

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
“VESPA NUSANTARA”



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

**JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
“VESPA NUSANTARA”**



**Jurnal 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**

Jurnal 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 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual

Indiria Maharsi, M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

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.

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.

II. PEMBAHASAN

A. Tujuan perancangan

Di tengah arus perkembangan di semua lini teknologi setali tiga uang dengan tantangan zaman. Masyarakat dan perangkat-perangkatnya mengubah dan memperbaharui aspek-aspek kehidupan agar dapat mengikuti persaingan yang keras. Vespa merupakan salah satu perangkat tersebut. Sebuah korporasi yang menjelma menjadi agen dinamika sosial masyarakat ini juga mengikuti perkembangan teknologi. Di Indonesia, dengan nilai historis yang dimilikinya, Vespa dihargai dan dicintai masyarakat sebagai sebuah *icon*. Namun, perjalanannya di Indonesia mendapat banyak kendala dan tantangan. Persaingan yang menaunginya tidak hanya terbatas pada persaingan antar korporasi produsen otomotif, tetapi juga persaingan di lini gaya hidup. Popularitas Vespa sebagai agen budaya di Indonesia goyah dan sejarahnya terancam terkikis oleh persaingan yang ada. Maka perancangan ini dilakukan karena bertujuan untuk turut serta melestarikan sejarah perkembangan dunia sosial Indonesia yang dinamis selama sepak terjang *scooter* Vespa di Indonesia.

2. Tema Perancangan

Tema perancangan buku ilustrasi Vespa Nusantara adalah gaya hidup. Sedangkan topik yang diusung adalah dinamika sosial Vespa di Indonesia. Topik yang ada dijabarkan dengan teknik deskriptif dan naratif yang berisi beberapa kata kunci dalam verbal yang disajikan. Adapun kata kunci yang

digunakan dalam perancangan buku ilustrasi Vespa Nusantara adalah antara lain: Vespa, Gaya hidup, Subkultur, Indonesia.

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan

Tujuan kreatif perancangan ini adalah menciptakan buku ilustrasi yang komunikatif sebagai media dokumentasi mengenai Vespa di Nusantara beserta gaya hidup yang dicetuskannya sehingga *target audience* dapat mengetahui sejarah Vespa di Indonesia beserta dinamikanya di masyarakat.

Buku ilustrasi Vespa Nusantara dirancang dengan desain, *lay-out* dan visual ilustrasi yang menarik agar *target audience* merasa tertarik, tidak merasa bosan saat membaca dan dapat menjadikannya sebuah benda berharga yang menjadi barang koleksi. Buku ilustrasi Vespa Nusantara ini bertujuan memberikan informasi kepada *target audience* mengenai pengetahuan tentang dinamika sosial yang terbentuk akibat kehadiran Vespa di Indonesia dan menjadikannya salah satu aspek sejarah yang menarik untuk ditinjau sehingga *target audience* mengetahui sejarah salah satu pencetus dinamika dalam masyarakat Indonesia di dunia sosial, ekonomi, otomotif, seni dan budaya ini.

2. Strategi

Hasil perancangan ini diarsip menggunakan media buku, karena buku merupakan media klasik yang memiliki banyak keunggulan dibandingkan media cetak lain atau media *online*, salah satunya adalah ‘bentuk fisik’. Selain itu, bentuk buku juga dianggap lebih *universal* karena tidak semua *target audience* dapat mengakses buku ini kapan saja apabila fisiknya maya seperti *e-book*. Strategi kreatif untuk mempresentasikan tujuan kreatif perancangan buku ilustrasi Vespa Nusantara ini adalah penggambaran gaya hidup masyarakat ber-Vespa secara deskriptif dan dengan gaya bahasa dan kosa kata semi informal agar *target audience* dapat mengerti dan memahaminya

dengan mudah. Ilustrasi dan tipografi yang digunakan dirancang komunikatif agar lebih mudah dipahami.

a. *Target audience*

1). a). Primer

- i). Pengendara, kolektor atau pemilik kendaraan *scooter* Vespa yang membutuhkan pengetahuan mengenai sejarah Vespa di Indonesia dan dinamikanya dalam masyarakat serta menjadikannya sebagai media historis yang romantis.
- ii). Penggiat dan pengamat dunia otomotif yang membutuhkan informasi mengenai sejarah Vespa di Indonesia dan dinamikanya dalam masyarakat dalam format yang komunikatif dan menarik.

b). Sekunder

- i). Para pembaca buku yang membutuhkan informasi mengenai sejarah Vespa di Indonesia dan dinamikanya dalam masyarakat dan membutuhkan ilustrasi sebagai referensi visual dan media hiburan.
- ii). Masyarakat pembaca buku yang belum mengetahui sejarah Vespa di Indonesia dan dinamikanya dalam masyarakat.

2). Demografis

Secara demografis, *target audience* dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah orang dengan rentang umur 15 hingga tak terbatas. Target perancangan ini adalah masyarakat berpendapatan sedang sampai pendapatan tinggi dengan tingkat pendidikan SD sampai perguruan tinggi.

3). Geografis

Secara geografis perancangan ini mengambil *target audience* masyarakat perkotaan di Indonesia karena masyarakat perkotaan memiliki kehidupan yang sangat erat dengan teknologi, mobilitas dan gaya hidup (*lifestyle*).

4). Psikografis

Target audience perancangan buku ilustrasi ini adalah masyarakat yang memiliki karakteristik kepribadian yang terbuka, antusiasme dan curiositas tinggi terhadap hal-hal baru. Selain itu perancangan buku ilustrasi ini juga tidak menggolongkan *target audience* berdasarkan kelas sosialnya sebab Vespa dimiliki oleh berbagai macam masyarakat dengan strata sosial dan profesi yang plural.

5). Behavioristik

Target audience perancangan ini juga ditujukan untuk masyarakat yang memiliki wawasan luas dan terbuka dengan produk atau informasi baru.

Selain itu, *target audience* perancangan ini adalah masyarakat yang memiliki perilaku cerdas dan kritis yang selalu ingin mempelajari dan mengetahui sesuatu dengan lengkap sebelum dia menggunakan atau mengkonsumsinya.

b. Tema

Yang ingin disampaikan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah memberikan informasi mengenai sejarah Vespa di Indonesia dan dinamikanya dalam masyarakat dalam format yang komunikatif dan menarik, memberikan gambaran kepada *target audience* mengenai Vespa sebagai gaya hidup.

Tema cerita dari buku ilustrasi ini adalah sejarah Vespa di Indonesia dan dinamikanya dalam masyarakat dengan didominasi oleh 60% ilustrasi dan 40% naskah teks. Buku ilustrasi ini berisi tentang data Vespa di Indonesia dari tahun 1960-an hingga 2016 yang membahas gaya hidup apa saja yang melibatkan Vespa di Indonesia.

