

PERANCANGAN *BODY* KENDARAAN RODA DUA DALAM BASIS *CAFE RACER* DENGAN TEMA GATOTKACA

Trisno Hendiansyah, Oskar Judianto

Desain Produk, Fakultas Desain dan Industri Kreatif,
Universitas Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara No.9, RT.1/RW.2, Duri Kepa, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, 11510

Email : infohendiansyah@gmail.com

Abstract

Café Racer Modification in Indonesia, in the background by the desire of the motorcycle users to have a motorcycle with a unique design and in accordance with the wishes of the owner to look different from conventional motorcycle. The phenomenon that occurs is the knowledge of its users very little about the design, making them just follow the existing design without thinking about the elements of safety, comfort and aesthetics. In addition, a lot of cafe racer users that makes the bike as a daily vehicle, but the modifications they make can reduce the safety and comfort level of the motorcycle, so, the motorcycle is not feasible to be a daily vehicles. to Change the way they think in designing a café racer that has an attractive design and a high level of comfort and safety, is not impossible. With the incorporation of Indonesian culture as a design aspect in café racer by calculating the aspects of safety, comfort, and aesthetics, can make the design becomes unique and also feasible to be used everyday

Keyword : *Cafe Racer, Modification, Gatotkaca*

1. PENDAHULUAN

Sepeda motor adalah salah satu alat transportasi yang digunakan untuk memudahkan aktivitas sehari-sehari. Banyak masyarakat atau konsumen yang lebih memilih menggunakan sepeda motor dibanding menggunakan mobil atau alat transportasi lainnya, karena sepeda motor dianggap lebih efisien.

Hampir di setiap keluarga mempunyai satu unit sepeda. Masyarakat di Indonesia saat ini menggunakan motor keluaran pabrik Jepang yang perakitanya sudah ada di Indonesia. Desain yang menarik dan teknologi yang selalu berkembang, menjadi alasan kita untuk memilih motor keluaran pabrik Jepang. Ini yang membuat Industri motor di Indonesia hanya bergerak pada usaha bengkel motor dan penjualan spare part saja, tapi tidak pada pembuatan motor.

Desain motor keluaran pabrik Jepang bisa disebut sebagai desain yang umum, desain dibuat agar pantas digunakan oleh berbagai golongan. Namun tidak sedikit pengguna motor yang memodifikasi motor mereka agar lebih

sesuai dengan kepribadian mereka. Ini juga yang menjadi satu alasan mengapa bengkel modifikasi motor menjamur di Indonesia.

Jakarta adalah kota dengan ratusan bengkel modifikasi. Banyak bentuk modifikasi motor yang dapat mereka buat, salah satunya *Café Racer*. *Café Racer* adalah gerkan motor paling berpengaruh di jalanan Inggris pada tahun 1950-an, budayanya masih tumbuh subur di seluruh dunia. *Café Racer* adalah gabungan Antara seorang pengendara dan motornya. Dengan penampilan Spartan dan gaya yang agresif. Tanpa adanya *Café Racer* di tahun 1950-an yang merancang motor-motor berkekuatan tinggi, mungkin produsen motor modern saat ini tidak akan pernah merancang motor sport.

Gerakan *Café Racer* pertama muncul di London pada tahun 1950. Pada saat itu, beberapa orang memiliki keinginan besar untuk mempunyai motor berkecepatan tinggi, dan mempunyai jiwa yang rock and roll. Tujuan dari pengguna motor tersebut adalah memaksimalkan kemampuan motor mereka

untuk mencapai kecepatan seratus mill per jam, orang yang berhasil mencapai kecepatan tersebut lebih dikenal dengan sebutan “ton”.

Tempat kelahiran *Café Racer* adalah Ace Café di London. Ace adalah salah satu dari banyak kafe yang menyediakan tempat berkumpul bagi remaja dengan sepeda motor mereka di tahun 1950-an dan 60-an. Mark Wilshire, pemilik Ace Café London mengatakan, “ Di Amerika, mereka memiliki kultur yang berbeda, yaitu *Hot Rod*. Di London, kami memiliki hal yang serupa, namun semuanya berbasis sepeda motor, karena tingkat pendapatan kami berbeda dengan pendapatan orang di Amerika”.

