

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ENSIKLOPEDI KUSTOM MOTOR DI
KLATEN DAN SEKITARNYA



PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ENSIKLOPEDI KUSTOM MOTOR
DI KLATEN DAN SEKITARNYA

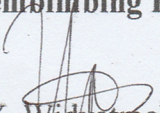


Tugas Akhir ini ditunjukkan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2018


Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN ENSIKLOPEDI KUSTOM MOTOR DI KLATEN DAN SEKITARNYA, diajukan oleh Aditya Kurniawan, NIM 1112099024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2018 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I


FX. Widyatmoko, M.Sn.
NIP: 19750710 200501 1 001

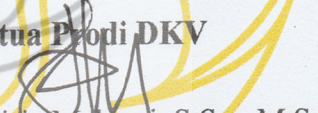
Pembimbing II


Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
NIP: 19821113 201404 1 001

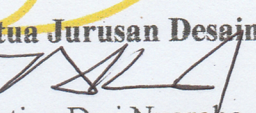
Cognate


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

Ketua Prodi DKV

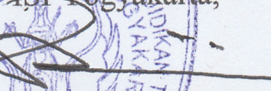

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP: 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain


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

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta,


Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP: 19590802 198803 2 002



Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

Allah SWT

Kedua Orang Tua

Saudara, Sahabat, Teman

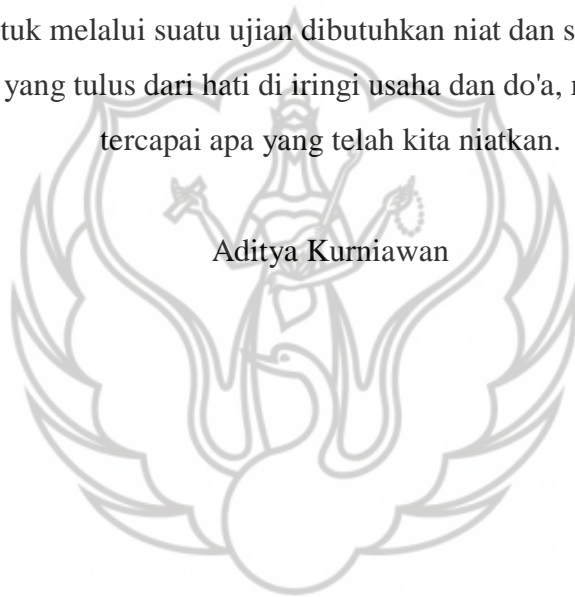
Dosen Desain Komunikasi Visual

Kampus ISI Yogyakarta



Jangan pernah sia-siakan kesempatan dalam hidup kita untuk bahagia dan membahagiakan orang yang kita sayangi, akan selalu ada ujian dalam hidup kita, untuk melalui suatu ujian dibutuhkan niat dan semangat, dengan niat yang tulus dari hati di iringi usaha dan do'a, maka niscaya akan tercapai apa yang telah kita niatkan.

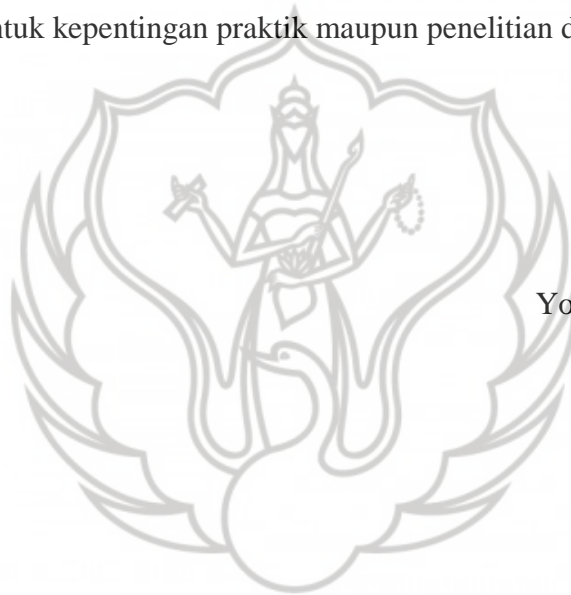
Aditya Kurniawan



KATA PENGANTAR

Dengan mengucap rasa syukur atas kehadiran Allah SWT, Karya tugas akhir ini mampu disusun dan diselesaikan sebagai bukti dari proses belajar yang penulis tempuh di program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2011, Penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua dan teman-teman yang telah mendukung atas terselesaikannya tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dari program studi tersebut.

