

**TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI**

**“VESPA NUSANTARA”**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2017**

# **TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI**

## **“VESPA NUSANTARA”**



**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual  
2017**

Tugas Akhir Karya Desain Berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “VESPA NUSANTARA”** diajukan oleh Bilal Abiyhasa, NIM 1012000024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir tanggal 14 Agustus 2017 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,

**Drs. Asnar Zacky, M.Sn.**  
NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II / Anggota,

**Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19810412 200604 1 004

Cognate / Anggota,

**Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19700106 200801 1 017

Kaprodi. DKV / Anggota,

**Indiria Maharsi, M.Sn.**  
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain,

**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.**  
NIP. 19770315 200212 1 002



## KATA PENGANTAR

Karya tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual dan menjadi bukti serta hasil dari seluruh mata kuliah yang ditempuh selama memperoleh pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta sejak 2010 hingga 2016.

Karya tugas akhir ini berisikan proses perancangan buku ilustrasi mengenai gaya hidup Vespa di Indonesia. Sisi Vespa sebagai ‘simbol’ gaya hidup dan peranannya dalam kehidupan sosial berbagai kalangan di Indonesia menjadi ruang lingkup penelitian karena pluralitas pelaku budaya Vespa di Indonesia setali tiga uang dengan kondisi bangsa Indonesia.

Semoga perancangan tugas akhir ini mampu memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang membutuhkan. Namun penulis menyadari bahwa karya tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis mengharapkan adanya kritik maupun saran agar bisa mengembangkan dan menghasilkan karya yang lebih baik lagi di kemudian hari.

Yogyakarta 20 Juni 2017

Bilal Abiyhasa

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir Perancangan ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Gusti Allah & Leluhur.
2. Bapak M. Iman Santosa dan Ibu Sunarni, atas semua yang telah kalian berikan selama ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn. MA. Selaku Ketua Jurusan Desain.
6. Bapak Indiria Maharsi, M,Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I atas cerita, saran dan bimbingannya.
8. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Wali atas bantuan, saran dan bimbingannya.
9. Bapak Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku *cognate* dan dosen pengajar.
10. Bapak FX. Widyatmoko, M.Sn. dan Aan Yulianto atas obrolan dan perspektifnya.
11. Segenap dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu selama menempuh proses pendidikan di Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
12. Ayu Desianti atas bantuan dan semangatnya.
13. Ady Setyawan, Ady Kuncoro, Ady Priskasari, Ady Ariep 'Realino' atas inspirasi-inspirasinya.
14. Druwos (Bayu 'Ekoy' Demas, Arief 'Gepeng' Rahman, Adji 'Mekun' Putusetia), KickAss (Thoha 'Amrek' Amri, Saryono 'John'), Subhan 'Reog'

Yusri, Dia 'Diyak' Natanegara, Yahya 'Zakar', Donny 'Bolot' Utman, Zainal Arifin, Robby Ratio, Reza 'Krebo' Ali, 'Arda' Awigarda, Edwin 'Simbah' Prasetyo, Izzudin 'Ndink', Pius Satria, Sandy Najeha, Thomas Aquino, Wiwid 'Drughi', Nyoman 'Salep' Andy, Rama Fatkhur, Gandrig Horison, Luqi Lukman, Philip Darsono.

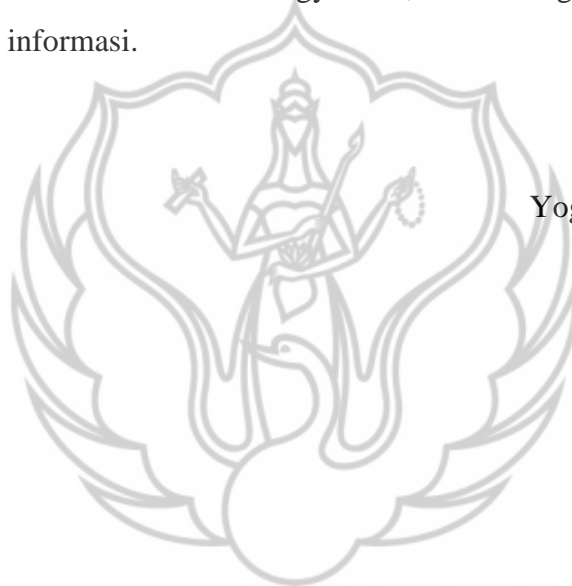
15. SASENITALA Konservasi Alam dan Budaya.
16. SUKETI (Skuter Teman-Teman ISI Yogyakarta).
17. *Scooterist* di seluruh dunia.



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul :

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “VESPA NUSANTARA”**, telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh ini yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar sarjana di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sebagai sumber informasi.



Yogyakarta, 20 Juni 2017

Bilal Abiyhasa  
NIM.1012000024

## ABSTRAK

Perancangan Buku Ilustrasi “Vespa Nusantara”

Oleh : Bilal Abiyhasa

NIM : 1012000024

Vespa, yang hadir di Tanah Air sejak 1960-an, telah berevolusi menjadi sebuah fenomena dalam kehidupan sosial masyarakat. Citra yang terbangun sejak awal kemunculannya yang kental dengan romantisme sejarah kini menjadi ‘simbol’ yang dinamis, membuatnya menjadi gaya hidup yang membudaya di Indonesia.