Banyak sekali bengkel modifikasi yang sangat profesional, memiliki keterampilan yang hebat, ini adalah salah satu hal yang bisa dikembangkan oleh Indonesia, yaitu industri kreatif pada modifikasi motor. Namun pengetahuan yang terbatas membuat bengkel modifikasi di Indonesia hanya bisa mencontoh motor modifikasi yang sudah ada.

Ada beberapa bengkel modifikasi motor yang hasil karyanya dapat dikenal di dunia otomotif internasional, mengikuti pameran dan kegiatan di luar negeri. Ini adalah hal yang patut di banggakan oleh masyarakat Indonesia.

Indonesia memiliki banyak suku, budaya dan adat yang bisa di jadikan sebuah karakter sebuah produk, agar produk-produk yang di buat bisa memiliki nilai filosofi yang tinggi dengan adanya unsur budaya Indonesia yang di masukan kedalamnya. Hal ini dapat tercapai bila disertai dengan pengetahuan yang luas terhadap budaya Indonesia. Contoh budaya Indonesia yang sangat terkenal adalah Gatotkaca dengan julukanya ‘otot kawat tulang besi’, dia salah satu tokoh yang terkenal di dunia seni pewayangan.

Di Jakarta, *Café Racer* sudah menjadi budaya yang urban. Cepat sekali perkembangannya dan banyak peminatnya. Namun *Café Racer* yang ada di Indonesia masih mengadopsi budaya dari luar, membuat *Café Racer* yang ada di Indonesia saat ini belum memiliki karakter Indonesia pada desainya. Perlu adanya aspek budaya yang di tuangkan kedalam desain motor *Café Racer* agar terbentuknya gaya desain *Café Racer* yang khas Indonesia.

Dari penjelasan tersebut, penulis melakukan penelitian di bidang desain tentang **“PERANCANGAN BODY KENDARAAN RODA DUA DALAM BASIS CAFE RACER DENGAN TEMA GATOTKACA”**. Membuat gaya desain *Café Racer* yang baru dengan menggabungkan *Café Racer* dengan unsur budaya, yaitu Gatotkaca, penguatan karakter Indonesia pada desain *Café Racer*, serta menarik minat masyarakat akan budaya Indonesia.

A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mendesain sebuah *Café Racer* yang baik dengan tema Gatotkaca ?
2. Sejauh apa pengaruh unsur Gatotkaca pada desain motor *Café Racer*?
3. Seberapa besar dampak pemberian unsur Gatotkaca pada masyarakat?

2. URAIAN PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode yang di gunakan penulis adalah metode fenomenologi, metode ini merupakan salah satu jenis penelitian dari metode kualitatif yang mempunyai definisi penelitian yang mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada metode fenomenologi adalah metode observasi, melalui metode observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.

B. Metode Analisa Data

Tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah menganalisa hasil observasi dan hasil interview. Setelah tahap analisa hasil observasi dan interview, ditemukan masalah-masalah yang terdapat pada objek, yang dalam hal

ini adalah desain sebuah *Cafe Racer*. Kemudian masalah tersebut akan di analisa serta dicarikan solusinya dalam bentuk konsep desain.

C. Metode Desain

1. *What*

Modifikasi sepeda motor harian bergaya *Cafe Racer* dengan tema Gatotkaca

2. *Who*

Pecinta modifikasi sepeda motor, khususnya *Cafe Racer*

3. *Why*

Kebanyakan modifikasi motor *Cafe Racer* di Indonesia tidak memiliki karakter Indonesia

4. *Where*

Modifikasi motor *Cafe Racer* bertema Gatotkaca untuk pengguna *Cafe Racer* di Indonesia

5. *When*

Penggunaan tema Gatotkaca pada modifikasi motor *Cafe Racer* di tahun 2018

6. *How*

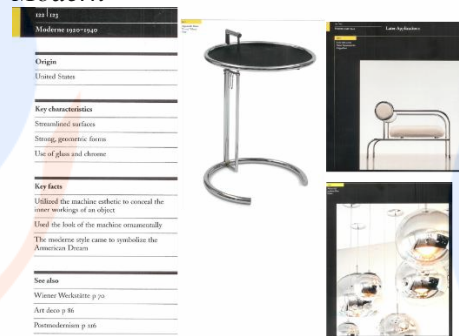
Menjadikan Gatotkaca sebagai unsur desain pada modifikasi motor *Cafe Racer* dengan memperhitungan tingkat kenyamanan, keamanan, dan keindahan.