Dengan ini penulis berharap karya tugas akhir ini bermanfaat bagi siapapun yang menekuni bidang desain komunikasi visual, dan dapat memberi sumbangan pengetahuan untuk kepentingan praktik maupun penelitian desain.



Yogyakarta, 10 Juli 2018

Aditya Kurniawan

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terselesaikannya Tugas Akhir ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual periode tahun 2018.
4. Bapak FX. “Koskow” Widyatmoko, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak M Faizal Rochman, S.Sn., MT., selaku Dosen Wali. Atas bimbingan dan dorongan semangatnya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Alm. Drs. Lasiman, M.Sn., atas segala dukungan dan dorongan semangat untuk belajar dalam dunia seni dan Desain Komunikasi Visual, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan .
8. Semua Ibu dan Bapak Dosen Desain Komunikasi Visual dan staf. Atas semua ajaran ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang sangat berguna bagi perancangan karya Tugas Akhir.
9. Kedua Orang Tuaku, Surasdi dan Dwi Umi Ningsih atas kasih sayang, doa, didikan dan dorongan semangatnya yang tak terhingga.
10. Kawan–kawan Kontrakan; Ryan Hidayat, Jerit Swara Alam, Farid, Susiyo Guntur, Ramadhan arif Fatkhur, atas semua bantuannya. Serta Teman-teman DKV angkatan 2010, 2011, 2012, dan seluruh pihak yang telah membantu dan belum mungkin untuk disebutkan satu-persatu.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aditya Kurniawan
NIM : 1112099024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

PERANCANGAN ENSIKLOPEDI KUSTOM MOTOR DI KLATEN DAN SEKITARNYA, Karya penciptaan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 10 Juli 2018

Aditya Kurniawan
NIM.1112099024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aditya Kurniawan
NIM : 1112099024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi penghargaan ilmu pengetahuan saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul "**PERANCANGAN ENSIKLOPEDI KUSTOM MOTOR DI KLATEN DAN SEKITARNYA**"

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi penghargaan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan dan mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan karya tugas akhir saya dalam bentuk *soft copy* tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari bentuk tuntutan hukum.

Demikian pernyataan yang telah saya sampaikan dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 10 Juli 2018

Aditya Kurniawan
NIM.1112099024

ABSTRAK

Judul: PERANCANGAN ENSIKLOPEDI KUSTOM MOTOR DI KLATEN DAN SEKITARNYA

Oleh: Aditya Kurniawan

Dunia kustom motor memang diawali dari rasa ketidakpuasaan terhadap performa yang dianggap kurang dan tidak efektif yang disuguhkan oleh produsen. Namun dalam perjalanannya, dunia kustom motor menjadi sebuah pencarian dan pembentukan gaya diri dan citra diri. Hal ini pun terjadi di daerah Klaten dan sekitarnya, yang sudah menjadi bagian dari komponen masyarakat. Hal ini seolah menciptakan budaya tersendiri. Mulai dari bahasa lokal yang digunakan dalam penamaan bagian-bagian mesin serta perilaku-perilaku baru yang menciptakan komunitas baru dan pasar-pasar baru. Warga Klaten sendiri punya beberapa nama-nama lokal untuk bagian-bagian mesin tersebut. Dalam memodifikasi dan meng-kustom, di sana terdapat beberapa tempat khusus untuk membeli keperluan-keperluannya. Informasi-informasi seperti ini berguna bagi peminat baru yang ingin terjun di dunia kustom motor.

