

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Motion Graphic*

Dalam artikel Betancourt (2013) berjudul *The History of Motion Graphics* yang diakses melalui *Cinegraphic*, *Motion Graphic* adalah media yang menghasilkan ilusi gerak melalui rekaman video atau teknologi animasi. Meskipun *motion graphics* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, mereka juga dapat ditampilkan melalui petunjuk yang didukung teknologi seperti *phenakistoscope*, *zetrope*, *praxinoscope*, *thaumatrope*, *stroboscope*, dan *flip book* untuk membedakan grafis tetap dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*Transforming Graphics*).

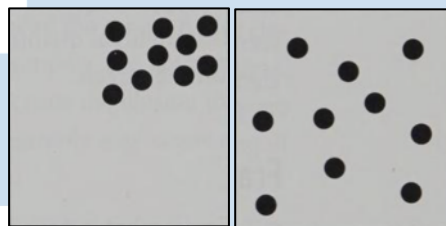
Dapat disimpulkan bahwa *Motion Graphic* adalah jenis visual dinamis menggunakan teknologi terbaru yang dapat membuat ilusi gerakan menarik bagi para penonton dengan menggunakan teknik seperti animasi, efek visual, dan komposisi desain yang cermat. *Motion Graphic* adalah alat komunikasi yang sangat baik untuk berbagai tujuan seperti memberikan informasi, mempromosikan produk, dan mengadakan pembelajaran interaktif. Pada buku “Exploring Motion Graphic” (Gallagher & Rebecca, 2008) ada beberapa prinsip dalam merancang sebuah *motion graphic* prinsip-prinsip tersebut adalah:

2.2.1. *Composition*

Gallagher dan Rebecca menyatakan bahwa ada beberapa prinsip komposisi yang perlu diperhatikan pada saat pembuatan *motion graphic*. Komposisi dirancang setelah menentukan hirarki informasi untuk menemukan cara bagaimana elemen, tipografi, gambar, dan grafik yang dikelompokkan dalam satu frame quadrant akan linear dan dapat menentukan tata letak.

a. Dispersion

Dispersi terlihat ketika elemen-elemen tersebar dengan komposisi yang sesuai dalam satu frame. Elemen-elemen yang disusun dengan cara dispersi ini dapat menyampaikan rasa kekacauan dan saling tidak berhubungan untuk menarik perhatian penonton ke dalam desain dan menciptakan titik fokus dalam apa yang mungkin tampak sebagai kumpulan grafis atau gambar yang acak, untuk membuat elemen utama lebih menonjol biasanya dengan menggunakan warna yang berbeda.

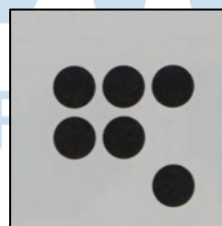


Gambar 2.1 Gathering dan Dispersion

(Sumber: <https://archive.org/details/exploringmotiong0000gall/page/124/mode/2up?view=theater>)

b. Exclusion

Eksklusi tercipta ketika semua elemen dikelompokkan dengan jelas, kecuali satu elemen. Satu elemen tersebut dikeluarkan dari yang lain, sehingga menjadi titik fokus dari desain. Meskipun elemen-elemen yang dikelompokkan mengisi sebagian besar bingkai dan menciptakan pola visual, elemen tunggal tersebut akan menarik perhatian hanya karena tidak cocok dengan pola tersebut.

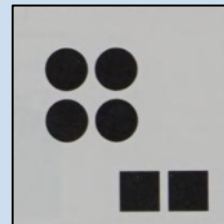


Gambar 2.2 Exclusion

(Sumber: <https://archive.org/details/exploringmotiong0000gall/page/124/mode/2up?view=theater>)

c. Chunking

Chunking adalah istilah untuk mengelompokkan elemen serupa bersama-sama yang dianggap membantu audiens dalam menyimpan informasi. Komposisi ini sering digunakan dalam grafik informasi di mana ada banyak hal yang perlu dilihat, dibaca, dan diingat oleh audiens. Elemen-elemen yang serupa dapat dikelompokkan bersama; kelompokkan berdasarkan warna, bentuk, ukuran, atau gaya tipe.

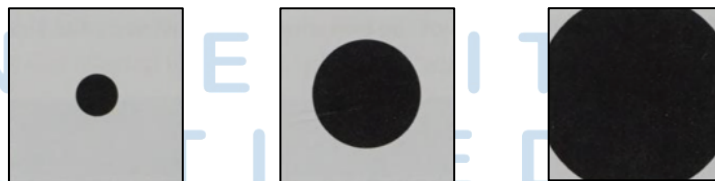


Gambar 2.3 Chunking

(Sumber: <https://archive.org/details/exploringmotiong0000gall/page/124/mode/2up?view=theater>)

2.2.2. Frame

Bagaimana objek bergerak di dalam *frame* didefinisikan sebagai komposisi. *Motion graphic* disusun dalam *frame* terpisah, di mana masing-masing mewakili jumlah waktu tertentu pada bidang dua dimensi layar. Empat sisi yang dapat dilihat dari *frame* tersebut adalah kiri, kanan, atas, dan bawah. Seorang desainer juga dapat menggunakan ilusi optik atau skala yang dipadukan dengan animasi untuk menciptakan ilusi bahwa teks, grafik, atau gambar bergerak menjauh dari audiens ke dalam kedalaman *frame*.



Gambar 2.4 Frame

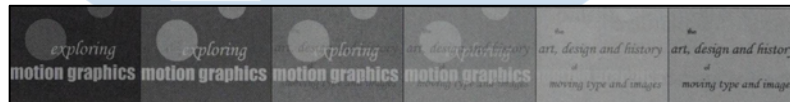
(Sumber: <https://archive.org/details/exploringmotiong0000gall/page/124/mode/2up?view=theater>)

2.2.3. *Flow*

Secara umum, *flow* mengacu pada seberapa mudah seorang desainer dapat menginternalisasi informasi. Cara menyusun keseluruhan karya, mengatur *frame* menjadi satu, serta bertransisi di antara *frame* satu ke *frame* lain, mempengaruhi *flow* keseluruhan karya sekaligus mendukung emosional pesan yang ingin disampaikan desainer. Desainer dapat menyusun komposisi dan bertransisi di antara *frame* dengan *transitions style* yang bervariasi.

2.2.4. *Transitions*

Transisi instan dari satu sumber ke sumber berikutnya disebut cut, cut merupakan transisi standar yang sering digunakan dan seharusnya tampak mulus apabila dilakukan dengan benar, penonton bahkan tidak menyadari perubahan elemen sumber. Saat menerapkan transisi cut, maka sumber atau frame kedua harus berisi informasi baru yang berbeda dari frame sebelumnya.

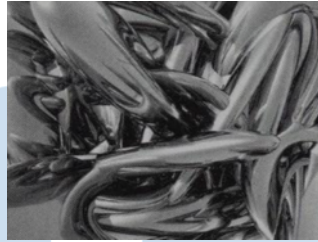


Gambar 2.5 Transition

(Sumber: <https://archive.org/details/exploringmotiong0000gall/page/124/mode/2up?view=theater>)

2.2.5. *Texture*

Tekstur sering digunakan untuk menggambarkan objek yang dapat dirasakan secara *tactile*, seperti tekstur sofa beludru yang halus, selembar amplas yang kasar, atau bulu anak kucing yang lembut. Desainer digital juga menggunakan tekstur apabila diperlukan pada saat merancang sebuah karya. Tekstur visual tercipta dan dapat dirasakan ketika menggunakan nilai warna dan pola yang sesuai untuk menghasilkan kesan atau ilusi tekstur. Tekstur juga dapat digunakan sebagai elemen desain atau untuk memunculkan efek kedalaman dan dimensi serta menambah estetika visual dari karya tersebut.



