BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, hampir semua kalangan masyarakat mempunyai kendaraan khususnya sepeda motor. Dalam perkembanganya sepeda motor tidak hanya digunakan sebagai layaknya kendaraan pada umumnya untuk beraktifitas harian, namun dipakai sebagai kegiatan untuk menyalurkan Hoby dan profesi. Sepeda motor tidak hanya dimiliki oleh usia dewasa, namun juga usia remaja yang sudah memiliki izin megemudi. Banyak kegiatan yang bisa dilakukan untuk kendaraan motor ini seperti, memodifikasi, kegiatan komunitas dan juga balap motor.

Balap motor merupakan salah satu cabang olah raga *otomotif* yang mengasah kemampuan dan ketangkasan (*skill*) pengendara dalam mengendarai sepeda motor. Indonesia mengadopsi balap motor dari luar (barat). Ada beberapa cabang balap motor yang masuk di Indonesia diantaranya, *motocross, road race*, *dan drag bike*.

Ikatan Motor Indonesia (2014) *drag bike* adalah kejuaraan mengendarai sepeda motor dengan kecepatan tinggi yang dilakukan didalam sebuah lintasan pacu aspal yang tertutup yang terdiri dari dua buah jalur lurus sejajar dengan panjang yang sama. (www.imi.co.id)

Balap motor *drag bike* adalah salah satu cabang balap motor yang dinaungi oleh IMI (Ikatan Motor Indonesia) karena IMI dalam kegiatan motor di Indonesia adalah mengawasi dan memberikan fasilitas kegiatan motor. IMI mengeluarkan peraturan untuk berbagai jenis perlombaan otomotif di Indonesia, salah satunya peraturan pada kejuaraan *drag bike*.

Pembalap motor *drag bike* di Indonesia biasa disebut oleh kalangan pencinta motor *drag* adalah joki. Motor *drag bike* terdiri dari kelas matik bebek hingga jenis motor *sport*. Kejuaraan *drag bike* diikuti oleh remaja usia produktif dan dewasa.

Cabang balap motor ini sangat cocok untuk memacu *adrenalin* tertutama bagi penggemar kecepatan balap motor. Balap motor *drag* bisa dibilang olah raga yang *extreame,* karena mengingat ubahan pada mesin yang tidak lagi standar dapat dipacu dengan kecepatan yang cukup tinggi. Modifikasi motor *drag* mempunyai ciri khusus dalam tampilan motornya, untuk modifikasi pada *drag bike*, tampilan pada motor yang digunakan rata-rata hanya rangka, dan bagian rangka ini telah terjadi berbagai perubahan untuk menyesuaikan posisi pembalap.

Dalam balap motor yang perlu diperhatikan juga kemampuan dalam menyeting sepeda motor. Balap motor *drag* tidak memperhitungkan *durabilitas* (lamanya ketahanan) dari motor, karena hanya dipakai untuk beberapa detik dalam perlombaanya. Memodifikasi kendaraan motor diperlukan untuk mendapatkan performa motor yang lebih dari motor standar yang dikeluarkan pabrikan. Karena balap motor ini resikonya sangat tinggi, untuk itu kemampuan dalam mengemudi dan setandar keselamatan (*safety riding*) lainya haruslah diperhatikan sesuai peraturan yang diberlakukan pada *drag bike*.

Kegiatan sesi latihan di sirkuit Brigif 15 Kujang Cimahi dilakukan secara rutin bagi kalangan penggemar balap motor *drag bike*. Lokasi ini sering dipergunakan sebagai sesi latihan dan kejuaraan *drag bike*, lokasi ini cukup untuk membantu bagi penggemar balap motor *drag bike* khususnya di daerah kota Bandung dan Cimahi. Kejuaraan *drag bike* sudah banyak dipromotori dan disponsori oleh berbagai sponsor.

