

TUGAS AKHIR S-1
PERANCANGAN DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
CERGAM VESPA HISTORIA



Oleh:
SABRI CHANIAGO



KT002344

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006

TUGAS AKHIR S-1
PERANCANGAN DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
CERGAM VESPA HISTORIA



Oleh:
SABRI CHANIAGO
NIM. 991 1099 023/DK

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006

TUGAS AKHIR S-1
PERANCANGAN DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
CERGAM VESPA HISTORIA

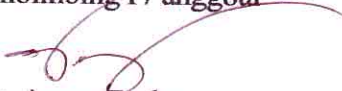


Oleh:
SABRI CHANIAGO
NIM. 991 1099 023/DK


TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA SEBAGAI SALAH
SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
GELAR SARJANA S-1 DALAM BIDANG
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
2006

Tugas Akhir Perancangan Disain Komunikasi Visual Cergam Vespa Historia ini telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Program Studi Disain Komunikasi Visual pada tanggal 2 Februari 2006, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I / anggota


Drs. Aznar Zacky
NIP. 131474338

Pembimbing II / anggota


Hesti Rahayu S.Sn.
NIP.132206674

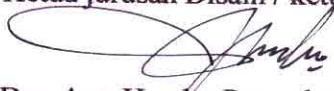
Cognate / anggota


Drs. Hartono Karnadi M.Sn.
NIP.132133718

KPS Diskomvis / anggota



Drs. Lasman M.Sn.
NIP. 131713135

Ketua jurusan Disain / ketua


Drs. Ant. Hendro Purwoko M.kes.
NIP. 131284654

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Drs. Sukarnan
NIP. 130521245





Motto

Kegagalan dan kekalahan adalah sebuah pedoman

Untuk mencapai kesuksesan

Halaman Persembahan

Almarhum paman ku pernah berkata “sebuah perjalanan takkan lengkap tanpa berbekal sebuah perjuangan”. Tapi perlukah berjuang? Perlukah terus berjalan kalau lorong yang bakal kita tempuh itu belum pasti berpenghujung?” kata ku berbaur tanya.

“Kamu belum melaluinya, bagaimana mengatakan belum pasti?” Aku masih menunggu buah jawaban dari jawaban paman ku. “Sesuatu yang akan kamu tempuh kamu jadikan perjuangan, dan sesuatu yang kamu telah tempuh, kamu jadikan sebagai pedoman dalam perjalanan. Mata redup paman ku memandang muka ku yang terkaku-kelu.

“Dan di penghujung jalan perjuangan itu nanti, kamu akan sadar bahwa semua benda yang bersifat baru ada awalan dan akhirnya. Jadi kenapa kamu perlu takut untuk berjalan “ kata paman ku terus berlalu.

Hmmm..... banyak yang harus aku pikirkan. Semua orang akan mencoba untuk jadi ‘seseorang’. Cuma kita tak perlu jadi ‘orang lain’ untuk jadi ‘Orang’.

Kata pengantar

Puji dan syukur atas rahmat dan karunia yang diberikan Allah SWT, karena saya masih diberi kesempatan menyelesaikan kuliah. Dan tak lupa saya panjatkan salawat serta salam kepada junjungan kita nabi Muhamad SAW.

Alhamdulillah akhirnya saya sampai juga pada tahap terakhir perkuliahan yang mengharuskan setiap mahasiswa membuat sebuah karya akhir sebagai buah dari ilmu yang dicari. Dalam karya saya ini mungkin masih banyak kekurangan, namun saya berharap dapat menambah wacana dan informasi bagi yang membacanya.

Saya ucapkan terima kasih kepada ibu dan kakak-kakak saya yang selalu mendoakan dan mendukung saya, selama saya kuliah sampai saya membuat penulisan karya Tugas Akhir ini.

Dan selama saya membuat penulisan ini banyak pihak yang mendukung saya, mungkin hanya Allah yang dapat membalas kebaikan mereka. Maka dengan itu saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
2. Drs. Ant. Hendro Purwoko selaku ketua jurusan Disain
3. Drs. Lasiman selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual.
4. Drs. Aznar Zacky selaku Pembimbing I.
5. Hesti Rahayu S.Sn selaku Pembimbing II.
6. Drs. Hartono Karnadi M.Sn. selaku Cognate dan dosen wali
7. Drs. Baskoro Suryo Banindro.