3. KONSEP DESAIN

A. Gaya Desain

Gaya desain yang penulis gunakan ada dua, yaitu *Modern* dan juga *Minimalism*, yang dimaksudkan adalah penulis, alasan pemilihan gaya desain tersebut adalah karena saat ini unsur *Modern Minimalism* sangat dominan pada produk-produk yang ada saat ini, dimana user menginginkan sebuah produk yang terlihat moderen dan tidak rumit bentuk dan pengerjaanya. *Modern Minimalism*, *Modern Minimalism* yang di maksudkan disini adalah bentuk desain yang terlihat moderen dengan unsur Gatotkaca dan dilengkapi aspek aspek pelengkap yang minimalis.

1. *Modern*



Gambar. 1. *Modern*

Gaya desain *Modern* muncul di tahun 1920 sampai dengan tahun 1940. Gaya desain *Modern* berasal dari *United States* atau biasa kita ketahui dengan sebutan Amerika. Gaya desain ini memiliki beberapa karakteristik, seperti permukaan yang ramping, bentuk bentuk yang geometrik seperti kotak, bulat, segitiga, lalu bentuk, warna, konstruksi yang kuat, dan kebanyakan menggunakan bahan kaca dan juga dominan krom.

2. Minimalism

2001-2011
Minimalism 1967-1978
Origin
New York
Key characteristics
Art-geometric forms, rigid planes of color, grid-based compositions
Architecture-extreme simplicity, formal cleanliness, use of light
Key facts
Nonhierarchical relationships among component parts
Centered on a reduction in expressive media and the value of empty space
Architecture explored the fundamentals of space, light, and materials while avoiding stylistic mannerisms



Gambar. 2. Minimalism

Gaya desain *Minimalism* ada di tahun 1967 sampai dengan tahun 1978. Gaya Desain tersebut berasal dari New York, Salah satu kota di Amerika. Gaya desain ini memiliki beberapa karakteristik seperti, memiliki bentuk-bentuk yang geometrik, memiliki bidang warna yang kaku, bentuk dasar gaya desain tersebut adalah garis dan tidak terlalu banyak ornamen.

B. Hipotesa Desain

Berdasarkan data yang terkumpul, dapat disimpulkan bahwa modifikasi motor *Café Racer* di Indonesia, sedikit yang melalui proses desain, pengguna *Café Racer* di Indonesia kebanyakan lebih memilih proses *Design by Doing* dari pada *Design by Drawing*, selain itu pengguna *Café Racer* banyak juga yang hanya mencontoh desain *Café Racer* yang sudah ada di internet, kebanyakan mencotok pada bentuk-bentuk *Café Racer* dari Jepang, Amerika, Dan Inggris. Selain itu, di Indonesia, modifikasi motor *Café racer* di jadikan sebagai kendaraan sehari-hari untuk bekerja, sekolah, dan aktivitas lainnya. Dengan adanya data ini, peneliti mencoba untuk membuat gaya desain *Café Racer* yang baru dengan menggabungkan unsur budaya Indonesia, yaitu Gatotkaca dengan *Café Racer*, dan juga meningkatkan tingkat keamanan dan kenyamanan modifikasi motor *café racer* sehingga motor tersebut layak untuk di gunakan sehari-hari.

C. Penjelasan Konsep

Bentuk modifikasi *Café Racer* yang ingin penulis buat adalah hasil dari transformasi bentuk Gatotkaca yang di desain sesuai konsep yang sudah di tentukan, yaitu *Modern Minimalism*. Beberapa hal yang di jadikan penulis sebagai aspek desain yang akan di masukan pada desain *Café Racer* ini terdiri dari beberapa poin, yaitu:

1. Otot kawat tulang besi

Julukan ini adalah julukan dari Gatotkaca yang paling terkenal, julukan tersebut menggambarkan kekuatan dari Gatotkaca yang sangat besar, lalu tubuh yang besar, serta sifat yang keras.