Sebagai sebuah buku, sebuah media yang dapat diakses berbagai golongan, ‘Vespa Nusantara’ menyajikan ilustrasi sejumlah kalangan masyarakat Indonesia yang mengadaptasi dan terinspirasi Vespa dalam kehidupan mereka, mulai dari petani, mahasiswa, kaum Skinhead hingga penggila balap. Meskipun Vespa, khususnya Vespa klasik, memiliki banyak kekurangan dan akrab dengan berbagai kendala teknis, keberadaannya yang dimiliki oleh berbagai jenis kalangan dari berbagai gaya hidup, suku, agama, ras dan strata ekonomi telah menjadi simbol harfiah pluralitas bangsa Indonesia, sehingga secara tidak langsung seakan berperan sebagai duta ‘Bhinneka Tunggal Ika’ yang dikultuskan bangsa Indonesia.

Proses perancangan didapat dari pengalaman penulis/perancang sebagai pegiat Vespa dan mahasiswa DKV. Mulai dari mengarsip, mengumpulkan dan mengklasifikasikan data dari sumber-sumber yang relevan hingga menggambar kumpulan ilustrasi *pop art* dan menulis konten dalam format buku. Selain karena belum terdapatnya sumber pustaka yang mengangkat permasalahan ini dengan bentuk buku ilustrasi dan berbahasa Indonesia, buku ilustrasi Vespa Nusantara bagi *target audience* yang dituju juga dapat menjadi sumber referensi, koleksi literatur dan contoh praktis solusi dari permasalahan yang diangkat.

Kata Kunci: Vespa, Gaya Hidup, *Subculture*, *Fashion*, Masyarakat Urban.



## ABSTRACT

*Title: Designing “Vespa Nusantara” Illustration Book*

*By: Bilal Abiyhasa*

*Student Number: 1012000024*

*Vespa’s presence in Indonesia since 1960s, have evolved into a phenomenon among the people. Its iconic image that filled with historical romanticism have been built since its first appearance and now Vespa is already became a ‘symbol’ that so dynamic, making it into a kind of a cult of lifestyle in Indonesia.*

*As a book, which is a media that can be accessed by various groups of people, ‘Vespa Nusantara’ provides a hell of a lot of illustrations of its prominent examples of characters of Indonesian people who adapted and inspired by Vespa in their life, such as farmers, students, the Skinheads or even the racers. Although Vespa, especially the classic ones, have tons of flaws and technical obstacles due to the age, its presence that owned by various people with lifestyle, ethnic group, religion, race and economic strata, literally symbolizes Indonesia’s pluralistic nature, so Vespa incidentally serves as an ambassador to the nation’s holy motto, ‘Bhinneka Tunggal Ika’ (Unity in Diversity).*

*This book’s designing process obtained from the writer/designer’s experience as a Vespa enthusiast and an art & design student. Starting from archiving, gathering and classifying data from trusted sources to drawing pop art-styled illustrations and writing contents in book format. Other than because there are not yet found any literature sources related to the theme and topic formed as a illustration book with Indonesian language, ‘Vespa Nusantara’ illustration book also serves as a reference, literature collection and also a practical example of how design is a way of solving problems to the target audiences.*

*Keywords: Vespa, Lifestyle, Subculture, Fashion, Urban People.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>C. Batasan Masalah dan</b> <b>Lingkup Perancangan.....</b>	<b>3</b>
<b>D. Tujuan Perancangan.....</b>	<b>3</b>
<b>E. Manfaat Perancangan.....</b>	<b>3</b>
<b>F. Metode Perancangan .....</b>	<b>4</b>
1. Data yang Dibutuhkan.....	4
2. Metode Pengumpulan Data .....	4
3. Alat yang Digunakan.....	5
4. Metode Analisa .....	5
<b>G. Skema Perancangan.....</b>	<b>7</b>
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>8</b>
<b>A. Identifikasi Data .....</b>	<b>8</b>
1. Data Verbal .....	8
a. Masyarakat Urban .....	8
b. <i>Lifestyle</i> Urban .....	9
c. <i>Subculture</i> .....	10

d. <i>Scooter</i> .....	12
1). Sejarah <i>Scooter</i> .....	12
e. <i>Vespa</i> .....	23
1). Sejarah <i>Vespa</i> .....	23
2). Perkembangan <i>Vespa</i> di Indonesia .....	27
3). <i>Vespa</i> di Indonesia .....	37
a). <i>Vespa</i> Berdasarkan Model atau <i>Type</i> .....	37
b). <i>Vespa</i> Berdasarkan Gaya Hidup .....	44
1. <i>Vespa</i> sebagai transportasi .....	44
a. Anak Sekolah .....	44
b. Mahasiswa.....	45
c. Pekerja.....	47
d. Petani.....	48
e. Pegiat <i>Touring</i> .....	49
2. <i>Vespa</i> Sebagai Mata Pencaharian .....	51
a. Pedagang .....	51
b. <i>Delivery Service</i> .....	52
c. Bengkel <i>Vespa</i> .....	53
d. Becak <i>Vespa</i> .....	54
e. <i>Dealer Vespa</i> .....	56
f. Ojek <i>Vespa</i> .....	56
g. Toko <i>Spare Part</i> .....	57
h. Lapak <i>Merchandise</i> .....	59
3. <i>Subculture Vespa</i> Indonesia.....	60
a. <i>Supporter Sepakbola</i> .....	61
b. <i>Subculture Balap</i> .....	62
c. Orang Indonesia (Oi).....	63
d. <i>Slankers</i> .....	64
e. <i>Vespa Extreme</i> .....	65
f. <i>Rasta &amp; Reggae</i> .....	66
g. <i>Ska</i> .....	68

