

Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro Klasik

Illustrated Book Design for Retro Classic Custom Motorcycle

Ardyotha Dzaky Hidayat¹, Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds.,²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹ardyotha.hidayat@gmail.com, ²dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Semenjak presiden Republik Indonesia Joko Widodo membeli sebuah motor *Chopper* buatan *Kick Ass Choppers* dan *Elders Garage*, tren sepeda motor termodifikasi klasik dan retro semakin berkembang. Ini merupakan peluang yang baik bagi pemodifikasi dan pebisnis dalam memasuki pasar yang sedang berkembang, apalagi Kota Bandung yang cukup dikenal dengan kreativitas dan dunia otomotifnya. Namun masih kurangnya wawasan dalam informasi dan klasifikasi pada bidang modifikasi sepeda motor klasik dan retro menjadi hambatan. Tidak hanya bagi pemodifikasi, namun bagi pengguna atau calon penggunanya sendiri, kadang masalah tersebut merugikan tidak hanya waktu dan tenaga, namun juga merugikan secara finansial. Ditambah lagi masih belum adanya media informasi di Indonesia semakin mempersulit khalayak dalam mempelajari modifikasi sepeda motor klasik dan retro.

Secara garis besar, tujuan yang akan dicapai dari perancangan media ini untuk memberikan informasi juga wawasan yang dibutuhkan oleh khalayak dan pengguna sepeda motor termodifikasi klasik dan retro agar tidak terjadinya kerugian dikemudian hari. Dengan tujuan tersebut, metode yang akan dipergunakan dalam merancang penyelesaian masalah yang ada dengan kuesioner, wawancara, metode analisis matriks, juga studi pustaka. Dari hasil penelitian sendiri didapat bahwa masih belum ada media berupa buku di Indonesia yang mengangkat tema serupa.

Media yang akan dirancang berupa buku ilustrasi dengan konten informasi klasifikasi serta wawasan tentang modifikasi sepeda motor dengan tampilan klasik dan retro. Dengan dirancangnya buku ini, pengguna sepeda motor termodifikasi klasik dan retro maupun khalayak yang berminat dalam menggunakan sepeda motor termodifikasi klasik dan retro bisa mendapatkan wawasan yang dibutuhkan serta mengurangi kemungkinan-kemungkinan akan terjadinya ketidakpuasan hingga kerugian-kerugian yang tidak diinginkan.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Modifikasi, Klasik, Retro, Sepeda Motor

Abstract

Since the president of Republik Indonesia, Joko Widodo, bought a chopper custom motorcycle built by Kick Ass Choppers and Elders Garage, retro classic custom motorcycles trend is rising a lot more. This is a good opportunity for custom builder and businessman for penetrate a developing market, furthermore Bandung city that well known for creativity and automotive world. But, still lack of insight about information and classification in the field of retro classic custom motorcycles is become some obstacles. Not only for custom builders, but also the riders and probable users, sometimes that obstacles do harm to not only time and power, but also hurting financially. To add more, still no information media in Indonesia by itself give more difficulties to public for learn about retro classic custom motorcycles.

For the outline, the main purpose to be achieved from designing this media is to give information also insight that the public and the users of retro classic custom motorcycle itself needed in order not to incur losses later. Based on that purpose, the methods that will be used in designing problem solving media are questionnaire, interview, matrix analysis, also literature review. From the research outcome also obtained that there is still no media in the form of books in Indonesia in those themes.

The media that will be designed is in the form of illustrative book with classification information also insight contents about retro classic custom motorcycles. With this book's design, retro classic custom motorcycle users and even publics that have an interest on riding retro classic custom motorcycles can get the insight that is needed also to reduce the possibilities of the occurrence of dissatisfactions as far as unwanted losses.

Keyword: Illustrative Book, Modification, Custom, Classic, Retro, Motorcycle

1. Pendahuluan

Kendaraan merupakan salah satu bagian dari kebutuhan tersier. Sebagai sarana transportasi yang sangat efisien ruang dan bahan bakar, juga dengan alasan kemudahan untuk mendapatkannya. Menurut KBBI, modifikasi atau *custom* adalah kegiatan mengubah, dalam hal ini adalah mengubah konten sepeda motor. Tren modifikasi klasik ini sudah cukup lama berkembang, ditambah lagi dengan berita bahwa seorang presiden Republik Indonesia, Joko Widodo, telah membeli motor dengan modifikasi klasik. Saat ini, peminat sepeda motor yang termodifikasi klasik dan retro semakin banyak lagi jika dibandingkan dengan waktu-waktu sebelumnya. Hal ini diperkuat dengan semakin banyaknya produsen dan merek-merek sepeda motor yang menghadirkan kembali kesan tampilan lawas pada produk-produk barunya. Fenomena ini dapat menjadi peluang bagi pemodifikasi, pengusaha, hingga UKM yang bergerak di bidang bengkel sepeda motor untuk berkembang dan mengikuti arus tren sebagai sarana untuk dapat bersaing dan maju. Kadang yang menjadi masalah dalam proses memodifikasi adalah sulitnya mendapatkan informasi valid baik informasi secara visual maupun cara-cara membedakan kategori jenis ubahan yang ada. Kasus ini seringkali ditemui bukan hanya pada pihak pemodifikasi, namun juga terjadi pada khalayak umum yang bisa jadi merupakan calon *client* yang masih bisa dikatakan awam. Untuk itu perlu adanya pendekatan yang sesuai dengan media komunikasi yang tepat untuk menyampaikan informasi secara efektif, jelas, dan menarik.

