

KAJIAN ESTETIKA VISUAL DUA DIMENSI PADA SEPEDA RODA EMPAT DI PANGANDARAN

Huddiansyah

Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul,
Jalan Arjuna Utara No. 9 Kebon Jeruk, Jakarta - 11510
huddiansyah@esaunggul.ac.id

Abstract

The four-wheeled bike is a means of entertainment for local and international tourists in Pangandaran after the tsunami. Four-wheeled vehicle driven by human power has its own excellent for tourists. Especially the two-dimensional visual aesthetic found on this four-wheeled bike is able to cause curious factors and appeal to its users. Under these conditions, a research is required in the hope of providing input in the form of analysis in terms of two-dimensional visual characteristics on four-wheeled bike in Pangandaran. The purpose of this study so that the analysis can be useful for designing two-dimensional four-wheeled similar types that exist in some areas of Indonesia. For this reason this research uses qualitative methods, with grounded theory research strategy.

Keywords: characteristics, two-dimensional visual, four-wheeled in pangandaran

Abstrak

Sepeda roda empat merupakan sarana hiburan bagi turis lokal dan manca negara di Pangandaran setelah pasca tsunami. Kendaraan beroda empat yang digerakan dengan tenaga manusia ini memiliki primadona sendiri bagi pariwisataawan. Terutama estetika visual dua dimensi yang terdapat pada sepeda roda empat ini mampu menimbulkan faktor penasaran dan daya tarik bagi para penggunanya. Dengan kondisi tersebut, diperlukan sebuah penelitian dengan harapan dapat memberikan masukan berupa analisa dari segi karakteristik visual dua dimensi pada sepeda roda empat yang ada di Pangandaran. Tujuan penelitian ini agar analisa tersebut dapat berguna bagi perancangan dua dimensi sepeda roda empat sejenis yang ada di beberapa daerah Indonesia. Untuk itulah penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan strategi penelitian *grounded theory*.

Kata kunci: karakteristik, visual dua dimensi, sepeda roda empat di pangandaran

Pendahuluan

Selama pasca tsunami yang dialami oleh Pangandaran, membuat masyarakat setempat pelahan membenahi infrastruktur di daerah Pangandaran. Dengan harapan pelahan perekonomian mereka yang bergantung pada laut dan pariwisatanya ini menjadi membaik. Salah satu langkah yang dilakukan adalah dengan menyediakan kendaraan wisata bagi para turis yang berkunjung di Pangandaran.

Pantai yang ada di Pangandaran ini tidak berbeda jauh dengan pantai pada umumnya. Yang membedakan adanya rusa yang dibiarkan berkeliaran di pantai. Pantai Pangandaran dengan luas 37,70 hektar taman wisata yang terdiri dari dua pantai yakni Pantai Barat dan Pantai Timur. Kedua pantai ini merupakan kawasan yang teliti oleh penulis selama berada di Pantai Pangandaran. Meskipun di kedua pantai ini terdapat alat transportasi wisata lain seperti yang digerakan oleh tenaga makhluk hidup (hewan dan manusia) dan mesin. Salah satu transportasi wisata yang digerakan oleh tenaga makhluk hi-dup adalah kuda, delman, kapal bercadik, sepeda roda dua dan sepeda roda

empat. Penggunaan kuda dan delman ini masih bersifat tradisional. Sementara transportasi wisata yang digerakan oleh mesin, diantaranya ada sepeda listrik, perahu, dan motor ATV.



Gambar 1
Kendaraan Wisata di Pangandaran
Sumber: Huddiansyah, 19 April 2015

Dari segala kendaraan wisata yang ada di Pangandaran ini, penulis melihat sepeda roda empat ini menjadi primadona para wisatawan. Dari sinilah muncul ketertarikan penulis memilih sepeda mobil sebagai objek penelitian, karena sepeda roda empat ini lebih banyak disukai dan menjadi primadona para penunjung.