Secara garis besar buku ilustrasi ini terdiri dari tiga bagian, bagian pertama membahas sekilas sejarah awal perkembangan Vespa di

Indonesia, bagian kedua membahas Vespa di kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia dan yang ketiga membahas berbagai macam gaya hidup masyarakat ber-Vespa.

c. Format dan bentuk media

1). a). Format media utama

Format utama perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi yang berisi tentang sejarah Vespa di Indonesia serta berbagai dinamika yang ditimbulkannya seperti subkultur dan *lifestyle*.

b). Format media pendukung

Format media pendukung perancangan ini berupa tampilan *display* dengan berbagai ornamen yang berhubungan dengan Vespa dan berbagai makanan kecil dan minuman kopi serta pembatas buku. Selain itu, dirancang juga berbagai merchandise seperti *tshirt*, *sticker*, pin dan emblem (*patch*). Media pendukung ini dipilih karena merupakan media yang erat kaitanya dengan dunia otomotif dan Vespa. Selain itu juga dikarenakan media-media ini aplikatif dalam kehidupan ber-Vespa sehari-sehari.

2). Bentuk

a) Spesifikasi buku

Bentuk buku ilustrasi ini adalah buku dengan ukuran 21x21cm sebanyak 100 halaman. Ukuran ini memungkinkan efisiensi keterbacaan dan memudahkan dalam membawanya.

b) Halaman isi

Halaman isi pada buku ilustrasi ini dibuat *full-color* dengan bahan kertas *book paper* 90 gsm.

c) Cover

Cover buku pada buku ilustrasi ini dibuat *full-color* dan dicetak di atas bahan *hard cover* dan *finishing* laminasi *doff*.

d. Gaya penulisan naskah

Perancangan buku ilustrasi ini akan menggunakan gaya penulisan naskah deskripsi. Gaya penulisan deskripsi merupakan gaya yang paling dominan digunakan dalam buku ini karena tiap karakter dan gaya hidup yang divisualisasikan membutuhkan penjelasan yang lengkap dan konkret. Selain itu naskah dibagi menjadi dua bagian, antara deskripsi dan trivia yang berisi hal-hal singkat dan info yang berkaitan dengan ilustrasi yang dihadirkan.

e. Gaya visual

Visualisasi ilustrasi pada buku akan menggunakan gaya *pop art* namun menggunakan proporsi dan arsiran yang cenderung realis agar menghindari deformasi proporsi dan tercapai relevansi visual. Ilustrasi akan didukung oleh data verbal yang menjelaskan secara deskriptif mengenai ilustrasi objek perancangan, yaitu masyarakat ber-Vespa di Indonesia. Selain itu, ilustrasi ini juga akan didukung oleh *lay-out* minimalis yang memanfaatkan *white space*, warna *medium saturation* dan pemilihan jenis huruf retro agar memunculkan nuansa *oldschool*.

Unsur *lay-out* yang akan digunakan dalam perancangan ini meliputi Judul, *bodytext* dan ilustrasi. Dengan memperhatikan komposisinya sehingga dapat tercapai nilai artistiknya. *Lay-out* pada perancangan buku ilustrasi ini akan tetap memperhatikan keseimbangan, proporsi, kesesuaian teks dengan ilustrasinya sehingga memenuhi aspek karya Desain Komunikasi Visual yang menarik dan komunikatif. Sebagian besar dari elemen-elemen *lay-out* akan di gunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini supaya pembaca dapat dengan mudah memahami isi dan tujuan dari perancangan buku ilustrasi ini.



Gambar 3.1. Contoh Gaya Ilustrasi *Realistic Pop Art*
(Sumber : archer.wikia.com, diunduh 1 Juni 2017)

f. Teknik visualisasi

Perancangan buku ini menggunakan teknik visualisasi *digital drawing*. Teknik manual digunakan dalam pembuatan sketsa awal yaitu merancang pose karakter dan *lay-out* posisi. Setelah perancangan pose dan *lay-out* posisi selesai kemudian dilakukan proses *drawing* sketsa.

Setelah *drawing* sketsa selesai kemudian dilakukan proses pewarnaan. Sebelum pewarnaan dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop, dilakukan tahap pembersihan garis menggunakan *software* yang sama.

g. Teknik cetak

Perancangan buku ini secara keseluruhan menggunakan teknik cetak *digital printing*.

h. Judul

Pada perancangan buku ilustrasi ini menggunakan judul ‘Vespa Nusantara’. Pemilihan judul ini karena penulis mengarsipkan gaya hidup yang disebabkan munculnya Vespa di Tanah Air. Sebab yang kedua adalah

judul tersebut mudah diingat dan 'eye catching' karena berirama sama. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia.

i. Konsep konten

Konsep konten buku ilustrasi Vespa Nusantara ini terbagi atas beberapa bab atau *chapter*. Bab tersebut di antaranya:

1). Sejarah Vespa di Indonesia

Berisi penjelasan mengenai peristiwa-peristiwa ikonik yang membangun *image* Vespa di Indonesia.

2). Vespa Sebagai Transportasi

Berisi berbagai kalangan masyarakat yang mengendarai Vespa hanya sebagai moda transportasi

3). Vespa Sebagai Mata Pencaharian

Berisi berbagai kalangan masyarakat yang mempunyai mata pencaharian di bidang Vespa.

4). *Subculture* Vespa Indonesia

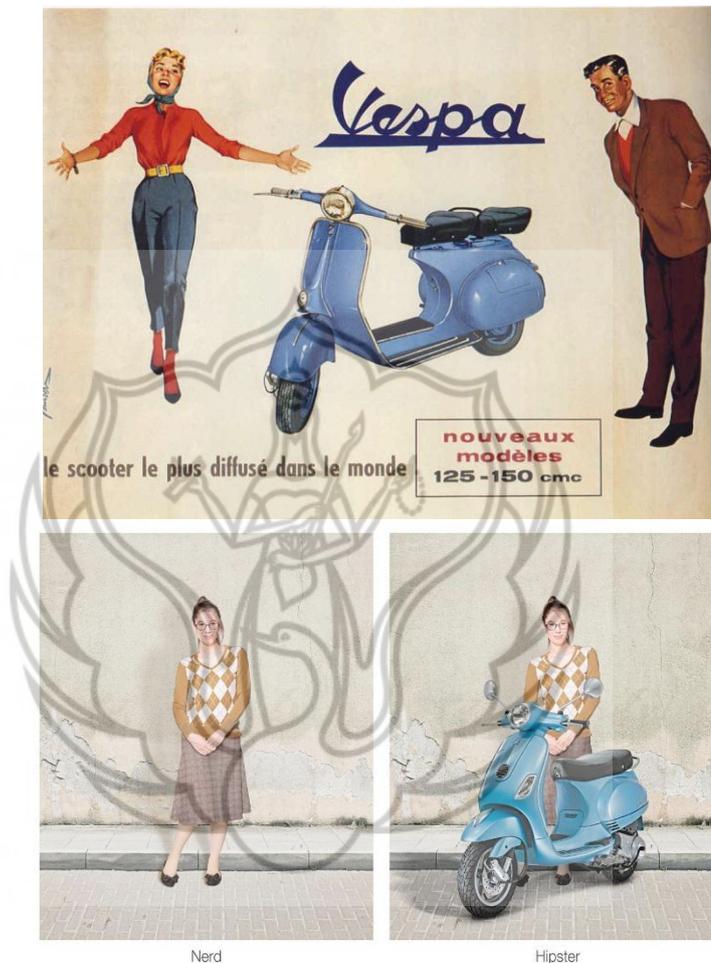
Berisi berbagai jenis subkultur yang mengadaptasi Vespa dalam gaya hidupnya.