Dari penjabaran latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalahnya yaitu masih kurangnya pemahaman dan wawasan pemodifikasi dalam menciptakan karyanya, yang sering mengakibatkan kurang maksimalnya hasil akhir ciptaannya, baik dari segi visual, maupun segi kenyamanan penggunaannya. Juga masih kurangnya wawasan peminat sepeda motor modifikasi klasik dan retro dalam memahami jenis karya modifikasi, baik dari segi visual, maupun segi fungsi dan kegunaan serta kenyamanan, sehingga berdampak pada tingginya peluang terjadinya kesalahan dalam mengambil keputusan. Ditambah lagi belum adanya media komunikasi yang efektif dan menarik sebagai media penyampaian informasi tentang modifikasi sepeda motor klasik dan retro, yang dapat ditujukan bagi pemodifikasi maupun khalayak umum.

Pada penelitian ini akan dirancang bagaimana merancang media buku ilustrasi yang dapat memberikan informasi secara jelas dan menarik tentang dunia modifikasi sepeda motor klasik dan retro bagi pemodifikasi dan khalayak umum.

Tujuannya adalah merancang media informasi dalam bentuk buku ilustrasi yang dapat memberikan informasi secara jelas dan menarik seputar dunia modifikasi sepeda motor klasik dan retro, serta memberikan referensi dan inspirasi bagi pemodifikasi dan mengajak khalayak umum yang belum mengetahui dunia modifikasi sepeda motor klasik dan retro.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian kali ini dengan menggunakan sumber data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung atau dari tangan pertama dan tanpa perantara. Yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Sedangkan data sekunder merupakan data yang telah didapat oleh peneliti lain, data yang sumbernya tidak didapatkan secara langsung oleh peneliti. Sumber data atau informasi lainnya yang menunjang didapatkan dengan cara studi pustaka dari buku-buku, jurnal, dan internet, guna mendapatkan teori dan panduan yang sesuai. Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dan/atau informasi menggunakan proses menelaah buku-buku, literatur, catatan, dan laporan-laporan yang berkaitan dengan permasalahan yang dipecahkan (Nazir, 1988). Studi pustaka merupakan salah satu proses yang dapat digunakan dalam pengumpulan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam mempelajari langkah untuk menyelesaikan permasalahan tanpa perlu turun kedalam lingkungan kasusnya secara langsung. Pada kasus ini akan dilakukan studi pustaka.

Metode analisis data akan menggunakan metode analisis matriks. Analisis matriks terdiri dari kolom dan baris yang mewakili dua dimensi berbeda pada setiap kolom dan barisnya, yang dapat dalam bentuk konsep, ataupun kumpulan informasi. Pada dasarnya, analisis matriks merupakan cara perbandingan menggunakan cara menjajarkan. Metode ini sangat bermanfaat dan sering digunakan dalam menyampaikan banyak informasi dalam bentuk ruang yang padat. Matriks merupakan metode yang tertata dan tersusun baik bagi pengelolaan informasi dan/atau analisis.

2. Landasan Teori

2.1 Teori Buku

Buku merupakan benda yang memiliki banyak nilai fungsi. Buku dapat bersifat informatif, interaktif, bahkan bisa juga menjadi sarana hiburan bagi pembacanya. Pada dasarnya, buku dapat menyampaikan informasi baik itu informasi singkat hingga informasi yang lengkap. Buku juga dapat

menyampaikan informasi secara linear namun tetap menarik bagi para pembacanya, tergantung bagaimana cara mengemas informasi itu untuk disampaikan bagi pembaca. Sebagai media informasi yang luas dan umum, buku memiliki banyak jenis. Kategori ini dibagi berdasarkan isi dari konten, fungsi, maupun sisi pengemasannya. Beberapa contohnya seperti buku cerita, komik, novel, majalah, kitab, kamus, ensiklopedia, buku telepon, laporan keuangan (laporan tahunan), hingga katalog (Rustan, 2009:122).

2.2 Definisi Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi dibuat untuk dapat menyampaikan informasi teks bersamaan dengan informasi visual non teks. Fungsinya selain mempertahankan minat pembaca, untuk menarik perhatian, juga menyampaikan informasi yang tidak dapat disampaikan dengan teks.