h. Mod .....	69
i. Skinhead .....	71
j. Punk .....	72
<b>B. Tinjauan Teori.....</b>	<b>73</b>
1. Ilustrasi .....	73
a. Pengertian Ilustrasi.....	73
b. Klasifikasi Ilustrasi.....	74
c. Ilustrasi Vespa di Indonesia .....	81
2. Buku Ilustrasi .....	85
a. Sejarah Buku Ilustrasi .....	85
b. Buku Ilustrasi <i>Drawing</i> .....	87
3. Tipografi.....	91
4. <i>Lay-Out</i> .....	93
<b>C. Analisis .....</b>	<b>96</b>
1. Tinjauan Perancangan .....	96
2. Analisis Data .....	96
3. Kesimpulan .....	98
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>99</b>
<b>A. Tujuan Perancangan.....</b>	<b>99</b>
1. Tujuan Perancangan .....	99
2. Tema perancangan .....	99
<b>B. Konsep Kreatif .....</b>	<b>100</b>
1. Tujuan .....	100
2. Strategi .....	100
a. <i>Target Audience</i> .....	101
b. Tema.....	102
c. Format dan Bentuk Media.....	103
d. Gaya Penulisan Naskah.....	104
e. Gaya Visual.....	104
f. Teknik Visualisasi.....	105

g. Teknik Cetak .....	106
h. Judul .....	106
i. Konsep Konten .....	106
j. <i>Storyline</i> .....	107
k. <i>Lay-Out</i> .....	114
l. <i>Tone</i> Warna .....	115
m. Tipografi .....	115
n. <i>Cover</i> Buku .....	116
<b>C. Program Kreatif .....</b>	<b>117</b>
a. Penyusunan ide .....	117
b. Pengumpulan Data .....	117
c. Pengklasifikasian Data .....	117
d. <i>Rough Lay-Out</i> .....	117
e. Gambar Ilustrasi .....	117
f. <i>Lay-Out</i> .....	118
g. Revisi .....	118
h. Proses Akhir .....	118
<b>BAB IV PROSES DESAIN .....</b>	<b>119</b>
<b>A. Studi Visual .....</b>	<b>119</b>
1. Tipografi .....	119
a. Judul Buku .....	120
b. <i>Body Copy</i> .....	122
c. <i>Display Font</i> .....	122
d. <i>Logotype</i> .....	124
e. Warna .....	125
f. Ornamen Dekorasi .....	125
2. Ilustrasi .....	126
a. Studi Karakter .....	126
b. Studi Objek Pendukung .....	171
c. Studi <i>Background</i> .....	174

3. <i>Lay-Out</i> .....	179
a. <i>Cover</i> .....	179
b. Halaman isi.....	179
4. Proses Ilustrasi .....	182
5. <i>Final Design</i> .....	188
6. Media Pendukung.....	235
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>240</b>
<b>A. Kesimpulan</b> .....	<b>240</b>
<b>B. Saran</b> .....	<b>241</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>244</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>247</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. The Hildebrand & Wolfmüller 1894 .....	13
Gambar 2.2. Auto-Fauteuil 1902 .....	13
Gambar 2.3. Autoped Ever Ready 1918 .....	14
Gambar 2.4. Poster Iklan Unibus Pada Awal Tahun 1920 .....	15
Gambar 2.5. <i>Scooter</i> Salsbury Motor Glide Model 30 Aero 1937 .....	16
Gambar 2.6. Poster iklan Harley Davidson Topper .....	17
Gambar 2.7. Fuji Rabbit, Mitsubishi Silver Pigeon dan Honda Juno.....	18
Gambar 2.8. Zündapp Bella 1957 & Lambretta J125 1966 .....	19
Gambar 2.9. Honda CN250 Helix 1986.....	20
Gambar 2.10. Yamaha Aerox 155 2017 .....	22
Gambar 2.11. Honda All-New Scoopy 2017 .....	22
Gambar 2.12. Vespa MP5 ' <i>Paperino</i> ' dan Vespa MP6 <i>Prototype</i> .....	25
Gambar 2.13. Bajaj Chetak & Vyatka VP150 .....	27
Gambar 2.14. Pasukan Garuda dan Vespa 'Congo' .....	29
Gambar 2.15. Event Ratu Vespa Indonesia .....	30
Gambar 2.16. Cover EP Pattie Bersaudara 'Paradiso' .....	31
Gambar 2.17. Kalender Iklan Vespa Tahun 80-an.....	31
Gambar 2.18. Poster Iklan Vespa P100TS Tahun 80-an .....	34
Gambar 2.19. Vespa VGLA atau Vespa 'Congo' .....	38
Gambar 2.20. Vespa VBB, salah satu tipe Vespa ' <i>Ndog</i> '.....	38
Gambar 2.21. Vespa VBC atau Vespa Super.....	39
Gambar 2.22. Vespa Sprint S .....	39
Gambar 2.23. Vespa Sprint Veloce.....	40
Gambar 2.24. Vespa <i>Smallframe</i> model P100TS.....	40
Gambar 2.25. Vespa <i>Smallframe</i> model Special 90.....	41
Gambar 2.26. Vespa PX.....	41
Gambar 2.27. Vespa Strada/PS .....	42
Gambar 2.28. Vespa Excel.....	42

