

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEMANGAT
BERKENDARA VESPA**



PERANCANGAN

Andrawan Adhitya Nugraha

NIM: 1612419024

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

2021

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEMANGAT
BERKENDARA VESPA**



Andrawan Adhitya Nugraha

NIM: 1612419024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2021**

Tugas Akhir Perancangan yang berjudul:

Perancangan Buku Ilustrasi Semangat Berkendara Vespa diajukan oleh Andrawan Adhitya Nugraha, NIM. 1612419024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2021 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP 19570807 198503 1 003 /NIDN. 0007085715

Pembimbing II / Anggota



FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001 /NIDN. 0010077504

Cognate/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001 /NIDN. 0009026502

Ketua Program Studi /Ketua /Anggota



Daru Tunggul Aji, SS., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 /NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan /Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19801125 200812 1 003 /NIDN. 0025118007

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 /NIDN. 0008116906

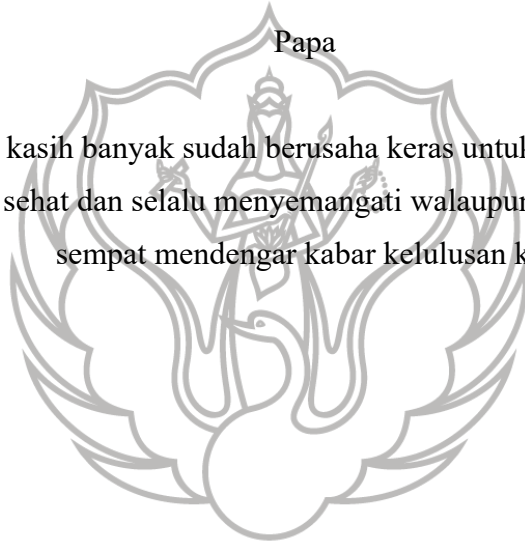


LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya tugas akhir ini dipersembahkan untuk:

Papa

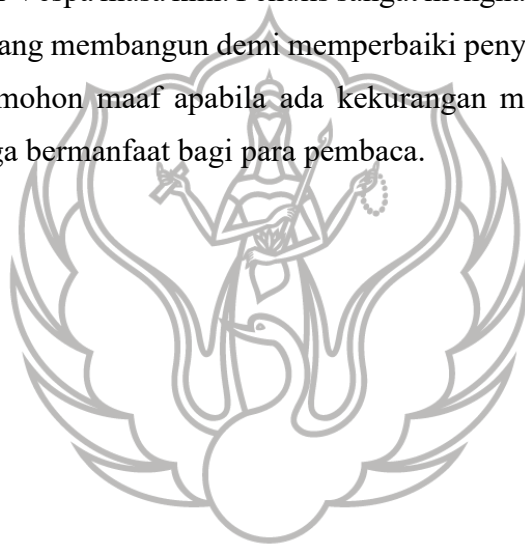
Terima kasih banyak sudah berusaha keras untuk tetap terlihat
sehat dan selalu menyemangati walaupun tidak
sempat mendengar kabar kelulusan ku.



KATA PENGANTAR

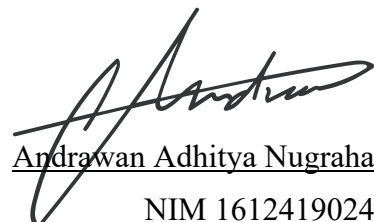
Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institusi Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEMANGAT BERKENDARA VESPA.**

Tujuan dari perancangan buku ini adalah untuk memberikan informasi mengenai budaya pengguna Vespa dan kisah-kisah menarik serta emosional seputar pengendara skuter Vespa masa kini. Penulis sangat mengharapkan dan terbuka pada saran dan kritik yang membangun demi memperbaiki penyusunan Tugas Akhir ini, serta penulis memohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan. Semoga bermanfaat bagi para pembaca.