2.3 Anatomi Buku

Sebagai media informasi yang bersifat sistematis, buku memiliki aturan-aturan yang ketat dalam proses pembuatannya. Dalam buku terdapat banyak bagian yang memiliki fungsi-fungsi tersendiri, yang tanpa bagian-bagian ini dalam buku mengurangi nilainya baik secara tampilan maupun nilai fungsi dari buku itu sendiri. Menurut KBBI, anatomi memiliki arti sebagai uraian yang mendalam tentang sesuatu. Buku sendiri memiliki letak dan hubungan pada bagian-bagian isinya. Tata letak dari bagian-bagian dan isi buku sudah diatur secara jelas dan sistematis. Pada era informasi dan komunikasi, wujud buku sendiri telah berkembang. Buku telah bertransformasi secara bentuk yang bukan hanya berupa bundel kertas. Berikut bentuk-bentuk buku yang dilihat dari sifat fisiknya: buku cetak, buku digital, dan *audiobook*.

2.4 Teori Ilustrasi

Ilustrasi adalah jenis informasi visual non teks. Ilustrasi sering kali identik dengan makna gambar. Menurut fungsinya, ilustrasi dapat menjadi informasi pendukung untuk memperjelas tulisan, penghias, bahkan dapat juga menjadi informasi utama itu sendiri. Ilustrasi memiliki beberapa jenis, dan dikategorikan menurut proses pembuatan dari karya ilustrasi itu sendiri. Beberapa kategori diantaranya yaitu: *freehand*, grafis, dan fotografi.

2.5 Teknik Cetak

Grafika merupakan hal-hal yang berkaitan dengan percetakan. Menurut KBBI, memiliki arti sebagai ilmu tentang cetak-mencetak, baik pada material kertas hingga pada logam. Kertas merupakan salah satu material dalam teknik cetak-mencetak. Kertas adalah lembaran tipis yang terbuat dari serat selulosa dan membentuk jalinan tidak teratur dan ditambahkan dengan bahan-bahan penolong untuk mendapatkan sifat tertentu pada kertas yang dibuat. Menurut Dameria (2008:112-113), kertas dibagi dalam beberapa kategori yang digolongkan dengan cara tertentu, yaitu: kertas berlapis, tidak berlapis, mengandung kayu, bebas kayu, berdasarkan bobot, dan berdasarkan fungsi penggunaan. Dalam menyatukan lembar-lembar atau bundel kertas menjadi buku disusun, dijadikan satu, dan ditahan keadaannya dengan sesuatu yang disebut dengan jilid. Berikut teknik jilid yang sering digunakan (Dameria, 2012:62-65), yaitu: *saddle stitching*, *perfect binding*, *spiral*, *side stitching*, *case binding*, *screw and post binding*, *ring binding*, dan *plastic comb*.

2.6 Layout

Dalam merancang dan mendesain sebuah bidang, terdapat aturan-aturan dalam penyusunan konten dan elemen-elemennya, yaitu *layout* atau tata letak. Dalam merancang *layout*, terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan, yaitu (Rustan, 2008:23-72): *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*.

2.7 Grid

Grid dalam desain dapat diartikan sebagai garis-garis vertikal dan horizontal yang membagi halaman atau lembar kerja menjadi beberapa unit. Dalam menggunakan sistem *grid* terdapat bagian-bagian yang perlu diketahui dan dipahami. Berikut bagian-bagian *grid*: *margins*, *flowlines*, *modules*, *columns*, *row*, *gutters*, *marker*, *spatial zone*, *running header and footer*, dan *folio*.

2.8 Warna

Dalam merancang sebuah desain terdapat salah satu elemen yang berpengaruh besar dalam mengatur emosi dan suasana dari konten yang dibuat, yaitu warna. Warna dapat terjadi dengan adanya tiga unsur, yaitu: cahaya, objek, dan *observer* atau pengamat dalam bentuk mata ataupun alat ukur lain. Seluruh spektrum warna yang ada telah disiapkan untuk merangsang sifat dan emosi dari manusia (Darmaprawira, 2002:37). Skema warna adalah kerangka panduan dalam memperoleh susunan warna agar selaras dan tampak menarik. Berikut beberapa jenis skema warna dalam desain: analogus, triadik, komplementer, dan monokromatik.

2.9 Tipografi

Dalam merancang sebuah media informasi yang efektif dibutuhkan bentuk komunikasi verbal yang dapat menyampaikan konten kepada khalayak, salah satunya dalam bentuk tipografi. Tipografi menurut KBBI merupakan ilmu cetak atau seni percetakan. Berdasarkan sejarah dan perkembangannya, huruf digolongkan menjadi tujuh jenis gaya (Supriyono, 2010:25-30), yaitu: *classic, transition, modern roman, sans serif, egyptian slab serif, script, dan decorative*.

3. Data dan Analisis Data

3.1 Data

Dalam proses penelitian dan perancangan buku ilustrasi ini, akan mengumpulkan data-data yang berupa: data institusi pemberi proyek, data objek penelitian, data khalayak sasaran, data hasil observasi, data kuesioner, data wawancara, dan data proyek-proyek sejenis yang pernah dilaksanakan sebelumnya. Institusi pemberi proyek pada perancangan kali ini adalah IMI Jabar. Ikatan Motor Indonesia, yang disingkat sebagai IMI, adalah organisasi induk dari olahraga kendaraan bermotor, baik kendaraan yang masuk dalam kategori mobil, maupun kategori sepeda motor, di wilayah Indonesia.