Gambar 2.6 Texture
(Sumber: <https://archive.org/details/exploringmotion/g0000gall/page/124/mode/2up?view=theater>)

2.2. Prinsip Desain Pada *Motion Graphic*

Desain merupakan sebuah konsep atau metode yang berkaitan dengan berbagai bidang seni, termasuk melukis, menggambar, patung, fotografi, serta media lain yang menggunakan prinsip visual. Secara umum, desain menunjukkan sistem yang terstruktur dan digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual. Sumber ini menggambarkan desain sebagai sebuah proses yang diimplementasikan dalam sejumlah disiplin seni, di mana bentuk dan fungsi disatukan dalam suatu kesatuan yang harmonis. Konsep ini berlaku di berbagai bidang, dari seni murni hingga desain industri, memberikan pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana desain dapat berdampak pada kehidupan sehari-hari kita. (David A. Lauer & Stephen Pentak, 2011).

Desainer grafis yang baik tidak serta merta membuat sebuah karya desain, seorang desainer grafis juga harus memperhatikan prinsip-prinsip desain yang dijadikan acuan dalam mengerjakan sebuah karya desain grafis. Secara umum ada lima dasar prinsip desain yaitu;

2.3.1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan (*Unity*) merupakan suatu ukuran seberapa baiknya setiap elemen dari sebuah desain bekerjasama dalam menciptakan keselarasan. Prinsip *Unity* adalah membantu seluruh elemen yang ada pada video *shorts* sehingga akan menghasilkan desain yang memiliki kesatuan (*unity*) satu sama lain.



Gambar 2.7 Desain Kesatuan pada Fotografi

Sumber: <https://www.enited.eu/wp-content/uploads/2017/03/Inclusion-pencils-circle.jpg>

2.3.2. Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan suatu elemen desain yang teratur dan terus menerus yang menciptakan pola atau tekstur pada desain. Dalam ilustrasi video *shorts*, irama timbul dari pengulangan unsur-unsur serupa dengan cara yang konsisten dan variasi seperti perubahan bentuk grafis, elemen, posisi, atau ukuran merupakan kunci untuk menciptakan irama visual.

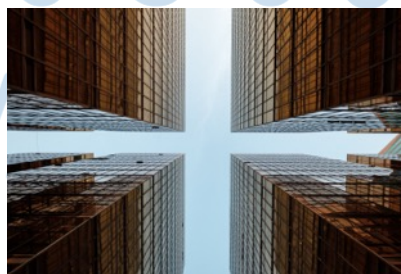


Gambar 2.8 Desain Irama pada Videografi

Sumber: <file:///Users/zaidan/Downloads/apparatusjournal.net:index.php:apparat:article:view:146:383%20.jpeg383>

2.3.3. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dalam desain grafis merupakan pembagian seberapa berat sebuah elemen desain baik secara visual maupun optik. Keseimbangan dalam videografi sangat diperlukan guna menciptakan desain yang komunikatif dan komposisi yang baik sehingga memiliki nilai estetika yang tinggi.



Gambar 2.9 Desain Keseimbangan pada Fotografi

Sumber: <https://cloudfront.srlounge.com/wp-content/uploads/2013/01/balance-in-photography-the-creativv-qLEKtIHvGfo-unsplash-1-1536x1024.jpg>

2.3.4. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi merupakan perbandingan antara bentuk elemen besar dan elemen kecil. Proporsi yang tidak tepat dalam videografi akan membuat sebuah karya video menjadi tidak enak dipandang atau bahkan dapat mengganggu audiens terkait informasi yang ingin disampaikan melalui sebuah video.



Gambar 2.10 Desain Proporsi pada Grafis

Sumber: <https://ux360.design/wp-content/uploads/2021/12/perspective-in-proportion-in-design.png>

2.3.5. Dominasi (*Domination*)

Dominasi adalah salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam sebuah karya desain grafis. Dominasi dalam videografi memiliki banyak fungsi yaitu untuk menarik perhatian dengan *hook*, memecah keteraturan, menghilangkan kebosanan. Dominasi juga biasa disebut dengan Emphasis.



Gambar 2.11 Desain Dominasi pada Grafis

Sumber: https://media.licdn.com/dms/image/C4D12AQEPU23dL-FucQ/article-cover_image-shrink_423_752/0/1539900916383?e=1723680000&v=beta&t=kaHIMtLfZYpUwCkS7Vql_bxNTnXw9JauF5VUiTrdlgY

2.3 Unsur – Unsur Desain Grafis

Elemen formal desain dua dimensi adalah garis, bentuk, warna, dan tekstur

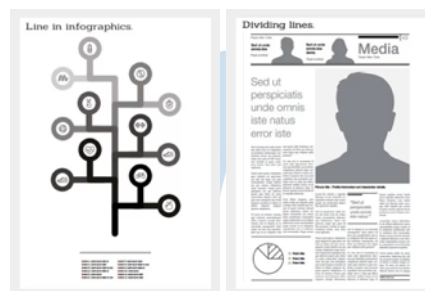
Menurut (Landa, 2010):

2.3.1 Garis

Sebuah titik atau dot, yang biasanya disebut sebagai bentuk bulat, adalah unit terkecil dari sebuah garis. Titik adalah satu piksel cahaya persegi,

bukan lingkaran, yang terlihat pada gambar berbasis layar. Semua dalam dunia digital perangkat lunak untuk melukis terdiri dari piksel-piksel. Sebuah garis dapat berupa tanda yang dibuat oleh sebuah alat visual saat digambar di permukaan atau titik yang diperpanjang yang dianggap sebagai jalur dari sebuah titik yang bergerak. Ada banyak alat yang dapat menggambar garis, seperti pensil, kuas berujung, alat perangkat lunak, atau apa pun yang memiliki kemampuan untuk membuat tanda. Sebuah garis dikenal terutama karena panjangnya daripada lebarnya; lebih panjang daripada lebarnya. (Landa, 2010)

Garis dapat digunakan dalam desain komunikasi visual untuk tujuan yang lebih luas. Garis adalah istilah semiotik untuk kumpulan huruf atau teks. Teks yang disusun dalam bentuk vertikal, diagonal, lengkung, dan melingkar memiliki efek visual yang luar biasa. Selain itu, pembaca dapat memahami isi teks. Arah garis menunjukkan hubungan antar garis dengan halaman, garis vertikal menunjukkan kesan stabil, gagah, dan elegan, sedangkan garis horizontal menunjukkan kesan pasif, tenang, dan damai. Sementara itu, garis diagonal menunjukkan kesan aktif, dinamis, bergerak, dan menarik perhatian (Supriyono, 2010).



Gambar 2.6 Garis dalam Desain Media Informasi

Sumber: [https://4.bp.blogspot.com/-](https://4.bp.blogspot.com/-XgERQ2d0nyl/WpO_cPHa_zI/AAAAAAAAABm4/qpLA4zI0o2cKGyvClwbcnH6mA-owHmgHACLcBGAs/s1600/line-in-infographics.jpg)

[XgERQ2d0nyl/WpO_cPHa_zI/AAAAAAAAABm4/qpLA4zI0o2cKGyvClwbcnH6mA-owHmgHACLcBGAs/s1600/line-in-infographics.jpg](https://4.bp.blogspot.com/-XgERQ2d0nyl/WpO_cPHa_zI/AAAAAAAAABm4/qpLA4zI0o2cKGyvClwbcnH6mA-owHmgHACLcBGAs/s1600/line-in-infographics.jpg)

2.3.2 Bidang

Bidang adalah area yang terkonfigurasi atau ditentukan pada suatu permukaan dua dimensi yang sebagian atau seluruhnya terdiri dari garis, warna, nada, atau tekstur. Bentuk tertutup atau jalur tertutup adalah istilah lain untuk bentuk. Pada dasarnya, bentuk adalah dua dimensi dan dapat

diukur tinggi dan lebarnya. Kualitas bentuk diberikan oleh metode yang digunakan untuk menggambarinya. Tiga penegasan dasar—segitiga, lingkaran, dan persegi—adalah induk dari semua bentuk. Kubus, piramida, dan bola adalah semua bentuk dasar solid. Bentuk geometris rigida memiliki tepi lurus, kurva yang tepat, dan sudut yang dapat diukur. (Landa, 2010).