2. Pakaian dan Atribut

Selain pakaian berwarna hitam, Gatotkaca juga menggunakan banyak sekali atribut berwarna emas, baju terbang kontang antrakusuma yang membuat Gatotkaca bisa terbang, penutup kepala caping basunanda yang membuat Gatotkaca tidak bisa kehujanan dan kepanasan, dan juga alas kaki kasut padukacerma yang menghindarkan Gatotkaca dari sial ketika melewati tempat sakral dan bertuah.

Penulis tidak membuat perubahan yang besar pada rangka, performa mesin dan *part-part* yang digunakan, semuanya menggunakan barang yang standar agar layak digunakan untuk sehari-hari, seperti fork depan dan swing arm menggunakan barang standar pabrik, ukuran *Shockbreaker* standar, stang tidak terlalu rendah, jok di sesuaikan dengan ukuran tubuh penulis.

Selain itu, *part* pendukung seperti, speedo meter, spion, lampu depan dan belakang, semua di lengkapi agar memenuhi syarat untuk layak jalan. Hal-hal tersebut membuat motor ini akan tetap nyaman dan aman untuk di jadikan kendaraan sehari-hari

D. Brainstorming

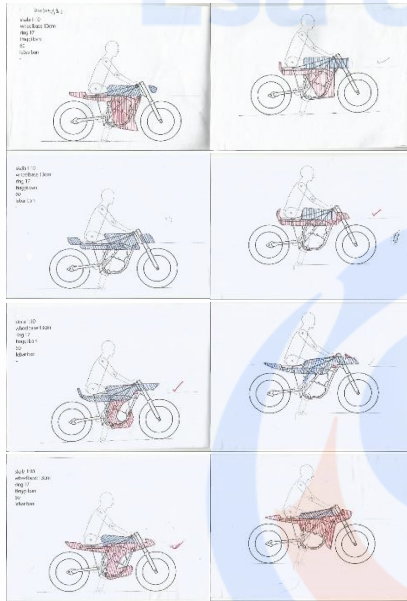
2.

Pada tahap ini, penulis melakukan sketsa dari tampak samping untuk mendapatkan bentuk/form yang cocok dan sesuai dengan konsep dan tema. Proses sketsa seperti ini adalah proses sketsa yang penulis selalu terapkan di semua mata kuliah perancangan. Karena lebih mudah bagi penulis untuk mendapatkan bentuk/form yang sesuai.

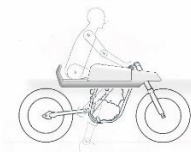


Gambar. 5. Render Sketch 2

3.



Gambar. 3. Brainstorming



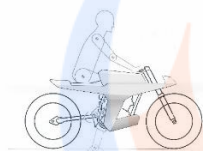
Gambar. 6. Render Sketch 3

3 sketsa *Brainstorming* yang sudah penulis render, di ajukan ke 3 ekspertis di bidang *Café Racer*. Dua dari tiga orang tersebut memilih desain nomor 2 untuk di kembangkan.

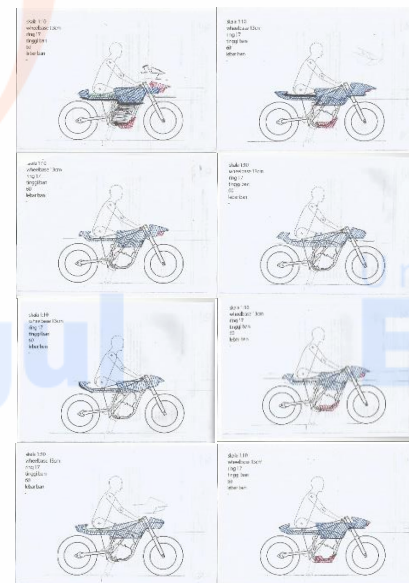
E. Developing

Pada tahap ini, penulis mulai mengembangkan desain-desain terpilih yang telah penulis buat pada tahap *brainstorming*. Sebelumnya penulis sudah memilih 3 dari 8 sketsa *brainstorming*. Penulis memilih 3 desain yang paling mendekati kriteria dari *Café Racer* dan juga Gatotkaca. Berikut ini adalah desain yang penulis pilih :

1.