Pada objek penelitian yang diangkat adalah modifikasi klasik. Modifikasi pada sepeda motor merupakan salah satu hal yang sangat umum dalam dunia industri otomotif. Modifikasi merupakan salah satu cara dalam *personalize* atau mengubah atau membuat menurut selera para pemilik kendaraan-kendaraan yang dimiliki. Pada jenis modifikasi retro-klasik, terdapat beberapa jenis-jenis yaitu: *bobber, chopper, café racer, flat tracker, street tracker, board tracker, dan scrambler*.

Khalayak yang akan dituju pada perancangan kali ini adalah:

a. Geografis

Masyarakat Indonesia area perkotaan dimana kendaraan bermotor dan bengkel mudah ditemui, kota-kota besar dimana gaya hidup telah menjadi kebutuhan, terutama kota Bandung sebagai kotamadya yang banyak dikenal dari sudut pandang otomotif dan anak mudanya.

b. Demografis

- Gender : Laki-laki
- Usia : 17 – 55 tahun
- Ekonomi : SES B – SES A
- Status Sosial : Menengah – menengah atas
- Pendidikan : Siswa/i, mahasiswa/i, pekerja, pengusaha
- Generasi : Generasi X dan generasi Y
- Fase Hidup : Remaja – dewasa muda

c. Psikografis

- Gaya Hidup : Bisa atau sering mengendarai sepeda motor
- Aktifitas : Memiliki waktu luang disela kesibukan
- Minat : Berminat pada personalisasi atau modifikasi
- Kepribadian : Petualang dan suka bereksplorasi

Dan dari semua observasi yang telah dilakukan, masih banyak pengendara sepeda motor termodifikasi retro dan klasik yang menganggap klasifikasi seperti *Japstyle* itu berbeda dari *Street Tracker*, dan menganggap *BratStyle* sebagai jenis klasifikasi, bahkan tidak mengetahui jika itu adalah nama bengkel.

Dari hasil wawancara didapat: Menurut bapak Fachrul mengenai perkembangan dari tren modifikasi sepeda motor dengan kesan yang klasik dan retro memang benar adanya. Sebagai orang yang secara personal juga menyukai modifikasi, beliau berpendapat bahwa tren dari otomotif tidak akan pernah ada habisnya dan tidak akan pernah berhenti berputar.

Omar Annas menyetujui akan adanya isu meningkatnya tren sepeda motor modifikasi klasik dan retro. Beliau juga menuturkan bahwa kurangnya wawasan pada pengguna sepeda motor modifikasi klasik dan pengguna sepeda motor klasik, juga kesalahan yang terjadi masihlah banyak, terutama pada pengguna yang masih baru atau belum lama dalam dunia sepeda motor modifikasi klasik dan sepeda motor klasik.

Rudi Soedjono menyetujui isu akan naiknya tren modifikasi sepeda motor akhir-akhir ini, terutama klasik-retro. Dan kurangnya wawasan terhadap klasifikasi sepeda motor modifikasi klasik-retro masih tinggi, dan bahkan wawasan terhadap sepeda motor termodifikasi terbilang sangat dangkal di Indonesia.

Data proyek sejenis yang dipelajari pada penelitian ini adalah: *The Build : How to Masters Design Custom Motorcycles*, *The Ride : New Custom Motorcycles and Their Builders*, dan *The Motorbike Book : The Definitive Visual History*.

3.2 Analisis Data

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang sudah didapat dari 254 responden tersebut, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. 65.4% (166) responden lebih tertarik akan sepeda motor termodifikasi klasik dan retro.
2. 81.5% (207) responden tidak memiliki sepeda motor termodifikasi klasik dan retro.
3. 26% (66) responden tidak mengetahui akan klasifikasi dan kategori modifikasi sepeda motor klasik dan retro, 46.6% (118) nama klasifikasi dari kategori modern masih dianggap sebagai kategori retro, 37.8% (96) responden masih menganggap nama *BratStyle* dan *Japstyle* sebagai kategori.
4. 50.4% (128) responden mengenal sepeda motor termodifikasi klasik dan retro melalui media sosial dan internet, dan 28% (71) responden mengenal dari teman atau saudara.
5. 95.3% (242) responden tidak mengetahui akan adanya buku mengenai sepeda motor termodifikasi klasik dan retro. Dan yang mengetahui hanya tahu buku-buku dan majalah dari luar negeri yang jarang di Indonesia.
6. 91.5% (227 dari 248) responden menganggap perancangan akan buku tentang sepeda motor termodifikasi klasik dan retro merupakan hal yang menarik.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah diadakan terhadap 3 narasumber, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari ketiga narasumber menyetujui akan maraknya tren modifikasi sepeda motor dengan gaya klasik dan retro.
2. Masih kurangnya wawasan pada pengguna sepeda motor termodifikasi mengenai klasifikasi dan wawasan pada sepeda motor itu sendiri.
3. Buku atau media sumber informasi mengenai modifikasi sepeda motor klasik dan retro masih jarang, terutama di Indonesia. Semua buku yang mengangkat topik ini masih berasal dari luar negeri.