Gambar 2.7 Bidang dalam *Motion Graphic*
Sumber: https://discover-cdn.offeo.com/wp-content/uploads/2019/04/22034328/Shapes_3.gif

2.3.3 Ruang

Adanya bidang, atau jarak antara objek, ditunjukkan oleh titik, garis, dan warna dapat menghadirkan ruang yang seiring perkembangannya, ruang menjadi lebih mengarah kepada tiga dimensi, sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua kategori; ruang nyata dan ruang semu. Ruang adalah komponen visual, meskipun tidak dapat diraba.



Gambar 2.8 Bentuk Ruang dalam Fotografi

Sumber: <https://cloudfront.srlounge.com/wp-content/uploads/2020/08/principles-of-design-in-photography-lucas-favre.jpg>

2.3.4 Warna

Salah satu komponen desain grafis yang paling menonjol adalah warna. Kualitas desain, gambar, keterbacaan, dan penyampaian pesan akan berkorelasi positif dengan penggunaan warna yang tepat. Contohnya, warna lembut akan menimbulkan kesan romantis, kedamaian, dan kenyamanan,

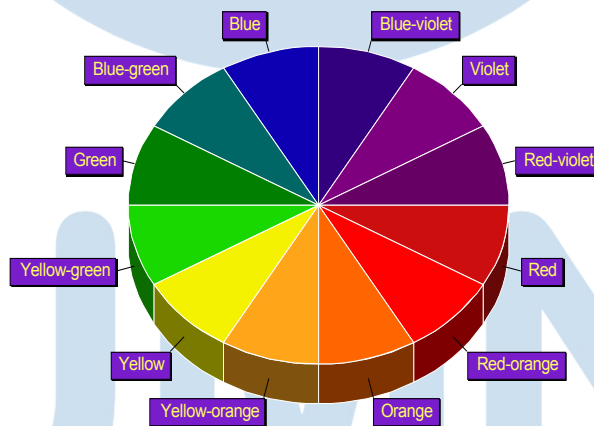
sedangkan warna terang dan tegas akan menimbulkan kesan dinamis. Menghindari menggabungkan warna yang salah sangat penting untuk mencegah orang lain melihatnya dengan cara yang salah.



Gambar 2.9 Warna

Sumber: <https://www.youtube.com/@Elanguages>

Menurut Brewster, seorang ahli warna, dalam teori-nya yang dikemukakan pada tahun 1831 yang menyatakan bahwa setidaknya ada empat kategori warna yaitu dalam color wheel dan empat kategori warna ini sering disusun dalam color wheels:

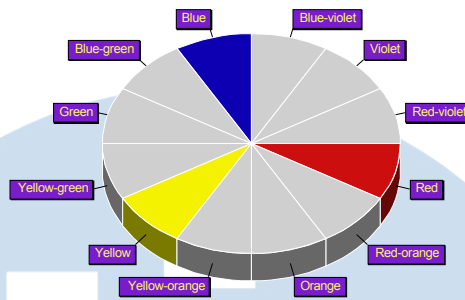


Gambar 2.10 Colour Wheels

Sumber: www.uen.org

a. Primary Colours

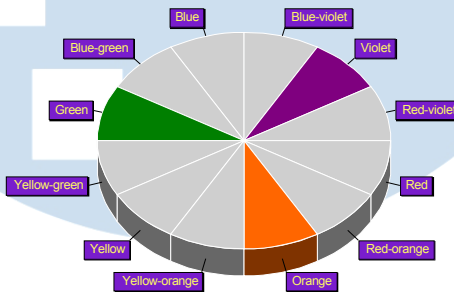
Warna primer terdiri dari campuran warna primer, seperti merah (seperti darah), kuning (seperti kuning telur), dan biru (seperti langit atau laut), dan dari ketiga warna primer ini tidak ada yang dapat dicampur dengan warna lain.



Gambar 2.11 Primary Colour Wheels
 Sumber: www.uen.org

b. Secondary Colours

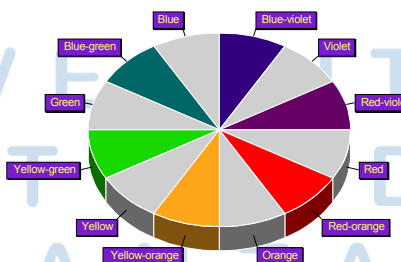
Warna primer terdiri dari campuran warna primer, seperti merah (seperti darah), kuning (seperti kuning telur), dan biru (seperti langit atau laut), dan dari ketiga warna primer ini tidak ada yang dapat dicampur dengan warna lain.



Gambar 2.12 Secondary Colour Wheels
 Sumber: www.uen.org

c. Tertiary Colours

Warna tersier, yang juga disebut sebagai "warna netral", adalah campuran dari tiga warna primer. Sistem warna subtraktif menghasilkan warna hitam, kelabu, atau coklat, sedangkan sistem warna cahaya aditif menghasilkan warna putih atau kelabu.



Gambar 2.13 Tertiary Colour Wheels
 Sumber: www.uen.org

d. Neutral Colours

Salah satu contoh kombinasi warna adalah campuran warna primer dan sekunder, Namun apabila ketiga warna primer, sekunder, dan tersier dicampur dengan perbandingan 1:1:1 maka akan dihasilkan warna netral yang biasanya digunakan untuk menyeimbangi warna yang kontras di alam, dan campuran warna yang tepat akan menghasilkan warna hitam.



Gambar 2.14 Colour Model

Sumber: <https://cdn.britannica.com/88/234588-050-4148DD3F/colour-wheel-mixing.jpg>

2.3. Media Informasi

Perkembangan media informasi yang semakin berkembang dan penyebarannya yang semakin pesat adalah tanda kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media dapat didefinisikan sebagai segala jenis alat fisik yang dapat menyajikan dan menginformasikan pesan sebagai alat untuk belajar (Sadiman, 2015). Informasi sendiri adalah data yang dikumpulkan dari data aktual untuk diubah menjadi format yang lebih jelas dan bermanfaat bagi pengguna. Menurut Yusup (2012), dari perspektif kepustakawanan, informasi adalah dokumentasi fenomena yang dibuat oleh orang yang menyaksikannya. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan menjadi lebih signifikan dan berdampak pada kehidupan penggunanya.

Setiap bentuk media yang digunakan untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat disebut sebagai "media informasi". Beberapa contoh media informasi adalah surat kabar, majalah, televisi, radio, dan internet. Dari definisi ini, dapat diartikan bahwa media informasi adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat melalui berbagai platform komunikasi dan hal ini

mencakup kepada berbagai jenis media sangat penting untuk menyebarkan informasi kepada khalayak (McQuail, 2005).

2.4.1. Fungsi Media Informasi

Media informasi membantu masyarakat dengan memberikan instruksi, peringatan, dan pedoman untuk mempermudah kehidupan manusia (Coates & Ellison, 2014). Beberapa manfaat informasi sendiri adalah sebagai berikut (Sutanta, 2017):

1. Menambah pengetahuan bagi penerima yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengambilan keputusan.
2. Mengurangi keraguan tentang yang diketahui sebelumnya dan menghindari keraguan dalam pengambilan keputusan.
3. Mengurangi persentase kegagalan dalam pengambilan keputusan.
4. Mengurangi keanekaragaman yang tidak dibutuhkan.
5. Menetapkan standar untuk menentukan tujuan

2.5 Media Informasi Digital

Perkembangan media informasi juga sampai saat ini sangat pesat karena adanya digitalisasi, bahkan sering kali kita secara tidak langsung menemui media informasi berbentuk digital. Media digital terdiri dari kombinasi data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit, dan sistem gelombang mikro. Menurut definisi ahli media elektronik yang digunakan untuk menyimpan, memancarkan, dan menerima data digital juga disebut media digital. Beberapa contoh media digital generasi pertama adalah radio dan televisi (Flew, 2008).