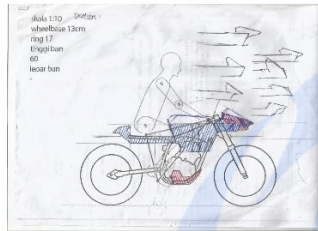
Gambar. 4. Render Sketch 1



Gambar. 7. Developing

F. Final Design

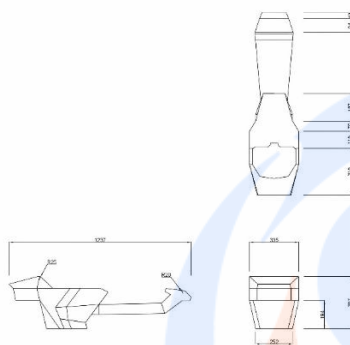
Pada tahap ini, penulis sudah mempunyai 8 sketsa pengembangan bentuk yang penulis buat, untuk mendapatkan desain *final*, penulis menggabungkan beberapa bagian dari 8 pengembangan bentuk yang sudah penulis buat, guna mencari bentuk yang cocok serta sesuai dengan konsep dan tema. Setelah proses penggabungan tersebut, penulis mendapat beberapa hasil, berikut ini adalah hasil penggabungan yang menurut penulis paling cocok serta sesuai dengan konsep dan tema yang penulis sudah tentukan.



Gambar. 8. Final Design

G. Gambar Kerja

Desain yang sudah final, di scan lalu di *scale* menjadi 1:1 di aplikasi *photoshop*, penulis menyamakan *wheel base* dari motor *scorpio* dengan gambar sketsa yang sudah di scan, hal ini guna mendapatkan ukuran yang tepat. Setelah mendapatkan ukuran yang tepat dari gambar 1:1, penulis memasukan ukurannya ke aplikasi *autocad* untuk membuat gambar kerja.



Gambar. 9. Gambar Kerja

H. Gambar 3D

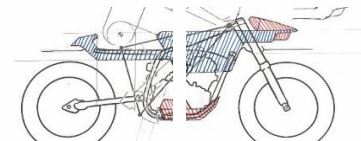
Desain final yang sudah di buat gambar kerjanya, di jadikan acuan dalam membuat gambar 3D, penulis menggunakan aplikasi *Autodesk Alias Design* untuk pembuatan gambar 3D. Teknik yang di gunakan dalam pembuatan gambar 3D adalah teknik *Tracing*, gambar kerja yang sudah penulis buat, di bagi menjadi beberapa gambar dan di masukan ke aplikasi 3D per tampak.



Gambar. 10. Gambar 3D

I. Mock Up

Setelah penulis mendapatkan desain *final*, penulis masuk ke tahap selanjutnya, yaitu pembuatan mock. Pada tahap ini penulis menggunakan *Styrofoam* sebagai bahan dasar pembuatan *mock up*. Hal pertama yang penulis lakukan, desain *final* yang sudah penulis buat di scan, setelah itu gambar hasil scan tersebut penulis *scale* menjadi 1:1 di *photoshop*. Setelah itu penulis mencetak hasilnya menggunakan 2 lembar kertas A0, hal ini untuk menghindari adanya perbedaan ukuran *mock up* dengan desain *final* yang penulis buat di kertas A4.



Gambar. 11. Print 1:1

Desain yang sudah di print dengan ukuran 1:1 di gunting sesuai bentuk dan di cetak pada permukaan *Styrofoam* yang ingin di jadikan *mock up*. Setelah di cetak, *Styrofoam* di potong sesuai dengan garis

yang sudah penulis buat berdasarkan cetakan kertas. *Styrofoam* yang telah terpotong, di bentuk bagian dalam nya agar bisa masuk ke rangka motor yang akan digunakan.