5). Kehidupan Ber-Vespa

Berisi mengenai berbagai pengalaman yang umumnya dialami oleh para pegiat Vespa di Indonesia.

j. *Lay-out*

Unsur *lay-out* yang akan digunakan dalam perancangan ini meliputi Judul, ilustrasi dan *bodytext* yang terbagi atas dua bagian, yaitu *bodytext* utama dan *bodytext* trivia dengan memperhatikan komposisinya sehingga



Vespa

Gambar 3.2. Contoh *Lay-out* Iklan Vespa
(Sumber : pinterest.com, diunduh 1 Juni 2017)

dapat tercapai nilai artistiknya. *Lay-out* pada perancangan buku ilustrasi ini akan tetap memperhatikan keseimbangan, proporsi, kesesuaian teks dengan ilustrasinya sehingga memenuhi aspek karya Desain Komunikasi Visual yang estetik dan komunikatif. Sebagian besar dari elemen-elemen *lay-out* akan di gunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini supaya pembaca dapat dengan mudah memahami isi dan tujuan dari perancangan buku

ilustrasi ini. Konsep *white space* dan *lay-out* minimalis banyak digunakan dalam perancangan Vespa Nusantara karena terinspirasi dari *visual campaign* yang dimiliki Vespa dalam media iklan statis, baik media cetak maupun digital. Selain itu, komponen visual yang menggunakan ilustrasi *full-color* kurang memungkinkan *layout* yang berlebihan untuk halaman *bodytext* atau halaman data verbal secara keseluruhan.

l. *Tone* warna

Warna-warna yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah warna-warna primer, sekunder dan tersier dan mengatur *saturation level* yang sesuai agar tidak terlalu mencolok dan memunculkan suasana *retro*, *vintage* dan klasik tanpa mengurangi *image* modern, *youth culture* yang dimiliki Vespa. Masing-masing ilustrasi karakter memiliki warna pakaian, Vespa dan *background* yang berbeda-beda agar tidak terjadi pengulangan warna.

m. Tipografi

Tipografi yang digunakan menggunakan beberapa jenis *font*. *Font* yang dipilih merupakan *font* yang disesuaikan dengan *target audience*. Dengan *target audience* yang beragam, maka untuk menjadikannya estetik, tidak membosankan namun elegan dan sesuai dengan nuansa yang dimiliki *brand* Vespa dan *image*-nya di Indonesia, maka dipilih *font* yang bernuansa klasik dan *vintage*.

1. *Body Copy Font*

Font dalam penggunaan sebagai *Body Copy* diperlukan tipe *font* dengan pertimbangan kejelasan dan kenyamanan dalam pembacaan. Kejelasan menjadi prioritas utama dalam seleksi ini.

2. *Display Font*

Pada seleksi *display font*, hal yang menjadi prioritas adalah fungsinya sebagai nilai estetik, sehingga menambah unsur dekoratif dan menambah pengalaman dalam membaca buku ini.

3. Judul Buku

Bentuk tipografi judul buku menggunakan tipe *font* yang familiar dengan *image* dan *brand* Vespa di Indonesia. Font yang digunakan juga menggunakan referensi yang dekat dengan gaya hidup Vespa di Tanah Air. Selain sebagai judul, *font* ini juga digunakan sebagai *logotype* dan *brand* yang dimiliki buku ilustrasi ini.

n. Cover Buku

Cover atau sampul buku merupakan salah satu aspek terpenting dalam penyusunan sebuah buku, khususnya buku ilustrasi. Hal ini dikarenakan *cover* merupakan hal pertama yang dilihat *audience*. *Cover* Vespa Nusantara menggunakan perpaduan ilustrasi dan teks judul dengan *texture* berupa *dots* (titik-titik) pada *background*-nya. Ilustrasi yang ada pada judul menampilkan 4 tipe Vespa berbeda dengan gaya yang berbeda pul, di antaranya Vespa P100TS milik petani, Vespa *custom* gaya hidup Vespa Extreme, Vespa VBB berkarat *subculture* Punk dan Vespa LX. Hal ini bertujuan untuk menampilkan pluralitas dalam budaya Vespa di Indonesia.

Font pada *cover* dibuat berwarna perpaduan antara hitam, putih dan *orange* dengan warna biru sebagai warna *font author* buku.

C. Program kreatif

a. Penyusunan Ide

Merupakan bentuk pengarsipan ide, baik data verbal yang berupa latar belakang, tujuan dan manfaat hingga data visual yang berupa ide gambar dan konsep.

b. Pengumpulan Data

Data merupakan hal terpenting yang dibutuhkan untuk merancang buku ilustrasi ini agar akurat, relevan dan dapat diertanggungjawabkan. Data perancangan dikumpulkan dari beberapa sumber terkait di bidang masalah yang diangkat, baik perseorangan maupun komunitas Vespa.

c. Pengklasifikasian Data

Setelah data terkumpul, yang kemudian dilakukan adalah proses memilah dan membuat klasifikasi data. Berdasarkan topik dan tujuan perancangan buku ilustrasi ini, klasifikasi yang didapat adalah gaya hidup Vespa di Indonesia berdasarkan sejarah perkembangan, penggunaannya sebagai transportasi, mata pencaharian serta *subculture* yang berkaitan dengannya.

d. *Rough Lay-Out*

Rough Layout atau sketsa kasar dilakukan dengan melanjutkan ide gambar dari tahap penyusunan ide ke bentuk yang lebih matang dan spesifik.

e. Gambar Ilustrasi

Setelah sketsa kasar dibuat, selanjutnya adalah pengerjaan ilustrasi dalam *software* Adobe Photoshop yang sekaligus merancang warna, mencatat dan menyesuaikan warna-warna yang telah diaplikasikan dan menyesuaikan agar tidak terjadi pengulangan dan menghindari warna yang *monotone*.

f. *Lay-Out*

Gambar ilustrasi yang rampung dibuat kemudian diproses dalam proses *layout*, menggabungkannya dengan data verbal berbentuk judul dan *bodytext* dan kemudian kembali melakukan penyesuaian warna antara warna karakter, warna Vespa dan warna *background*.

