jenis *street fighter*, *racing look*, *full fairing* dan masih ada beberapa lainnya.

*Modifikasi* motor adalah merubah suatu tampilan sepeda motor dari tampilan *standard* menjadi lebih *sporty*, *agresif*, terlihat berbeda dengan yang lainnya. Bagian bagian yang diganti ada yang seluruh *part* diganti ada yang hanya dengan memperindah saja, misalnya menyematkan beberapa aksesoris atau *sparepart* motor, mengganti *velg*, *stang*, *body*, *spion*, *swing arm*. Ada juga yang *modifikasi* motor khususnya untuk *performance* yaitu dengan menambah kecepatan agar semakin cepat.

*Jap Style*, *Cafe Racer*, *Street Tracker*, *Brat Style*, *Chopper*, *Hot Rod*, *Bobber*, *Scrambler*, aliran *modifikasi* motor *custom* sangat *trend* sekali dikalangan anak muda saat ini. *Builder* motor *custom* yang besar contohnya yaitu *Deus Ex Machina*. *Trend* aliran *modifikasi* motor *custom* sendiri ada banyak macamnya, tidak sedikit juga bentuknya mirip tapi nama aliran *modifikasinya* beda. Untuk itu inilah macam-macam *trend* aliran *modifikasi* motor *custom* yang masuk di Indonesia.

##### a. Cafe Racer

*Cafe Racer* adalah aliran *modifikasi* motor *custom* yang mengadopsi gaya balap jaman dulu. Aliran *Cafe Racer* ini dibagi menjadi dua yaitu tanpa *fairing* dan menggunakan *fairing*, *full* ataupun *half*. Ciri khas aliran *modifikasi* *cafe racer* yaitu, antara lain menggunakan setang jepit yang otomatis posisi badan lebih menunduk ketika berkendara seperti motor balap. Ciri khas lain yaitu jok yang rendah dengan buntut bagian belakang yang melengkung ke belakang dan ke atas

seperti ekor lebah. Selain itu, tangki motor dibuat ramping dan memanjang biar lebih enak dijepit paha.

b. *Bobber*

*Modifikasi* aliran motor *custom bobber* mempunyai ciri-ciri yang terletak pada bagian roda yaitu ban yang cenderung profilnya besar untuk depan maupun belakang. *Bobber* lahir lebih dulu dibanding *chopper*, keduanya sama prinsipnya yaitu memotong beberapa bagian, namun pada *bobber* sasis tetap standar. *Bobber* ini sangat cocok untuk bersantai berkeliling kota.

c. *Chopper*

*Chopper*, merupakan aliran *modifikasi* motor *custom* yang mempunyai ciri-ciri menonjol yaitu dengan *fork*/garpu depan yang sangat panjang sehingga memerlukan rangka yang didesain khusus (*custom*) sesuai panjang *fork* dan kemiringannya. Diameter ban depan cenderung lebih besar dibanding belakang, bentuk stang juga tinggi dan jok rendah. Sehingga *chopper* sendiri juga cocok untuk berkendara santai.

d. *Hotrod*

*Hotrod* merupakan suatu pakem modifikasi mobil yang biasa dianut para *muscle-car mania*. *Big block*, *classic car with powerfull engine*, dan biasanya diadu di *dragstrip*. Dalam komunitas *biker*, tampilan cat sangar (*mostly* hitam *doff* dan pernik merah atau putih) biasanya menjadikan suatu motor disebut beraliran *hotrod*, tanpa ada ciri khas tampilan tertentu.

e. *Jap's Style*

Aliran modifikasi motor *custom Jap's Style* bisa terlihat dari ubahan tangki bensin yang didesain lebih mengecil dan simpel, alas duduk atau jok yang dibuat lebih tipis dengan tipe *single seater* jok lebih rendah dari tanki, menggunakan stang semi *hanger*, lampu depan dan belakang kecil dan penggunaan ban yang besar dan lebar. *Jap's Style* stabil dan *antep* ketika digunakan untuk berkendara karena penggunaan ban lebar dan besar.

f. *Brat Style*

*Brat style* merupakan nama sebuah *workshop modifikasi* yang bertempat di Saitama, Jepang. Beberapa karya *workshop Brat Style* mempunyai ciri-ciri khusus yang membedakan dengan lainnya, yaitu seperti tangki *chopper style*, ban yang besar dan tinggi dengan kembangan klasik, warna yang cenderung *flat* dan gelap.