Salah satu contoh media digital berbasis video adalah YouTube, dengan media YouTube pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis di Media YouTube, yang dikembangkan oleh Google. YouTube merupakan hasil dari pergeseran teknologi internet atau dunia maya dari *read only web* menjadi *read write web* (Wilson, 2015). Sebelumnya, internet hanya menyediakan sumber bacaan bagi penggunanya, tetapi sekarang memberi

penggunaanya kemampuan untuk membuat dan membagikan sumber bacaan dengan orang lain. YouTube saat ini menjadi situs paling populer dan ditonton oleh ribuan orang setiap hari karena pergeseran teknologi tersebut membuatnya menjadi salah satu media sosial yang praktis dan mudah diakses.

2.6 Media Sosial

Sebagaimana dinyatakan oleh, media sosial adalah jenis media online yang beroperasi dengan bantuan teknologi berbasis web yang mengubah cara komunikasi berjalan, yang sebelumnya hanya dapat berlangsung satu arah, menjadi dua arah, atau bahkan disebut sebagai dialog interaktif. Media sosial adalah tempat, alat, dan alat yang memungkinkan setiap orang berkomunikasi dan berbagi dengan orang lain dengan bantuan internet (Nabila et al, 2020).

Kaplan & Haenlein mengatakan bahwa ada enam jenis media sosial: proyek kolaborasi (seperti *Wikipedia*), blog dan microblogs (seperti *Twitter*), komunitas konten (seperti *YouTube*), situs jaringan sosial (seperti *Facebook* dan *Instagram*), virtual game (seperti *World of Warcraft*), dan sosial virtual (seperti *Second Life*).

Berdasarkan data dari tim Sprout Social, yaitu salah satu platform manajemen media sosial terkemuka di dunia, melihat konten yang paling jarang dan paling banyak digunakan dari lebih dari 20.000 profil pelanggan, Hasil ini menunjukkan saat terbaik dan terburuk untuk memposting di media sosial.

Dan menyimpulkan waktu-waktu yang tepat untuk memposting konten di *platform* media sosial adalah pada hari Rabu pukul 11.00 dan antara pukul 01.00 sampai 14.00 pertengahan minggu menunjukkan peningkatan aktivitas bagi sebagian besar industri, sementara akhir pekan menunjukkan penurunan, menurut laporan *Sprout Social* (“*Best Time to Post*,” 2020). Selain itu, data menunjukkan bahwa keterlibatan Facebook yang paling konsisten terjadi pada hari Selasa dan Kamis, dari pukul 08.00 hingga 15.00



Gambar 2. 1 Contoh Social Media

Sumber: <https://www.hallaminternet.com/wp-content/uploads/2018/08/social-media-revolution.jpg>

2.7 Videografi

Videografi berasal dari kata Video yang berarti rekaman gambar hidup dan Grafi atau *Graphia* berasal dari bahasa Yunani yang berarti menulis. Video menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi yang disiarkan melalui pesawat televisi disebut. Dengan kata lain, video adalah tayangan gambar bergerak yang disertai suara. Menurut Utaminingtyas (2011), video adalah kumpulan gambar hidup atau bergerak yang berurutan. Video terdiri dari dua kategori: video analog dan video digital. Video analog terdiri dari deretan sinyal elektrik, juga dikenal sebagai gelombang analog, yang direkam oleh kamera dan dipancarkan melalui gelombang udara.

Video digital terdiri dari beberapa deretan sinyal digital (Prihantini & Nugroho, 2013). Sumber video dapat berasal dari film, video, televisi, tape video, atau media non-komputer lainnya. Gelombang analog atau video komposit adalah jenis signal listrik yang digunakan untuk menampilkan setiap gambar. Gelombang analog memiliki fitur seperti warna, penerangan, dan kesinkronan setiap gambar (Munizzi, 2013).



Gambar 2. 2 Teknik Videografi

Sumber: <https://i0.wp.com/nirvanaharapan.com/wp-content/uploads/2023/05/pengertian-videografi.jpg?w=1000&ssl=1>

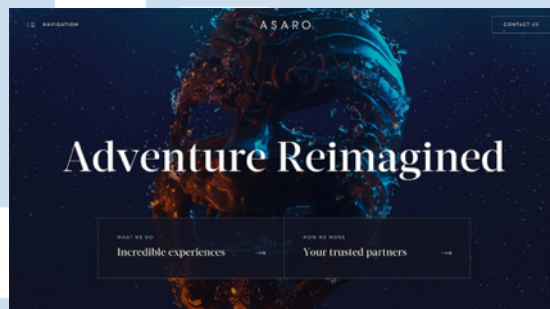
2.8 Tipografi

Dalam desain, tipografi sangat penting, terutama sebagai alat untuk menyampaikan gagasan utama desain (Sihombing, 2003). Namun, jika tipografi tidak dipilih dengan benar, itu dapat mengganggu pesan yang ingin disampaikan desain. Menyatakan bahwa tipografi menunjukkan identitas merek dengan baik

(Wheeler, 2018). Jenis huruf yang digunakan dalam tipografi dapat membentuk fitur desain (Ambrose & Harris, 2011). Berikut jenis-jenis tipografi:

a. Serif

Serif adalah salah satu jenis typography yang paling disukai dan paling mudah untuk dipahami audiens atau pembaca. Serif memiliki kesan klasik dan *vintage*, perbedaan antara gaya huruf serif dan gaya huruf roman sangat kecil.



Gambar 2. 3 Contoh Penggunaan Huruf Serif pada Website

Sumber: https://agentestudio.com/uploads/ckeditor/pictures/1595/content_best-serif-fonts-4.jpg

b. Egyptian

Sekilas Egyptian sangat mirip dengan Serif hanya saja bentuknya sedikit lebih besar. Huruf ini biasanya digunakan untuk memberikan penekanan dan penegasan pada kata atau pesan karena menarik perhatian dan lebih mudah dibaca dari jarak jauh. Huruf Egyptian biasanya digunakan pada judul, logo, header, dan desain iklan, huruf ini memberi kesan kuat, kuat, dan konsisten saat dibaca karena ketebalannya. Tidak mengherankan bahwa ketika digunakan, huruf jenis ini selalu menjadi perhatian.



Gambar 2. 4 Contoh Penggunaan Huruf Egyptian pada Media Informasi

Sumber: <https://www.sessions.edu/wp-content/uploads/everything-youwantvintage.jpg>

c. Sans-Serif

Sebenarnya, sans serif menunjukkan huruf tanpa serif, sedangkan "sans" dalam bahasa Perancis berarti tanpa. Meskipun tampilannya lebih sederhana dan tidak dihiasi seperti huruf serif, jenis huruf ini sangat cepat dibaca, karena memberikan kesan sederhana, bersih, modern, efisien, dan familiar pada berbagai visual, serif sering dipakai dalam teknik *typography*, Sans-Serif ini sering digunakan dalam berbagai tampilan layar, termasuk paragraf panjang.



Gambar 2. 5 Contoh Penggunaan Sans-Serif pada Header dan Body text

Sumber: https://www.webfx.com/wp-content/uploads/2021/10/01_open_sans.png

d. Script

Script dianggap serupa dengan tulisan tangan tradisional atau tulisan langsung sehingga memiliki kesan estetik yang lebih baik dari karya visual sehingga lebih menarik untuk dibaca. Tampilan umumnya mirip dengan tulisan tegak bersambung dengan variasi tipis dan tebal pada setiap huruf. Script sering digunakan untuk membuat judul sertifikat yang dibuat lebih besar di bagian atas, tetapi jarang digunakan pada tulisan panjang karena sulit untuk dibaca.