Dengan kondisi tersebut maka sepeda roda empat memiliki daya tarik baik dari segi bentuk gambar maupun kalimat yang ada. Daya tarik yang menjadi primadona ini menjadikan penulis berpikir bahwa dengan kondisi tersebut dapat dijadikan sebuah potensi sebuah penelitian. Untuk itulah perlu dipikirkan pengumpulan data yang ada kemudian dibuat analisa elemen dua dimensi pada sepeda roda empat di Pangandaran dengan mengambil beberapa sampel objek penelitian, dan kemudian Dianalisa menggunakan kajian estetika. Hingga nantinya muncul pemikiran analisa estetika visual dua dimensi seperti apa yang muncul nantinya pada sepeda roda empat di Pangandaran ini? Untuk itulah diperlukan sebuah penelitian lebih lanjut seperti melakukan beberapa pengukuran media dengan melalui pendekatan fenomenologi dan metodologi penelitian *grounded theory*. Hasil dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan potensi landasan perancangan visual dua dimensi pada sepeda roda empat sejenis yang memiliki nilai estetika.

Tujuan jangka panjang dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan masukan berupa analisa estetika visual dua dimensi pada sepeda roda empat di Pangandaran. Diharapkan dengan adanya hasil kajian analisa yang ada dapat memberikan standarisasi berupa landasan penelitian yang bisa dijadikan proses perancangan visual dua dimensi sebuah sepeda mobil sejenis sehingga nantinya akan memiliki nilai estetika yang dapat menarik perhatian para wisatawan di daerah tersebut.

Bagi penulis, manfaat yang diharapkan bahwa seluruh tahapan serta hasil yang diperoleh dapat memperluas wawasan sekaligus pengetahuan dalam menganalisa estetika visual dua dimensi pada sepeda roda empat di Pangandaran. Bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini dapat diterima sebagai kontribusi dalam proses pengkajian estetika visual dua dimensi pada sepeda roda empat sejenis di beberapa tempat. Sementara bagi akademis, penelitian ini diharapkan dapat menjadikan rujukan bagi para mahasiswa disiplin desain ataupun multidisiplin sekalipun yang berminat mengambil objek penelitian sejenis dan juga dalam hal mengkaji estetika visual dua dimensi pada sepeda mobil sejenis.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut: Kajian analisa estetika visual dua dimensi seperti apakah pada sepeda mobil di Pangandaran?

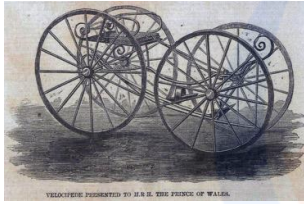
Penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup permasalahan sepeda roda empat di Pangandaran, yakni mobil *odong-odong* dan mobil gowes yang menarik perhatian wisatawan di Pangandaran karena memiliki daya tarik visual dua dimensi. Tak hanya itu saja, yang dibatasi dalam penelitian ini hanya berfokus kepada kajian estetika visual dua dimensi sepeda roda empat di Pangandaran.

Fokus penelitian ini adalah analisa visual dua dimensi pada sepeda roda empat di Pangandaran. Untuk itulah diperlukan beberapa teori atau pendapat yang mendukung penelitian ini, diantaranya teori mengenai visual dua dimensi, sepeda dan sepeda roda empat. Teori yang ada digunakan sebagai landasan dalam mengkaji menggunakan metode estetika.

Menurut Wucius Wong dalam bukunya *Principle of Two-Dimensional Design* mengatakan yang dimaksud element visual adalah ketika kita menggambar objek di atas kertas menggunakan garis nyata untuk merepresentasikan garis konseptual. Garis nyata tersebut memiliki ukuran panjang dan juga mengandung nafas. Warna dan tekstur dari garis tersebut ditentukan dari bahan-bahan yang kita gunakan serta bagaimana kita menggunakannya. Oleh karena itu, ketika unsur-unsur konseptual menjadi nyata, mereka memiliki bentuk, ukuran, warna dan tekstur. Unsur-unsur visual ini membentuk bagian terpenting dalam sebuah desain karena unsur-unsur inilah yang dapat kita lihat secara langsung diantaranya: bentuk, ukuran, warna, dan tekstur (Wucius Wong, p:7, 1972).

Keempat unsur pada elemen visual dua dimensi inilah yang digunakan dalam menganalisa menggunakan kajian estetika sepeda roda empat di Pangandaran. Untuk dapat melakukan analisa kajian estetika pada visual dua dimensi tersebut maka diperlukan pendekatan fenomenologi terhadap objek tersebut dan memahami sejarah munculnya sepeda roda empat di sejarah sepeda.

