BAB II

MEDIA INFORMASI MODIFIKASI VARIASI MOTOR MATIC

II.1 Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “mediun ”. Miarso (seperti dikutip Susilana, Rudi, 2009) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan dan kemauan.

Jenis – jenis media secara umum dapat dibagi menjadi :

1. Media Visual: media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indra penglihatan dan peraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan. Contoh media yang sangat banyak dan mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

2. Media Audio: media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio dan kaset suara atau CD dan sebagainya.

3. Media Audio Visual: media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD. Internet termasuk dalam bentuk media audio visual, tetapi lebih lengkap dan menyatukan semua jenis format media, disebut Multimedia karena berbagai format ada dalam internet.

II.1.1 Media Visual

Media Visual artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata. Media visual memegang peran yang penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan gambar. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan harus berinteraksi dengan visual *(image)*, untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Media visual dapat diartikan sebagai alat pembelajaran yang hanya bisa dilihat untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan akan isi materi (Daryanto, 1993, h.27).

1. Media yang tidak diproyeksikan
    a. Media realia adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.
    b. Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.
    c. Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah:
        1. Gambar atau foto: paling umum digunakan

2. Sketsa: gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail. Dengan sketsa dapat menarik perhatian, menghindarkan verbalisme, dan memperjelas pesan.
3. Diagram atau skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel samapai organisme.
4. Bagan atau *chart* : menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam bagan sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, kartun, atau lambang verbal.
5. Grafik: gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari pertumbuhan.

II.2 Buku

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Ada berbagai sumber yang menguak sejarah tentang buku.

Awalnya buku pertama disebutkan lahir di Mesir pada tahun 2400-an SM setelah orang Mesir menciptakan kertas papirus. Kertas papirus yang berisi tulisan ini digulung dan gulungan tersebut merupakan bentuk buku yang pertama. Buku yang terbuat dari kertas baru ada setelah Cina berhasil menciptakan kertas pada tahun 200-an SM dari bahan dasar bambu di ditemukan oleh Tsai Lun. Kertas membawa banyak perubahan pada dunia. Pedagang muslim membawa teknologi penciptaan kertas dari Cina ke Eropa pada awal abad 11 Masehi.

II.3 Ilustrasi

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (1996) definisi ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan. gambar, desain, atau diagram untuk penghias, tambahan berupa contoh, bandingan untuk lebih memperjelas paparan tulisan. Pengertian ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera pengelihatan. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, *layout*, fotografi.

II.4 Desain

Desain merupakan kata yang diambil dari bahasa Inggris yaitu, desain yang berarti rencana. Jadi jika dijabarkan maka arti kata desain adalah suatu ilmu yang berhubungan dengan suatu perencanaan atau suatu perancangan, biasanya berbentuk suatu gambar (DWIMATRA) yang nantinya dapat diwujudkan dalam bentuk sebenarnya (TRIMATRA) atau sebagai aturan yang hanya tertulis saja.

Pengertian desain menurut para ahli:

a. Menurut Analogus *With Humanities, Science*

   Desain adalah keterampilan, pengetahuan, dan medan pengalaman manusia yang tercermin dalam apresiasi serta penyesuaian hidup terhadap kebutuhan spiritual.

b. Menurut Page, 1965

   Desain adalah lompatan, pemikiran dari kenyataan sekarang kearah kemungkinan-kemungkinan di masa depan.

c. Menurut Reswick, 1965

   Desain adalah kegiatan kreatif yang membawa pembaharuan.

II.5 Modifikasi

Modifikasi dapat diartikan perubahan pada suatu struktur yang berasal dari bawaan sebelumnya, lalu dirubah oleh kita menjadi bentuk baru atau desain baru. Seperti kita ketahui bahwa motor bawaan dari pabrik masih memiliki penampilan yang cukup standar dan sesuai dengan kaidah-kaidah motor seharusnya. Namun terkadang kita ingin melihat penampilan baru dari motor yang berbentuk standar tersebut menjadi bentuk yang lebih *stylish* dan lebih punya gaya.

II.6 Modifikasi Pada Motor *Matic*

Pada saat ini motor merupakan barang atau kendaraan yang sangat diperlukan untuk berpergian ke suatu tempat. Masyarakat pun lebih memilih motor untuk melakukan suatu perjalanan dekat atau jauh sekalipun karena dengan menggunakan motor diharapkan lebih irit bahan bakar, terutama menghindari kemacetan dibandingkan menggunakan kendaraan umum atau mobil pribadi.