Gambar. 12. Pembentukan *Styrofoam*

Setelah *Styrofoam* sudah masuk kedalam rangka sesuai dengan posisi yang di inginkan, penulis menemukan sedikit masalah. Bentuk dari desain *final* yang sudah penulis buat di *Styrofoam*, menyerupai bentuk dari motor kamen rider, hal ini membuat penulis merubah lagi bentuk bagian depan dari desain *final*.

setelah bentuk sudah di ubah. Penulis masuk ke tahap selanjutnya, yaitu pembuatan *surface*. Pada tahap ini, penulis menyesuaikan *Surface* yang di inginkan dengan sketsa tampak atas yang sudah penulis buat dan juga dengan posisi tubuh penulis sebagai pengendara motor *café racer* tersebut.

Penulis membuat *surface* pertama dari motor *café racer* tersebut pada bagian sebelah kanan, setelah selesai, penulis juga mencoba membuat *surface* yang sedikit berbeda dengan yang sebelumnya pada bagian sebelah kiri, hal ini guna memberikan pilihan pada penulis, bentuk mana yang paling sesuai.



Gambar. 13. Pembentukan *Styrofoam*

4. PROSES PRODUKSI

Setelah menyelesaikan pembuatan *mock up* 1:1, penulis masuk ke tahap selanjutnya, yaitu produksi. Proses produksi terbagi menjadi 2, yang pertama adalah pembuatan *body*, yang kedua adalah *finishing*.

A. Pembuatan *Body*

Hal pertama yang di lakukan adalah, mencetak ulang *Styrofoam* yang sudah di bentuk menggunakan kertas *art carton*. *Art carton* yang sudah di garis sesuai dengan pola yang ada pada *Styrofoam*, langsung di potong dan di cetak ke plat galvanis yang akan di gunakan.



Gambar. 14. Pembuatan Mal *Artcarton*

Setelah hasil potongan *art carton* telah di cetak ke plat galvanis, proses selanjutnya adalah pemotongan plat galvanis sesuai pola yang sudah di buat. Pemotongan plat menggunakan gerinda menggunakan plat potong besar untuk bagian yang panjang, dan plat potong kecil untuk bagian yang kecil seperti lubang sein dan lubang lampu depan.



Gambar. 15. Pemotongan Plat

Setelah proses pembuatan *body set* selesai, masuk ke proses selanjutnya, yaitu menyesuaikan rangka motor dengan *body set*. Pada tahap ini, bagian rangka tidak banyak yang di rubah, karena *body*

set yang sudah selesai, di buat se mirip mungkin ukuran dan bentuknya depan bentuk rangka, sehingga tidak terlalu banyak perubahan pada rangka. Bagian rangka yang di rubah hanya rangka bagian belakang, di panaskan di beberapa titik tertentu, lalu di bengkokan sesuai dengan kemiringan *body set* yang sudah di *setting* sesuai dengan keinginan.



Gambar. 16. *Setting Body Set*

setelah semua proses sudah selesai, *body set* sudah jadi, ukuran dan posisi sesuai. Penulis melakukan test ride dengan motor *café racer* tersebut. Hal ini guna mengetahui tingkat ergonomi dari motor tersebut, dan juga agar penulis dapat merasakan bagian mana yang harus di benahi lagi.



Gambar. 17. Tampak Samping Motor

B. *Finishing*

Body set dan motor yang sudah jadi di bawa untuk di finishing, penulis turut menyertakan *mock up styrofoam* 1:1 untuk di jadikan acuan pada saat mendempul. *Body set* yang sudah jadi, di rapihkan lagi bagian sambungan nya. Sebelum masuk proses dempul, *body set* dan rangka di cat dasar terlebih dahulu, agar terlihat bagian mana yang harus di perbanyak dempulnya, dan bagian mana juga yang tidak perlu banyak dempul.