Sejarah sepeda roda empat dimulai bersamaan dengan dibuatnya *Treadle and Tiller* pada sepeda roda tiga sebagai mesin pertama yang berhasil, dibuat dari tahun 1850-an awal dan seterusnya. Di era ini sepeda roda empat *'Self Locomotive'* dibuat oleh Willard Sawyer dari Dover. Sawyer ini awalnya fokus membuat sepeda *draisienne*, sampai pada akhirnya ia terus berinovasi membuat sepeda bertenaga manusia. Mulailah sebelum 1840, Sawyer membuat sepeda roda empat *velocipede* yang diperuntukkan bagi Pangeran Wales dari Inggris.



Gambar 2

Sepeda Roda Empat Velocipede

Sumber: <https://doverhistorian.files.wordpress.com/>



Gambar 3

Sepeda Roda Empat Velocipede yang Diperuntukkan Bagi Pangeran Wales

Sumber: https://doverhistorian.files.wordpress.com

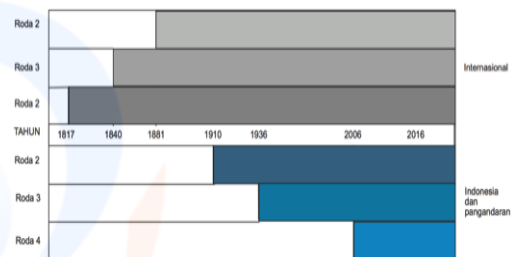
Ketika itu kegiatan bersepeda dijadikan sebuah alat status seseorang yang penuh dengan kemewahan. Namun seiring dengan waktu, sepeda kini dapat dimiliki oleh semua masyarakat. Bahkan saat ini, sepeda merupakan kegiatan yang disukai oleh masyarakat urban di Indonesia. Terlebih lagi sejak adanya kawasan *car free day* di beberapa kota besar Indonesia, membuat para masyarakat ikut memanfaatkan kesempatan ini dengan bersepeda.

Perkembangan sepeda di dalam negeri sama dengan luar negeri juga. Ketika itu sepeda dianggap sebagai kendaraan bagi para bangsawan bahkan hanya orang-orang Belanda saja yang dapat menggunakannya. Seiring dengan waktu dan mulai adanya perluasan infrastruktur di Pulau Jawa dan sekitarnya, membuat penggunaan sepeda digunakan oleh masyarakat lokal juga kala itu. Bahkan sepeda merupakan alat transportasi sebelum mengenal adanya mobil, motor atau kereta sekali pun di era kolonial.

Jadi tak heran kalau masyarakat Indonesia terbilang akrab dengan kendaraan roda bertenaga manusia ini, dan masih dipergunakan di beberapa kawasan wisata di Indonesia terutama kawasan pantai. Beberapa pantai di Indonesia menawarkan fasilitas wisata di kawasan perhotelan seperti penyewaan sepeda sebagai bagian dari hiburan rekreasi. Hal ini menunjukkan penggunaan sepeda baik itu roda dua, tiga maupun empat digunakan sebagai sarana transportasi wisata. Wisata yang dimaksud disini adalah wisata kolektif. Kolektif dari segi penyewaan kendaraan wisata dan mengendarai sepeda yang diharus digerakan dengan cara dikayuh

secara bersamaan. Inilah yang terjadi juga pada sepeda roda empat di Pangandaran. Sayangnya untuk sejarah sepeda roda empat sebagai sarana transportasi wisata kolektif ini tidak memiliki pencatatan dokumen pada sejarah sepeda di Indonesia.

Oleh karena itu langkah selanjutnya adalah dengan melakukan pendekatan fenomenologi terhadap sepeda roda empat di kawasan wisata Pangandaran. Adapun pada gambar bagan di bawah menjelaskan sebuah bagan analisis evolusi perubahan transportasi sepeda bertenaga manusia dari tahun ke tahun baik di negara Eropa maupun Indonesia itu sendiri. Dari tabel tersebut disimpulkan pula bahwa transportasi sepeda (baik itu beroda dua, beroda tiga maupun beroda empat) di negara Eropa sudah ada sekitar 1817 sampai sekarang, dan di Indonesia transportasi ini baru masuk sekitar tahun 1910 (Huddiansyah, p: 75-76, 2016)