Dari seluruh data yang telah didapat dapat disimpulkan bahwa:

1. Menurut hasil dari kuesioner dan wawancara dapat diambil kesimpulan bahwa media yang akan digunakan pada proyek ini berupa buku ilustrasi.
2. Dari analisis proyek sejenis disimpulkan buku yang dirancang akan banyak menggunakan visual ilustrasi fotografi, juga sedikit ilustrasi grafis untuk memperjelas informasi yang diberikan.
3. Konten diperkuat pada informasi klasifikasi, keunggulan dan kekurangan, juga referensi desain modifikasi sepeda motor.
4. Dari analisis proyek sejenis disimpulkan bahwa konsep yang akan digunakan pada buku yang akan dirancang memiliki kesan simpel, dan jelas.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

Pesan yang akan disampaikan pada perancangan buku ilustrasi informasi klasifikasi dan wawasan pada sepeda motor termodifikasi klasik dan retro yaitu memberi informasi kepada pembaca mengenai hal-hal yang berkaitan dengan modifikasi retro sepeda motor, mulai dari anatomi bagian-bagian pada sepeda motor itu sendiri, informasi dan wawasan mengenai klasifikasi pada modifikasi retro sepeda motor, sejarah singkat jenis modifikasi, juga contoh-contoh sepeda motor yang telah termodifikasi.

Big idea yang akan diangkat adalah murah tapi mewah, dengan penggunaan bahasa Indonesia, dan disampaikan dengan cara yang mudah dimengerti bahkan bagi yang awam sekalipun. Judul yang akan digunakan pada buku ilustrasi yang sedang dirancang yaitu "*Custom Old School : Anatomi Visual Motor Custom*".

Custom Old School sendiri memiliki makna modifikasi bergaya lama atau retro. Sebutan tersebut lebih dikenal khalayak dalam menyebut sepeda motor termodifikasi klasik dan retro. Anatomi sendiri memiliki arti yaitu uraian mendalam tentang sesuatu, atau ilmu yang melukiskan letak dan hubungan bagian-bagian, disebut juga ilmu urai.

Konsep kreatif dalam perancangan buku ilustrasi ini akan menggunakan dua jenis ilustrasi yaitu ilustrasi fotografi dengan ilustrasi grafis. Dengan kedua jenis ilustrasi tersebut diharapkan dapat menyampaikan informasi dengan tepat dan mampu memberikan kepuasan visual kepada pembaca. Konsep kreatif yang akan dirancang yaitu:

- Pada buku yang akan dirancang menggunakan ilustrasi fotografi untuk memberikan contoh nyata jenis klasifikasi yang sedang dilihat, juga untuk memanjakan mata pembaca. Ilustrasi fotografi tersebut akan menunjukkan klasifikasi motor tersebut ketika tidak digunakan dan ketika sedang digunakan. Fungsi utamanya agar pembaca dapat membayangkan sepeda motor tersebut secara utuh.
- Ilustrasi grafis akan digunakan pada bagian anatomi dan penjelasan sepeda motor. Fungsinya agar pembaca dapat mengerti secara jelas bagaimana dan bagian mana yang membedakan antara satu klasifikasi dengan klasifikasi lainnya.
- Buku ini juga akan dilengkapi dengan contoh-contoh sepeda motor termodifikasi untuk dijadikan referensi dan inspirasi bagi pembaca. Contoh-contoh yang disajikan akan ditempatkan pada halaman khusus setelah anatomi dan sebelum berganti kategori sepeda motor yang dijelaskan.

Perancangan buku ilustrasi ini akan menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6* dan *Adobe Illustrator CS5*. Pada konsep visual meliputi *layout* dan *grid*, gaya visual, warna, dan tipografi yang digunakan. Gaya yang digunakan dalam perancangan akan menunjukkan kesan simpel dan elegan, seperti contoh-contoh yang ada pada data proyek yang telah dilaksanakan.

Layout yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi ini menggunakan susunan yang asimetris dan *grid* yang akan digunakan merupakan *column grid*.

Warna yang digunakan pada buku ini menggunakan skema warna monokromatik.

Sans serif akan digunakan pada tulisan-tulisan yang merupakan kata judul atau kalimat singkat yang menonjol dari sebuah halaman. *Sans serif* yang digunakan yaitu *Bank Gothic*. *Lalu pada bagian body text atau badan teks bacaan menggunakan jenis serif transition. Bagian ini akan menggunakan jenis teks Bodoni MT.*

Media yang digunakan pada perancangan penelitian yang sedang dijalankan adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi berjudul "*Custom Old School : Anatomi Visual Motor Custom*" akan menggunakan jenis kertas *art paper* 100 gram dengan ukuran 210mm x 270mm, atau sedikit lebih pendek dari A4. Sedangkan pada sampul akan menggunakan jenis *hard cover* dan teknik jilid *perfect binding* sebagai jenis teknik jilid yang sangat simpel dan rapi. Buku ini akan dicetak dengan teknik *offset*.