8. Drs. Arief Agung S.M.Sn.
9. Dan semua staf dan dosen Disain Komunikasi Visual
10. Ibuku tercinta dan kakak-kakaku terima kasih atas do'a dan dukungannya selama ini
11. Anak-Anak kost Janganan 149 (Angga, Baya, Bayu, Indun, Rally, Ririn, Toto)
12. Aris terima kasih banyak atas bantuan display pamerannya, kamu memang teman terbaik
13. Yudi dan wahyu terima kasih atas bantuannya
14. Enjel terima kasih banyak atas pinjaman akriliknya
15. Diah dan Hasti terima kasih atas bantuannya waktu display pameran
16. Teman-teman di Sanggar SAKATO dan semua teman-teman dari Padang
17. Seluruh Angkatan di Diskomvis terima kasih banyak.
18. Vespa Bututku "Sikumbang" yang setia menemani kemana saja
19. Kepada seluruh "Vespa Mania" dimana saja berada
20. Dan semua pihak yang tak bisa disebutkan satu-persatu.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Motto	iii
Halaman Persembahan	iv
Kata pengantar	v
Daftar Isi	vii
1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Batasan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Perancangan	
1. Bagi generasi muda yang tertarik akan sejarah automotif.....	8
2. Bagi Pencinta Ilustrasi dan Buku bacaan di Indonesia	9
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual	9
4. Bagi <i>target Audience</i>	10
F. Sistematika	10

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. IDENTIFIKASI

1. Sejarah Skuter /Vespa	13
a. Sejarah Piaggio	14
b. Lahirnya Vespa	16
c. Vespa Militer	25
d. Berdirinya (I.AM Rinaldo Piaggio) dan perkembangan Vespa	26
e. Mengelilingi dunia dengan Vespa	27
f. Vespa di Amerika	31
g. Vespa di Inggris	32
h. Vespa dalam Cinema	33
2. Tinjauan perancangan	39
3. Tinjauan Tentang Cergam	39
3.1 Pengertian Cerita Bergambar	39
3.2 Sejarah Cerita Bergambar	40
3.3 Sejarah dan Perkembangan Buku Cerita di Dunia	42
3.4 Sejarah dan perkembangan Buku Cerita Bergambar di Indonesia	47
3.5 Sejarah Cergam Indonesia	49
4. Tinjauan Tentang Gaya Besar (Dunia) Cergam Eropa, Amerika, Jepang dan Indonesia.....	52
4.1.Gaya Cergam Eropa	52
4.2.Gaya Cergam Amerika	53

4.3 Gaya Cergam Jepang	54
4.4 Gaya Cergam Indonesia	55

B. ANALISIS

1. Analisis Mendasar Tentang Hakekat Cergam

a. Hakekat Mendongeng dan Gaya Mendongeng.....	58
b. Hakekat Mendongeng melalui Bahasa Gambar.....	60
c. Hakekat Mendongengkan suatu lintasan sejarah	61

2. Analisis Mendasar Tentang Unsur-unsur Pokok Cergam

2.1 Tema/Judul,	63
2.2 Synopsis	63
2.3 Story Line	63
2.4 Gaya Gambar	64
a. <i>Gaya Heroic Realism</i>	64
b. <i>Gaya Futurisme</i>	67
c. <i>Gaya Victorian</i>	68
d. <i>Gaya Art Nouveau</i>	70
e. <i>Gaya Plakatsil</i>	71
f. <i>Gaya Art Deco</i>	76
2.5 Gaya Lay Out	77
2.6. Gaya Goresan	78
a. <i>Arsiran</i>	78

b. Pointilis	79
c. Dry Brush.....	79
d. Blocking.....	79
3. KONSEP PERANCANGAN	
A. TUJUAN PERANCANGAN	
1. Deskripsi Tema.....	80
2. Sinopsis cerita	81
3. Story Line	82
4. Deskripsi arah bentuk	97
a. Wujud (appearance)	97
b. Bentuk (form)	98
B. STRATEGI KREATIF	
1. Target audience.....	101
2. Isi pesan.....	101
C. PENDEKATAN KREATIF	
1. Deskripsi cerita.....	102
2. Deskripsi gambar.....	103
2.1. Format Produk	103
2.2. Lay Out	103
2.3. Gaya cergam	103
2.3.1. Gaya gambar.....	103
2.3.2. Gaya goresan.....	104
2.3.3. Teknik pewarnaan.....	104