Gambar 4

Bagan Analisis Evolusi Sejarah Perubahan Transportasi Sepeda Bertenaga Manusia

Sumber: Huddiansyah, 2016

Menurut buku Desain Sepeda Indonesia karya Dudy Wiyancoko mengatakan bahwa bersepeda di pagi hari selalu membawa manfaat, apalagi bila kebetulan langit cerah. Manfaat pertama yang akan didapat adalah penyegaran tubuh karena jalanan masih sepi dan udara masih kaya oksigen. Bersepeda di pagi yang cerah juga mendatangkan suasana indah sebab sepanjang pagi kita dapat bertemu dengan rekan pesepeda yang bersemangat di lingkungan yang lebih luas dan baru. (Dudy Wiyancoko, p:6, 2010)

Tujuan mereka bersepeda yang paling dasar adalah kepedulian terhadap kesehatan dan lingkungan. Masyarakat perkotaan setiap detik terbiasa melihat segala sesuatu dari balik layar, misalnya lewat televisi, monitor komputer, monitor *handphone*, bahkan kaca mobil atau kaca kendaraan lain. Dengan kebiasaan bersepeda, kita menjadi terlatih kembali untuk mendengar maupun menyentuk langsung segala gerak kehidupan di sekitar kita. Rasa keterlibatan dengan alam yang tadinya tumpul secara perlahan akan menjadi tajam kembali. Kini, bersepeda bersama memang telah menjadi suatu fenomena besar di tataran gaya hidup perkotaan.

Dengan berbokeh bersama ternyata kita bisa memiliki setidaknya lima manfaat. Pertama, mempererat silaturahmi di antara pesepeda. Kedua, berbagi pengetahuan, pengalaman, dan keahlian. Ketiga, mengapresiasi alam dan medan jelajah. Keempat, menyehatkan tubuh; dan kelima, membuktikan kepedulian terhadap lingkungan (Dudy Wiyancoko, p:14-18, 2010).

Teori mengenai gaya hidup pada perubahan sepeda ini dapat dilihat pada buku berjudul *Lifestyles* karya David Chaney, yang mengatakan bahwa perubahan-perubahan yang dimaksud terfokus pada perubahan makna dan pengertian barang dan jasa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, barang dan jasa tersebut diperlakukan sebagai simbol sikap dan ekspektasi yang merupakan suatu bentuk kehidupan tertentu. (David Chaney, p: 29, 2011).

Metode Penelitian

Seperti yang diketahui bahwa penelitian ini menggunakan *grounded theory* sehingga penulis menggunakan tesisnya sebagai bahan penelitian kali ini. Lokasi penelitian ini masih dilakukan di daerah kawasan Pangandaran dengan objek penelitian sepeda roda empat. Kendaraan roda empat bertenaga manusia ini memiliki elemen-elemen visual dua dimensi yang dapat dikaji dari segi estetika. Untuk melakukan penelitian ini, waktu yang diperlukan adalah dari bulan Januari – Oktober 2017.

Seperti yang diketahui, *grounded theory* adalah metodologi penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini. *Grounded theory* termasuk model penelitian yang ingin mencari rumusan teori budaya, berdasarkan data empirik. Yang paling penting dalam *grounded theory* adalah lahirnya sebuah teori atau pendapat yang digunakan sebagai landasan untuk proses penciptaan. Hipotesis ada untuk dikembangkan dimana makna boleh berubah dan berkembang berdasarkan data di lapangan. Dengan demikian akan ditemukan teori hakiki, sejalan dengan perkembangan budaya, dan sesuai dengan kondisi setempat. Data yang digunakan tidak terbatas pada wawancara dan pengamatan, melainkan bisa menggunakan bahan dokumen atau referensi yang relevan. Hal ini dilakukan agar ada efisiensi kerja penelitian. Dari data tersebut akan menghasilkan sebuah teori substantif bukan teori formal (Suwardi Endraswara, 2006, 69-70).