Kata Kunci: Kustom Motor, Klaten, Informasi

ABSTRACT

Title: DESIGNING OF CUSTOM MOTOR ENCYCLOPEDIA IN KLATEN AND AROUND

By: Aditya Kurniawan

Custom motorcycle had arisen from unsatisfied willing of the origin motorcycle. But later, custom motorcycle become the way of style and the make-up of self image. It happened in Klaten and neighborhoods as well. It was like creating their own culture. They named the parts of the machine using their local speech also they created new communities and new marketplaces. When they do modifying or costuming their motorcycle, there are certain places which supplies particular parts for them. These information are helpful for people who just join in the world of custom motorcycle.

Keywords: Custom Motorcycles, Klaten, Information



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTIFASI	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Masalah	4
E. Manfaat Perancangan	4
1. Bagi <i>Target Audience</i>	4
2. Bagi Masyarakat	4
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual	4

F. Metode Perancangan	5
a. Metode Literatur.....	5
b. Metode Wawancara.....	5
2. Metode Analisis Data.....	5
G. Metode Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISA DATA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Tinjauan Tentang <i>Ensiklopedi</i>	8
a. Ensiklopedi.....	8
b. Tinjauan Ensiklopedi	8.
c. Cara Penyusunan Ensiklopedi.....	9
d. Menentukan Daftar Istilah.....	9
e. Peran Visual	10
f. Bahasa	11
2. Tentang buku.....	11
3. Analisis Buku.....	12
a. Pendahuluan	12
b. Halaman Pendukung	13
c. Halaman teks Isi.....	13
d. Halaman Penutup	13
e. Penomoran halaman.....	13
f. Fisik Buku	13
g. Kustom Motor	14

h. Perkembangan Kustom di Indonesia.....	18
i. Perkembangan Kustom di Klaten dan sekitarnya	21
j. Event Kustom Motor di Klaten.....	21
k. Toko dan spare part di Klaten	22
l. Jenis-jenis Motor kustom.....	26
B. Elemen Visual Desain	45
1. Unsur Disain.....	45
a. <i>Layout</i>	45
b. Tipografi.....	47
c. Variasi Huruf	49
d. Karakter Huruf	50
e. Ilustrasi.....	50
BAB III KONSEP PERANCANGAN	53
A. Tujuan Perancangan.....	53
1. Tujuan Perancangan	53
2. Strategi Komunikasi.....	53
B. Konsep kreatif	54
1. Data Visual.....	54
a. <i>Air Brush</i>	54
b. Busi	55
c. <i>Café Racer</i>	55
d. Drag.....	56
e. Emblem	56
f. <i>Fairing</i>	57

g. GDS.....	57
h. Hornet	58
i. Injeksi.....	58
j. <i>Japstyle</i>	59
k. Knalpot.....	59
l. Legen.....	60
m. Manifol.....	60
n. Noken as.....	61
o. <i>Oversize</i>	61
p. Prinstriping	62
q. <i>Quotes Racing</i>	62
r. Rat Fink.....	63
s. Sapit Urang.....	63
t. <i>Trail</i>	64
u. U begel	64
v. <i>V Twin engine</i>	65
w. <i>Whinshield</i>	65
x. <i>X - Trial</i>	66
y. Yeis	66
z. Zed.....	66
2. Konep Media.....	67
a. Buku.....	67
3. Media Pendukung.....	68
a. <i>T-shirt</i>	68