Selain itu untuk menunjang kenyamanan dan *stylish* dalam berkendara, masyarakat memilih untuk memodifikasi motornya dengan berbagai macam modifikasi. Seperti contoh dibawah ini modifikasi pada motor *matic*:

II.6.1 *Thai Look Style*

Thai Look Style merupakan aliran modifikasi yang berkiblat pada negeri gajah putih Thailand. Banyak sekali yang mengikuti aliran modifikasi ini. Hal tersebut didukung oleh banyaknya aksesoris penunjang modifikasi *Thai Look style* ini, sehingga mudah untuk merombak motor ke aliran model Thailand ini. Faktor lain yang terpenting adalah memodifikasi ala *MoThai* (Motor Thailand) sangat mudah dan *simple* namun dapat memberikan hasil yang istimewa.

Ciri khas dari *Thai look style* adalah bermain di kaki-kaki dan aksesoris *plug n play* atau populer disebut PnP. Artinya, pemasangan aksesoris tidak perlu dengan melakukan pembongkaran sepeda motor secara ekstrem karena semua komponen sudah tersedia di pasar dan tinggal pasang saja.

Rombakan *Thai look style* yang utama adalah pemasangan jari-jari ring 17 inci yang *eye catching*. Untuk memodifikasi *Thai look style* dengan komponen kualitas cukup baik. Umumnya anggaran terbesar dalam memodifikasi *Thai look style* adalah untuk mengganti roda standar dengan diameter 17 inci.



Gambar II.1 Modifikasi Model *Thai Look Style*

Sumber : http://3.bp.blogspot.com/-suSWEu7gtHU/U9OdL81UFYI/AAAAAAAANz0/4V4WssZ-OAk/s1600/Motor+Matic+Modifikasi.jpg

(27 Juli 2014)

II.7 Klasifikasi Variasi Pada Motor *Matic*

Setiap motor memiliki masing-masing komponen yang dapat dirubah bentuknya atau divariasi sehingga motor tersebut tidak menyerupai dengan motor yang lainnya. Ada beberapa komponen motor terutama pada motor *matic* yang dapat divariasi, berikut klasifikasinya:

No	Tampilan Motor	*Spare Part*
1	**Depan Motor**	Lampu besar
		Lampu sein
		Spakbor
		Shockbreaker depan

		Ban depan
		Velg depan
		Cakram
		Tromol Depan
		Master Rem
		Speedometer
		Spion
		Handgrip
		Handle Rem
		Bandul/ Jalu Stang
2	**Samping Kiri Motor**	*Body*
		Shockbreaker Belakang
		CVT
		Standar Kaki
		Spot light/ Stiker
		Baut-baut Mesin/ CVT
3	**Samping Kanan Motor**	Knalpot
		Tutup Knalpot/ *Cover*
		Tutup Kipas Mesin

4	**Belakang Motor**	Lampu Rem
		Lampu Sein Belakang
		Velg Belakang
		Tromol Belakang
		Spakbor Belakang
5	**Tengah Motor**	Jok
		Behel

Tabel II.1 Daftar Klasifikasi Variasi Pada Motor *Matic*

Sumber: Data Pribadi (2014)

II.8 Perkembangan Remaja

II.8.1 Ciri-ciri Umum Masa Remaja

Masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Perubahan yang tampak jelas adalah perubahan fisik, di mana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk tubuh orang dewasa yang disertai pula dengan berkembangnya kapasitas reproduktif. Selain itu remaja juga berubah secara kognotif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa. Pada periode ini pula remaja mulaimelepaskan diri secara emosional dari orangtua dalam rangka menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa (Clarke-Stewart & Friedman, 1987; Ingresoll, 1989).

Selain perubahan yang terjadi dalam diri remaja, terdapat pula perubahan dalam lingkungan seperti sikap orangtua atau anggota keluarga lain, guru, teman sebaya, maupun masyarakat pada umumnya.

Kondisi ini merupakan reaksi terhadap pertumbuhan remaja. Remaja dituntut utnuk mampu menampilkan tingkah laku yang dianggap pantas atau sesuai bagi orang-orang seusianya. Adanya perubahan baik di dalam maupun diluar dirinya itu membuat kebutuhan remaja semakin meningkat terutama kebutuhan sosial dan kebutuhan psikologinya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut remaja memperluas lingkungan sosialnya diluar lingkungan keluarga, seperti lingkungan teman sebaya dan lingkungan masyarakat lain.