Gambar. 18. Cat Dasar / Poxy

Setelah semua bagian sudah tertutup cat dasar, masuk ke tahap selanjutnya, yaitu dempul pertama untuk menutup permukaan *body set* secara keseluruhan. Pada proses ini, dempul yang digunakan tidak terlalu tebal. Setelah semua bagian sudah tertutup dempul, masuk ke proses selanjutnya, yaitu dempul *surfacing*, tahap ini bertujuan agar *surface* pada *body set* bisa sesuai dengan *mock up styrofoam*.



Gambar. 19. Dempul *Body*

Setelah seluruh permukaan *body* sudah tertutup dengan dempul lalu bentuknya sudah sesuai dengan *mock up styrofoam*, *body set* di amplas hingga halus agar permukaan terlihat rata pada saat di cat. Proses selanjutnya adalah, *body set* yang sudah di haluskan dempulnya, di beri cat dasar untuk memastikan permukaan *body set* sudah benar-benar halus dan rata. Setelah di beri cat dasar, *body set* di biarkan mengering terlebih dahulu sebelum di amplas halus. *Body set* yang sudah kering dan sudah di amplas halus, langsung di di semprot dengan cat warna hitam sebagai warna utama.



Gambar. 20. Cat Hitam

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *striping*, pada *project* ini, teknik yang di gunakan untuk membuat *striping* dengan teknik *masking*. *Masking* adalah melakukan perlindungan terhadap permukaan kendaraan yang tidak akan dicat dengan warna yang sama. Tujuan dari *masking* adalah melindungi permukaan tertentu dari kendaraan agar tidak terkena semprotan cat, dan bahkan dari debu-debu yang dihasilkan dari pengecatan itu. Jika proses *masking* yang kita lakukan kurang sempurna maka hasil pengecatan kurang sempurna dan kita akan kehilangan banyak waktu untuk membersihkan permukaan tersebut. Oleh karena itu proses *masking* harus sempurna agar dihasilkan pengecatan yang sempurna.



Gambar. 21. *Masking*

Setelah proses *masking* selesai, proses selanjutnya adalah masuk ke proses akhir pada pengecatan, yaitu penyemprotan pernis. Untuk pernis, penulis memilih 2 tipe pernis, yang pertama adalah pernis tipe *glossy*, dan yang kedua pernis tipe *doff*. Untuk pernis *glossy*, penulis gunakan pada bagian *striping*, lalu untuk tipe pernis *doff*, penulis gunakan pada cat utama *body set*.

Pernis *glossy* digunakan terlebih dahulu, pernis tersebut di semprotkan di seluruh bagian dari *body set*, setelah

seluruh bagian *body set* yang di semprotkan pernis *glossy* mengering, masuk ke tahap selanjutnya, yaitu penyemprotan pernis *doff*.

Sebelum di berikan pernis *doff*, bagian yang tidak berwarna *doff*, di *masking* terlebih dahulu yaitu pada bagian *striping*. Agar warna *glossy* pada *striping* tidak terkena pernis *doff*. Setelah bagian *striping* selesai di *masking*. Proses selanjutnya adalah mengamplas bagian yang ingin di semprotkan pernis *doff* hingga pori-pori cat terbuka, agar pernis *doff* yang akan di semprotkan menempel secara sempurna.

setelah tahap pengecatan *body set* selesai, masuk ke proses pengecatan bagian rangka dan part lainya seperti tromol, fork, arm, dll. Hal pertama yang dilakukan adalah, membersihkan semua kotoran yang menempel pada bagian yang ingin di cat. Proses membersihkan kotoran ini memakan waktu cukup lama, karena kebersihan sangat berpengaruh pada hasil akhir cat. Ada beberapa alat yang digunakan adalah sikat kawat, amplas, sabun, dan kanebo.



Gambar. 22. Pembersihan Rangka

Setelah semua *part* sudah di bersihkan dan kering, masuk ke tahap selanjutnya, yaitu pengecatan dengan warna dasar, sama seperti pada proses pengecatan *body set*, cat dasar ini di maksudkan agar *surface* bisa terlihat, sehingga kita dapat mengetahui bagian mana yang harus di dempul agar rata.