g. Revisi

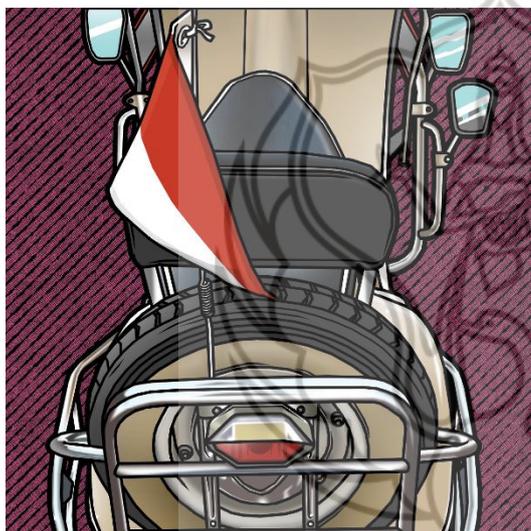
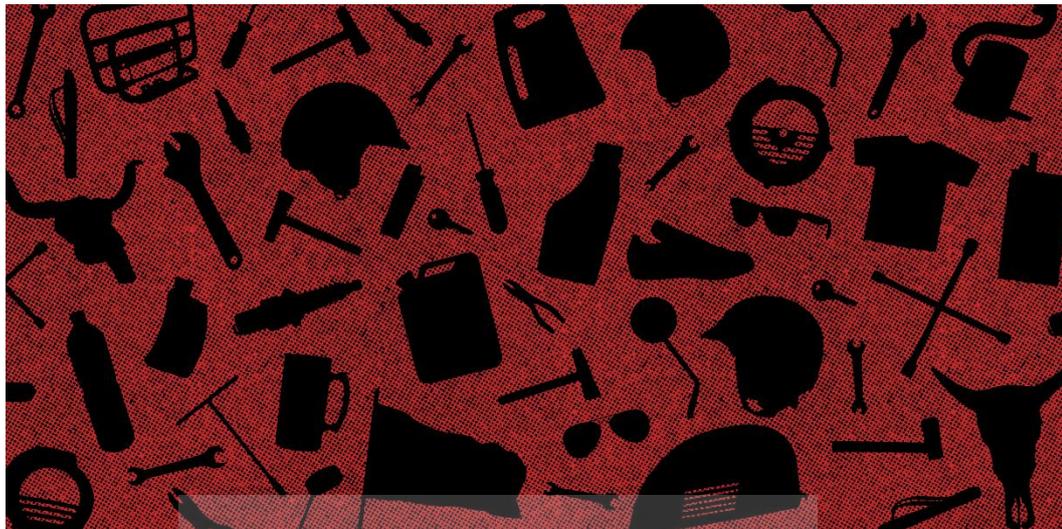
Setelah proses *layout* selesai, langkah selanjutnya adalah mencetak *dummy* sebagai *test print* agar mengetahui kesesuaian jenis kertas dan menyesuaikan kalibrasi warna desain dengan mesin cetak percetakan agar tidak terjadi kesalahan. Jika ada kesalahan atau ketidaksesuaian, maka dilakukan proses revisi. Proses ini juga meliputi penulisan konten verbal penutup dan kesimpulan perancangan.

h. Proses Akhir

Semua proses telah selesai dan dalam tahapan akhir ini diakhiri dengan pencetakan buku secara utuh.

D. Hasil Perancangan





HADIRNYA SI **tawon** DI INDONESIA

Tidak ada yang menyangka jika Vespa, pionir kendaraan roda dua berbentuk scooter, asal Italia akan menjadi sebuah fenomena yang berpengaruh dalam kehidupan masyarakat Tanah Air.

"Lembut Ulu Vespa" ujar Enrico Piaggio selaku sekele lekah rangangan Corradino Diurnara Inyur bidang pemasaran yang meconng dan menacipatun helcomer modern portan Piaggio. Sepa sangki ucapanwa kili adu ta tahun 1945 menjad sebuah nama unku sebuah lini scooter leperabari yang berpengaruh dalam diwawitka kehidupan masyarakat dunia, khususnya Indonesia.

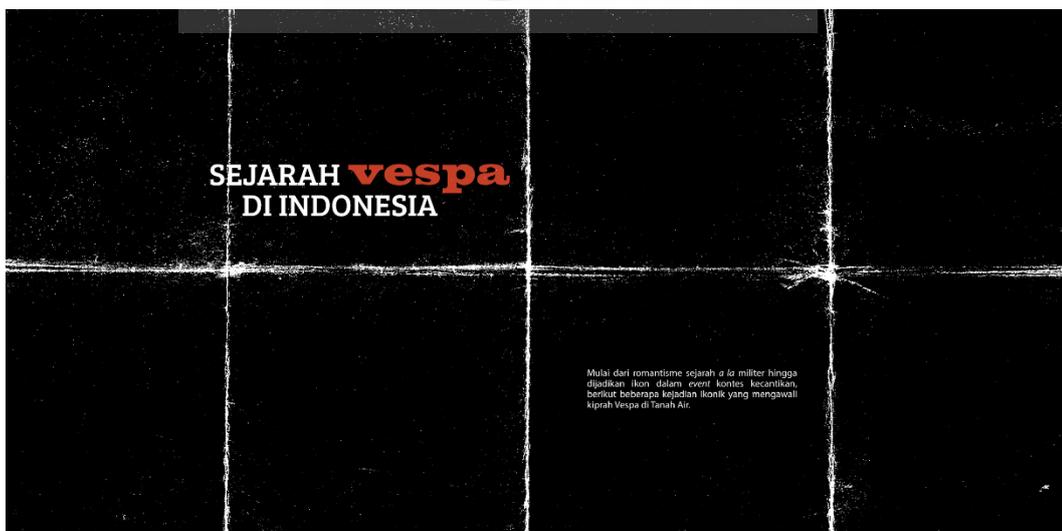
Vespa memulai pcutiangannya di Indonesia sejak tahun 1963. Sebelumnya, pada Desember 1962, Kongo berpajak karena adanya usaha pemberontakan kelompok sipawitki yang kancor d'langgani" Bepile ingin m'pepaskan diri dari Republik Demokrasi Kongo. Pasukan Garuda Indonesia (Korpsus Garuda) KONGKA dibentangkan dalam masa pedamaian di kawasan UNOC (United Nations Operation in Congo) dalam dua periode, KONGKA II di tahun 1960 hingga 1961 dan KONGKA III di tahun 1962 hingga 1963. Pasukan KONGKA bergabung dengan pasukan forces yang berbalik dari berbagai negara lain dalam dua gencet-operasi militer tersebut. Konsumen Pasukan Garuda Indonesia mendapat pengakuan

internasional. Para petinggi UNOC mengukir meku sebagai pasukan tempas dengan kualitas nomor satu. Namun di lain sisi mampu mengidatikan keodatan dengan rayat selingga masa memesta sebedan pasukan PBB. Keberhasilan KONGKA dalam operasi tersebut sangat diapresiasi oleh PBB dan Indonesia sendiri. Pasukan Garuda KONGKA yang bertugas dalam operasi tersebut memestika jasa penghapusan dari Pemerintah Republik Indonesia berupa Vespa Vespa yang dikenal sebagai Vespa 'Congo' ini adalah tipe Vespa yang memulai kepopuleran scooter 'tawon' di Tanah Air.