Target dari penelitian ini ditujukan kepada penggemar otomotif khususnya balap motor. Kuisinoner sebagai data yang diambil untuk hasil pencarian data, melalui penyebaran kuisioner tahun 2014 sebanyak 20 yang diberikan kepada komunitas atau *club* motor di kota Bandung dan Cimahi dan wawancara 5 orang (masyarakat umum). Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman mengenai balap motor *drag bike* dan menarik minat bagi kalangan penggemar balap motor. Dari hasil kuisioner tersebut, banyak masyarakat khususnya penggemar otomotif yang kurang mengetahui *drag bike*.

Media informasi yang ada mengenai *drag bike* di Indonesia cukup banyak namun informasi yang ada kurang menginformasikan, seperti media informasi video (film), buku, dan web pun masih minim untuk membahas *Drag Bike* Indonesia secara utuh. Dari hasil data dilapangan adapun video yang ada, tidak menjelaskan secara cukup *detail*, dan hasilnya pun terbilang kurang menginformasikan. Namun saat ini media yang ada hanya blog yang dapat memberikan informasi mengenai *drag bike* namun informasi itu masih cukup kurang.

Untuk itu agar balap motor *drag bike* dapat lebih dikenal kepada penggemar balap yang belum mengetahui dan diminati oleh kalangan penggemar, maka harus dibuat media informasi mengenai balap motor yang terbilang *extreame* ini. Media informasi mengenai balap motor *drag* harus mengedepankan informasinya agar efektif, karena media ini dapat dengan mudah untuk dipahami target *audience*. Media informasi ini juga dapat sebagai *referensi* mengenai balap motor *drag bike* khususnya pemula. Untuk itu diperlukan sebuah media informasi, bagi kalangan penggemar yang mempunyai kegemaran modifikasi *otomotif* maupun kegemaran balap motor kecepatan tinggi *drag bike*.

Untuk itu diperlukan pengembangan mulai dari media informasinya seperti visual, mulai dari isi pesan, komposisi teks dan visual media informasi yang akan disampaikan. Agar target sasaran dapat dengan mudah memahaminya.

I.2 Identifikasi masalah

Dilihat dari pembahasan diatas maka masalah yang dapat disimpulkan ialah sebagai berikut :

- Diperlukan pengembangan media informasi mengenai dunia otomotif balap motor *drag bike* di Indonesia.
- Penggemar *otomotif* motor yang belum mengetahui mengenai *drag bike*, maka dari itu diperlukan media informasi mengenai balap motor *drag bike* yang menjelaskan secara utuh.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat ditarik rumusan masalah yaitu :

- Bagaimana membuat sebuah media informasi yang dapat memberikan informasi mengenai tahapan kegiatan dalam *drag bike* dan diterima oleh penggemar otomotif balap motor?
- Gaya visualisasi dan mengangkat citra seperti apakah yang sesuai dengan penggemar otomotif balap motor di Cimahi khususnya Bandung?

I.4 Batasan Masalah

Permasalahan di batasi sebagai berikut:

- Batasan masalah difokuskan kepada penyampain informasi meliputi sesi latihan, modifikasi dan kejuaraan motor *drag bike*.
- Target penelitian ini ditujukan khususnya penggemar balap motor remaja dan dewasa awal yang berumur 18 – 25 tahun.
- Bandung dan Cimahi sirkuit Brigif 15 kujang.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan penulis untuk membuat rancangan ini adalah sebagai berikut :

- Membuat media informasi dan pengetahuan dari segi sesi latihan, modifikasi, dan sesi kejuaraan *drag bike* kepada penggemar otomotif balap motor, mengenai salah satu cabang balap motor *drag bike* di Indonesia.
- Meningkatkan dan mengangkat citra *drag bike* kepada penggemar balap motor.

Manfaaat dalam membuat rancangan ini adalah sebagai berikut:

- Media informasi ini diharapkan bagi penggemar otomotif balap motor, dapat termotivasi dan meminati agar mengikuti perlombaan resmi *Drag Bike* dibandingkan balap liar.

- Membuat cabang balap motor *drag bike* ini lebih dikenal luas oleh kalangan penggemar otomotif dan masyarakat.
- Memperkaya media informasi mengenai balap motor *drag bike.*