Yogyakarta, 20 Januari 2021

Penulis,


Andrawan Adhitya Nugraha
NIM 1612419024

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Daru Tunggul Aji, SS., M.A., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku Pembimbing I yang telah sabar membimbing dan memberikan masukan untuk saya dalam proses pembuatan perancangan ini. Atas kesediaan waktu dan kerja samanya terima kasih banyak.
6. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dan memotivasi dalam proses pembuatan perancangan ini. Atas kesediaan waktu dan kerja samanya terima kasih banyak.
7. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Cognate yang telah membantu dan membimbing saya dalam proses pembuatan prancangan ini. Atas kesediaan waktu dan kerja samanya serta apresiasi atas hasil karya tugas akhir saya, terima kasih banyak.
8. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual, terima kasih sudah membimbing saya selama masa perkuliahan.
9. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta
10. Keluarga tercinta serta teman-teman Kidang Alas yang selalu mendoakan, mengingatkan dan memberi semangat

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrawan Adhitya Nugraha

NIM : 1612419024

Fakultas : Seni Rupa

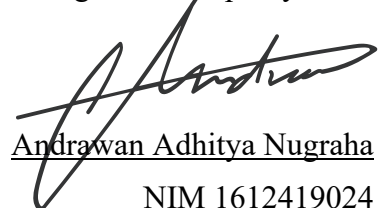
Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEMANGAT BERKENDARA VESPA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 20 Januari 2021

Yang membuat pernyataan,



Andrawan Adhitya Nugraha
NIM 1612419024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Nama : Andrawan Adhitya Nugraha

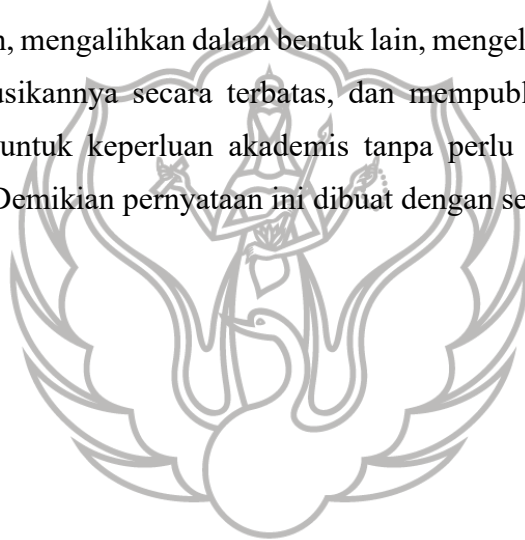
NIM : 1612419024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

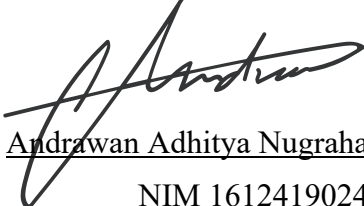
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEMANGAT BERKENDARA VESPA** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.



Yogyakarta, 20 Januari 2021

Yang membuat pernyataan,


Andrawan Adhitya Nugraha
NIM 1612419024

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEMANGAT BERKENDARA VESPA

Oleh: Andrawan Adhitya Nugraha

Vespa merupakan kendaraan bermotor berjenis skuter asal Italia yang lahir pada era perang dunia ke II. Di Indonesia, Skuter Vespa pernah mengalami pasang surut dalam penjualan hingga penggunaannya. Namun, masih ada yang tetap mempertahankan Vespa dan membentuk komunitas. Kini kita bisa melihat pengguna Vespa di jalan raya mulai meningkat. Anak muda mulai menggandrungi lagi skuter antik yang satu ini. Para scooterist memiliki berbagai alasan mengapa mereka bisa memilih Vespa sebagai alat transportasi. Ada yang menganggap Vespa sebagai lifestyle, extension of personality, ada yang memiliki Vespa karena nilai histori pribadi, atau ada pula yang hanya sekedar ikut-ikutan saja.

Dari fenomena peningkatan pengguna Vespa inilah tercipta buku ilustrasi " Rasa Vespa : Untaian Perasaan Scooterist Indonesia ". Sebagai media yang menyuguhkan kisah pengalaman emosional antara pengendara dan Vespanya, serta informasi menarik mengenai fenomena di lingkup Vespa. Buku ilustrasi ini juga memiliki tujuan lain yaitu sebagai bentuk pelestarian budaya solidaritas Vespa dan berbagai keunikannya. Buku komik ini terinspirasi dari kisah nyata yang kemudian dikemas dengan gaya ilustrasi kartun serta layout yang simpel dan modern. Pemilihan desain seperti ini dirasa menarik dan relate untuk anak muda sebagai mayoritas target audiens dari buku ini.