Pengantin masa pemerintahan dari orde terdahulu baru memulau oleh masawitki referensireferensi budaya pop barat seperti g'ahing, musik dan Hanyale Tanah Air. Hal ini membuat Vespa, yang saat itu terengah mengopi tingkat populasitarnya, semakin g'ahing' tempat di "Nasorein Referensireferensi barat yang mendukung keberadaannya melalui media massa ikut menjadi suplemen yang akhirnya diapresiasi. Vespa pun masuk dalam budaya pop saat itu melalui media massa seperti film, iklan, acara televisi, poster hingga kalender dan majalah. Katan yang dimiliki Vespa dengan

masyarakat Nusantara pun berkembang. Fanawitka berbudayanya memawitka ke semua golongan masyarakat dan memawitka perubahan signifikan pada sosial, ekonomi, dunia seni, bahkan hingga Disney.

Perubahan dalam dunia sosial, mikawitki, para pengguna Vespa di Indonesia dikenal memiliki ungkat solidaritas yang tinggi. Meskipun kini Vespa di Indonesia telah memiliki golongan yang ditilik melalui gaya yang berbeda-beda, lebeternan-ata-destar p'ntawitka akan tetap ada. 'ketertabatan' dan 'keukuran' yang dimiliki Vespa menjadikan para scooterer massa memiliki satu nawi atas destar kegemaran yang kolektif, relatif melebihi jenis kendaraan roda dua yang lain. Hal ini menjadikan Vespa sebagai salah satu ombitawitki sekaligus pelaku dan media kebadayawan di Tanah Air, meskipun Vespa hanyalah sebuah brand kendaraan roda dua dan bukan maka merupakan produk asli Indonesia. Namun keberadaannya telah menjadi salah satu arsip historis yang kental dengan ke-kuasawitka-an dan semangat Tanah Air yang menarik untuk dikaji.





Vespa OFFROAD

Karena perkembangannya di Tanah Air yang memarah ke berbagai jenis kendaraan yang ada hingga Vespa di Indonesia juga memiliki kapasitas dan status awalnya di Indonesia sebagai kendaraan city ride. Seperti di negara asalnya, di mana ia juga dikembangkan sebagai kendaraan ibadah, keadannya setelah itu yang dengan di dalam negeri. Akan tetapi, sering berjalannya waktu, Vespa bukan hanya digunakan sebagai kendaraan konvensional yang digunakan di area media jalan aspal, tetapi juga offroad dengan berbagai alasan. Banyak masyarakat yang mengabdikan Vespa di Indonesia di atas medan offroad dikarenakan akses jalan yang dilalui sehari-hari maupun saat melakukan perjalanan merupakan jalan non-aspal. Namun, di berbagai kalangan masyarakat terdapat jalan offroad merupakan sebuah wahana untuk menyulitkan kegemarannya dalam berpetual, baik untuk tujuan betahasya touring maupun seram dalam sebuah kompetisi.

Mengendaki Vespa pada medan offroad sering dianggap kegiatan yang tidak biasa. Anggapan dan pendapat masyarakat umum mengenai Vespa sebagai kendaraan tua yang paciran dan modifikasi sekalan distritis oleh fenomena ini. Selain karena medan offroad membutuhkan kondisi kendaraan yang prima, tingkat kesulitan medan dalam medan tersebut juga tidak saja dan membutuhkan perhatian ekstra. Meski relatif sulit, pada kenyataannya kegiatan Vespa offroad merupakan salah satu jenis hobi yang sering dilakukan para penggemar Vespa. Kegiatan offroad dengan tujuan tamaya kerap dilakukan oleh komunitas Vespa. Selain karena medan yang berat, dengan banyaknya anggota dalam komunitas akan membantu ketika terjadi berbagai kendala seperti kerusakan maupun insiden lain. Kegiatan offroad komunitas ini kerap dilakukan dalam berbagai obyek tempat, baik tempat seperti sirkuit tanah atau prosotrek hingga tempat terbuka seperti hutan dan pegunungan.

Selain dalam kegiatan tamaya atau touring, Vespa offroad juga tidak jarang dilakukan sebagai sebuah event atau hiburan.

Meskipun kendaraan offroad memiliki suku cadang khusus, kondisi offroad dan ban Vespa yang digunakan dalam kegiatan offroad sering kali menggunakan aksesori standar seperti digunakan pada Vespa pada umumnya. Bagi beberapa pengendara, jalur ketertarikan tersebut yang merupakan offroad merupakan Vespa jadi lebih menantang dan mengasyikkan.

ruwet utama yang banyak dihadapi balapan. Kompetisi balap Vespa offroad yang juga populer di Eropa, dapat menjadi beberapa jenis balapan di darat halpang biasanya motorcross di atas medan tanah maupun prosotrek hingga jenis jauh seperti rally. Seperti balap Vespa sirkuit, peserta balap Vespa offroad perlu menguati kompetisi berasal dari berbagai kalangan, baik komunitas, berbagai maupun perorangan. Vespa yang dipu-kan juga merupakan modifikasi, sedangkan tuas hingga memiliki klonifikasi yang memadai untuk berada cepat di lintas non-aspal, baik karena medan maupun pengangkutan satu cabang. Selain itu, sama halnya seperti kompetisi balap pada umumnya, para peserta menggunakan berbagai perlengkapan keselamatan, seperti helm, sarung tangan dan sepatu khusus serta body protector.

Meskipun Vespa offroad cukup banyak digemari oleh para pegiat Vespa, salah satu cabang dalam dunia balap Vespa ini belum terlalu haki ke masyarakat. Selain karena kalah saing dengan balap offroad lain, berbagai alasan menjadi faktor kurangnya dikemudikan secara legal. Mulai dari kurangnya promosi, kurangnya konsistensinya penyelenggara dalam mengadakan acara secara rutin hingga hadiah yang tidak memadai balap Vespa lain. Meskipun secara umum balap Vespa offroad kurang populer, di kalangan pecinta Vespa kegiatan ini tetap menarik untuk diikuti dan dilakukan.



Sebuah Vespa PX yang dimodifikasi menjadi Vespa offroad dan tengah dalam sebuah balapan.