Tabel 1 Susunan Konten

No.	Bagian	Isi
1	Sampul	Judul dan ilustrasi buku
2	Daftar isi	Daftar isi konten
3	Pengantar	Pengantar buku dan gambaran umum isi konten
4	Dasar	Penjelasan singkat mengenai sepeda motor, modifikasi, dan bagian-bagian utama pada sepeda motor
5	Tipe	Isi utama yang terdiri dari 5 tipe yang diangkat, <i>Cafe Racer, Bobber, Chopper, Scrambler</i> , dan <i>Tracker</i> . Dengan pembagian per klasifikasi 2 halaman pembuka, 2 halaman penjelasan klasifikasi, 2 halaman anatomi visual
6	Konstruksi	Penjelasan merinci mengenai konstruksi tipe yang diangkat dari sudut pandang visual
7	Penutup	Kalimat akhir dari penulis kepada pembaca
8	Daftar pustaka	Data literatur yang digunakan sebagai acuan

Berikut data fisik pada buku ilustrasi "*Custom Old School : Anatomi Visual Motor Custom*" yang akan dirancang :

- 1 Bahan kertas : *Art Paper* 100 gram
- 2 Jenis sampul : *Hard cover*
- 3 Teknik cetak : *Offset*
- 4 Jumlah halaman : 69 halaman
- 5 Ukuran : 210mm x 270mm
- 6 Teknik jilid : *Perfect binding*

Berikut estimasi biaya yang akan dikeluarkan pada proses produksi buku ilustrasi yang sedang dirancang, termasuk biaya desain per cetak 1000 buku.

- Total biaya produksi : Rp. 22.389.223
Biaya produksi per buku : Rp. 22.390

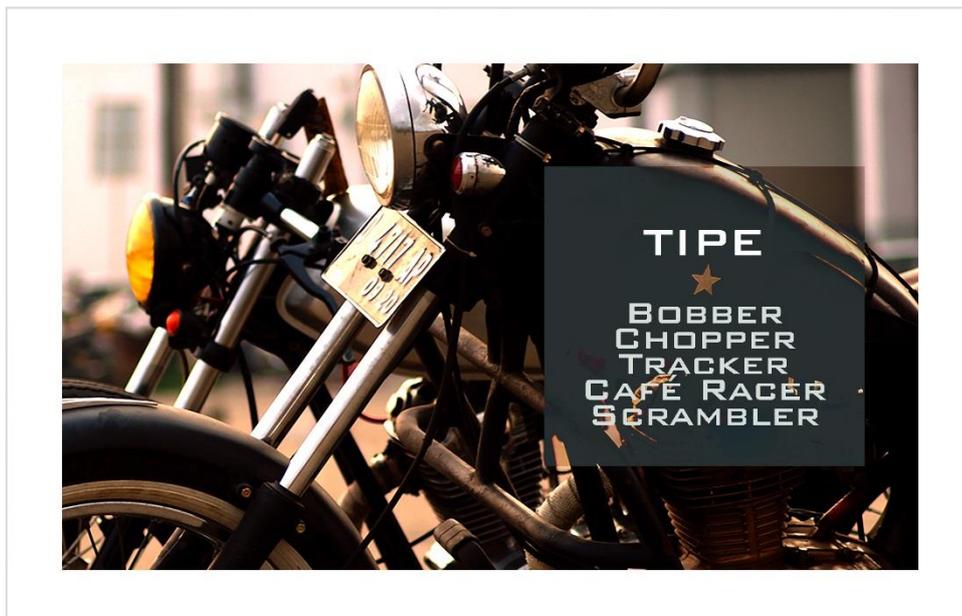
Royalty + 50% : Rp. 11.195
 Total satuan buku : Rp. 33.585
 Harga jual buku (dibulatkan) : Rp. 35.000

4.2 Hasil Perancangan

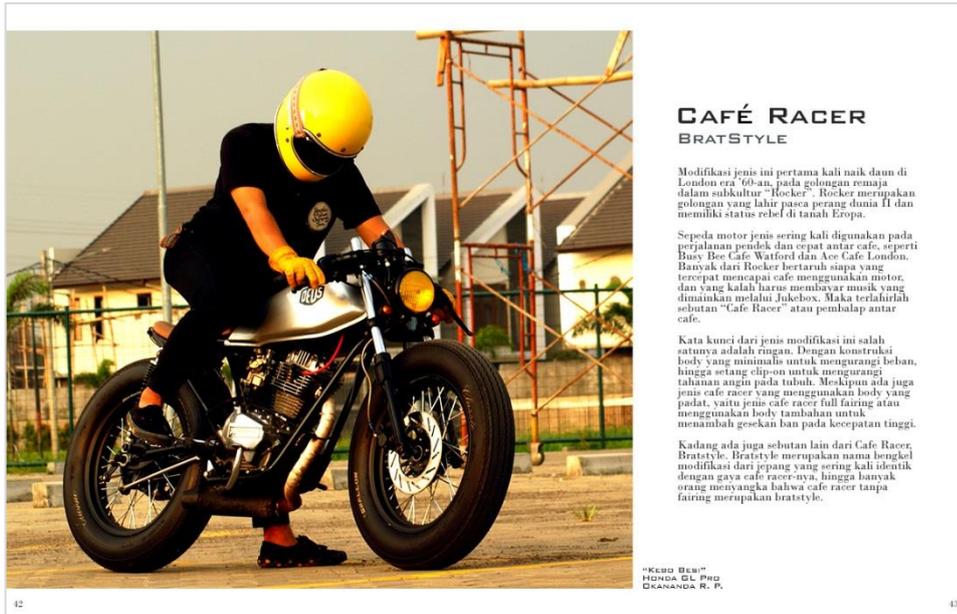
Sinopsis: Ketika yang tua menjadi keren dan yang klasik semakin asik, gaya-gaya yang berkesan jadul mulai kembali menjajah dunia modern. Tidak terlupakan gaya modifikasi sepeda motor. Ditambah lagi saat sesosok presiden ikut menjajal aspal dengan sepeda motor modifikasi-nya. Tetapi tidak mudah dalam menentukan gaya modifikasi, apalagi dengan banyaknya tampilan ubahan pada modifikasi retro. Dengan alasan itu maka diciptakanlah buku ini, untuk membantu siapapun untuk memahami segelintir pengetahuan pada industri modifikasi, terutama dari sudut pandang visual. Juga untuk membantu memberikan referensi pada konsep sepeda motor modifikasimu yang akan dibuat.