Kata kunci : Kendaraan, Pengalaman, Budaya

ABSTRACT

VESPA DRIVING SPIRIT ILLUSTRATION BOOK DESIGN

By: Andrawan Adhitya Nugraha

Vespa is an Italian scooter type motor vehicle born in the era of World War II. In Indonesia, Vespa Scooters have experienced ups and downs in sales to their users. However, there are still those who retain Vespas and form communities. Now we can see Vespa users on the highway starting to increase. Young people are starting to re-ride this antique scooter. Scooterists have various reasons why they can choose Vespa as a means of transportation. Some consider Vespa as a lifestyle, extension of personality, some have Vespa because of personal historical value, or some are just participating.

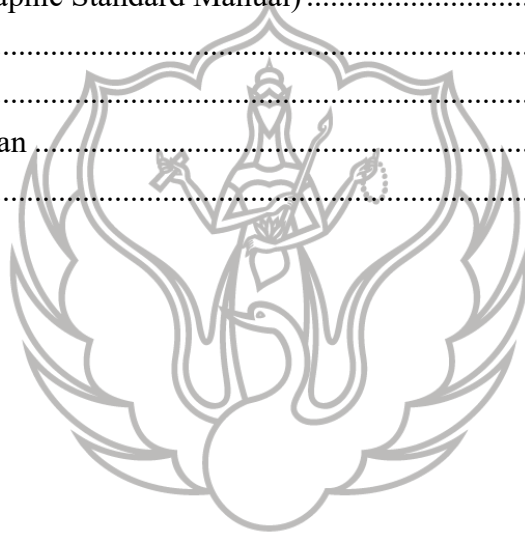
From the phenomenon of increasing Vespa users, it was created illustration book "Rasa Vespa : Strand of Indonesian Scooterist Feeling ". As a medium that presents the story of emotional experience between the rider and his Vespa, as well as interesting information about the phenomenon in the vespa sphere. This illustration book also has another purpose, namely as a form of preservation of Vespa solidarity culture and its various uniqueness. This comic book is inspired by a true story that is then packed with cartoon illustration styles and simple and modern layouts. The selection of designs like this is considered interesting and relate to young people as the majority of the target audience of this book.

Keywords : Vehicle, Experience, Culture

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Judul Penelitian	1
Perancangan Buku Ilustrasi Semangat Berkendara Vespa.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Batasan Perancangan.....	3
F. Manfaat Perancangan	4
G. Definisi Operasional.....	5
H. Metode Perancangan	6
I. Metode Analisis Data.....	6
J. Skematika Perancangan	7
BAB II.....	8
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	8
A. Tinjauan Literatur Tentang Buku Ilustrasi & Komik.....	8
B. Tinjauan Buku Ilustrasi di Pasaran	19
C. Fenomena Vespa di Indonesia	22
D. Analisis Data	24
E. Kesimpulan	25
BAB III.....	26
KONSEP PERANCANGAN.....	26
A. Tinjauan Buku Ilustrasi Yang Akan dirancang.....	26