4. STUDI PERANCANGAN DAN VISUALISASI	
A. Data Visual	105
B. Studi Karakter	128
C. Studi Tipografi	137
D. Studi Ilustrasi	140
E. Studi Pakaian	142
F. Studi Aksesoris	143
G. Studi Warna	147
H. Studi Arsir	149
I. Studi Tipografi Teks	151
J. Sket	153
K. Lay Out Halaman	156
L. Lay Out Sampul Cergam	159
M. Studi Poster	161
N. Studi Katalog	167
5. PENUTUP	205
Daftar Pustaka	206
Lampiran.....	209

DAFTAR GAMBAR

1. PENDAHULUAN

1. Skuter Topper produksi <i>Harlay Davidson</i>	4
2. Aladin karya <i>Walt Disney</i>	6
3. Komik <i>Spwan</i> Karya Todd Mcfarlane	7
4. Komik Monster Bilangan Karya Armor Komik.....	7

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

5. Skuter Cushman 52	14
6. Rinaldo Piaggio	15
7. <i>Prototype</i> Aeromoto	17
8. Skuter Belmondo Velta 1942	18
9. <i>Prototype</i> MP 5	19
10. <i>Prototype</i> MP 6	20
11. Sertifikat Hakpaten Vespa.....	21
12. Vespa Militer	25
13. Kelebihan yang dimiliki Vespa.....	26
14. Vespa Speed Race 1951.....	28
15. Vespa Giorni	29
16. Foto perjalanan Jurnalis Gorgio Battinelli.....	30
17. Biarawan yang sedang menyalin dengan cara manual	42
18. Contoh Halaman Alkitab.....	43
19. Salah satu Halaman	44
20. Alkitab edisi Vulgata.....	45
21. Halaman pertama dari kitab Coverdale's.....	45
22. Asterix dan Obelix.....	53
23. Karya Noumiyahiko.....	56

24. AS. Danial, Rahasia Borobudur.....	57
25. Beberapa contoh gaya <i>Heroic Realism</i>	66
26. Beberapa contoh gaya <i>Futurisme</i>	68
27. Beberapa contoh gaya <i>Victorian</i>	69
28. Beberapa contoh gaya Art Nouveau.....	72
29. Beberapa contoh gaya Plakatstil.....	75
30. beberapa contoh gaya Art Deco	77

3. KONSEP PERANCANGAN

4. STUDI PERANCANGAN DAN VISUALISASI

31. Rinaldo Piaggio	105
32. Enrico Piaggio	106
33. Corradino D' Ascanio	106
34. MP 5 atau <i>Paperino</i>	107
35. MP 6 atau Vespa	107
36. Vespa 98 cc pertama	108
37. Vespa 98cc edisi kedua	108
38. Vespa 98cc edisi ketiga.....	109
39. Vespa 98cc edisi keempat.....	109
40. Vespa 125 cc pertama.....	110
41. Vespa 125cc edisi kedua.....	110
42. Vespa 125cc edisi ketiga.....	111
43. Vespa 125cc edisi keempat	111
44. Vespa 125cc sidecar.....	112
45. Ape.....	112
46. Ape atau Vespacar.....	113
47. Vespacar 400cc.....	113
48. Vespa U 125cc.....	114
49. Vespa Militer.....	114
50. Vespa Speed Race.....	115

51. Vespa Speed Race sedang dipacu.....	115
52. Vespa Race tahun 1951	116
53. Vespa Giorni	116
54. Vespa GS 1960	117
55. Vespa VB 1 125cc	117
56. Vespa VBB1 150cc	118
57. Vespa Rally 180	118
58. Vespa SS 180cc.....	119
59. Vespa Primavera 50cc.....	119
60. Vespa Super Sprint 90cc.....	120
61. Vespa PK 1983	120
62. Vespa New PX 150cc.....	121
63. Vespa ET 4 125cc.....	121
64. Vespa Granturismo	122
65. Iklan Vespa.....	122
66. Iklan Adidas Road to Lisbon David Beckham.....	123
67. Iklan Adidas Road to Lisbon Zinadine Zidane.....	123
68. Iklan Adidas Road to Lisbon Micheal Ballack.....	124
69. Iklan Vespa	124
70. Iklan Vespa.....	125
71. Federation International Vespa Club.....	125
72. Federation international Vespa Club di Cannes.....	126
73. Federation International Vespa Club	126
74. Euro Vespa Club	127
75. Enrico Piaggio.....	128
76. Corradino D' Ascanio	129
77. Vespa Style in Motion	130
78. Vespa Style in Motion	131
79. Vespa Style in Motion	132
80. Vespa Style in Motion	133
81. Euro Vespa Club.....	134