Metode Estetika

Deni Junaedi dalam bukunya ESTETIKA - Jalinan Subjek, Objek dan Nilai, mengatakan bahwa estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthetikos* yang secara harafiah berarti 'memahami melalui pengamatan inderawi'. Adapun secara maknawi, definisi estetika sebagai, "kajian tentang proses yang terjadi

antara subjek, objek dan nilai terkait dengan pengalaman, properti, dan parameter kemenarikan maupun ketidakmenarikan." (Deni Junaedi, p:14, 2016) Untuk menilai sebuah estetika sebuah objek diperlukan sebuah proses. "Proses" yang secara khusus disebut "proses estetis", adalah keterkaitan timbal baik antara pengalaman estetis yang berupa kesukaan atau ketidaksukaan sang subjek, dengan nilai estetis atau parameter kemenarikan atau pun ketidakmenarikan, juga dengan properti atau komposisi bentuk yang terkandung dalam objek estetis. Proses estetis ini juga disebut "estetis" (Deni Junaedi, p:15, 2016)

Proses estetis diperlukan untuk menilai estetis sebuah objek. Nilai estetis dapat dilihat dari dua sudut pandang, salah satunya adalah posisi. Posisi atau hubungan nilai estetis dengan nilai-nilai lainnya, seperti nilai etis, dapat dibagi menjadi dua: nilai estetis independen dan dependen. Nilai estetis independen adalah nilai estetis yang tidak terikat dengan nilai-nilai lain. Nilai estetis jenis ini bersifat umum, dapat diterapkan pada semua masyarakat, kebudayaan, atau ideologi maupun karena tidak terkait dengan pandangan hidup tertentu. Adapun nilai estetis dependen tergantung pada nilai-nilai lain, terutama nilai etis. Nilai etis ini terkait dengan pandangan hidup suatu masyarakat tertentu; nilai estetis dalam ranah ini tidak sesuai jika diterapkan pada masyarakat atau peradaban lain (Deni Junaedi, p:51, 2016).

Untuk mendapatkan nilai estetis dalam proses estetis diperlukan pengalaman estetis. Pengalaman estetis tidak muncul tanpa penginderaan. Dalam klasifikasi secara umum, manusia memiliki lima (panca) indera, yaitu mata sebagai penglihatan, telinga sebagai pendengaran, hidung sebagai penciuman, lidah sebagai pengecap, dan kulit sebagai perasa. Dalam kehidupan sehari-hari, kata keindahan hanya dipakai untuk objek estetis atau emosi yang diperoleh melalui indera penglihatan dan pendengar; keindahan tidak pernah disematkan pada ketiga indera lainnya. Secara teoretik, penglihatan dan pendengaran ditempatkan pada level yang lebih tinggi ketimbang indera lainnya. Keduanya dikategorikan sebagai *higher senses* (indera tinggi), sedangkan penciuman, pengecap, dan perabaan dianggap sebagai *lower senses* (indera rendah). (Deni Junaedi, p:112-113, 2016).

Pengalaman inderawi yang dialami oleh penulis ini dapat terlihat dari pendekatan secara fenomenologi terhadap sepeda roda empat di Pangandaran. Pendekatan ini dilakukan dengan tujuan pengumpulan data sebagai landasan penelitian dengan menggunakan kajian estetika pada elemen visual dua dimensi sepeda roda empat di Pangandaran melalui pelibatan indera penulis.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian kali ini merupakan bagian dari tesis penulis berjudul Kajian Sepeda Roda Empat Sebagai Arah Desain dan Sarana Transportasi Wisata Kolektif di Pangandaran pada tahun 2016. Pada tesis ini dijelaskan perkembangan transportasi wisata di Pangandaran, mulai dari sepeda, becak, hingga sepeda roda empat yang digerakan tenaga manusia dengan cara mengayuh pedal.

Saat menyelesaikan tesisnya, penulis mengendarai sepeda roda empat dengan mengelilingi kawasan Pangandaran termasuk pantainya. Saat melakukan penelitian pun di siang hari, sembari mengayuh pedal sepeda mobil secara bersama-sama. Ketika itu penulis merasakan hawa panas dan juga bau air laut, karena kawasan Pangandaran ini berdekatan dengan pantai. Keringat pun menetes perlahan bersamaan dengan semilir angin pantai saat itu, sembari mengayuh pedal sepeda roda empat. Ketika melakukan penelitian ini ditemukan banyak sepeda roda empat yang lalu lalang maupun yang terparkir dengan rapi di sebelah hotel maupun dekat pantai.