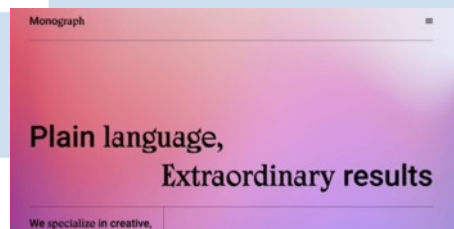


Gambar 2. 6 Contoh Penggunaan Script pada Header dan Body text

Sumber: https://www.webfx.com/wp-content/uploads/2021/10/04_marketing_script.jpg

e. **Decorative**

Meskipun *Decorative* memiliki banyak variasi, masing-masing memiliki perbedaan dasar satu sama lain yang membuatnya lebih mudah dipahami oleh pembaca. Ornamentalnya yang tinggi membuatnya cocok untuk tagline atau judul, namun jenis huruf ini tidak baik untuk teks panjang karena sulit dibaca.



Gambar 2. 7 Contoh Penggunaan Huruf Decorative pada Header

Sumber: https://cdn.prod.website-files.com/6009ec8cda7f305645c9d91b/63d04c675879bb3645f7d8f0_roboto.jpg

Dalam dunia desain, tipografi berfungsi sebagai komunikator dan bertanggung jawab untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif kepada audiens selama tahap kreatif perancangan tipografi, ada beberapa prinsip desain yang harus diperhatikan saat merancang tipografi. Menurut Sihombing ada beberapa prinsip yang digunakan dalam desain tipografi:

a. **Sintaksis Tipografi**

Menurut Sihombing, sintaksis tipografi adalah proses menggabungkan elemen visual menjadi satu set yang kuat. Huruf, kata, garis, kolom, dan margin adalah komponen terkecil yang menunjukkan hal ini (Sihombing, 2003).

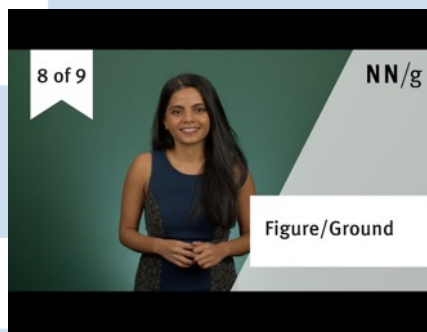


Gambar 2. 8 Contoh Penggunaan Sintaksis pada videografi

Sumber: <https://visualcommunicating.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/08/moving-image3.png>

b. Persepsi visual

Ide ini sangat penting bagi desainer untuk membuat visual yang mudah dipahami oleh penonton. Dengan demikian, teori Gestalt berfungsi sebagai acuan utama untuk penerapannya. Struktur terdiri dari dua bagian: figur dan tanah, juga dikenal sebagai ruang positif dan negatif. Mata manusia dapat membedakan sebuah objek dari latar belakangnya hal ini dikenal sebagai *figure-ground*, Huruf terbagi menjadi tiga kategori: ruang negatif bersudut lengkung, persegi-empat, dan segitiga (Sihombing, 2003).



Gambar 2. 9 Contoh Penggunaan Figure-Ground pada Videografi

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=7UIqg7md8DA>

c. Focal point

Titik fokus adalah teknik untuk menarik perhatian audiens dengan membuat rancangan visual yang dapat menarik perhatian audiens dengan menekankan pada pola tertentu. Namun, tidak semua desain berhasil dengan menggunakan titik fokus karena elemen atau pola visual harus terpisah dari elemen lainnya (Sihombing, 2003).

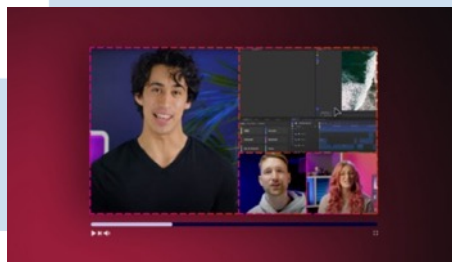


Gambar 2. 10 Contoh Penggunaan Focal Point pada Videografi

Sumber: <https://joshmatthews.org/focal-points-in-movies/>

d. Grid System

Grid merupakan sebuah solusi permasalahan terhadap penataan elemen-elemen visual dalam suatu bidang atau ruang. *Grid system* merupakan perangkat yang digunakan untuk membantu dalam menyusun elemen-elemen visual, *grid* ini membantu desainer grafis dalam menjaga konsistensi dan sistematika dalam sebuah desain. Penulis menggunakan *symmetrical modular grid* yaitu sistem penataan objek pada ruang yang berfokus kepada baris dan kolom dengan ukuran tertentu sehingga desainnya cenderung simetris dan rapi.



Gambar 2. 11 Contoh Penggunaan Grid System pada Videografi

Sumber: <https://fxhome.com/blog/divide-and-conquer-split-screen-video>

2.8 Fotografi

Dalam bahasa Inggris, kata "*Photography*" berasal dari bahasa Yunani yaitu "*photos*" yang berarti "cahaya", dan "*graphos*" yang berarti "menulis atau melukis." Oleh karena itu, fotografi umumnya dapat diartikan sebagai proses melukis dengan menggunakan media cahaya. Namun, Ansel Adams menyatakan bahwa fotografi adalah media berekspresi dan komunikasi kuat yang memungkinkan banyak persepsi, interpretasi, dan eksekusi. Maka disimpulkan bahwa fotografi adalah aktivitas mengambil gambar dengan kamera untuk menghasilkan karya seni yang dapat dinikmati baik secara pribadi maupun publik. Oleh karena itu, fotografi memiliki banyak teknik yang dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai karya yang menarik perhatian orang (Kemenkeu, 2021).

2.8.1 Teknik-Teknik Fotografi

Dalam fotografi ada beberapa teknik yang dapat mendukung sebuah karya foto sesuai dengan kebutuhannya masing-masing, berikut teknik-teknik dalam fotografi:

a. *Zooming*

Teknik *zooming* membuat objek utama terlihat jelas sementara background kabur. Dengan menggunakan teknik ini, objek menjadi lebih jelas dan lebih mencolok. Hanya dengan lensa *zoom* yang dapat diubah panjang fokus (*focal length*). Untuk mendapatkan kesan gerak, gunakan kecepatan rana (*Shutter Speed*) tidak lebih dari 1/30 detik dan teknik ini membutuhkan tripod.



Gambar 2. 12 Contoh Teknik Fotografi Zooming

Sumber: <https://ayoksewakamera.com/2022/04/09/teknik-fotografi-shutter-effect/>

b. *Freezing*

Merupakan teknik memotret sebuah objek yang bergerak, seperti air atau orang yang berolahraga, dengan seolah-olah kita dapat menghentikannya. Menggunakan kecepatan/shutter speed lensa yang tinggi adalah cara untuk menerapkan metode ini.



Gambar 2. 13 Contoh Teknik Fotografi Freezing

Sumber: <https://ayoksewakamera.com/2022/04/09/teknik-fotografi-shutter-effect/>

c. *Panning*

Salah satu teknik fotografi yang dikenal sebagai *panning* digunakan untuk membekukan benda yang bergerak, teknik ini dilakukan dengan menggerakkan kamera searah dengan arah gerakan objek yang ingin dibidik, sehingga objek tampak fokus sementara background tampak kabur (*blur*).