b. stiker	68
c. Poster Publikasi	68
4. Konten Buku	69
a. Sampul	69
b. ISI	69
5. Sketsa Desain Sampul	81
6. Sketsa <i>layout</i>	81
7. Sketsa Ilustrasi	82
BAB IV VISUALISASI	85
A. Hasil Akhir	85
1. Hasil Visualisasi	85
2. Buku	89
a. <i>Cover</i> Buku	89
b. <i>Cover</i> Terpilih	89
c. <i>Sample Layout</i>	90
3. Media Pendukung	91
a. <i>T-shirt</i>	91
b. Stiker	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Foto Ensiklopedia Anak	10
Gambar 2. 2 Foto ENI.....	10
Gambar 2.3 Foto Proses Jilid Buku.....	11
Gambar 2.4 Von Dutch	16
Gambar 2.5 Foto Ed “Big Daddy” Roth	17
Gambar 2.6 Ilustrasi dari Big Daddy	18
Gambar 2.7 Poster majalah Aktuil	19
Gambar 2.8 Suasana acara pesta rakyat otomotif Klaten.....	22
Gambar 2.9 Foto Toko Laba-Laba Motor Klaten	23
Gambar 2.10 Foto Toko Laba-Laba Motor Klaten	23
Gambar 2.11 Foto Toko Laba-Laba Motor Klaten	24
Gambar 2.12 Foto Pasar Legen Jatinom Klaten.....	25
Gambar 2.13 Foto Pasar Legen Jatinom Klaten.....	25
Gambar 2.14 Foto Pasar Legen Jatinom Klaten.....	26
Gambar 2.15 Sepeda motor dengan gaya <i>Bobber</i>	27
Gambar 2.16 Varian desain modifikasi motor <i>Bobber</i>	27
Gambar 2.17 Motor <i>Chopper</i>	28
Gambar 2.18 Varian motor <i>chopper</i>	28
Gambar 2.19 Motor <i>Rat Bike</i>	29
Gambar 2.20 Motor <i>Rat Bike</i>	29
Gambar 2.21 Motor sport dengan modifikasi <i>rat bike</i>	30

Gamabr 2.22 Motor <i>Café Racer</i>	31
Gambar 2.23 Motor <i>Café Racer</i>	31
Gambar 2.24 Motor <i>Jap Style</i>	32
Gambar 2.25 Motor <i>Jap Style</i> Karya Deus	32
Gamabr 2.26 Motor <i>Brat Style</i> HD Bonneville.....	34
Gambar 2.27 Motor Kawasaki Ninja 250 <i>Scrambler</i>	35
Gamabar 2.28 Motor <i>Scrambler</i>	35
Gambar 2.29 Motor Yamaha Scorpio <i>Scrambler</i>	36
Gamabar 2.30 Triumph <i>Tracker</i>	37
Gambar 2.31 Motor <i>Tracker</i>	37
Gamabar 2.32 Motor Yamaha <i>Tracker</i>	38
Gamabar 2.33 Motor Duccati <i>Street Fighter</i>	38
Gambar 2.34 Motor Yamaha Fixion Modifikasi <i>Street Fighter</i>	39
Gamabar 2.35 Motor Honda Tiger Modifikasi <i>Street Fighter</i>	39
Gambar 2.36 Motor <i>trail</i> Enduro KTM	40
Gambar 2.37 Motor <i>trail</i> super moto KTM	40
Gambar 2.38 Motor <i>trail</i> mini Yamaha	41
Gambar 2.39 Motor trail Spesial <i>race</i> SE.....	41
Gambar 2.40 motor Bozozoku	42
Gambar 2.41 Motor Bozozoku.....	43
Gambar 2.42 Motor CB dengan modifikasi 2 silinder.....	44
Gambar 2-43 motor <i>Street Cub</i>	44
Gambar 2.44 Anatomi bentuk huruf	48

Gambar 2.45 Serif dan San Serif.....	48
Gamabar 3.1 <i>Pen Brush</i>	54
Gambar 3.2 <i>Spray Gun</i>	54
Gambar 3.3 Busi.....	55
Gambar 3.4 Motor <i>Café Racer</i> 2 tak.....	55
Gambar 3.5 Motor Drag	56
Gamabar 3.6 Emblem <i>Jap Style</i>	56
Gambar 3.7 <i>Fairing</i>	57
Gamabar 3.8 Logo Sirkuit GDS Klaten	57
Gambar 3.9 Hornet.....	58
Gambar 3.10 Karburator Injeksi	58
Gambar 3.11 Motor <i>Jap Style</i>	59
Gambar 3.12 Kenalpot	59
Gambar 3.13 Suasana Pasar Legen Klaten.....	60
Gambar 3.14 Manifol	60
Gambar 3.15 Noken As.....	61
Gambar 3.16 Foto Silinder dan set <i>Piston</i>	61
Gambar 3.17 Foto Pinstriping pada bagian bodi motor	62
Gambar 3.18 Foto kaos <i>quotes racing</i>	62
Gambar 3.19 Foto Ilustrasi Rat Fink.....	63
Gambar 3.20 Sapit Urang.....	63
Gambar 3.21 Foto Motor <i>Trail</i> Suzuki	64
Gambar 3.22 U begel	64