82. Vespa History.....	135
83. Vespa Style in Motion	136
84. Vespa Style in Motion	137
85. Vespa Calender	141
86. Vespa Aksesoris	144
87. Vespa Aksesoris	145
88. Vespa Aksesoris	146
89. Vespa Aksesoris	147
90. Poster Vespa	161
91. Poster Vespa	162
92. Poster Vespa	163
93. Final Disain	166





BAB I



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Abad ke-20 adalah abad mobilitas, dibuktikan dengan banyaknya penemuan kendaraan transportasi yang inovatif, Jenisnya pun beragam, mulai dari jenis kendaraan transportasi yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi. Kalau melihat ke belakang seperti halnya yang terjadi pada sepeda, pada awalnya sepeda sangat sederhana terbuat dari kayu dan tanpa pedal pengayuh, kemudian dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan. Maka dibuatlah dari besi serta dilengkapi pedal pengayuh dan menggunakan rantai untuk memutar rodanya. Di anggap sepeda masih kurang memadai untuk transportasi, maka sepeda dilengkapi dengan mesin untuk lebih mempersingkat jarak dan waktu.

Semenjak ditemukannya sepeda motor pertama sampai awal tahun 19-an, hampir seluruh dunia menggunakan sepeda motor sebagai sarana transportasi yang murah pengganti mobil. Menurut *The Greatis Bike Megazine* ada seratus lebih perusahaan sepeda motor di seluruh dunia dan sebagian dari pabriknya sudah tidak memproduksi lagi sekarang. Beberapa dari perusahaan itu berasal dari negara di Eropa, Asia dan Amerika, seperti BSA dan Norton dari Inggris, BMW dan DKW dari Jerman, Puegeot dan Werner dari Perancis, Sparta dari Cekoslowakia, Harley

Davidson dan Indian dari Amerika, Honda dan Yamaha, dari Jepang, Vespa dan Lambretta dari Italia, dan masih banyak lagi.¹

Pada Perang Dunia I dan sampai Perang Dunia II sepeda motor menjadi kendaraan wajib dalam militer, untuk mempercepat mobilitas pasukan ke garis depan. Setelah Perang Dunia II industri sepeda motor dunia mengalami kemunduran, banyak perusahaan sepeda motor yang bangkrut dan akhirnya tutup. Pada masa itu hampir seluruh dunia mengalami masalah ekonomi akibat perang, tak terkecuali di negara-negara Eropa seperti Inggris, Jerman, Perancis dan Italia. Setelah menderita cukup lama akibat Perang Dunia II, Italia mulai berusaha untuk memperbaiki keterpurukan ekonominya dengan berdirinya pabrik-pabrik yang memperkerjakan ribuan orang. Sehingga mobilitas sehari-hari sangat tinggi bagi rakyat Italia yang pada umumnya pekerja. Pada masa itu mobil dan sepeda motor adalah sarana transportasi yang sangat mahal. Namun sarana transportasi yang murah belum tersedia.²

Atas dasar keprihatinan yang dialami rakyat Italia, mengilhami Enrico Piaggio untuk menciptakan sebuah kendaraan yang murah, bisa diproduksi secara massal, dan dapat digunakan oleh pria dan wanita. Setelah melakukan pengamatan yang cukup lama akhirnya Enrico Piaggio mendapat ide untuk mengembangkan kendaraan jenis skuter, yang pada masa itu kurang diminati karena tidak fungsional. Maka pada tahun 1946 diproduksi Vespa pertama 98cc, setelah didisain ulang dari prototype sebelumnya oleh Corradino D'Ascanio seorang insinyur mesin dan disainer pesawat. Sambutan rakyat Italia terhadap Vespa cukup bagus, dengan