Karena desain orisinal Vespa yang memang bukan merupakan kendaraan tipe offroad, berbagai insiden kerap dialami berlakari dengan keamanannya. Bagi komunitas kegiatan ini, kegiatan ini yang kerap ditemui dalam medan offroad yang kerap berupa tanah basah atau area lain yang mudah licin. Kesulitan lainnya terjadi pada jalur yang mengakibatkan kecelakaan di pengendali.



Skinhead

Sebelum menjadi subkultur yang terinspirasi dan memiliki pengaruh sendiri sebagai gaya hidup, kegiatan di berbagai kalangan, Skinhead mengalami perkembangannya secara umum di Inggris pada tahun 1960s. Awal kemunculan Skinhead terinspirasi oleh solidaritas dan persatuan para pengemudi bus yang berinteraksi dengan gaya hidup mereka bus, dengan hippies yang juga menyukai bus, mereka yang menjadi Mod. Gaya mod ini kemudian semakin terpecah, antara Mod yang yang merupakan kelas pekerja menengah berprestasi tinggi dan yang lainnya adalah kelas pekerja yang kemudian dikenal sebagai Skinhead di sekitar tahun 1960s. Perkembangan Skinhead di Inggris dimulai dari Mod yang mengadopsinya dengan tipe pakaian yang praktis. Selain seperti boots, celana jeans, kemeja, suspender, bomber jacket dan rambut, Skinhead juga mempopulerkan modifikasi ke dalam kendaraan bus, agar tidak terganggu saat bekerja. Modifikasi kendaraan bus yang mempopulerkan modifikasi ini dimulai tahun '68 hingga '69. Di masa ini The Original Skinhead juga memiliki haluan era, dengan pengaruh musik dan fashion, khususnya adalah kecenderungan Skinhead yang ini terhadap subculture rude Boy Inggris dengan musik ska dan Rocksteady. Selain itu, penggunaan kacamata di Mod dipertahankan oleh banyak Skinhead karena merupakan kendaraan yang lebih praktis kala itu. Hal ini terus berlanjut hingga akhirnya terinspirasi di awal tahun 70an oleh modifikasi Skinhead menjadi beberapa kategori baru seperti Suedehead dan Bitchboy (Inggris). Mavis atau anak perempuan, dikenal sebagai 'Punk', Ska and sports berpakaian kembali setelah kembalinya Punk, khususnya subgenre Oi!, yang merupakan perpaduan musik Punk rock atau musik rock Inggris tahun 60-an. Oi! menggunakan beberapa subculture Punk, Skinhead dan kaum kelas pekerja. Band seperti Sham 69, Cock Sparrer, The 4-Skins, Cockney Rejects dan The Beatnabs adalah beberapa contoh band bergenre Oi! yang

memembangkan Skinhead di tahun 70an. Di masa ini juga terkenal tipe offroad, berbagai insiden kerap dialami berlakari dengan keamanannya. Bagi komunitas kegiatan ini, kegiatan ini yang kerap ditemui dalam medan offroad yang kerap berupa tanah basah atau area lain yang mudah licin. Kesulitan lainnya terjadi pada jalur yang mengakibatkan kecelakaan di pengendali.

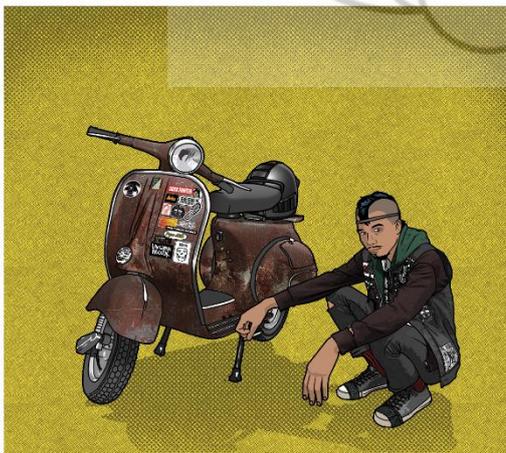
Di Indonesia, Skinhead hadir dan berkembang bertepatan dengan aksi-aksi budaya underground khususnya subculture Punk. Musik ska di tahun 90an, invasif paham Skinhead bermuatan politik yang kerap muncul masuk di Indonesia dan memiliki dampak yang relatif tinggi yang dengan di Inggris. Skinhead kemudian diadopsi sebagai sebuah subkultur dan berburu dengan seni musik Ska, Punk/ Oi! dan Hardcore di berbagai daerah seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Malang dan Denpasar. Selain diisung oleh musik Lifestyle yang dimiliki Skinhead Indonesia juga mempengaruhi citra bus yang mirip dengan Skinhead Inggris. Skinhead Indonesia akrab dengan hooliganisme sebagai bentuk pengendalian diri. Khususnya Vespa, sebagai moda transportasi. Selain karena ramanannya sejarahnya sebagai kendaraan kelas pekerja di Inggris, koprolularan Vespa di Tanah Air yang berkembang dengan jalannya sendiri sehingga salah satu penarung menjadi sebuah simbol masyarakat marginal di era cook dengan manor dan gaya hidup Skinhead. Kini, meski terdapat media dalam komunitas, modifikasi, skinhead telah ada di banyak daerah di Indonesia.

Band yang kental dengan subkultur Skinhead pada era 1960s di Indonesia di antaranya adalah Ho Mani Lan, Marlon, Berman, Bledug, The Bird dan sebagainya. Band-band ini yang mempopulerkan subkultur Skinhead di Indonesia.

Salah satu di Indonesia, media sering dibagikan dengan banyak perhatian pada era 1960s ini, khususnya subculture, dengan aksi kelas pada subkultur, peralihan musik dan fashion.

Selain musik, dengan sarana label musik Indonesia, salah satu sarana lain yang menggunakan subkultur di Indonesia adalah bus. Perkembangan dengan Vespa pada era 1960s di Indonesia bermula sebagai foto dan foto memotivasi yang menjadi landasan Rockabilly, yang kemudian seperti Punk dan Skinhead. Vespa, selain menjadi moda transportasi tetapi juga menjadi elemen fashion yang digunakan di berbagai daerah sebagai bus dan subculture Skinhead. Bus ini kemudian terinspirasi di subculture skinhead yang beragam, baik dengan berbagai insiden dan gaya hidup, mulai dari Vespa di Mod hingga Vespa Extreme.

Salah satu di Indonesia, media sering dibagikan dengan banyak perhatian pada era 1960s ini, khususnya subculture, dengan aksi kelas pada subkultur, peralihan musik dan fashion.