B.	Prosedur Proses Perancangan Buku Ilustrasi	28
C.	Konsep Kreatif	30
D.	Desain Buku	31
E.	Program Kreatif.....	33
F.	Konsep Media Pendukung	38
BAB IV		41
PERANCANGAN.....		41
A.	PENJARINGAN IDE.....	41
B.	MEDIA PENDUKUNG.....	51
C.	POSTER.....	52
D.	KATALOG / BROSUR	53
E.	GSM (Graphic Standard Manual)	56
BAB V.....		60
PENUTUP.....		60
A.	Kesimpulan	60
B.	Saran.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gb. 1 Skematika Perancangan.....	7
Gb. 2 Komik Strip Tahi Lalat	10
Gb. 3 Novel grafis “The stories of Choo-Choo: you’re not alone as you think” ..	11
Gb. 4 Contoh komik Bande Dessine	11
Gb. 5 Komik manga Naruto	12
Gb. 6 Majalah komik otomotif CARtoon Magz	13
Gb. 7 Majalah Komik Drag Cartoon.....	14
Gb. 8 Majalah komik otomotif Hot Rods.....	14
Gb. 9 Michel Vailant, komik otomotif Perancis	15
Gb. 10 Komik Belgia Grand Prix.....	16
Gb. 11 Gibug & Oncom, Komik Indonesia	16
Gb. 12 Manga otomotif Initial D.....	17
Gb. 13 Manga Otomotif Restore Garage 251	17
Gb. 14 Novel grafis Le mans : Steve McQueen.....	18
Gb. 15 Cover buku Le mans : Steve McQueen.....	19
Gb. 16 Cover Depan Buku Ilustrasi Karya Citra Marina.....	20
Gb. 17 Isi Buku Ilustrasi Karya Citra Marina	20
Gb. 18 Penggalan Cerita Webtoon “Ojek Story”	21
Gb. 19 Penggalan Cerita “Ojek Story”	21
Gb. 20 Populernya Kehadiran Vespa di Indonesia	22
Gb. 21 <i>Ladies Scooterist</i> Indonesia, Kartini Day.....	23
Gb. 22 Menikah Naik Vespa.....	24
Gb. 23 Isi buku karya Citra Marina	27
Gb. 24 Cover serta isi dari CARTOON Magaszine.....	28
Gb. 25 Komik online Ojek Story	28
Gb. 26 Format buku	31
Gb. 27 Reverensi Visual	33
Gb. 28 Referensi layout.....	35
Gb. 29 Referensi layout.....	35
Gb. 30 Logo Mods Bullseye	36
Gb. 31 Palet Warna	36
Gb. 32 Font yang digunakan dalam perancangan	37
Gb. 33 Sketsa Cover Buku	38
Gb. 34 Seragam Komunitas Vespa	39
Gb. 35 Stiker Pada Skuter Vespa	39
Gb. 36 Aksesoris Pin Pada Jaket Scooterist.....	40
Gb. 37 Referensi karakter	41
Gb. 38 Referensi karakter	41
Gb. 39 Referensi ilustrasi.....	42
Gb. 40 Referensi ilustrasi.....	42
Gb. 41 Referensi ilustrasi.....	43
Gb. 42 Referensi gaya layout.....	43
Gb. 43 Referensi gaya layout.....	43
Gb. 44 Storyboard 1	44
Gb. 45 Storyboard 2	44
Gb. 46 Storyboard 3	45

Gb. 47 Storyboard 4	45
Gb. 48 Sketsa Layout 1	46
Gb. 49 Sketsa Layout 2	46
Gb. 50 Sketsa Layout 3	46
Gb. 51 Desain buku 1	47
Gb. 52 Desain buku 2	47
Gb. 53 Isi buku 1	48
Gb. 54 Isi buku 2	48
Gb. 55 Isi buku 3	49
Gb. 56 Isi buku 4	49
Gb. 57 Isi buku 5	50
Gb. 58 Isi buku 6	50
Gb. 59 Media pendukung berupa stiker	51
Gb. 60 Media pendukung berupa pin	51
Gb. 61 Media pendukung berupa baju	52
Gb. 62 Poster pameran	52
Gb. 63 Cover Katalog	53
Gb. 64 Isi Katalog 1	53
Gb. 65 Isi Katalog 2	54
Gb. 66 Isi Katalog 3	54
Gb. 67 Isi Katalog	55
Gb. 68 Isi Katalog 5	55
Gb. 69 Cover GSM	56
Gb. 70 Isi Gsm 1	56
Gb. 71 Isi GSM 2	57
Gb. 72 Isi GSM 3	57
Gb. 73 Isi GSM 4	58
Gb. 74 Isi GSM 5	58
Gb. 75 Isi GSM 6	59
Gb. 76 Isi GSM 7	59
Gb. 77 <i>Booth</i> Pameran Tugas Akhir 1	64
Gb. 78 <i>Booth</i> Pameran Tugas Akhir 2	64
Gb. 79 Sidang Tugas Akhir	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul Penelitian

Perancangan Buku Ilustrasi Semangat Berkendara Vespa

B. Latar Belakang Masalah

Pengendara Vespa di Indonesia sangatlah beragam, bahkan skuter Vespa pada masa kini mulai digemari lagi dari berbagai macam kalangan. Banyak sekali dijumpai dari kalangan pemuda yang mulai melirik skuter Vespa untuk menjadikannya sebagai alat transportasi. Dari yang sudah memiliki pengalaman bervespa, hingga para pengendara Vespa pemula.