¹ www.motorbike-search-engine.co.uk - All Rights Reserved | Disclaim

² Huy's scooter All Rights Reserved

larisnya Vespa di pasaran. Perhatian dunia mulai tertuju pada Vespa, ini tak lepas dari peran Enrico Piaggio memperkenalkan Vespa ke berbagai negara, serta memprakarsai berdirinya Vespa Club diseluruh dunia.³

Kesuksesan Vespa terus berlanjut dengan diproduksinya desain-desain baru yang lebih inovatif. Setelah empat tahun diluncurkannya Vespa pertama, pada tahun 1950, 13 negara memperoleh lisensi untuk memproduksi Vespa di antaranya Jerman oleh (*Hoffman-Werke Lintorf*) kemudian Inggris (*Douglas Bristol*) dan Perancis (*ACMA Paris*), Spanyol (*Moto Vespa Madrid*) sekarang Piaggio España, mengikuti Jette, Brussels, Bombay, Brazil, Australia, Austria, Afrika Selatan, Cina, Iran, Rusia, Kesuksesan Vespa ini juga dialami pesaingnya Lambretta.⁴

Seiring perkembangan waktu Vespa bukan lagi sebuah sarana transportasi, tapi juga *Lifestyle*, sehingga Vespa menjadi salah satu ikon mode yang cukup populer pada masanya, Vespa sudah tidak asing lagi digunakan untuk iklan dan film, ini dapat dilihat dari iklan dan film sekitar tahun 50-an sampai 80-an. Bahkan pada zaman sekarang ini kita masih dapat melihat Vespa di iklan dan film.

Sudah setengah abad lebih Vespa diproduksi, sejak Vespa pertama 98cc sampai ke Vespa Grantourismo 2003. Vespa telah menjadi inspirasi bagi kendaraan sejenis, sehingga ditahun 50-an sampai 60-an ada beberapa perusahaan yang mencoba keberuntungan dengan memproduksi skuter seperti, Lambretta, Zundapp Bella, BSA Sumbeam, Peugeot, dan Topper yang diproduksi oleh Harley Davidson,

³Bob Darnel & Bob Golfen (Based on how to Restore and Maintain your Vespa Motor Scooter Book,) hal .6

⁴Bob Darnel & Bob Golfen (Based on how to Restore and Maintain your Vespa Motor Scooter Book,) hal .6



Gambar 1: Skuter “Topper” yang diproduksi Harley Davidson tampak kaku dan terkesan bodoh. (Sumber Vespa forever.com)

Walau bagaimanapun Vespa masih tetap yang terdepan. Namun zaman terus berubah dan apalagi teknologi terus mengalami inovasi, sehingga bermunculan skuter-skuter baru yang lebih inovatif dan menjadi saingan bagi Vespa.

Jepang adalah salah satu negara yang paling produktif memproduksi sepeda motor dan skuter, merupakan saingan utama Piaggio sebagai produsen Vespa. Tidak sedikit perusahaan-perusahaan asal Jepang yang menguasai pasar kendaraan roda dua di Eropa dan Asia seperti Honda, Yamaha, Suzuki, Kawasaki, adalah perusahaan-perusahaan cukup terkenal. Mereka terus melakukan inovasi dengan mempertimbangkan kenyamanan dan efisiensi pada kendaraan roda dua. Perusahaan Jepang biasanya belajar dari kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh produk sebelumnya untuk lebih disempurnakan lagi, seperti halnya mereka

menghilangkan kopling pada sepeda motor dan skuter serta mengganti bodinya dengan plastik agar lebih ringan. Dalam hal perawatan produk pabrik Jepang tidak terlalu rumit. Namun kelemahannya mungkin ada pada masalah ketahanan. Tapi walaupun begitu produk-produk mereka lebih digemari sekarang ini.