Setelah cat dasar mengering, masuk ke tahap selanjutnya, yaitu pendempulan. Pada tahap ini, tidak semua bagian di dempul, hanya beberapa bagian yang kurang rapih dan tidak rata yang di berikan dempul. Sebelum di dempul, bagian yang sudah di beri cat dasar, di amplas terlebih dahulu agar dempul bisa menempel dengan benar.

Dempul yang sudah di haluskan, kembali di berikan cat dasar agar tertutup. Setelah kering, seluruh bagian di amplas menggunakan amplas halus. Tahap selanjutnya adalah penyemprotan cat emas.



Gambar. 23. Cat Emas

Untuk bagian mesin, pengecatan tidak menggunakan cat basah, atau cat yang di gunakan untuk *body set*, rangka, dan part lainnya, pengecatan menggunakan *sandblast* dan *powder coating*. ²*Powder coating* adalah proses pelapisan pada permukaan profil aluminium dengan suatu lapisan film. Dalam bentuk film bubuk digunakan dalam lapisan tipis kemudian dilarutkan dalam bentuk film dan dipanaskan untuk polimerisasi dan mengawetkan coating. Powder dilekatkan pada permukaan profil aluminium/Besi dengan menggunakan alat electric spray gun.



Gambar. 24. Tahap Sandblasting



Gambar. 25. Tahap Powder Coating

Setelah semua proses pengecatan selesai, masuk ke tahap terakhir, yaitu perakitan. Pada tahap ini hal pertama yang di pasang adalah arm belakang dan fork depan, setelah itu roda depan, belakang, dan juga standar. tahap selanjutnya adalah pemasangan mesin.



Gambar. 26. Tahap Perakitan

5. DOKUMENTASI PRODUK

Setelah semua proses produksi sudah selesai, penulis mendokumentasikan motor tersebut melalui sesi foto di studio indoor, berikut hasil dokumentasi yang penulis buat.



Gambar. 27. Tampak Depan Motor



Gambar. 28. Tampak Perspektif



Gambar. 29. Penulis Beserta Motor

6. KESIUMPULAN

Kebanyakan dari motor *café racer* yang ada di Jakarta desainya mencontoh dari desain yang sudah ada. Hal ini disebabkan karena pengetahuan masyarakat Indonesia, terutama pecinta motor *café racer* tentang desain masih sangat sedikit. Hal itu terjadi karena bagi kebanyakan orang, desain adalah suatu hal yang asing menurut mereka. Banyak orang yang tidak menyadari kehadiran desain pada kehidupannya sehari-hari, hal tersebut yang

membuat pengetahuan masyarakat tentang desain sangat kecil.

Selain itu, banyak sekali potensi yang dapat di kembangkan dengan adanya *café racer*. Dari sisi sosialnya, dengan adanya jumlah pengendara *café racer* yang sangat banyak, mereka bisa membuat *event/* kegiatan hiburan maupun kegiatan sosial. Lalu dari sisi bisnis, dengan berkembangnya *café racer* di Indonesia, hal ini akan membuka peluang usaha baru yang bisa di kembangkan, seperti penjualan asesoris dan atribut yang berhubungan dengan *café racer*. Dari sisi desain, dengan berkembangnya *café racer* di Indonesia, ini akan memperluas peluang usaha maupun kerja bagi para desainer. Para desainer bisa membuat desain motor, atribut, asesoris, dan hal lainnya yang berhubungan dengan *café racer* bisa mereka desain. Lalu dengan adanya sosial media seperti Instagram, potensi *café racer* pada sisi sosial, bisnis, dan desain dapat berkembang secara cepat.

7. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis, Trisno Hendiansyah mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan petunjuk-Nya. Serta terima kasih kepada orangtua dan keluarga yang telah mendukung dengan sepenuh hati. Bapak Oskar Judianto S.Sn, MM, M.Des. Selaku dosen pembimbing, kawan-kawan seperjuangan Desain Produk UEU 2013, serta seluruh pihak yang telah membantu selama proses penelitian dilakukan.

8. DAFTAR PUSTAKA

Brown, Roland. 2015. *On 2 Wheels: An Encyclopedia of Motorcycle and Motorcycling*.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta

Bungin, Burhan. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Rajawali Pers