Gambar 2. 14 Contoh Teknik Fotografi Panning

Sumber: <https://ayoksewakamera.com/2022/04/09/teknik-fotografi-shutter-effect/>

d. *Bulb*

Bulb adalah teknik memotret cahaya di atas cahaya, metode ini dapat digunakan dengan mengatur kecepatan *shutter* kamera selama mungkin untuk menghasilkan garis yang dibuat oleh objek bercahaya yang berjalan.



Gambar 2. 15 Contoh Teknik Fotografi Bulb

Sumber: <https://ayoksewakamera.com/2022/04/09/teknik-fotografi-shutter-effect/>

e. *Silhouette*

Silhouette atau siluet adalah teknik fotografi di mana subjek atau objek diletakkan di depan cahaya dan mengatur eksposur kamera untuk membuat latar belakang atau background foto

lebih terang, sehingga objek terlihat gelap sedangkan latar belakang atau background foto lebih terang.

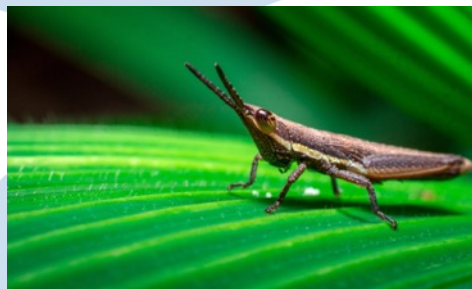


Gambar 2. 16 Contoh Teknik Fotografi Silhouette

Sumber: <https://www.keeindonesia.com/id/blogs/keelesson/8-teknik-fotografi-yang-wajib-dipelajari>

f. *Macro*

Metode pengambilan foto *macro* memanfaatkan jarak pengambilan yang sangat dekat untuk mendapatkan detail yang luar biasa pada objek yang sangat kecil. Foto makro biasanya berukuran setara dengan benda aslinya, sehingga gambar yang dihasilkan seukuran dengan benda aslinya.



Gambar 2. 17 Contoh Teknik Fotografi Macro

Sumber: <https://www.keeindonesia.com/id/blogs/keelesson/8-teknik-fotografi-yang-wajib-dipelajari>

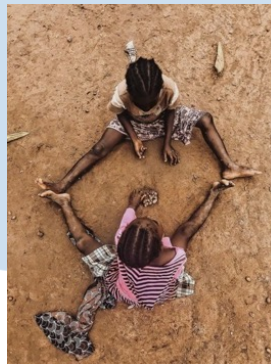
2.8.2 Jenis-jenis Fotografi

Selain teknik-teknik fotografi, kategorisasi dalam fotografi juga menjadi aspek penting guna membedakan pembuatan dan pemanfaatannya masing-masing sesuai dengan kebutuhan. Banyak sekali jenis-jenis fotografi yang ada seiring perkembangan zaman dan kebutuhan yang berbeda-beda, disini penulis akan membahas 8 jenis fotografi yang populer meliputi; *Portraiture Photography*, *Documentary Photography*,

Journalism Photography, Commercial Photography, Landscape Photography, Wildlife Photography, Vehicle Photography, dan Still-Life Photography (A, Jordan, 2022).

a. Documentary Photography

Fotografi dokumenter adalah gaya fotografi yang secara lugas dan akurat menunjukkan orang, tempat, objek, dan peristiwa. Ini sering digunakan dalam reportase. Seperti namanya, gaya fotografi ini bertujuan untuk menyampaikan informasi tentang topik tertentu dengan mencatat momen tertentu. Terkadang momen yang digambarkan dapat memicu perasaan penonton dan ditangkap dengan cara yang membuatnya menjadi karya seni yang unik.



b. Journalism Photography

Foto jurnalistik adalah seni menyampaikan peristiwa melalui gambar. Selain menampilkan peristiwa, foto jurnalistik juga menekankan teknik visualisasi yang kuat untuk memperkuat pesan dari peristiwa. Foto jurnalistik di surat kabar biasanya digunakan sebagai ilustrasi dan seringkali menjadi bagian penting dari artikel. Foto jurnalistik dapat menarik perhatian pembaca dan memberikan kesan yang kuat dan nyata tentang peristiwa melalui kemampuan untuk menampilkan peristiwa secara langsung.



Gambar 2. 19 Contoh Fotografi Jurnalisme

Sumber: <https://www.lightstalking.com/a-brief-history-of-photojournalism/>

c. *Commercial Photography*

Fotografi komersial biasanya digunakan untuk iklan, poster, dan tujuan komersial lainnya. Fotografer komersial sering kali harus bekerja sama dengan pengarah gaya yang memahami konsep visual proyek, tetapi tidak semua pengarah gaya sangat mahir dalam fotografi. Fotografer yang sukses dalam bidang ini harus dapat berkomunikasi dengan baik dengan pengarah gaya dan memahami kebutuhan bisnis proyek fotografi komersial. Fotografer komersial juga harus memastikan bahwa karya mereka memenuhi kebutuhan dan visi bisnis klien mereka.



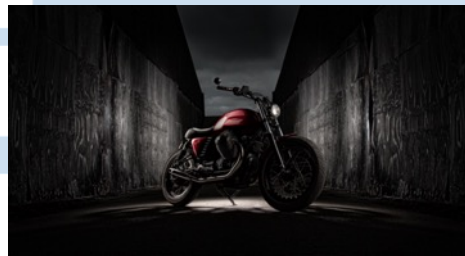
Gambar 2. 20 Contoh Fotografi Komersial

Sumber: <https://kreativv.com/ini-dia-5-perbedaan-commercial-dan-editorial-photography/>

d. *Vehicle Photography*

Vehicle Photography bukan hanya mengambil gambar kendaraan; mereka juga melihat aspek-aspek kendaraan yang menarik perhatian dan menggugah imajinasi pemirsa. Fotografi kendaraan melibatkan seni pencarian komposisi yang tepat dan penanganan cahaya yang

unik untuk menghasilkan gambar yang kuat dan mempesona. Mampu menangkap inti dari mobil itu sendiri—apakah itu kekuatan, gaya, atau teknologi canggih—adalah yang paling penting. Fotografer mobil dapat menghasilkan karya-karya yang menarik dan menarik bagi para penggemar otomotif jika mereka sabar dan teliti.

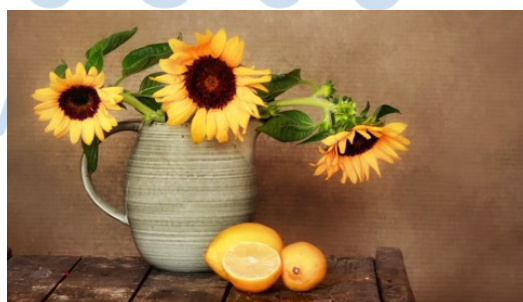


Gambar 2. 21 Contoh Fotografi Kendaraan

Sumber: <https://www.digitalcameraworld.com/tutorials/on-your-bike-top-tips-from-pro-female-motorcycle-photographer>

e. *Still-Life Photography*

Jenis fotografi yang disebut "*Still-Life Photography*" melibatkan pengambilan gambar objek yang diatur di sebuah studio untuk membuatnya terlihat seindah mungkin. Meskipun kadang-kadang mengandung objek hidup seperti tumbuhan, orang lebih suka mengategorikannya sebagai "benda-benda buatan" karena kata "benda-benda buatan" dapat mengacu pada hampir apa pun. Fotografi ini termasuk dalam banyak subgenre, seperti potret benda, benda mati, dan makanan, dan sering memerlukan teknik dan kemampuan khusus untuk menghasilkan foto yang menarik dan estetis.



Gambar 2. 22 Contoh Fotografi Still-Life

Sumber: <https://www.befunky.com/learn/still-life-photography-art/>

2.9 Kustomisasi Kendaraan Roda Dua

Kustomisasi Kendaraan Roda Dua atau Motor *Custom* adalah penggabungan dari dua kata, "Kustom" yang bermakna Menyesuaikan atau Penyesuaian, dan "Motor" yang mengacu pada mesin yang menjadi tenaga penggerak dan sepeda yang digerakkan oleh mesin hingga dapat berjalan dengan pengendalian orang. Gabungan kata tersebut membentuk suatu makna baru, yaitu Penyesuaian kendaraan bermotor (Yandianto, 2001).