Gambar 2.29. Vespa Corsa.....	43
Gambar 2.30. Vespa <i>Matic</i> model LX .....	43
Gambar 2.31. Vespa <i>Matic</i> model Sprint.....	44
Gambar 2.32. Anak sekolah Ber-Vespa.....	45
Gambar 2.33. Mahasiswa Ber-Verpa .....	47
Gambar 2.34. Pekerja Ber-Vespa.....	48
Gambar 2.35. Bengkel Vespa & Bengkel Cat .....	54
Gambar 2.36. Becak Vespa.....	55
Gambar 2.37. Ojek Vespa .....	57
Gambar 2.38. Toko <i>Spare Part</i> Vespa.....	58
Gambar 2.39. Lapak <i>Merchandise</i> Vespa.....	59
Gambar 2.40. <i>Supporter</i> Sepakbola Ber-Vespa .....	61
Gambar 2.41. Vespa Balap.....	63
Gambar 2.42. Vespa <i>Extreme</i> .....	65
Gambar 2.43. Vespa Mod Indonesia.....	70
Gambar 2.44. Vespa Skinhead Indonesia .....	71
Gambar 2.45. Contoh Ilustrasi Teknik Arsir.....	74
Gambar 2.46. Contoh Ilustrasi Teknik Pointilis .....	75
Gambar 2.47. Contoh Ilustrasi Teknik <i>Out line</i> .....	76
Gambar 2.48. Contoh Ilustrasi Teknik Dusel .....	76
Gambar 2.49. Contoh Ilustrasi Teknik <i>Silhouette</i> .....	77
Gambar 2.50. Contoh Ilustrasi Teknik <i>Digital</i> .....	78
Gambar 2.51. Contoh Ilustrasi Teknik Kolase.....	78
Gambar 2.52. Contoh Ilustrasi Teknik <i>Opaque</i> .....	79
Gambar 2.53. Contoh Ilustrasi Teknik Aquarel / <i>Watercolor</i> .....	80
Gambar 2.54. Contoh Ilustrasi Teknik Grafis (Sablon).....	80
Gambar 2.55. Contoh salah satu ilustrasi awal Vespa pertama Indonesia dalam bentuk buku <i>tutorial</i> .....	82
Gambar 2.56. Ilustrasi mural Punokawan ber-Vespa di Kasongan, Yogyakarta .....	83
Gambar 2.57. Ilustrasi Vespa dalam cuplikan komik <i>Once Upon A Time</i>	



<i>in The Little House of Bantul Prairie</i> karya Asnar Zacky ...	84
Gambar 2.58. Ilustrasi Vespa dalam komik karya Benny & Mice .....	84
Gambar 2.59. Buku <i>The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck</i> karya Rudolphe Töpffer .....	85
Gambar 2.60. Buku Novel <i>A God's Hand</i> Karya Lyn Ward .....	86
Gambar 2.61. Buku <i>The Woes of The Immortal</i> karya Paul Éluard dan Max Ernst .....	87
Gambar 2.62. Majalah Komik <i>Ally Sloper's Half Holiday</i> .....	88
Gambar 2.63. Novel Grafis <i>A Contract With God</i> karya Will Eisner.....	89
Gambar 2.64. Cergam Dongeng Anak-anak Karya Shogo Hirata.....	90
Gambar 2.65. Contoh <i>font</i> Serif, Friz Quadrata .....	91
Gambar 2.66. Contoh <i>font</i> Sans Serif, Coolvetica .....	92
Gambar 2.67. Contoh <i>font</i> Dekoratif, Ewert .....	92
Gambar 2.68. Contoh <i>font</i> Script, Gullias.....	92
Gambar 3.1. Contoh Gaya Ilustrasi <i>Realistic Pop Art</i> .....	105
Gambar 3.2. Contoh <i>Lay-out</i> Iklan Vespa.....	114
Gambar 4.1. Salah satu <i>font</i> terpilih untuk judul buku Vespa Nusantara ...	119
Gambar 4.2. Salah satu <i>font</i> terpilih untuk judul buku Vespa Nusantara ...	120
Gambar 4.3. Tipografi terpilih untuk judul buku Vespa Nusantara.....	121
Gambar 4.4. <i>Font</i> terpilih untuk <i>body copy</i> buku Vespa Nusantara .....	122
Gambar 4.5. <i>Font</i> terpilih sebagai salah satu <i>display</i> <i>font</i> buku Vespa Nusantara .....	123
Gambar 4.6. <i>Font</i> terpilih sebagai salah satu <i>display</i> <i>font</i> buku Vespa Nusantara .....	123
Gambar 4.7. <i>Font</i> terpilih sebagai salah satu <i>display</i> <i>font</i> buku Vespa Nusantara .....	124
Gambar 4.8. <i>Logotype</i> buku Vespa Nusantara.....	124
Gambar 4.9. <i>Tone</i> warna <i>font</i> buku Vespa Nusantara.....	125
Gambar 4.10. Ornamen dekorasi dan aplikasinya dalam penggunaan <i>display font</i> .....	125
Gambar 4.11. Pasukan Garuda dan Vespa ‘Congo’ .....	126