Di Indonesia sendiri, skuter Vespa pernah mengalami pasang surut dalam penjualan hingga penggunaannya. Sebagai salah satu contohnya sesaat ketika kemunculan kendaraan bermotor merk Honda, yakni Honda Astrea Star yang memiliki banyak keunggulan yang ditunjukkan pada masa itu. Honda Astrea Star dapat menjadi saingan yang sangat berat bagi Vespa, karna dengan keunggulan yang dimilikinya, para *scooterist* terutama *scooterist* wanita lebih memilih Honda Astrea Star dibanding skuter Vespa yang memiliki bobot yang lebih berat dibanding Astrea Star. Kesurutan skuter Vespa kala itu sekitar tahun 1986 memiliki periode yang cukup singkat untuk tersingkirnya vespa menjadi sebuah alat transportasi yang di gemari pada kala itu.

Hal tersebut tentunya tidak berlaku kepada sebagian pengendara Vespa yang mempertahankan skuternya sebagai alat transportasi. Masih banyak pengendara yang menjadikan Vespa sebagai alat transportasinya dengan sisi keantikannya itu sendiri kala itu, walaupun mengalami penurunan jumlah yang cukup drastis. Berbagai *“style”* pengendara Vespa di Indonesia juga sangat beragam, ada yang memiliki Vespa dengan tampilan Vespa yang sangat rapi seperti baru, ada yang memiliki gaya *mods* yang sempat menjadi trend pada tahun 70-an, dan bahkan ada gaya yang sangat unik, yaitu Vespa *“gembel”* yang membuat vespanya terlihat seperti *“rongsokan”* berjalan yang memiliki tingkat

kreatifitas yang beragam antara satu dan lain pengendaranya. Nilai-nilai positif, seperti ini tentunya menjadi sisi menarik dibalik menjadi seorang pengendara vespa. Hal tersebut yang kiranya layak untuk tetap diingat dan dilestarikan oleh para pengendara skuter Vespa di Indonesia berhubung dapat membuat para pecinta Vespa mancanegara yang datang jauh-jauh dari negara asalnya hanya untuk melihat langsung bagaimana kreatifnya para pengendara skuter Vespa di Indonesia.

Dari beragam *style* yang dimiliki para pengendara skuter Vespa ini, masih banyak hal-hal yang sebenarnya masih memiliki kesamaan antar para pengendara Vespa, seperti salah satu contohnya yaitu dengan memberi nama kepada setiap skuter yang dimilikinya, kendala yang di alami saat berkendara, dan lainnya yang tentunya memiliki sisi yang sangat menarik untuk di ceritakan kembali.

Menjadinya Indonesia sebagai negara terbesar kedua setelah negara asalnya Italia, dengan komunitas para pengendara skuter Vespa, tentunya banyak sekali hal/kisah-kisah yang sangat menarik untuk kita ketahui atau ceritakan kembali demi kelestarian berskuter Vespa. Karna tidak sedikit nilai-nilai positif yang terkandung dalam kisah-kisah seputar skuter Vespa dan juga pengendaranya. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya tentang Vespa yang mulai digemari kembali pada masa kini, muncul lah beragam cerita-cerita menarik dengan sisi emosional yang baru. Skuter Vespa kembali diminati oleh para wanita, dan terbentuklah *ladies scoot* Indonesia, yakni sebuah sebutan sekaligus komunitas para pengendara skuter Vespa wanita.

Kemunculan Vespa *matic* di Indonesia, memiliki banyak sekali pro kontra antar sesama pengguna Vespa itu sendiri, terutama antara pengguna vespa tua dan para pengguna Vespa *matic*. Kebudayaan bervespa di Indonesia yang telah banyak berubah, seperti para pengendara vespa tua menyapa pengendara vespa *matic* yang tidak di gubris, bersikap tidak peduli bila ada yang mengalami kesulitan, dll. Hal-hal seperti ini memiliki banyak sekali faktor yang perlu di ketahui oleh para pengendara Vespa itu sendiri. Dengan tujuan ingin memberi media untuk pengingat, perancang akan membuat buku visual yang bertujuan melestarikan mendokumentasikan serba-serbi berkendara skuter Vespa dalam

goresan gambar yang mengangkat kisah-kisah keseharian yang unik, menarik, konyol, romantik, dramatik, traumatik, tragis, dan lain-lain dalam kehidupan nyata berskuter Vespa klasik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, rumusan masalah perancangan ini yakni bagaimana mengemas konten fenomena berkendara Vespa tua ke dalam media yang dapat menarik minat pembaca?