Punk

Punk, yang awalnya secara kolektif merupakan term jukukan bagi kaum marginal di abad ke-19, berwujud menjadi sebuah nama sebuah jalan hidup, lifestyle dan subculture yang memiliki dampak dan pengaruh yang besar dalam berbagai aspek kehidupan seperti yang kita kenal sekarang. Sebelum menjadi subculture terapan di berbagai negara di dunia dengan berbagai subkultur, Punk berasal dari semangat musik di Amerika Serikat dan Inggris yang secara umum menikmati sebuah genre musik yang menjadi jawaban mereka sebagai counter culture musik rock mainstream di era 60-an yang terasap. Musik yang kemudian digolongkan sebagai Proto-punk ini merupakan berbagai genre yang samar-samar berasal dari Garage Rock, Punk Rock yang berasal dari semangat ini, kemudian menjadi salah satu subkultur yang dalam scene musik underground rock di Amerika Serikat. Some musik yang menjadi komoditas konsert tersebut juga beberapa dan berkembang bersamaan di Inggris, yang terasap mengalami masa pada awal tahun 1970-an dan lambat laun menjadi musik yang bermuatan ideologi. Ideologi Punk ini berawal dari pemilikan dan pandangan yang dibuktikan oleh para frustrasi dan kemarahan kelas pekerja dan kaum marginal terhadap sistem sosial dan ekonomi, menciptakan kultur Do-it-yourself sebagai opsi kaum Bojo dan kultur mainstream. Musik Punk yang cepat dan agresif menjadi media yang pair dengan ideologi perlawanan yang frustrasi akan sebuah kebebasan terasap. Ideologi yang kemudian tidak hanya disampaikan melalui musik namun juga media zine, demonstrasi, orasi, seni dan fashion ini meluas ke berbagai perunggu dunia sebagai sebuah subculture dan lifestyle. Khususnya budaya Punk merupakan budaya oleh, baik ke luar maupun di dalam Punk itu sendiri. Punk telah menjadi sebagai sebuah kerangka dasar subculture yang tidak hanya memiliki berbagai genre dan cabang, baik ideologi, musik, maupun fashion. Selain berkembang dengan kerangkanya sendiri, Punk juga berawal dengan berbagai subculture lain yang memiliki semangat dan cara yang serupa.

Perkembangan Punk sebagai genre musik mangrup subculture secara general di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari perkembangan di dunia underground yang telah muncul sejak tahun 70an oleh musik rock. Di Indonesia, perkembangan scene ini cenderung memiliki fase meskipun saling bertumpang-tindih. Di tahun 80-an, subculture yang dising musik Thrash dan Heavy Metal digabungkan oleh dikalau korollitas menaruhnya ini juga menjadi cara yang sama untuk perkembangan Punk di dekade 90-an. Ideologi referensi musik dari Amerika dan Inggris seperti Ska, Punk/Oi! dan Hardcore serta ideologi dari subculture Skinhead menjadi media yang kuat mengembangkan Ideologi Punk yang menjadi sebuah jawaban bagi para pelakunya atas kondisi ekonomi, sosial dan pemerintahan sejak saat itu hingga kini. Sama halnya dengan belahan dunia lain, kini di Indonesia subculture Punk, dengan media genre musik dan bentuk ideologi yang beragam telah menjadi simbol yang pacutan dan menjadi komoditas musik. Dalam segi fashion, misalnya, ketendangan Punk dalam berpemilihan 'berbeda' sebagai bentuk 'suaranya' melawan arus budaya mainstream dicatat oleh banyak mata, salah satu bentuk aksesori fashion yang terkait dengan Punk adalah kendaraan scooter. Khususnya Vespa. Salah perkembangan Vespa di Inggris yang digunakan oleh kaum pekerja Skinhead, yang notabene salah satu subculture yang erat dengan musik dan ideologi Punk, menjadi referensi digunakannya Vespa sebagai simbol Punk. Selain karena ramanannya sebagai kendaraan kalangan pekerja dan kaum marginal di Inggris, awal penggunaan Vespa oleh Punk Indonesia di era 90-an adalah karena harganya yang relatif lebih murah dibandingkan moda transportasi lain. Selain itu, ingunnya sebagai kendaraan yang memiliki solidaritas kolektif juga menjadi salah satu alasan Vespa terkait dengan komunitas Punk di Tanah Air hingga sekarang.

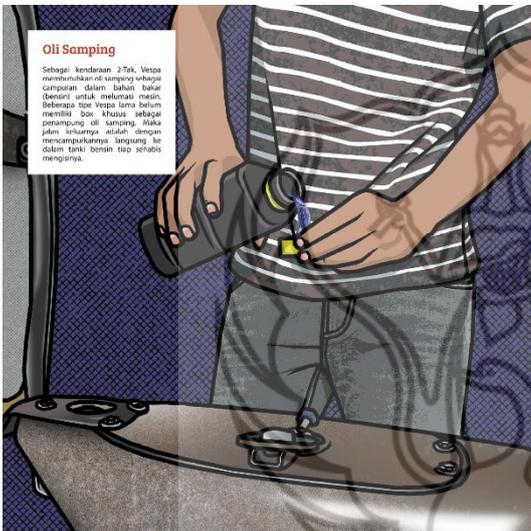
Jakarta menjadi kota pionir Punk di Indonesia. Terutama Band Punk yang bernama The 4-Skins yang didirikan pada The 4-Skins Band pada tahun 1980 dan 1990. Berbagai komunitas Punk-Indonesia juga punyair The 4-Skins yang berawal yang kemudian menyebar ke berbagai daerah di Indonesia.

Secara belakangan, saat Punk tengah menjadi salah satu subculture Punk populer budaya Bojo ini pada masa 1990-an, semangat ini yang dising oleh Punk dengan oleh keramahan ekonomi era ini, bus, sehingga secara subculture Punk menjadi subculture yang menjadi banderol yang diluar oleh sebagai kerangka kala itu.

Skinhead dan Punk, sebagai subculture berkolaborasi berinteraksi yang berlainan tetapi tetap adalah dalam satu komunitas dan Punk telah menjadi simbol identitas komunitas tersebut.

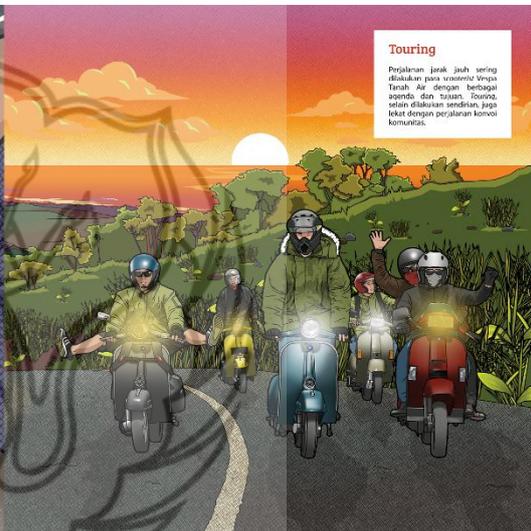
Selain Skinhead, Punk di Indonesia juga terkait dengan budaya Bojo Bus, seperti 'hooliganisme' sepeda, Fim & Begas, musik Ska dan juga Punk Vespa Extreme.