Gambar 3.23 V <i>Twin engine</i>	65
Gambar 3.24 <i>Whinshield</i>	65
Gambar 3.25 <i>X-Trial</i>	66
Gambar 3.26 <i>Yeis</i>	66
Gambar 3.27 <i>Zed stang</i>	67
Gambar 3.28 sketsa sampul.....	81
Gambar 3.30 sketsa <i>Layout</i>	81
Gambar 3.31 sketsa Ilustrasi	82
Gambar 3.32 sketsa Ilustrasi	82
Gambar 3.33 Sketsa Ilustrasi.....	83
Gambar 3.34 Sketsa Ilustrasi	83
Gambar 3.35 Sketsa Ilustrasi	84
Gambar 3.36 Sketsa Ilustrasi	84
Gambar 4.1 Ilustrasi Abjad <i>Stencil A-Z</i>	85
Gambar 4.2 Visualisasi konten <i>Stencil A-I</i>	86
Gambar 4.3 Visualisasi konten <i>Stencil J-R</i>	87
Gambar 4.4 Visualisasi konten <i>Stencil S-Z</i>	88
Gambar 4.5 Alternatif <i>Cover</i>	89
Gambar 4.6 <i>Cover</i>	89
Gambar 4.19 Sampel <i>Layout</i>	90
Gambar 4.25 <i>T-shirt</i>	91
Gambar 4.26 Stiker	92

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepeda motor saat ini menjadi alat transportasi yang populer dan menjadi pilihan utama masyarakat Indonesia, penemuannya pada tahun 1868, *Michaux ex Cie*, suatu perusahaan pertama di dunia yang memproduksi sepeda dalam skala besar, mulai mengembangkan mesin uap sebagai tenaga penggerak sepeda.

Edward Butler, berkebangsaan Inggris membuat kendaraan roda tiga dengan suatu motor melalui pembakaran dalam. Sejak penemuan tersebut, semakin banyak dilakukan percobaan untuk membuat motor dan mobil, awalnya sepeda motor berbentuk sepeda kayu yang dilengkapi dengan mesin. Sepeda tersebut dinamakan Reitwagen ("riding car") dan menjadi sepeda motor pertama di dunia yang ditemukan tahun 1885.

Menurut catatan sejarah, Probolinggo Jawa Timur menjadi tempat pertama kali hadirnya sepeda motor di Indonesia, Sepeda motor telah hadir di Indonesia sejak tahun 1893, sejak jaman pendudukan Belanda yang saat itu masih bernama Hindia Timur, John C. Potter adalah orang Inggris yang sehari-hari bekerja sebagai masinis pertama di Pabrik Gula Oemboel Probolinggo, dalam buku Kreta Setan (*De Duivelswagen*) dikisahkan bagaimana John C. Potter memesan sendiri sepeda motor tersebut dari pabriknya Hildebrand und Wolfmuller di Muenchen, Jerman.

Sepeda motor pesanan Potter itu tiba pada tahun 1893, satu tahun sebelum mobil pertama tiba di Indonesia. Dan hal tersebut yang membuat Potter menjadi orang pertama di Indonesia yang menggunakan kendaraan bermotor, dikutip dari tribun news pada tanggal 14 April 2016 pada awal tahun 1960-an, skuter Vespa masuk Indonesia disusul dengan skuter Lambretta pada akhir tahun 1960-an. Pada masa itu, sepeda motor asal Jepang, Honda, Suzuki, Yamaha, dan juga Kawasaki mulai masuk di Indonesia.

