

BAB 5

PENUTUP

A. Kesimpulan

Vespa, yang hadir di Tanah Air sejak dekade 60-an, telah berevolusi menjadi sebuah fenomena dalam kehidupan sosial masyarakat. *Image* yang terbangun sejak awal kemunculannya yang kental dengan romantisme sejarah kini menjadi ‘simbol’ yang dinamis, membuatnya menjadi gaya hidup yang membudaya di Indonesia. Dengan pluralitas yang disandang para pegiatnya, buku *Vespa Nusantara* ini menyajikan ilustrasi berbagai kalangan dalam masyarakat Indonesia yang mengadaptasi, terinspirasi dan menjadi pegiat Vespa dalam kehidupan mereka.

Perancangan buku *Ilustrasi Vespa Nusantara* ini merupakan sebuah perancangan yang berangkat dari masalah sosial yang mencakup banyak kalangan, sehingga memberikan tanggung jawab kepada penulis untuk merancang sebuah karya yang relevan, menarik, memberi semangat dan menginspirasi sehingga secara keseluruhan menjadi karya yang berguna.

Pengarsipan gaya hidup Vespa di Indonesia yang beraneka ragam, merupakan salah satu cara mengenalkan dan menambah referensi mengenai pluralitas Indonesia. Gaya hidup Vespa yang memiliki solidaritas tinggi meski sebenarnya memiliki banyak perbedaan di berbagai sisi, merupakan salah satu contoh praktis mengenai hidup berdampingan di tengah perbedaan.

Pendekatan yang dilakukan penulis dalam perancangan ini antara lain adalah menyusun gaya bahasa, bentuk dan media penyampaian sehingga dapat menjadi media pembelajaran bagi masyarakat mengenai permasalahan yang

diangkat. Media buku ilustrasi, merupakan suatu pendekatan yang memiliki nilai estetis tersendiri dalam konteks menyampaikan informasi mengenai Vespa di Indonesia, sehingga diharapkan dengan hadirnya buku ilustrasi Vespa Nusantara ini akan muncul dan bertambahnya semangat kebersamaan dalam berkehidupan di masyarakat yang plural. Perancangan buku ilustrasi Vespa Nusantara ini menggunakan teknik *digital drawing* dan gaya *pop art* dengan proporsi realis agar menghindari distorsi dan menyajikan visual yang relevan dengan data yang ada. Ilustrasi serta konten verbal yang dirancang dan ditulis dalam buku semuanya berdasarkan dari data, baik data verbal maupun visual, yang telah dikumpulkan dan diklasifikasikan, dari sumber-sumber yang terkait, sehingga buku ini dapat menjadi sumber pustaka berisi informasi yang relevan bagi *target audience*.

Proses panjang penulis dalam menyelesaikan perancangan ini, yaitu selama 5 semester, pun setali tiga uang dengan memiliki Vespa, yaitu penuh suka dan duka. Selama dilakukan riset dan pengumpulan data, penulis mendapat banyak pengalaman, pengetahuan dan kerabat baru. Namun, di tengah-tengah proses, sejumlah hambatan sempat bertubi-tubi penulis hadapi berkaitan dengan perancangan ini. Mulai dari data dan *backup data* yang *corrupted* (hilang) hingga *hardware* berupa laptop yang berisi data perancangan dan sejumlah *portfolio*, hilang dicuri. Namun, di balik hambatan tersebut, meski sempat ‘*down*’, penulis seakan seperti mendapat semangat baru, memulai perancangan dari nol dan membuatnya bahkan lebih baik dari perancangan awal.

B. Saran

1. Bagi *Target Audience*

Vespa yang telah menjadi simbol gaya hidup berbagai kalangan masyarakat mirip dengan keberagaman yang dimiliki Indonesia. Dengan

banyaknya isu-isu yang menyangkut masalah ke-Bhinneka-an di Indonesia, diharapkan masyarakat kembali mengulik akar sejarah bangsa Indonesia yang merupakan wahana yang memiliki banyak ras, suku, agama hingga statusisasi sosial, sehingga masalah perbedaan jangan menjadi sebuah pemicu perpecahan.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Dengan semakin berkembangnya teknologi, berbagai media informasi berevolusi menjadi sesuatu yang serba cepat dan praktis. Distribusi konten secara digital memungkinkan akses informasi diakses siapa saja. Di sisi lain, fenomena ini mengesampingkan media klasik seperti buku dan poster yang dapat menjadi barang koleksi dan arsip fisik. Dengan segala kemudahan yang ditawarkan teknologi informasi seperti internet, mahasiswa Desain Komunikasi Visual diharapkan tidak melupakan media klasik yang memiliki kelebihannya sendiri. Buku, sebagai sebuah bentuk ‘*rilisan* fisik’, memiliki ‘*bobotnya*’ sendiri, baik secara harfiah maupun kiasan, dibandingkan dengan format *digital*. ‘*Vespa Nusantara*’, sebagai sebuah buku, dirancang oleh penulis dengan bentuk yang memiliki estetis-nya sendiri, sehingga dapat menjadi koleksi literatur yang bernilai.