Gambar 4.12. Sketsa Tentara Garuda dan Vespa ‘Congo’ .....	126
Gambar 4.13. Karakter Tentara Garuda dan Vespa ‘Congo’ .....	127
Gambar 4.14. Ratu Vespa Indonesia dan Vespa VNB .....	127
Gambar 4.15. Sketsa Ratu Vespa Indonesia dan Vespa VNB .....	128
Gambar 4.16. Karakter Ratu Vespa Indonesia dan Vespa VNB.....	128
Gambar 4.17. Model Iklan Vespa dan Vespa P100TS .....	129
Gambar 4.18. Sketsa Model Vespa Indonesia dan Vespa P100TS.....	129
Gambar 4.19. Karakter Model Vespa Indonesia dan Vespa P100TS .....	130
Gambar 4.20. Bapak-Bapak dan Vespa Excel .....	130
Gambar 4.21. Sketsa Bapak-Bapak dan Vespa Excel.....	131
Gambar 4.22. Karakter Bapak-Bapak dan Vespa Excel .....	131
Gambar 4.23. Mahasiswa dan Vespa Sprint .....	132
Gambar 4.24. Sketsa Mahasiswa dan Vespa Sprint.....	132
Gambar 4.25. Karakter Mahasiswa dan Vespa Sprint .....	133
Gambar 4.26. Pekerja dan Vespa <i>Matic</i> Sprint .....	133
Gambar 4.27. Sketsa & Karakter Mahasiswa serta Vespa <i>Matic</i> Sprint.....	134
Gambar 4.28. Anak SMA dan Vespa Sprint.....	134
Gambar 4.29. Sketsa Anak SMA dan Vespa Sprint.....	135
Gambar 4.30. Karakter Mahasiswa dan Vespa Sprint .....	135
Gambar 4.31. Pegiat <i>Touring</i> dan Vespa Sprint .....	136
Gambar 4.32. Sketsa Pegiat <i>Touring</i> dan Vespa Sprint .....	136
Gambar 4.33. Karakter Pegiat <i>Touring</i> dan Vespa Sprint .....	137
Gambar 4.34. Petani dan Vespa Special 90 .....	137
Gambar 4.35. Sketsa Petani dan Vespa Special 90 .....	138
Gambar 4.36. Karakter Petani dan Vespa Special 90 .....	138
Gambar 4.37. Pedagang dan Vespa Sprint.....	139
Gambar 4.38. Sketsa Pedagang dan Vespa Excel .....	139
Gambar 4.39. Karakter Pedagang dan Vespa Excel .....	140
Gambar 4.40. <i>Driver Delivery Service</i> dan Vespa <i>Matic</i> .....	140
Gambar 4.41. Sketsa <i>Driver Delivery Service</i> dan Vespa <i>Matic</i> LX.....	141
Gambar 4.42. Karakter <i>Driver Delivery Service</i> dan Vespa <i>Matic</i> LX .....	141

Gambar 4.43. Tukang Ojek dan Vespa <i>Matic LX</i> .....	142
Gambar 4.44. Sketsa & Karakter Tukang Ojek dan Vespa <i>Matic LX</i> .....	142
Gambar 4.45. Tukang Becak Vespa.....	143
Gambar 4.46. Sketsa Tukang Becak Vespa .....	143
Gambar 4.47. Karakter Tukang Becak Vespa.....	144
Gambar 4.48. Mekanik dan Vespa PS .....	144
Gambar 4.49. Sketsa Mekanik dan Vespa PS .....	145
Gambar 4.50. Karakter Mekanik dan Vespa PS .....	145
Gambar 4.51. Tukang Cat Vespa .....	146
Gambar 4.52. Sketsa Tukang Cat Vespa.....	146
Gambar 4.53. Karakter Tukang Cat Vespa .....	147
Gambar 4.54. Bapak-Bapak Pemilik <i>Dealer</i> .....	147
Gambar 4.55. Sketsa & Karakter Bapak-Bapak Pemilik <i>Dealer</i> .....	148
Gambar 4.56. Pelapak <i>Merchandise</i> .....	148
Gambar 4.57. Sketsa & Karakter Pelapak <i>Merchandise</i> .....	149
Gambar 4.58. Pembalap Vespa .....	149
Gambar 4.59. Sketsa Pembalap Vespa dan Vespa Spartan <i>Custom</i> .....	150
Gambar 4.60. Karakter Pembalap Vespa dan Vespa Spartan <i>Custom</i> .....	150
Gambar 4.61. Pembalap <i>Offroad</i> .....	151
Gambar 4.62. Sketsa Pembalap <i>Offroad</i> dan Vespa PS <i>Custom</i> .....	151
Gambar 4.63. Karakter Pembalap <i>Offroad</i> dan Vespa PS <i>Custom</i> .....	152
Gambar 4.64. Pembalap Becak <i>Cross</i> .....	152
Gambar 4.65. Sketsa Pembalap Becak <i>Cross</i> .....	153
Gambar 4.66. Karakter Pembalap Becak <i>Cross</i> .....	153
Gambar 4.67. <i>Supporter</i> Sepakbola .....	154
Gambar 4.68. Sketsa & Karakter <i>Supporter</i> Sepakbola serta Vespa PX....	154
Gambar 4.69. Anggota Oi .....	155
Gambar 4.70. Sketsa Anggota Oi dan Vespa Super.....	155
Gambar 4.71. Karakter Anggota Oi dan Vespa Super .....	156
Gambar 4.72. Slanker.....	156
Gambar 4.73. Sketsa Slanker dan Vespa Super .....	157