Berbagai macam merchandise Punk kerap ditemui dalam toko atau lapak yang ada di area sekitar. T-shirt, Hoodie, patch dan lain-lain.



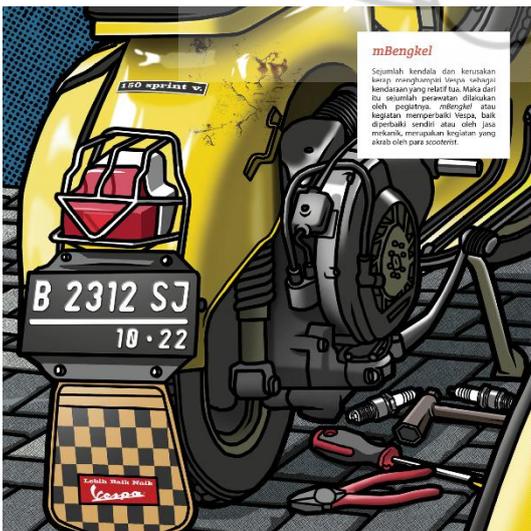
Oli Samping

Sebagai kendaraan 2-Tak, Vespa membutuhkan oli samping sebagai campuran dalam tabung bakar (bensin) untuk melumasi mesin. Beberapa tipe Vespa lama belum memiliki bos khusus sebagai penampung oli samping. Jika jalan lantainya adalah dengan mencampurnya langsung ke dalam tangki bensin tiap sebulan mengisinya.



Touring

Perjalanan jarak jauh sering dilakukan para scooterist Vespa Tanah Air dengan berbagai agenda dan tujuan. Touring, selain dilakukan sendiri, juga lekat dengan perjalanan konvoi komunitas.



mBengkel

Sejumlah kendala dan kerusakan kerap menghampiri Vespa sebagai kendaraan yang relatif tua. Maka dari itu sejumlah perawatan dilakukan oleh pengagarnya: mBengkel atau kegiatan memperbaiki Vespa, baik diperbaiki sendiri atau oleh jasa mekanik, merupakan kegiatan yang akrab oleh para scooterist.



Komunitas

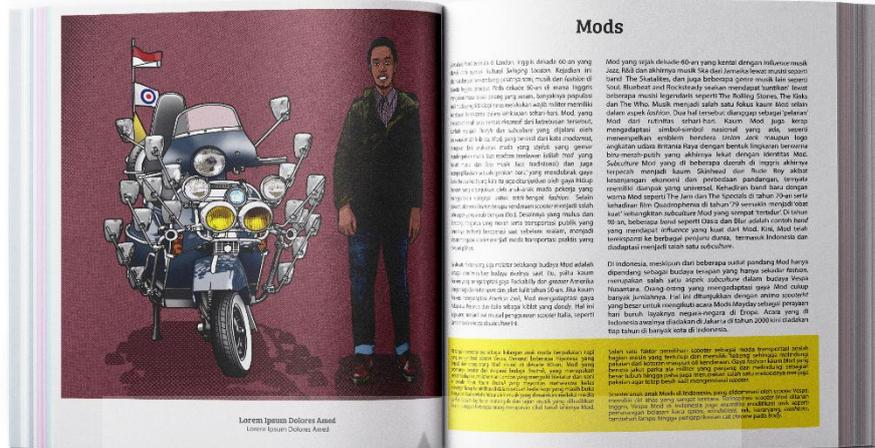
Didukung oleh kesamaan hobi dan gaya hidup, membuat penggemar Vespa membentuk komunitas. Lingkungan yang membantumya beragam, mulai dari lingkungan tempat tinggal, sekolah, tempat kerja, kampus, komunitas subculture hingga jenis komunitas lain.



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. Mulai dari petani, mahasiswa, kaum Skinhead hingga penggiat balap, buku Vespa Nusantara ini menyajikan ilustrasi berbagai kalangan dalam masyarakat Indonesia yang mengadaptasi dan terinspirasi Vespa dalam kehidupan mereka.



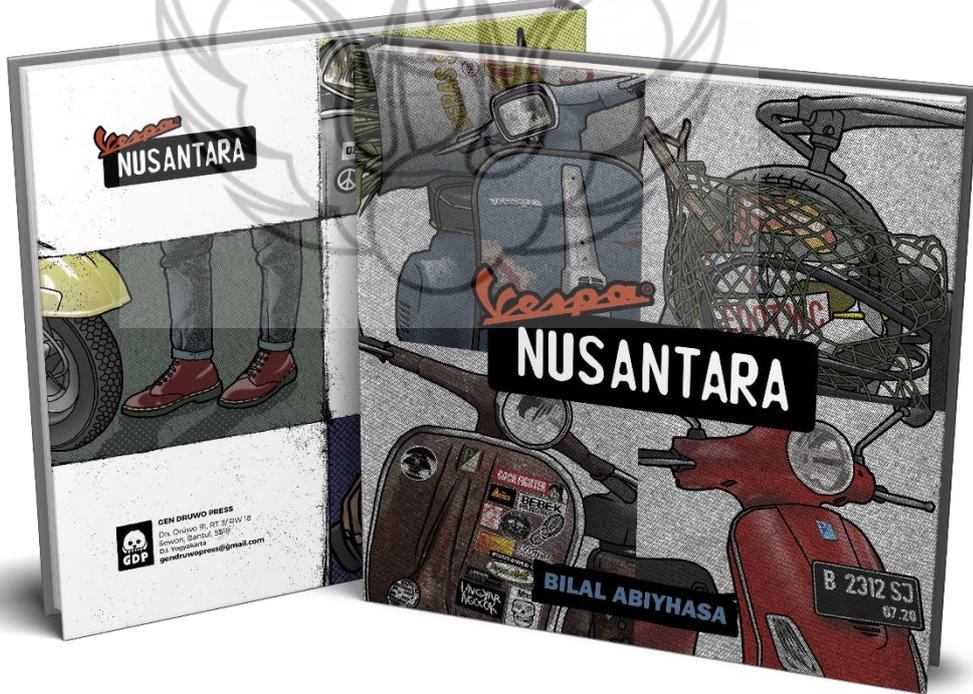
GEN DRUWO PRESS
Dn. Druwo 91, Rt. 5/Rw 18
Sewon, Bantul, 5519
D.I. Yogyakarta
gendruwopress@gmail.com



Mods

Agung dan Eka, yang diawali 60-an yang...
 Mod yang sejak dekade 60-an yang kental dengan...
 Di Indonesia, modifikasi dan beberapa...
 tahun ini, modifikasi...
 tahun ini, modifikasi...
 tahun ini, modifikasi...

Loeren Ignasi Dalmans Anand
Loeren Ignasi Dalmans Anand



III. 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-Bhinnekaan 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 estetika-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.