Perkembangan budaya kustom motor yang pertama kali terjadi di Amerika Serikat pada tahun 1950-an, dimana pada masa itu banyak yang

tertarik untuk memodifikasi kendaraan bermotor dengan gaya *hot rod*. Perkembangan industri otomotif yang subur di Indonesia telah memicu adanya budaya kustom motor, yang mulai berkembang pada tahun 1970-an saat semakin banyak produsen otomotif yang masuk ke pasar nasional, bukti dari perkembangan tersebut dapat dilihat pada cover majalah *Aktuil* terbitan *early 70's*, satu cover menampilkan Alm. Gito Rollies dengan sepeda motor Yamaha XS650 Chopper dan satu cover lagi menampilkan beberapa wanita yang berpose mengendarai *Volkswagen Buggy* yang sudah dimodifikasi.

Harley Davidson Sporter 1200cc tahun 2007 karya Lulut Puspo Wibowo dari Rerto Classic Cycles, Yogyakarta yang diberi nama Kyai Perkoso oleh Sri Sultan Hamengkuwono X adalah contoh salah satu hasil dari penggabungan antara seni, budaya dan otomotif, motor modifikasi dari Indonesia ini mendapat sambutan meriah di kejuaraan kustom tingkat dunia, *Cool Breaker 12th* di *Pasifico Hall, National Convention Center, Yokohama Jepang*, 29 sampai 30 Mei 2010.

Motor hasil modifikasi dari *Rerto Classic Cycles* ini bertema *Back To Own Culture*, terdapat ukiran Kalamakarayang yang diambil dari *relief* Candi Prambanan dan corak batik khas Jawa yang antara lain adalah Truntum, Kawung, Jlamprang, dan Parang rusak menjadi ornamen yang diaplikasikan ke motor.

Modifikasi pada sepeda motor bernama Kyai Prakoso yang dilakukan oleh rumah modifikasi *Rerto Classic Cycles* ini adalah representasi budaya Jawa yang terwujud dari kolaborasi antara seni, budaya, dan otomotif dalam kustom motor, hasil karya kustom ini dapat mewakili citra dari negara Indonesia di kejuaraan kustom tingkat dunia.

Perkembangan dalam dunia kustom motor Indonesia semakin baik terbukti pada awal tahun 2018, tiga motor kustom dari Indonesia mengharumkan nama bangsa dengan meraih beberapa penghargaan di kejuaraan kustom *Motor Bike Ekspo 2018, Iconic Bike 2017 The Trident* hasil kolaborasi *Psycho Engine* dan *Cherry's Company* mendapat dua penghargaan sekaligus, masing-masing *Premio Spesial Prize* dari *Lowride MagaZine* dan *Pick MagaZine Award MBE 2018*. Sementara, motor Lufti Ardika *Skutt* dan

Andika Pratama *The Stone*, meraih nominasi di kelas bergengsi *Champion King Of Verona* 2018. Begitu juga motor kustom milik Andika Pratama dari *KromWorks* yang menjadi juara tiga di kelas *Custom Chrome Special*, salah satu kelas bergengsi di *Motor Bike Expo* 2018.

Dukungan dari pemerintah dalam perkembangan budaya kustom di Indonesia juga semakin baik, pada awal tahun 2018, Presiden Joko Widodo mengapresiasi karya kustom anak bangsa dengan membeli sepeda motor *Chopper* hasil kolaborasi dari bengkel *Elders Garage* dan *Kick Ass Chopper*, tujuan dari Presiden Joko Widodo membeli motor *Royal Enfield Bullet 350cc* bergaya *Chopper* ini adalah untuk meningkatkan *value brand* karya anak bangsa. Meskipun motor kustom yang dibeli Presiden Joko Widodo dari *Elders Garage* dan *Kick Ass Chopper* ini diproduksi Inggris, tetapi *part* yang di pertahankan dari pabrikan hanya 30% saja, 70% *part* kustom diproduksi *handmade* di Indonesia.