Sebagai produsen Vespa, Piaggio tidak mau ketinggalan dengan saingannya, Piaggio terus membuat inovasi dengan desain dan teknologi baru. Kalau melihat ke belakang tak dapat dipungkiri teknologi Vespa terdahulu mempunyai banyak kekurangan misalnya saja mesinnya yang masih 2-tak, kemudian bahan bakar yang masih dicampur, dan bobot Vespa yang cukup berat, apalagi kopling yang masih menjadi kendala bagi sebagian orang. Namun Vespa masih unggul dalam hal ketahanan dibanding dengan kendaraan-kendaraan sejenis. Seiring perkembangan waktu Vespa telah melakukan inovasi besar-besaran dengan mengeluarkan VESPA ET4 125cc pada tahun 1996. Ini adalah generasi terbaru Vespa dengan mesin 4 tak, speedmatic otomatis dilengkapi dengan rem cakram. Di tahun berikutnya VESPA ET2 50cc, ET4 150cc, VESPA ET4 50cc, di tahun 2000, Vespa NewPX 2001, 125cc, 150cc, 200cc dan Vespa Granturismo di tahun 2003.⁵

Bagi sebagian orang mengendarai Vespa adalah bernostalgia untuk mengingat kenangan yang pernah terjadi di masa lalu. Terlepas dari semua itu Vespa telah mencatatkan sejarah yang cukup panjang bagi perkembangan industri kendaraan roda dua sekarang ini khususnya jenis skuter. Peran Piaggio sebagai produsen Vespa untuk mempopulerkan kendaraan jenis skuter patut diberi penghargaan. Walaupun sekarang ini Vespa sudah tidak banyak peminatnya, namun seharusnya generasi sekarang mengetahui sejarah ini.

⁵ www.motorbike-search-engine.co.uk

Mencermati masalah ini maka perlu rasanya untuk membuat rangkuman sejarah Vespa. Agar generasi sekarang mengetahui sejarah tentang Vespa. Untuk itu perlu adanya sebuah buku yang bisa mewakili sejarah Vespa, sehingga dapat menarik minat baca tidak saja untuk generasi muda tapi untuk semua usia. Dengan format yang menarik dan kreatif berupa buku cerita bergambar atau cergam.

Dalam format buku cerita bergambar, ilustrasi menggambarkan satu adegan atau lebih, dari cerita beberapa halaman. Adegan yang diambil merupakan adegan yang paling menarik atau yang dapat mewakili, serta menggambarkan inti cerita yang ada di halaman tersebut. Berikut merupakan contohnya:



Gambar 2. "Aladin" by Walt Disney Company.
Sumber: *Aladin*, hlm 4

Selain itu terdapat juga perbedaan antara komik dan format buku cerita bergambar, yaitu pada cara penyampaian cerita. Pada komik, isi cerita dibagi-bagi pada panel, melalui kata serta gambar. Jika kita sudah membaca keseluruhan panel pada halaman itu, barulah kita dapat mengerti cerita pada halaman tersebut. Sedangkan pada buku cerita bergambar, isi cerita ditulis dalam satu kesatuan dengan gambar pendukung.



Gambar 3: Komik “Spawn” karya *Todd Mcfarlane*
Sumber : *Spawn*, Vol 1, seri 2. hlm 5.



Gambar 4: Komik “Sejarah Monster Bilangan” karya *Armor Komik*
Sumber : *Sejarah Monster Bilangan*, hlm 1

B. Identifikasi Masalah

Vespa adalah kendaraan roda dua yang populer dimasanya sehingga menjadi inspirasi bagi kendaraan dimasa sekarang. Persaingan di industri kendaraan roda dua adalah faktor utama yang menyebabkan Vespa mulai mengalami kemunduran, ditambah lagi munculnya kendaraan sejenis yang membuat konsumen

punya banyak pilihan. Walaupun Piaggio telah membuat inovasi terhadap teknologi Vespa yang baru, namun tidak banyak merubah keadaan. Perubahan fungsi dari transportasi ke *lifestyle* membuat Vespa hanya diminati oleh beberapa kalangan saja, tapi Vespa mempunyai konsumen sendiri walaupun sudah mulai berkurang. Biarpun keberadaannya sekarang sudah tidak banyak diminati, namun kontribusinya dibidang industri kendaraan roda dua khususnya skuter memegang peranan yang cukup besar.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah cergam tentang perjalanan sejarah Vespa sehingga sampai menjadi sebuah kendaraan yang melegenda, dan dapat menambah pengetahuan bagi generasi muda sekarang yang mempunyai hobi mengendarai skuter khususnya Vespa.