Perancangan buku ini juga dilatarbelakangi oleh kesenangan penulis terhadap tema dan topik yang diangkat. Sehingga, dalam proses perancangan, penulis tidak mengalami kendala yang berarti, terutama kendala personal seperti bosan atau kehabisan ide. Selain itu, penulis juga menyenangi teknik dan gaya ilustrasi serta gaya bahasa yang digunakannya dalam perancangan buku ini. Dalam perancangan tugas akhir atau *project* kreatif sejenisnya, pemilihan tema, topik, gaya, maupun teknik yang disenangi merupakan salah satu hal yang menurut penulis menarik untuk dilakukan karena penguasaan dan pendalaman konsep serta materi dapat didapatkan melalui kesenangan secara personal.

Selain itu, berdasarkan pengalaman yang dialami sendiri, penulis mengimbau mahasiswa DKV untuk tidak lalai dan tidak menganggap sepele dalam mengorganisir ‘ruang’ kreatif masing-masing, terutama dalam hal keamanan. Sejumlah tindakan seperti *back-up* data, baik *back-up* dalam *drive* fisik maupun *drive* yang disediakan dalam format *digital* berbagai situs internet hingga penjagaan ekstra terhadap *hardware* yang dimiliki merupakan hal yang wajib dilakukan bagi mahasiswa DKV agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti yang dialami oleh penulis.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Berger, Jonah. *Contagious: Rahasia Di Balik Produk dan Gagasan yang Populer*. PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. 2015.

Marshall, George. *Kaum Skinhead*, Alinea, Yogyakarta. 2005.

McCloud, Scott. *Understanding Comics*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta. 2008.

Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. 2014.

Rustan, Suriyanto. *Layout Dasar dan Penerapannya*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. 2009.

Susanto, A.B. *Potret-Potret Gaya Hidup Metropolis*, Buku Kompas, Jakarta, 2001.

Wenzel, Adrian. *Gimbal, Po*. Gadjahdaja, Malang. 2012.

B. Video & Dokumenter

Capmar Studios, Istituto Luce, Rai Radiotelevisione Italiana. 2015.
Vespa - Storia Di Un Mito Italiano (Forever Vespa). 53.15 Menit.

Kompas TV (News). 2016. Becak Motor Sudah Biasa, Kalau Becak Vespa?. 1.29 Menit

Kompas TV (News). 2017. Vespa Unik Dari Kotanopan. 1 Menit

Metro TV (Eagle Documentary). 2014. Satu Vespa Sejuta Saudara. 18.13 Menit.

Net TV (News). 2015. Kolaborasi Becak dan Vespa Khas Padang Sidempuan. 2.29 Menit.

TV One (News). 2014. Becak Cross Padang Sidempuan. 2.15 Menit.

Vpro Metropolis. 2014. Extreme Love for Vespa in Indonesia. 22.23 Menit.

C. Tautan

Ahmad Zaidan (2012), Sejarah Vespa Masuk Ke Indonesia, diakses 6 Oktober 2015, URL: vespamasukindonesia.blogspot.co.id.

Djoko Moernantyo (2007), Scene Indie, Pergerakan Melawan Arus, diakses 7 Februari 2017, URL: <http://www.kabarindonesia.com/beritaprint.php?id=20070309181718>

Edhy Aruman (2015), Siapa Pelopor Periklanan di Indonesia?, diakses 20 Januari 2016, URL: <http://mix.co.id/marcomm/brand-communication/advertising/siapa-pelopor-periklanan-di-indonesia>.

Piaggio Indonesia (2014), *Vespa Legacy in Indonesia: An Interview with Marco Noto La Diega*, diakses 20 Januari 2016, URL: <http://www.id.vespa.com/magazine/vespa-legacy-in-indonesia-an-interview-with-marco-noto-la-diega>.

Tatang Sontani (2016), *Pengertian Subkultur*, diakses 11 November 2016, URL: <http://www.sridianti.com/pengertian-subkultur.html>.

Wikipedia, *Histoire de M. Vieux Bois*, diakses 23 Januari 2017, URL: en.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_M._Vieux_Bois.

D. Majalah

Haiklip, PT. Penerbitan Remaja Hai, edisi *Punk Story*, Jakarta, Februari 1996.