g. *Scrambler*

Aliran *modifikasi motor custom Scrambler* biasanya menggunakan ban yang bermotif kotak atau trail. Knalpot pada *scrambler* biasanya berada di samping motor. Aliran *modifikasi motor custom Scrambler* ini yaitu untuk semi *off road* dan sangat cocok untuk mendaki pegunungan.

h. *Flat Tracker*

Aliran *modifikasi motor custom Flat Tracker* memiliki tampilan yang memiliki ciri khas diantaranya tangki yang kecil dan ekor yang meruncing. *Flat Tracker* sendiri merupakan suatu ajang balapan di trek tanah maupun berlumpur.

i. *Street Tracker*

Aliran *modifikasi motor custom Street Tracker* merupakan suatu paduan dari motor *tracker* atau *enduro* dengan motor jalanan, tampilannya layaknya *trail* tahun-tahun lama seperti Honda XL, Suzuki TS, Yamaha DT, namun disesuaikan dengan kebutuhan jalanan. Beberapa motor JDM saat ini juga menganut aliran *street tracker*, seperti Suzuki *Bigboy* dan Honda FTR.

## 2. Sejarah Motor Custom di Indonesia

Sebutan *custom motorcycle* seringkali dengar dikalangan pencinta kendaraan roda dua. Kata ini tidak asing bagi yang mempunyai jiwa seni dan mempunyai kebutuhan berkendara sesuai hobi dan identitas mereka. Awal mula istilah *custom* berasal dari Amerika. Banyak yang bosan dengan keadaan motor yang standar pabrikan, diubah sesuai dengan selera dan kebutuhan penggunaannya. Ada berbagai macam aliran *custom* dari *Café Racer*, *Bobber*, *Chopper*, *Street Scrambler*, *Street Tracker*, *Board Tracker* dan *Dragster*. Aliran- aliran ini terbentuk karena motor standar pabrikan yang digunakan dan selera para

penggunanya. Motor yang digunakan biasanya berasal dari pabrikan Amerika, Inggris dan Jepang. (d'Orleans, 2013).

Berbicara mengenai dunia *custom* di Indonesia, *Chopper* menjadi salah satu pilihan masyarakat Indonesia dari tahun 1960-an untuk melakukan *modifikasi* motor. Aliran ini banyak digemari oleh penggemar motor tua. Berdasarkan *Choppers.com* menjabarkan tentang sejarah dari *chopper* tersebut. *Chopper* adalah sebuah aliran *modifikasi* yang berasal dari Amerika yang biasanya menggunakan motor pabrikan *Harley-Davidson* dan *Indian*. Setelah kembali dari Perang Dunia ke-2, para tentara merasa tidak puas dengan motor pabrikan dari *Harley-Davidson* dan *Indian*, yang pada masa itu, dua produsen motor di Amerika ini paling terkenal. Alasan tidak puas dengan motor tersebut karena merasa nyaman menggunakan motor pabrikan Eropa yang ringan dan mudah dikendarai.

Dikarenakan para tentara tersebut tidak menyukai motor hasil pabrikan *Harley-Davidson* dan *Indian*, dan beberapa orang mencoba untuk melakukan *modifikasi* motor tersebut dengan menanggalkan atau memotong pendek *fender*. Istilah yang pertama disebut adalah *Bobber*. Evolusi motor terus berubah mengikuti jamannya dan pada akhirnya istilah *Bobber* berubah menjadi *Chopper*.

Pada tahun 1969, film *Easy Rider* menampilkan berbagai macam motor *Chopper* dan *Chopper Builder* ke masyarakat luas. Pada akhirnya, masyarakat menginginkan sebuah motor *Chopper* namun perusahaan motor tidak ada yang menjual bentuk motor tersebut dan alhasil, mereka mencoba untuk membangun dan membentuk motornya sendiri.

Sebutan *Chopper* ini berasal dari kata *chopped*. Kata ini berarti memotong-motong. *Modifikasi* motor dengan memotong *stock chassis* kemudian dibentuk sesuai dengan keinginan dan menanggalkan berbagai elemen dalam motor demi meminimalisasikan motor. Berbicara mengenai desain sebuah motor dengan *custom* tersebut, para *builder* memiliki jiwa atau rasa seni dalam dirinya. Seorang *builder* memiliki ide dan konsep desain yang tidak bisa kita bayangkan, yang pada intinya *builder* menginginkan sesuatu desain yang mempunyai nilai estetika yang tinggi. Dalam mengubah desain *builder* mampu memperhitungkan berbagai elemen dalam sebuah motor untuk menampilkan sisi estetika motor tersebut. Ada