Motor kustom di kota Klaten banyak terpengaruh budaya kustom motor daerah Yogyakarta, namun jika motor kustom di Yogyakarta menggunakan mesin berkapasitas mesin besar, lain halnya di Kota Klaten yang memiliki keunikan menggunakan kapasitas mesin kecil dalam mengkustom motor.

Ensiklopedi ialah buku atau serangkaian buku yang menghimpun keterangan atau uraian ihwal banyak sekali hal di bidang seni dan ilmu pengetahuan yang disusun berdasarkan huruf atau berdasarkan lingkungan ilmu. (Kamus Besar Bahasa Indonesia), dalam hal ini perancangan buku ensiklopedi kustom kultur motor memberikan gambaran mengenai kustom kultur motor di kota Klaten, berdasarkan sudut pandang pembuatnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Buku Ensiklopedi mengenai kustom motor yang informatif dan komunikatif di daerah Klaten Jawa Tengah?

C. Tujuan Perancangan

Merancang Buku Ensiklopedi mengenai Kustom Motor di Klaten Jawa Tengah yang menunjukkan budaya kustom motor di kota Klaten dan *part* mesin motor kepada para pemula kustom khususnya yang ingin memulai mengkustom motor.

D. Batasan Masalah

Perancangan buku ensiklopedi kustom motor di klaten dan sekitarnya ini hanya terbatas pada budaya kustom dan *spare part* yang digunakan secara umum pada bengkel-bengkel kustom di wilayah rupa (visual).

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi *Target Audience*

- a. Memberikan wawasan kepada *target audience* agar mengetahui *Kustom Kulture* di Kota Klaten.
- b. Memperkenalkan macam bentuk *spare part* sepeda motor kepada pembaca.
- c. Memperkenalkan gaya terhadap konsep, karya, ekspresi dalam Kustom Kultur di kota Klaten.
- d. Sebagai wadah pengarsipan dan media dalam mengekspresikan dunia Kustom Kultur di kota Kkaten.

2. Bagi Masyarakat

Memberikan wawasan kepada masyarakat tentang Kustom Kultur di kota Klaten.

3. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual

Menjadi pengetahuan dan referensi bagi mahasiswa dalam mengenai Motor Kustom dengan segala keputakaannya.

F. Metode Perancangan

Agar komunikasi dalam perancangan ensiklopedi ini dapat tersampaikan dengan baik, sangat penting menyimpulkan data dari metode perancangan. Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah :

1. Metode Literatur

Metode mencakup pencarian data dari kepustakaan dari berbagai sumber pustaka dan studi literatur dari berbagai media baik media konvensional cetak maupun media *internet* yang mendukung perancangan ini.

2. Metode Wawancara

Mengajukan pertanyaan secara tertulis berupa wawancara dengan khalayak masyarakat atau target *audience* tertentu yang berkaitan dengan permasalahan, guna mengetahui seberapa besar pengetahuan target *audience* terhadap konten yang akan diangkat serta untuk mengetahui seberapa besar dampak efektivitas media tersebut terhadap hasil yang diharapkan.

G. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam analisis menggunakan metode 5 w 1 H sebagai dasar media dan objek perancangan. Dari metode-metode tersebut akan dapat menentukan penerapan dalam membuat Ensiklopedi.

4. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Masalah
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Metode Analisis Data
- H. Metode Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi Data

1. Tinjauan Literatur
 - a. Ensiklopedi
 - b. Buku
 - c. Kustom Kultur

B. Simpulan

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Media

1. Tujuan Kreatif
2. Strategi Kreatif

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan Media
2. Strategi Media

BAB IV VISUALISASI

- A. Pengolahan Data Visual
- B. Pengembangan Ide Visual
- C. Layout
- D. Uji Coba dan Evaluasi (*test print*)
- E. Final Artwork

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Foto Pameran Tugas Akhir

G. Metode Perancangan