Gambar 4.74. Karakter Slanker dan Vespa Super .....	157
Gambar 4.75. Vespa <i>Extreme</i> .....	158
Gambar 4.76. Sketsa <i>scooterist</i> Vespa <i>Extreme</i> 1 .....	159
Gambar 4.77. Karakter <i>scooterist</i> Vespa <i>Extreme</i> 1 .....	159
Gambar 4.78. Sketsa <i>scooterist</i> Vespa <i>Extreme</i> 2 .....	160
Gambar 4.79. Karakter <i>scooterist</i> Vespa <i>Extreme</i> 2 .....	160
Gambar 4.80. Sketsa <i>scooterist</i> Vespa <i>Extreme</i> 3 .....	161
Gambar 4.81. Karakter <i>scooterist</i> Vespa <i>Extreme</i> 3 .....	161
Gambar 4.82. Vespa Rasta/Reggae.....	162
Gambar 4.83. Sketsa <i>scooterist</i> Rasta/Reggae dan Vespa Sprint .....	162
Gambar 4.84. Karakter <i>scooterist</i> Rasta/Reggae dan Vespa Sprint.....	163
Gambar 4.85. Pegiat Musik Ska.....	163
Gambar 4.86. Sketsa Pegiat Musik Ska dan Vespa Corsa.....	164
Gambar 4.87. Karakter Pegiat Musik Ska dan Vespa Corsa .....	164
Gambar 4.88. Mod .....	165
Gambar 4.89. Sketsa <i>scooterist</i> Mod dan Vespa PX .....	165
Gambar 4.90. Karakter <i>scooterist</i> Mod dan Vespa PX.....	166
Gambar 4.91. Anak Urban ( <i>Skateboarder</i> ).....	166
Gambar 4.92. Sketsa Anak Urban dan Vespa Primavera.....	167
Gambar 4.93. Karakter Anak Urban dan Vespa Primavera .....	167
Gambar 4.94. Skinhead .....	168
Gambar 4.95. Sketsa Skinhead dan Vespa Sprint Veloce.....	168
Gambar 4.96. Karakter Skinhead dan Vespa Sprint Veloce .....	169
Gambar 4.97. Punk.....	169
Gambar 4.98. Sketsa Punk dan Vespa VBB .....	170
Gambar 4.99. Karakter Punk dan Vespa VBB.....	170
Gambar 4.100. Studi Objek Pendukung.....	171
Gambar 4.101. <i>Pattern</i> Objek Pendukung .....	172
Gambar 4.102. <i>Pattern</i> Objek Pendukung .....	173
Gambar 4.103. Toko <i>Spare Part</i> Vespa .....	174
Gambar 4.104. Ilustrasi Toko <i>Spare Part</i> Vespa .....	174

Gambar 4.105. Lapak <i>Merchandise</i> .....	175
Gambar 4.106. Ilustrasi Lapak <i>Merchandise</i> .....	175
Gambar 4.107. <i>Dealer</i> Vespa Bekas .....	176
Gambar 4.108. Ilustrasi <i>Dealer</i> Vespa Bekas .....	176
Gambar 4.109. Pemandangan .....	177
Gambar 4.110. Ilustrasi Pemandangan.....	177
Gambar 4.111. Trotoar .....	178
Gambar 4.112. Ilustrasi Trotoar .....	178
Gambar 4.113. <i>Layout</i> Sampul Buku .....	179
Gambar 4.114. <i>Layout</i> Halaman Isi .....	179
Gambar 4.115. <i>Layout</i> Judul Bab.....	180
Gambar 4.116. <i>Layout</i> Halaman Karakter dan Konten Deskripsi .....	180
Gambar 4.117. <i>Layout</i> Halaman Konten.....	181
Gambar 4.118. Sketsa Awal Tentara Pasukan Garuda .....	182
Gambar 4.119. Ilustrasi Tentara Pasukan Garuda Setelah Diproses Dengan Adobe Photoshop.....	183
Gambar 4.120. Iklan Vespa P100TS dan Ilustrasi Model Vespa Tahun '80-an .....	184
Gambar 4.121. Foto Vespa dan Ilustrasi Vespa Sprint.....	185
Gambar 4.122. Foto <i>Stock</i> 'Wisatawan' dan Ilustrasi Karakter Slanker.....	186
Gambar 4.123. Desain Karakter Final Beserta Vespa dan <i>Background</i> Dengan Efek <i>Halftone &amp; Vignette</i> .....	187
Gambar 4.124. Media Pendukung T-Shirt .....	234
Gambar 4.125. Media Pendukung Pin .....	235
Gambar 4.126. Media Pendukung Pembatas Buku .....	236
Gambar 4.127. Media Pendukung <i>Sticker</i> .....	237
Gambar 4.128. Media Pendukung <i>Patch</i> .....	238