Penyesuaian ini mengandung makna khusus, yaitu mengubah sepeda motor standar pabrikan menjadi bentuk baru dengan melakukan inovasi pada bagian tertentu sesuai dengan desain atau konsep perancangannya. Dengan demikian, kustomisasi motor bukan hanya tentang mengubah aspek estetika atau visual dari sepeda motor, tetapi juga melibatkan perubahan pada fungsi, kinerja, dan pengalaman berkendara. Ini bisa meliputi modifikasi pada mesin, rangka, suspensi, roda, dan fitur-fitur lainnya yang memungkinkan pengendara untuk mengkostumisasi sepeda motor mereka agar sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka (Kemenhub, 2023).

Dalam dunia otomotif, kustomisasi menjadi sebuah kegiatan yang sangat populer dan memiliki budaya tersendiri. Hal ini mencakup sejumlah alasan, dari ekspresi diri dan kepribadian hingga peningkatan performa dan fungsionalitas kendaraan. Seperti dalam dunia seni dan desain, kustomisasi motor juga mencerminkan bentuk kreativitas dan keunikan individual. Beberapa orang melihatnya sebagai suatu bentuk seni, sementara yang lain menganggapnya sebagai cara untuk merayakan budaya dan warisan sepeda motor. Apapun alasannya, kustomisasi motor telah menjadi sebuah fenomena yang menarik di kalangan para penggemar otomotif di seluruh dunia (Nurradifan, 2018).

2.9.1 Jenis-jenis Motor *Custom*

Salah satu daya tarik motor custom adalah bahwa setiap model memiliki gaya dan aliran yang berbeda. Berdasarkan kombinasi tipe aliran dan style, motor custom dibedakan menjadi beberapa jenis, berikut 5 aliran kustomisasi kendaraan roda dua yang paling populer di kalangan masyarakat penggemar motor *custom*:

1. *Cafe Racer*

Salah satu model motor custom yang cukup banyak digemari kalangan pemuda, pecinta otomotif pasti tidak asing lagi dengan *Cafe Racer* karena popularitasnya yang besar. Konsep motor ini berasal dari jenis motor balap lama yang memiliki jok *single seater* dan tangki bahan bakar yang panjang dan ramping. Jenis stang motor ini juga membuat badan pengendara terlihat merunduk saat mengendarai motor. karena motor ini tidak cocok untuk penggunaan sehari-hari.



Gambar 2. 23 Contoh Kustomisasi Motor Cafe Racer

Sumber: <https://www.cycleworld.com/story/buyers-guide/2020-royal-enfield-continental-gt/>

2. *Bobber*

Menurut *Motorcycle-USA*, aliran *bobber* menandai awal kustomisasi khusus *chopper* di Amerika Serikat, negara yang memproduksi motor *Harley Davidson*. Untuk membuat *bobber*, *builder* biasanya melepas atau memotong *fender* depan dan belakang. Ini dilakukan dengan tujuan membuat motor lebih ringan karena *bobber* biasanya terlihat lebih bongsor dan terkesan sangat berat.



Gambar 2. 24 Contoh Kustomisasi Motor Bobber

Sumber: <https://www.suryanation.id/articles/detail/Style-Custom-yang-Perlu-Pemula-Tahu!>

3. Chopper

Chopper sering memiliki setang melengkung tinggi dan memiliki *frame rigid* yang "dipotong", atau *chop*, untuk memperpanjang *fork* depan. Penampilan motor dan kepribadian pengendara sangat penting bagi *chopper* yang juga memiliki kelebihan dalam hal kinerja mesin. *Builder* biasanya mengubah fungsi dan penampilan motor, sebagian besar komponen motor mengalami perubahan yang signifikan, terutama bagian depan.



Gambar 2. 25 Contoh Kustomisasi Motor Chopper

Sumber: <https://www.hojalero.com/ciri-dari-motor-custom-chopper-style/>

4. Tracker

Sementara gaya Tracker sekilas sangat mirip dengan gaya Café Racer, sebenarnya desainnya berasal dari balap trek tanah Amerika. Oleh karena itu, gaya Tracker memiliki dua tujuan, dirancang untuk berlari di tanah dan aspal, berbeda dengan motor Moto GP yang ditiru oleh gaya Cafe Racer Tracker biasanya memiliki satu jok dan tempat duduk pengendara lebih tegak. Tracker yang paling terkenal adalah yang dikendarai oleh Evel Knievel, seperti yang dibuat dengan mesin Harley Davidson di bawah ini.



Gambar 2. 26 Contoh Kustomisasi Motor Tracker

Sumber: <https://www.lorddrakekustoms.com/evel-knievel-tribute/>

5. Scrambler

Meskipun aliran *Scrambler* ini sangat mirip dengan *Tracker* dari segi gaya, *Scrambler* memiliki ruang tanah yang lebih luas untuk menghindari lumpur dan bahaya off-road lainnya. Selain itu, *Scrambler* memiliki ban knobbly untuk nuansa off-road yang lebih tajam. Ban dual-purpose biasanya digunakan pada aliran modifikasi motor kustom *Scrambler*. *Scrambler* biasanya memiliki stang fatbar, ground clearance, dan posisi knalpot yang tinggi. Tanki kemudian biasanya berbentuk bulat memanjang dengan posisi yang agak tidak datar. Lampu bulat adalah lampu depan yang biasa digunakan



Gambar 2. 27 Contoh Kustomisasi Motor Scrambler

Sumber: <https://www.suryanation.id/articles/detail/Style-Custom-yang-Perlu-Pemula-Tahu!>

2.9.2 Motor Custom yang Sesuai Aturan Pemerintah

Menurut Pasal 4 PM No.45 Tahun 2023, sistem transmisi, rangka landasan, motor penggerak, suspensi, lebar jejak, berat mobil, jarak sumbu, dan sumbu roda dapat diubah. Selain itu, ayat 2 Pasal 3 menyatakan bahwa motor juga dapat diubah untuk memenuhi kebutuhan khusus, seperti penggunaan dua roda belakang untuk penyanggah disabilitas. Pada setiap motor, setidaknya ada tiga kombinasi perubahan spesifikasi teknik utama yang dapat dilakukan. Perubahan ini termasuk tipe atau model motor, konstruksi dasar, jenis bahan bakar, volume silinder, jumlah dan susunan silinder, daya maksimum motor, momen puntir, lokasi, dan kapasitas baterai.

Pasal 16 menyatakan bahwa untuk perubahan berat kendaraan bermotor diberikan toleransi batas bawah sepuluh persen dan batas atas lima persen. Selain motornya, aturan ini juga mencakup bengkel kustom. Menurut Pasal 43, bengkel umum, lembaga, atau perusahaan industri karoseri dengan persetujuan menteri atau direktur jenderal dapat mengkustomisasi kendaraan bermotor. Ayat 4 kemudian menyatakan bahwa bengkel harus melaporkan hasil kustomisasi kepada Direktur Jenderal setiap tahun. S, Galih (2023). Syarat Modifikasi Motor Sesuai Peraturan. Diakses melalui <https://www.motorplus-online.com>



Gambar 2. 28 Contoh Kustomisasi Motor yang sesuai dengan peraturan

Sumber: <https://www.motorplus-online.com/read/253921428/syarat-modifikasi-motor-sesuai-peraturan-kustomisasi-terbaru-biar-boleh-dipakai-di-jalan>

2.9.3 Konsep dan Inovasi Motor *Custom*

Evolusi sejarah motor custom mencerminkan perjalanan yang panjang dan menarik dalam industri sepeda motor. Motor custom terus mengalami perkembangan yang signifikan dalam berbagai hal, seperti teknologi, desain, dan tren, sejak awal peluncurannya. Dengan munculnya minat yang kuat dari pecinta sepeda motor untuk mengubah tampilan dan kinerja kendaraan mereka, motor custom berkembang menjadi alat ekspresi inovatif yang mewakili kepribadian dan gaya hidup pengendaranya.