Gambar 5

Sepeda Roda Empat yang terparkir di dekat Hotel (atas) di Kawasan Pantai Pangandaran (bawah)

Sumber: Huddiansyah, 2016

Namun terdapat perbedaan bentuk pada sepeda roda empat, yakni ada yang berbentuk *odong-odong* dan ada juga yang berbentuk mobil. Kata *odong-odong* sendiri berasal dari sebuah permainan anak-anak di kompleks-kompleks perumahan yang digerakan menggunakan sepeda atau motor. Untuk sepeda roda empat yang berbentuk *odong-odong* ini disebut mobil *odong-odong*, sedangkan untuk sepeda roda empat berbentuk mobil disebut mobil gowes. Meski begitu, kedua bentuk sepeda roda empat tersebut tetap harus digerakan menggunakan tenaga manusia untuk mengendarainya. Kesamaan keduanya lagi adalah terdapat setir yang merupakan alat pengendali arah sembari penumpang lain mengayuh pedal untuk menggerakkan roda.



Gambar 6

Mobil Odong-odong (kiri) dan Mobil Gowes (kanan)

Sumber: Huddiansyah, 2016

Dari hasil pengamatan secara fenomenologi dengan pendekatan metodologi penelitian *grounded theory* ini didapatkan sebuah kenyataan sepeda roda empat di Pangandaran memiliki daya tarik tersendiri bagi pariwisata. Ditambah lagi kendaraan wisata ini menjadi primadona diantara kendaraan wisata lainnya seperti sepeda ataupun becak. Daya tarik ini dapat dilihat dari elemen visual dua dimensi pada sepeda roda empat.

Hipotesa Kerja

Hipotesa kerja disini merupakan jawaban sementara peneliti terhadap penelitian yang dilakukan. Pada penelitian kualitatif, hipotesa tidak diuji tetapi diusulkan sebagai paduan dalam proses kajian data menggunakan metode estetika pada objek penelitian. Dari hasil pengamatan fenomenologi terhadap objek penelitian diatas, dapat dibuat kesimpulan sepeda roda empat di Pangandaran memiliki elemen visual dua dimensi berpotensi dilakukan kajian dengan menggunakan pembacaan metode estetika.

Analisis Estetika Visual Dua Dimensi Sepeda Roda Empat di Pangandaran

Seperti yang diketahui bahwa elemen dua dimensi terdiri dari tekstur, ukuran, warna, dan bentuk. Untuk mengkaji estetika visual dua dimensi pada mobil *odong-odong* ini diperlukan sebuah pendekatan secara fenomenologi. Mobil *odong-odong* ini diparkir dekat hotel maupun sekitar pantai Pangandaran dengan tujuan para pengunjung dapat langsung menyewa kendaraan wisata beroda empat tersebut tanpa harus merasa repot.

Dari segi bentuk, mobil *odong-odong* berbentuk seperti sepeda roda empat dengan bentuk permainan *odong-odong* di kompleks yang digerakan dengan menggunakan motor atau sepeda diiringin lagu anak-anak. Pada bagian kap depan mobil *odong-odong* ini terdapat bentuk visual dua dimensi berupa karakter hewan atau kartun. Namun dikarena dari segi ukuran bidang pada kap mobil *odong-odong* ini tidak terlalu besar maka kurang menarik perhatian. Bentuk visual dua dimensi pada mobil *odong-odong* ini dapat terlihat di belakang

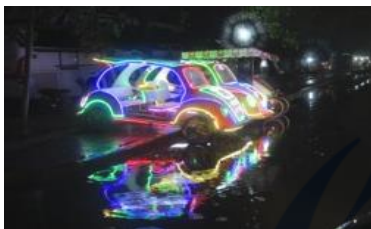
kendaraan (berupa keterangan tentang kepemilikan kendaraan ini) dan juga umbul-umbul pada atap kendaraan berupa visual kata-kata, seperti Wisata Pangandaran Mobil Wisata Pangandaran atau Mobil Goes Wisata Pangandaran, yang dapat digunakan sebagai sarana promosi wisata.