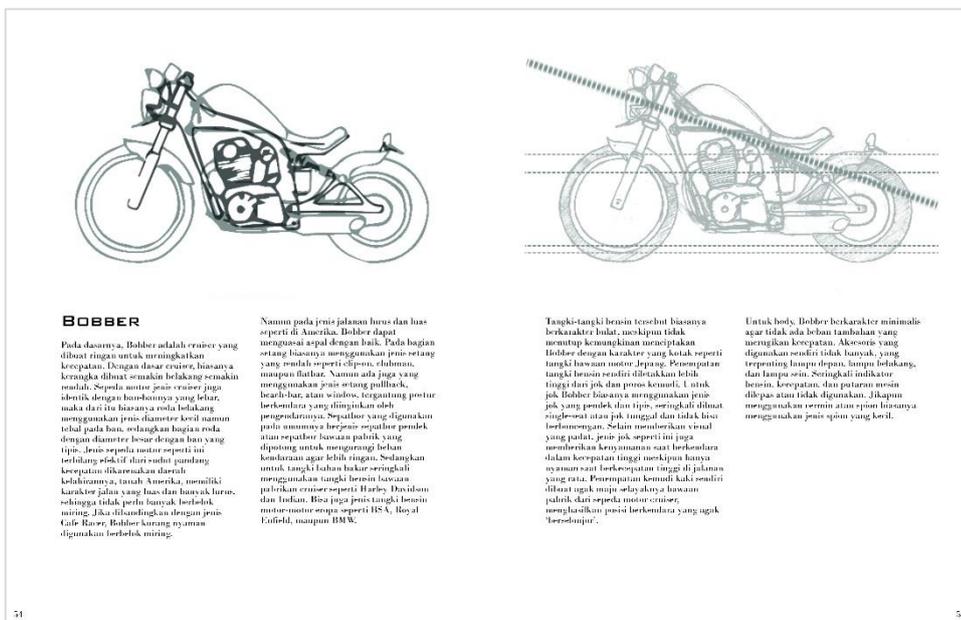
Gambar 1. Sampul Depan dan Belakang



Gambar 2. Contoh Halaman Bab



Gambar 3. Contoh Halaman Konten



Gambar 4. Contoh Halaman Konsep

5. Penutup

Dari hasil pengamatan dan perancangan yang telah dilakukan, didapat kesimpulan bahwa modifikasi sepeda motor merupakan hal umum namun belum banyak media dengan sumber terpercaya yang dapat menjelaskan dan menginformasikan seluk-beluk mengenai modifikasi sepeda motor

Berikut beberapa saran yang berkaitan dalam perancangan proyek sejenis:

1. Buku ini berfokus pada jenis modifikasi lawas, kurangnya media informasi juga berlaku pada jenis modifikasi modern. Topik modifikasi modern sendiri sama luasnya dengan jenis modifikasi lawas.
2. Beri lebih banyak foto referensi untuk membuat media informasi yang lebih terperinci, terutama jika media yang dirancang hanya mengangkat satu atau sedikit tipe modifikasi.
3. Bekerja sama dengan bengkel-bengkel modifikasi untuk mempermudah dalam proses pengumpulan data.