Selain itu, motor custom telah menjadi bagian penting dari budaya populer dan telah menjadi simbol kebebasan dan individualitas bagi banyak orang. Dengan waktu, mereka terus berkembang, menginspirasi generasi baru pecinta sepeda motor untuk menjadi lebih kreatif dan mahir dalam pembuatan dan perawatan motor custom.

2.9.3.1 Tahun 1940 – 1950

Pada tahun 1940-an dan 1950-an, penggemar sepeda motor mulai memodifikasi sepeda motor pabrikan mereka untuk memberikan tampilan dan kinerja yang lebih personal, yang membawa awal konsep motor custom. Munculnya gaya Bobber pada tahun-tahun tersebut ditandai oleh pengurangan komponen yang tidak penting seperti spion, lampu belakang, dan fender untuk menciptakan tampilan yang sederhana dan lincah. Kemudian disusul dengan kelahiran *Cafe Racer* yang muncul pada tahun 1950-an, terinspirasi dari balap klasik di Inggris dan Eropa. Dengan desain aerodinamis dan posisi berkendara yang condong ke depan, motor khusus ini meningkatkan ketangkasan dan kecepatan. Motor ini unik karena desainnya yang ramping, yang menghilangkan sebagian besar komponen untuk membuatnya lebih ringan dan memiliki posisi berkendara yang lebih rendah.

2.9.3.2 Tahun 1960 – 1970

Selama tahun 1960-an dan 1970-an, Chopper menjadi fenomena yang baru dalam budaya custom sepeda motor karena desainnya yang unik dengan rangka yang diperpanjang, roda yang lebih besar, dan mesin yang ditingkatkan. Banyak orang mengidolakan Chopper karena keterlibatannya yang populer dalam film dan musik masa itu, terutama film *Easy Rider* (1969) dan grup musik *The Steppenwolf*, yang terkenal dengan lagu *Born to be Wild* (1968). Dengan perkembangan ini, banyak orang mulai membuat motor mereka sendiri, mendorong penggemar sepeda motor untuk lebih kreatif.

2.9.3.3 Tahun 1990an

Pada tahun 1990-an, gaya Bobber dan Chopper Kembali menjadi tren dengan gaya yang lebih kuat. Di tahun 2000-an pertumbuhan komunitas motor custom yang semakin besar dan

beragam menunjukkan meningkatnya popularitas gaya modern ini. Gaya modifikasi ini dibuat lebih inovatif, dan banyak bermunculan aliran baru seperti Brat Style, Scrambler, dan Tracker, yang merupakan gaya modifikasi baru dalam industri kustomisasi motor pada saat itu, yang menggabungkan komponen dari berbagai jenis motor untuk membuat kombinasi yang unik.

2.9.4 Proses pembuatan Motor *Custom*

Banyak penggemar otomotif mulai memodifikasi kendaraan mereka, *Custom Culture* adalah istilah untuk budaya ini. Mengubah tampilan motor dari tampilan standar pabrikan menjadi sesuai dengan karakter pemilik motor disebut kustomisasi. Membangun motor *custom* dari awal sangatlah sulit, maka sebelum melakukan perubahan ada banyak hal yang harus dipertimbangkan. Berikut tahapan membuat motor *custom* menurut D,P, Donny & K, Agung dalam artikelnya yang di unggah di otomotif.kompas.com:

1. Cari Referensi

Mencari referensi sebanyak mungkin, dan lakukan diskusi dengan builder motor *custom* yang berpengalaman. Setelah memiliki referensi, jangan lupakan karakter yang ingin ditampilkan dalam konsep desainnya. Sebagai awal mula pelaku kustomisasi motor harus tahu bagaimana menjaga keseimbangan antara keselamatan, estetika, fungsionalitas, dan efektivitas biayanya.

2. Tentukan Bahan dan Aliran *Custom*

Mulai menentukan motor apa yang ingin digunakan sebagai basis motor *custom*, apakah memilih motor dengan kapasitas mesin yang kecil, misalnya 150 hingga 250cc, atau motor dengan kapasitas mesin yang besar, misalnya 400 hingga 1000cc. Pada tahap ini, pelaku tidak hanya menyiapkan mesin saja, tetapi juga

harus menentukan komponen lainnya yang tidak kalah penting seperti tangki, rangka, roda, jok, dan tangki. Selain itu, penting juga untuk memperhatikan alinar motor *custom* yang dibuat, apakah itu *cafe racer*, *chopper*, *bobber*, *tracker*, dan lain sebagainya. Agar sesuai dengan personality yang dimiliki, pelaku dapat mengikuti tren yang sedang naik daun dan disesuaikan dengan selera pelaku.

3. Desain dan Detail

Salah satu keuntungan membangun motor custom adalah pembuatan sketsa motor dapat disesuaikan dengan keinginan pelaku dan bisa langsung mengirimkannya ke *builder* lalu diskusikan. Namun jika pelaku tidak melakukannya, maka pembangun akan membuat desainnya kemudian di diskusikan. Selain itu, pelaku juga dapat memilih komponen atau aksesoris yang ingin dipasangkan pada motor yang ingin di-*custom* seperti model dan mereknya.

4. Dimensi Motor

Memilih motor yang sesuai dengan postur dan kondisi fisik sangat penting dalam melakukan kustomisasi motor. Motor yang terlalu besar atau terlalu kecil dapat menyebabkan ketidaknyamanan saat berkendara. Misalnya, jika motor terlalu besar untuk, pengendara harus merenggangkan kaki untuk mencapai tanah saat berhenti yang dapat menyebabkan masalah saat memulai dan menghentikan motor. Sama halnya jika motor terlalu kecil, pengendara mungkin akan merasa tidak nyaman saat berkendara.

5. Tahap Eksekusi

Setelah pelaku dan *builder* menyetujui semua tahapan di atas, eksekusi baru bisa dilakukan karena tahap-tahap sebelumnya sudah terpenuhi. Namun pelaku kustomisasi tidak bisa lepas

tangan sepenuhnya setelah eksekusi dilakukan karena pelaku masih harus mengontrol perkembangan motor yang sedang *custom*. Dan ketika eksekusi sedang berjalan, pelaku harus sabar menunggu hasil dari kustomisasi motor-nya, karena selain untuk kematangan hasil *custom* banyak yang harus dilakukan seperti uji kelayakan kendaraan. D,P, Donny & K, Agung (2019). Panduan buat Pemula yang ingin Merakit Motor *Custom* via suryanation.id/articles/detail/Panduan%20buatPemula-yang-Ingin-Merakit-Motor-Custom.

2.9.5 Budaya dalam motor Custom

Berawal dari budaya balap mobil, seperti hot rod, di kota California, Amerika Serikat, tempat di mana subkultur *custom culture* muncul. Budaya ini kemudian berkembang menjadi kendaraan, mode, musik, dan gaya hidup yang menyesuaikan keinginan, karakter, atau fungsi tertentu yang menyasar seseorang. Budaya ini mulai menggunakan motor custom pada tahun 1950-an, yang sebenarnya disebabkan oleh ketidakpuasan terhadap hasil sepeda motor pabrikan untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Motor custom bukan hanya menjadi kendaraan yang digunakan sebagai alat transportasi atau alat untuk mengangkut barang, tetapi juga menjadi sarana untuk menunjukkan diri dan menunjukkan identitas pemiliknya.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A