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Berawal pada kebutuhan mobilitas personal masyarakat Italia paska Perang Dunia II pada tahun 1950-an dan 1960-an, Vespa diproduksi untuk menjawab tantangan tersebut dan menjadi simbol dari revolusi gagasan pada waktu itu. Selain karena sebelum memproduksi Vespa perusahaan Piaggio telah lebih dulu memproduksi bodi truk, mesin dan kereta api beserta rel dan gerbongnya, Piaggio kini juga telah memproduksi banyak tipe dan model Vespa, beberapa di antaranya telah menjadi barang antik dan langka, semuanya laris manis di pasar otomotif yang seakan menjadikannya sebagai ‘jawara’ kendaraan roda dua bertipe *scooter* di dunia. Selain itu, ‘Si Tawon’ juga memiliki andil cukup besar dalam dinamika kehidupan masyarakat dunia dan perlahan melebihi peran awalnya yang ‘hanya’ sebagai moda kendaraan dan menjadi sebuah ‘simbol’. Kehadirannya yang sarat akan sejarah turut mengembangkan teknologi dan semakin mempopulerkan moda kendaraan roda dua bertipe *scooter* di dunia.

Kemudian, Vespa tipe VGLA dan VGLB keluaran tahun ’62 dan ’63 yang didapat Pasukan Garuda Indonesia (Kontingen Garuda / KONGA) setelah bertugas di Congo atas panggilan dari *United Nations* (PBB) dikenal dengan sebutan Vespa Congo atau ‘Kongo’, sebagai tipe Vespa yang bermuatan romantisme sejarah, menjadi *pioneer* budaya Vespa dan memicu popularitasnya di Indonesia. Beberapa waktu setelah awal kemunculannya di dalam negeri melalui Vespa Congo, Vespa menghiasi berbagai media. Hal itu beriringan dengan pergantian masa pemerintahan dari orde lama ke orde baru, di mana Soeharto yang kemudian menggantikan Soekarno membuka celah masuknya referensi-referensi barat ke Tanah Air. Hal ini ditandai dengan mulainya kebebasan berekspresi dalam dunia hiburan, seperti

munculnya referensi visual dengan tampilan *vintage a la* Amerika dan Eropa pada sejumlah media, baik media cetak maupun elektronik. Masuknya referensi visual Vespa dari barat pun deras mengalir. Sejumlah *public figure* seperti artis dan penyanyi dalam negeri juga menggunakan *scooter* ini sebagai properti dalam *cover* album, media promosi maupun hanya sekadar hobi.

Perkembangan Vespa di Tanah Air sejak itu hingga sekarang, yang memiliki romantisme sejarah, kemudian membudaya dan diaplikasikan oleh banyak kalangan masyarakat Indonesia ke dalam sebuah *lifestyle* atau gaya hidup. Kedekatan secara personal maupun kolektif Vespa dengan masyarakat membuatnya dijadikan sebagai ‘simbol’ dan ikon identitas berbagai jenis kalangan masyarakat yang berbeda ras, profesi, *lifestyle* hingga *subculture*, memberikan warna bagi pluralitas yang dimiliki. Kedekatan Vespa dengan masyarakat berbagai kalangan ini secara kolektif membuatnya memiliki ikatan solidaritas yang kuat, sehingga Vespa seakan menjadi duta Bhinneka Tunggal Ika yang dikultuskan bangsa Indonesia. Namun, fenomena ini belum memiliki arsip komunikatif yang mendokumentasikan secara lengkap mengenai budaya Vespa Indonesia yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, khususnya di Tanah Air. Sehingga hal ini menarik penulis untuk merancang buku ilustrasi Vespa Nusantara.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang data visual maupun verbal gaya hidup Vespa di Nusantara?