D. Batasan Masalah

1. Sejarah yang diadaptasi dan dibatasi dengan awal berdirinya Piaggio Company hingga lahirnya Vespa, serta perkembangan modelnya dari tahun ke tahun. Yang akan ditampilkan melalui model Vespa yang mewakili tahun produksi
2. Sejarah yang diadaptasi dan dibatasi dengan cerita yang dianggap menarik merupakan kisah dan tokoh dari penemu Vespa untuk memudahkan dalam pengilustrasiannya.

E. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Bagi generasi muda yang tertarik akan sejarah automotif
 - a) Menjadikan bacaan yang menarik bagi penggemar skuter khususnya Vespa
 - b) Menambah pengetahuan akan sejarah perkembangan skuter didunia.

- c) Dapat menumbuhkan minat untuk memiliki, dan menjaga Vespa sebagai kendaraan yang memiliki nilai sejarah dan telah menjadi *lifestyle*
 - d) Menumbuhkan kepedulian pada generasi muda yang mempunyai hobi mengendarai skuter khususnya vespa yang memiliki nilai sejarah terkait dengan semangat dan gaya generasi muda pada zamannya.. Untuk melestarikan peninggalan sejarah ini, sehingga nantinya dapat dilihat oleh generasi berikutnya.
2. Bagi Pencinta Ilustrasi dan Buku bacaan di Indonesia
- a) Menambah kontribusi untuk dunia ilustrasi dan Buku bacaan tentang sejarah sepeda motor khususnya Vespa .
 - b) Memberikan insipirasi baru, untuk mengangkat sejarah kendaraan lainnya, dengan penyajian dan ilustrasi yang menarik.
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.
- Sebagai sarana penambah wawasan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual bahwa sebuah buku cerita bergambar tidak hanya menampilkan ilustrasi dan cerita saja, tapi juga berisi pesan dan makna akan sejarah masa silam.
4. Bagi *Target Audience*
- a) Bagi *Target Audience primer*
- Selain menjadi suatu bacaan yang menarik, cergam ini juga bertujuan untuk meningkatkan semangat generasi muda, yang menyukai kendaraan beroda dua bernilai sejarah, khususnya Vespa.

b) Bagi *Target Audience sekunder*

- 1) Menjadi sarana yang efektif untuk lebih memahami Vespa, yang mempunyai sejarah dan cerita sendiri untuk menjadikannya kendaraan yang melegenda sampai sekarang ini.
- 2) Untuk mengingatkan kembali serta bernostalgia terhadap kejayaan dan romantisme masa silam, yang pada waktu itu Vespa menjadi salah satu *icon life style* generasi muda pada waktu itu.

F. Sistematika

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latarbelakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan masalah.
- D. Batasan Masalah.
- E. Tujuan dan manfaat perancangan
- F. Metodologi Perancangan
- G. Skema/ Sistematika

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. IDENTIFIKASI

1. Sejarah Skuter / Vespa
2. Tinjauan Perancangan

3. Tinjauan tentang gaya besar (dunia) cergam Eropa,Amerika,Jepang,dan Indonesia

B. ANALISIS

1. Analisis mendasar tetang hakekat cergam

- a) Hakekat mendongeng dan gaya mendongeng
- b) Hakekat mendongeng melalui bahasa gambar
- c) Hakekat mendongengkan suatu lintasan sejarah

2. Analisis mendasar tentang unsur-unsur pokokcergam

- a) Tema/judul,sinopsis,storyline
- b) Gaya gambar,gaya desain/layout,gaya goresan

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. TUJUAN PERANCANGAN

1. Deskripsi tema,synopsis cerita
2. Deskripsi arah bentuk:
 - a) Rancangan baru

B. STRATEGI KREATIF

1. Target audience
2. Isi pesan

C. PENDEKATAN KREATIF

1. Deskripsi Cerita
2. Deskripsi gambar

BAB IV. STUDI PERANCANGAN DAN VISUALISASI

- A. Data visual
- B. Studi Karakter
- C. Studi Tipografi
- D. Studi Ilustrasi
- E. Studi Pakaian
- F. Studi Aksesoris
- G. Studi Warna
- H. Studi Arsir
- I. Studi Teks
- J. Sket
- K. Lay out halaman Cergam
- L. Lay out sampul cergam
- M. Studi Poster
- N. Studi Katalog



BAB V. PENUTUP

- A. KESIMPULAN DAN SARAN
- B. DAFTAR PUSTAKA



BAB II