Dari segi warna, mobil atau sepeda *odong-odong* menggunakan warna-warna yang cerah dan juga warna-warna yang tidak cerah. Akan tetapi kelebihan dari bentuk mobil *odong-odong* ini adalah bentuknya yang seperti struktur bentuk gerobak. Sementara itu dari segi tekstur sendiri, terdapat tekstur nyata yang terbentuk dari susunan lampu LED yang disusun sedemikian rupa membentuk karakter hewan atau kartun pada mobil *odong-odong* sehingga menambah daya tarik wisatawan di malam hari. Namun sayangnya dari segi keindahan, justru estetika yang terbentuk dari indahnya lampu LED yang menyala warna-warni di malam hari pada mobil *gowes* lebih menambah daya tarik yang berbeda dari siang hari dibandingkan dengan mobil *odong-odong* itu sendiri.



Gambar 7

Kumpulan Mobil Odong-odong di Pangandaran
Sumber : Huddiansyah, 2017



Gambar 8

Kumpulan Mobil Gowes dan Mobil Odong-odong di Malam Hari
Sumber : Huddiansyah, 2017



Gambar 9

Mobil Gowes di Malam Hari
Sumber : Huddiansyah, 2017

Mobil *gowes* yang menyala berwarna-warni di malam hari lebih memiliki daya tarik pengunjung akibat lampu LED dipasang di bagian seluruh bagian tubuh mobil *gowes* ini. Bahkan ada yang berbentuk visual dan tulisan karakter karakter Hello Kitty, sebuah ikon kartun yang disenangi oleh anak-anak dan segala usia pun mengetahui karakter ini. Dengan adanya lampu LED ini, membuat sepeda roda empat nampak bercahaya di malam hari. Hal ini sudah tentu memudahkan para pengunjung, karena dapat menggunakan sepeda roda empat di pagi, siang, sore dan malam hari.

Namun bukan berarti di siang hari tidak terlihat unsur estetika pada mobil *gowes* ini. Kendaraan berbentuk mobil yang digerakan menggunakan tenaga manusia memiliki struktur sepeda roda empat sama seperti mobil *odong-odong*. Yang membedakannya adalah bentuk yang digunakan adalah mengambil bentuk mobil Volkswagen atau dikenal mobil kodok. Hal itu dikarenakan bentuk mobil kodok yang terbilang kendaraan berukuran mini atau kecil. Ada juga menggunakan beragam mobil seperti *smart car* atau bahkan beberapa model mobil tua sebagai bagian tubuh pada mobil *gowes* ini.

Kajian estetika unsur warna pada elemen visual dua dimensi mobil *gowes* ini terlihat dari penyesuaian warna dengan inspirasi model mobil yang digunakan sebagai dasar bagian tubuh sepeda roda empat. Warna yang digunakan beragam pada mobil *gowes* ini umumnya menggunakan warna-warna bersifat cerah, *feminine*, atau pun *sporty*. Semuanya tergantung dari model mobil *gowes* itu sendiri itu sendiri.

Warna cerah biasanya dikombinasi dengan visual gambar karakter yang terdapat pada kap depan mobil *gowes* ini. Penggunaan warna yang cerah pada visual gambar karakter dua dimensi di mobil *gowes* ini dilakukan untuk menarik perhatian para pengunjung. Adapun karakter kartun yang digunakan pada visual dua dimensi berbentuk gambar di kap depan mobil *gowes* ini adalah karakter kartun yang dikenal oleh masyarakat, seperti laba-laba Spiderman, kelelawar Batman, Tweety ataupun Hello Kitty. Mobil *gowes* ini

menggunakan lampu LED yang disusun dan dipasang di bagian kerangka karakter kartun pada kap depan dan bagian sisi mobil gowes sehingga menimbulkan tekstur nyata pada mobil gowes. Untuk elemen ukuran pada visual dua dimensi karakter kartun ini tergantung dari bidang kap depan mobil gowes. Biasanya bidang yang digunakan terbilang besar dibandingkan dengan kap depan mobil odong-odong, sehingga visual dua dimensi karakter kartun yang ditampilkan lebih terlihat menyolok baik di malam hari maupun di siang hari.