D. Tujuan Penelitian

Perancangan buku ilustrasi ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai fenomena berkendara skuter Vespa kepada audiens. Serta bertujuan sebagai upaya pelestarian dan bentuk apresiasi atas kebudayaan berkendara Vespa di Indonesia. Konten dikemas menjadi buku ilustrasi yang dipercaya sebagai media yang dapat menarik minat bagi pembaca.

E. Batasan Perancangan

Batasan masalah bertujuan agar pembahasan dalam penelitian tidak terlalu luas. Batasan masalah dalam penelitian dibuat sebagai berikut:

1. Objek dalam perancangan ini berupa para pengendara skuter Vespa yang berada di Indonesia.
2. Pengalaman pengendara Vespa yang menjadikan alasan masih bertahan menggunakan skuter Vespa dengan segala inovasi, keunikan, serta kekurangannya hingga saat ini.
3. Aspek sosial dan budaya berkendara skuter Vespa yang memiliki ciri khas yang kental seperti sifat kekeluargaan dan solidaritas yang sangat tinggi antar pengendara Vespa.
4. Nilai-nilai serta makna yang ada di balik skuter Vespa.

F. Manfaat Perancangan

Manfaat yang ada di dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

a. Bagi Perancang

Perancang mendapatkan wawasan baru tentang kehidupan dan kebudayaan berskuter vespa terutama yang berada di Indonesia, dan buku visual ini juga dapat menjadi sarana untuk mengasah penulis dalam bidang *layouting*, ilustrasi, dan bahkan pembuatan komik dan komik strip.

b. Bagi Komunitas Vespa

Dapat di jadikan media informasi akan cerita-cerita menarik yang terkandung di dalam budaya berskuter Vespa di Indonesia yang dirasakan oleh para pengendara Vespa itu sendiri.

c. Bagi Akademis

Perancangan buku ilustrasi ini dapat menjadi bahan referensi pustaka baru bagi mahasiswa yang membuat tugas akhir dengan tema serupa di masa mendatang.

d. Bagi Masyarakat

Perancangan buku visual ini dapat menjadi sarana mendapatkan informasi seputar kebudayaan skuter Vespa, gaya hidup para pengendara skuter Vespa, serta cerita emosional para pengendara Vespa itu sendiri yang berada di Indonesia.

2. Praktis

Sebagai media informatif tentang kehidupan seputar pengendara skuter Vespa di Indonesia serta menambah pengetahuan gambaran visual tentang beragam kejadian unik yang dialami pengendara Vespa serta budaya perilaku para pengendara Vespa di Indonesia.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dari judul PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEMANGAT BERKENDARA VESPA berdasarkan pengertian kata dan juga kalimat tersebut yakni sebagai berikut:

1. Ilustrasi

Ilustrasi diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun (Dedi Nurhadiat, 2004:54).

2. Pengendara

Menurut KBBI, pengendara berasal dari kata dasar kendar. Pengendara memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga pengendara dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Arti kata pengendara adalah orang yang mengendarai (kuda, mobil, dan sebagainya). Pengendara juga berarti pengemudi.

3. Vespa

Menurut website resmi Vespa, Vespa merupakan kendaraan bermotor yang pertama kali dipublikasikan kepada masyarakat pada bulan April 1946 dan berhasil menarik perhatian publik, serta memberikan kejutan dari segi inovasinya. Hingga sekarang, vespa telah mengeluarkan beragam jenis varian serta peruntukannya, ada yang untuk balap, perang, serta sebagai kendaraan untuk harian.

Maka dapat di ambil maksud dari judul perancangan tersebut adalah merancang buku sebagai media informasi dan demi pelestarian budaya seputar pengendara skuter Vespa di Indonesia dengan disertai visual yang menarik dan bertujuan untuk mempermudah para pembaca untuk memahami maksud dari informasi yang ingin disampaikan.

H. Metode Perancangan

1. Data Yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer didapat melalui wawancara dengan para ahli dan para target audiens yang bersangkutan yakni pengendara Vespa itu sendiri.

b. Data Sekunder

Data sekunder didapat dari buku, jurnal dan lampiran yang dikeluarkan oleh para ahli yang terkait dengan perkembangan skuter Vespa di Indonesia.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Sumber Tertulis

Sumber tertulis berupa buku dan juga jurnal dari para pakar yang berhubungan dengan skuter Vespa, diutamakan yang berada di Indonesia.

b. Website

Pengambilan data dari situs/website resmi yang dapat dipercaya yang tentunya berkaitan dengan tema yang akan dibahas.

c. Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan para ahli dan pakar serta pengendara skuter Vespa itu sendiri, berhubung pembahasan yang akan di ceritakan didalam buku ini akan berhubungan erat dengan target audiens, yaitu para pengendara/penggemar skuter Vespa itu sendiri.