## **C. Batasan Masalah dan Lingkup Perancangan**

Batasan dan lingkup perancangan ini adalah merangkum dan memvisualisasikan perkembangan dan berbagai jenis *lifestyle* serta *subculture* yang berkaitan dengan Vespa di Indonesia dari beberapa sumber yang menjadi pegiatnya.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Tujuan dalam perancangan arsip mengenai Vespa di Nusantara ini adalah :

1. Merancang arsip dalam upaya memvisualisasikan pengaruh dan keunikan Vespa di Indonesia dari awal perkembangannya hingga sekarang kepada *target audience* secara informatif dan komunikatif sehingga mudah untuk dipahami
2. Merancang arsip sejarah Vespa di Nusantara yang memiliki daya tarik dan dapat menjadi sebuah barang koleksi bagi *target audience*

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Target Audience
  - a. Memberi informasi visual dan verbal pengaruh Vespa terhadap dinamika kehidupan masyarakat di Indonesia
  - b. Memvisualisasikan berbagai bentuk modifikasi *scooter Vespa* dan *lifestyle* yang terpengaruh dan mengadaptasinya di Indonesia
  - c. Menambah referensi bagi pecinta Vespa, otomotif dan masyarakat umum
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
  - a. Menambah koleksi pustaka dan referensi
3. Bagi Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual
  - a. Memberikan alternatif model pemecahan masalah mengenai bentuk pengarsipan dan cara visualisasi
  - b. Mempromosikan DKV-ISI Yogyakarta sebagai salah satu kampus yang memiliki jurusan Desain Komunikasi Visual yang mampu memberikan alternatif pemecahan masalah dari segi ide maupun segi visual

#### **F. Metode Perancangan**

1. Data yang Dibutuhkan



Data yang dibutuhkan adalah data verbal dan data visual yang berkaitan dengan topik yang diangkat, yaitu Vespa. Beberapa data itu sendiri menjadikan salah satu bentuk data yang juga akan dibutuhkan perancang dalam pembentukan visualisasi. Data verbal dapat diperoleh dari buku-buku maupun sumber internet yang terpercaya yang berkaitan dengan perancangan, yaitu sejarah perkembangan Vespa di Indonesia. Sedangkan data visual dibutuhkan foto-foto dari beberapa sumber untuk divisualisasikan menjadi ilustrasi untuk arsip yang dibuat.

## 2. Metode Pengumpulan Data

### a. Survey

Survey dilakukan untuk memperkuat data verbal maupun visual yang dibutuhkan, terutama di Indonesia. Kota-kota besar seperti Jakarta, Denpasar dan Yogyakarta memiliki banyak individu berpengaruh maupun masyarakat pegiat Vespa dan komunitas *scooter* asal Italia ini menjadi sumber survey yang akan dilakukan.

### b. *Internet Browsing*

Menelusuri internet merupakan cara lain yang dapat dilakukan untuk melengkapi data yang telah diperoleh.

## 3. Alat Yang Digunakan

Agar pengumpulan data yang dilakukan lebih lengkap dan mendetail, maka dibutuhkan berbagai alat/instrumen dalam pelaksanaannya. Adapun alat tersebut diantara lain;

- a. Kamera foto sebagai alat pendokumentasian visual objek yang dituju
- b. Buku catatan untuk mencatat info-info penting dari narasumber
- c. Alat perekam suara sebagai alat pendukung sesi tanya jawab dari narasumber

- d. Komputer *Laptop* dan ponsel pintar untuk penulisan ilmiah, komunikasi dan *internet browsing*.

#### 4. Metode Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*).

- a. *What* / Apa masalahnya?

Hal yang akan dibuat adalah buku berilustrasi mengenai keunikan Vespa di nusantara dan aspek-aspek yang dipengaruhinya baik secara langsung maupun tidak langsung di Indonesia.

- b. *Who* / Siapa *target audience* perancangan ini?

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki sejarah panjang dengan skuter asal Italia ini. *Target audience* perancangan adalah semua kalangan. Namun apabila disempitkan secara historis dan demografis, dapat disimpulkan kepada pengendara Vespa, kolektor, klub motor, mahasiswa, seniman dan pengusaha.

- c. *When* / Kapan dilaksanakan?

Buku ini akan dirancang kurang lebih dalam waktu 1,5 tahun (Desember 2015 - Juni 2017).

- d. *Where* / Di mana perancangan ini akan dilaksanakan?

Perancangan ini secara geografis dilakukan di daerah Yogyakarta pada khususnya dan Jawa pada umumnya serta di kota-kota besar lainnya.

- e. *Why* / Mengapa perancangan ini perlu dilaksanakan?

Perancangan dilakukan karena belum ada pustaka sejarah Vespa di Indonesia yang mengikutsertakan ilustrasi sehingga menjadi sumber verbal dan visual yang konkret dan menggunakan asas desain yang baik dan benar.

- f. *How* / Bagaimana perancangan ini akan bekerja?

Menggunakan deskripsi visual berupa ilustrasi yang dibuat dengan menggunakan teknik manual dan dikembangkan dengan teknik digital serta deskripsi verbal berupa narasi pendek dengan bahasa yang ringan serta *lay out* yang menarik sehingga mudah dipahami, dimengerti dan menarik *target audience* untuk membacanya.

Selain itu, analisis data juga menggunakan '*unique selling proposition*' yang akan mengidentifikasi keunikan yang dapat ditekankan atau diutamakan untuk diinformasikan kepada *target audience* sebagai sesuatu yang dapat menjadi poin plus agar mereka tertarik.



## G. Skema Perancangan