Gambar 10
Mobil Gowes di Siang Hari
Sumber : Huddiansyah, 2017



Gambar 11
Mobil Gowes dengan Visual Dua Dimensi
Bergambar Karakter Kartun
Sumber : Huddiansyah, 2017

Kesimpulan

Usai mendeskripsikan secara fenomenologi mengenai kunjungan peneliti terhadap elemen visual dua dimensi pada sepeda roda empat di Pangandaran, maka terjawablah pertanyaan peneliti: *Kajian analisa estetika visual dua dimensi seperti apakah sepeda mobil di Pangandaran?*

Pengamatan fenomenologi dengan metodologi penelitian *grounded theory* terdapat dua bentuk sepeda roda empat di Pangandaran yakni mobil *odong-odong* dan mobil gowes. Diantara kedua bentuk sepeda roda empat ini, mobil goweslah yang lebih menarik perhatian para penunjang dibanding mobil *odong-odong* itu sendiri.

Dengan menggunakan metode analisa estetika, maka dapat dilakukan analisa visual dua dimensi sepeda roda empat di Pangandaran melalui elemen tekstur, ukuran, warna dan bentuk. Dari segi tekstur, keduanya memiliki tekstur yang sama terutama dalam penggunaan lampu LED sebagai bagian dari tekstur nyata kedua sepeda roda dua tersebut. Penggunaan lampu LED pada bagian tubuh kedua sepeda roda empat ini memiliki nilai estetika sendiri terutama di malam hari yang menyala dan

menerangi bentuk masing-masing sepeda roda empat tersebut, sehingga menambah nilai estetika sendiri di malam hari.

Sementara dari segi bentuk visual dua dimensi itu sendiri, terdapat bentuk gambar karakter kartun atau hewan pada bagian kap depan dan sisi kanan kiri mobil *odong-odong*. Tak hanya itu terdapat juga bentuk visual kata-kata yang digunakan pada bagian umbul-umbul atap mobil gowes sebagai bagian dari media promosi kendaraan wisata di Pangandaran. Sementara untuk mobil gowes terdapat karakter kartun pada bidang bagian kap depan kendaraan. Untuk warna yang digunakan pada mobil gowes maupun mobil *odong-odong* ini menggunakan kombinasi warna-warna cerah, *feminine* atau *sporty*. Untuk segi ukuran sendiri, elemen visual dua dimensi pada kedua sepeda roda empat ini tergantung dari media penempatannya pada kendaraan ini, seperti di bagian kap depan atau belakang kendaraan, atau juga bahkan bagian atap dan umbul-umbul yang dapat dijadikan media promosi dan menambah keindahan serta keunikan pada kedua sepeda roda empat di Pangandaran.

Dari hasil penelitian diatas, didapatkan kesimpulan bahwa kajian estetika pada elemen dua dimensi sepeda roda empat di Pangandaran merupakan bagian dari visual pemanis dari alat transportasi wisatawan yang digerakan dengan menggunakan tenaga manusia. Selama melakukan kegiatan bersepeda dengan menggunakan sepeda roda empat di Pangandaran, pengunjung tidak hanya dimanjakan dengan indahnya alam di Pangandaran tetapi juga dapat menikmatinya setiap saat. Bahkan di kala malam hari pun, sepeda roda empat masih memiliki keindahan tersendiri dengan lampu LED yang disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan cahaya warna-warni yang dinikmati oleh pengunjung selama bersepeda secara kolektif. Secara tidak langsung unsur estetika pada elemen visual dua dimensi sepeda roda empat ini menjadi bagian rekreasi yang disediakan oleh kawasan Pangandaran setelah pasca tsunami terjadi.

Daftar Pustaka

- Anselm L. Strauss and Juliet Corbin. (1990). *Basics of Qualitative Research. Grounded Theory Procedures and Technique*. California: Sage Publikations.
- Ardhiati, Yuke. (2012). *Panggung Indonesia": Khoras Pesona Karya "Arsitek" Soekarno 1960-an*. Disertasi Doktor dalam Bidang Ilmu Teknik Arsitektur. Depok: Fakultas Teknik Universitas Indonesia.
- Chaney, David. (2011). *Lifestyles*. Yogyakarta: Jalasutra

Endaswara, Suwardi. (2006). *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada.

Wiyancoko, Dudy. (2010). *Desain Sepeda Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.

Wong, Wucius. (1972). *Principles of Two-Dimensional Design*. Canada: John Wiley and Sons, Inc.