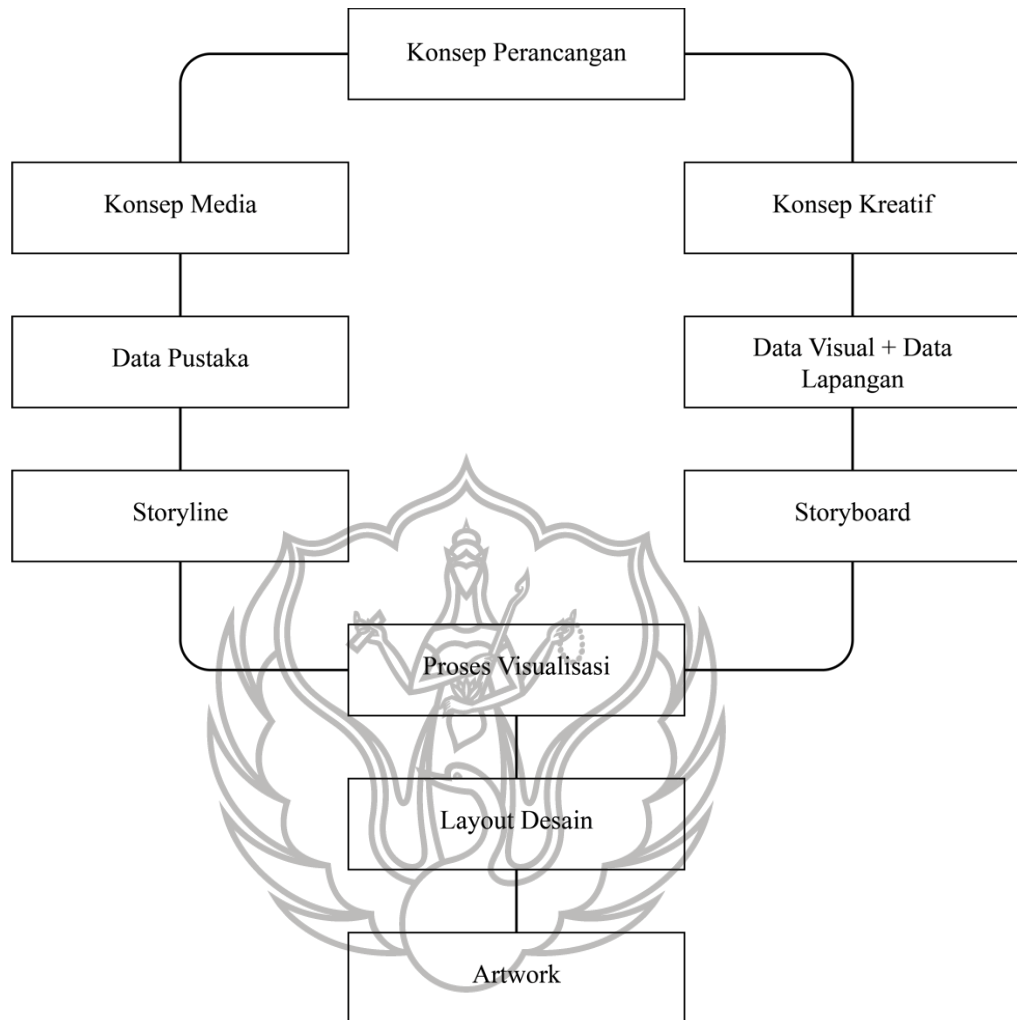
3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Mengambil referensi dari kajian penelitian atau perancangan dengan tema yang serupa.

I. Metode Analisis Data

Menggunakan metode berupa 5W+1H dalam proses pembuatan analisis data demi mendapatkan informasi secara lebih kaya dan mendalam.

J. Skematika Perancangan



Gb. 1 Skematika Perancangan

(sumber: Andrawan Adhitya Nugraha, 2020)