Daftar Pustaka:

- Abdurahman, Muhidin, & Somantri. 2011. *Dasar-Dasar Metode Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Pustaka Setia
- Anggraini S, Lia dan Kirana, Nathalia. 2016. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula (Cetakan ke-4)*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arifin, Syamsul dan Kusrianto, Adi. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar & Referensi*. Jakarta: Grasindo.
- Ayuningrat, Aliajaya. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Gizi Seimbang Balita Untuk Ibu Rumah Tangga* [skripsi]. Kabupaten Bandung (ID). Universitas Telkom.
- Baskara, I Ketut. 2011. *Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Kampanye Imunisasi Campak di Denpasar Bali* [skripsi]. Denpasar (ID). Institut Seni Indonesia.
- Beskin, Radhi. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Makhluk-makhluk Mitologis Nusantara 'Tambo Maru'* [skripsi]. Kabupaten Bandung (ID). Universitas Telkom.
- Dameria, Anne. 2008. *Basic Printing: Panduan Dasar Cetak Untuk Desainer dan Industri Grafika Edisi Pertama*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Darmaprawira, (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
- D'Orléans, Paul. 2013. *The Ride : New Custom Motorcycles and Their Builders*. Berlin: Gestalten.
- Dorling Kindersley Publishing Staff. 2012. *The Motor Bike Book*. London: Dorling Kindersley.
- Haslam, Andrew. 2006. *Book Design*. London: Laurence King Publishing.
- Hoekman Jr, Robert. 2016. *The Build : How to Masters Design Custom Motorcycles*. Austin: Octane Press.
- Hunt, Peter (1996). *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*.Routledge. London.
- Iyan, Wb. 2007. *Anatomi Buku*. Bandung: Mutiara Qolbun Salim.
- Jennings, Simon. 1987. *New Guide to Professional Illustration and Design*. London: Headline Publishing Group.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : C.V Andi Offset
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual Edisi 2*. Yogyakarta : C.V Andi Offset
- Lee, Monle dan Johnson Carla. 2004. *Prinsip-Prinsip Pokok Periklanan Dalam Perspektif Global*. Jakarta: Prenada Media.
- Maymun, Ahmad Zakiyy. 2017. *Perancangan Identitas Visual dan Penerapan Signage Pada Kampung Batu Malakasari* [skripsi]. Kabupaten Bandung (ID). Universitas Telkom.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku: Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nawawi, Hadari dan M. Martini Hadari. 1992. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nazir, Muhammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Purwanto, B. 2006. *Desain Grafis, Pengantar Tata Letak dan Tipografi*. Jakarta: LPMG-ATG TRISAKTI.
- Rangga. 2018 Januari 30. CHOPPERNYA JOKOWI. *Otomotif Modifikasi*. 25.
- Rubery, Matt. 2011. *Audiobooks, Literature, and Sound Studies*. Abingdon: Routledge.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Soewardikoen, Didit W. 2015. *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 Edisi 2*. Yogyakarta: Calpulis.
- Soewardikoen, Didit. 2013. *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Sugiani, Nur Rohmah. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Edukatif Mengenai Menjaga Kesehatan dan Kebersihan Tubuh Pada Remaja Putri* [skripsi]. Kabupaten Bandung (ID). Universitas Telkom.
- Sugiono, P. D. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Wasono, Antonius Bowo. 2008. *Teknik Grafika dan Industri Grafika*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Wikipedia. 2018. Ikatan Motor Indonesia. http://id.wikipedia.org/wiki/ikatan_motor_indonesia (diakses pada 26 Februari 2018, 04.47)
- <http://imi.co.id/imi/organisasi> (diakses pada 26 Februari 2018, 05.00)
- Mas Bin. 2016. Pengertian Buku Teks Menurut Para Ahli dan Jenis-jenis Buku Teks. <http://www.pelajaran.co.id/246/02/pengertian-buku-teks-menurut-para-ahli-dan-jenis-jenis-buku-teks.html> (diakses pada 05 Maret 2018, 03.39)
- Steven Bradley. 2011. Anatomy of a Modular Typographic Grid. <http://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/> (diakses pada 07 Maret 2018 01.30)
- <http://www.creativecatgd.com/2016/05/12/what-do-colors-mean/> (diakses pada 07 Maret 2018 04.12)
- Arwan. 2012. Tips Membuat Skema Warna yang Baik. <http://idesainesia.com/tips-membuat-skema-warna-yang-baik> (diakses pada 07 Maret 2018 12.51)
- Jennifer Farley. 2009. The Old Style Typeface. <https://www.sitepoint.com/the-old-style-typeface/> (diakses pada 08 Maret 2018 02.37)
- <https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications> (diakses pada 08 Maret 2018 02.43)
- Lowbrow Customs. 2015. The History of Bobbers. <https://www.lowbrowcustoms.com/blog/the-history-of-bobbers/#sthash.YLoVeOUG.ikN1HKIt.dpbs> (diakses pada 10 Juli 2018, 01.19)
- Silverfox762. 2016. The History of Chopper Motorcycles. <http://blog.getlowered.com/motorcycle-features/history-of-chopper-motorcycle/> (diakses pada 10 Juli 2018, 02.47)
- Ellaspede. 2015. Tracker: A Brief History and How To. <http://www.ellaspede.com/tracker-brief-history/> (diakses pada 10 Juli 2018, 03.33)
- Ellaspede. 2015. Scrambler: A Brief History and How To. <http://www.ellaspede.com/scrambler-brief-history/> (diakses pada 10 Juli 2018, 03.56)
- Wikipedia. 2018. Café Racer. https://en.wikipedia.org/wiki/Caf%C3%A9_racer (diakses pada 10 Juli 2018, 04.13)