Secara umum masa remaja dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut: (Konopka, 1973 dalam Pikunas, 1976; Ingresoll 1989):

1. Masa remaja awal (12-15 tahun)

Pada masa ini individu mulai meninggalkan peran sebagai anak-anak dan berusaha mengembangkan diri sebagai individu yang unik dan tidak tergantung pada orangtua. Fokus dari tahap ini adanya konformitas yang kuat dengan teman sebaya.

2. Masa remaja pertengahan (15-18 tahun)

Masa ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan berpikir yang baru. Teman sebaya masih memiliki peran yang penting, namun individu sudah lebih mampu mengarahkan diri sendiri (*self-directed*). Pada masa ini remaja mulai mengembangkan kematangan tingkah laku, belajar mengendalikan impulsivitas, dan membuat keputusan-keputusan awal yang berkaitan dengan tujuan vokasional yang ingin dicapai. Selain itu penerimaan dari lawan jenis menjadi penting bagi individu.

3. Masa remaja akhir (19-22 tahun)

Masa ini ditandai oleh persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa. Selama periode ini remaja berusaha memantapkan tujuan vokasional dan mengembangkan identitas diri sendiri. Keinginan yang kuat untuk menjadi matang dan diterima dalam kelompok teman sebaya dan orang dewasa, juga menjadi cirri dari tahap ini.

Menurut John Hill (1983), terdapat tiga komponen dasar dalam membahas periode remaja, yaitu perubahan fundamental remaja meliputi perubahan biologis, kognotif, dan sosial. Ketiga perubahan ini bersifat universal, seperti:

a. Perubahan biologis menyangkut tampilan fisik (ciri-ciri secara primer dan sekunder).

Perubahan ini mengakibatkan remaja harus menyesuaikan diri terhadap lingkungan disekitarnya. Perubahan fisik ini juga berpengaruh terhadap imej remaja sendiri dan juga menyebabkan perasaan tentang diri pun berubah. Hubungan dengan keluarga ditampilkan remaja dengan menunjukkan kebutuhan akan *privacy* yang cukup tinggi.

b. Transisi Kognotif

Perubahan dalam kemampuan berpikir, remaja telah memiliki kemampuan yang lebih baik dari anak dalam berpikir mengenai situasi secara hipotesis, memikirkan sesuatu yang belum terjadi tetapi akan terjadi. Ia pun telah mampu berpikir tentang konsep-konsep yang abstrak seperti pertemanan, demokrasi, moral (Keating, 1990). Remaja pun telah mampu berpikir secara logis tentang kehidupannya seperti: kehidupan apa yang aka ia tempuh dikemudian hari, tentang hubungannya dengan teman dan keluarga, tentang politik, kepercayaan dan filsafat.

c. Transisi Sosial

Perubahan dalam status membuat remaja mendapatkan peran-peran baru dan terikat pada kegiatan-kegiatan baru. Semua masyarakat membedakan antara individu sebagai anak dan individu yang siap memasuki masa dewasa.

II.9 Target Audiens

Target Primer

Demografis

Usia	: 16-18 tahun
Ukuran Keluarga	: 1-2
Siklus Hidup Keluarga	: Anak-anak
Jenis Kelamin	: Pria
Pendidikan	: Kelas 1-3 SMA/SMK
Agama	: Semua agama
Generasi	: Modern
Kewarganegaraan	: Indonesia
Kelas sosial	: Kelas menengah keatas

Geografis

Wilayah	: Mencakup semua wilayah di Bandung
Kepadatan	: Perkotaan

Psikografis

Gaya Hidup	: Tergolong mengikuti tren, *up to date* terhadap informasi.

Target Sekunder

Demografis

Usia	: 25-30 tahun
Ukuran Keluarga	: 1-2
Siklus Hidup Keluarga	: Dewasa
Jenis Kelamin	: Pria
Pendidikan	: Semua Akademi
Agama	: Semua agama
Generasi	: Modern
Kewarganegaraan	: Indonesia
Kelas sosial	: Kelas menengah keatas

Geografis

Wilayah	: Mencakup semua wilayah di Jawa Barat
Kepadatan	: Perkotaan

Psikografis

Gaya Hidup	: Tergolong mengikuti tren, *up to date* terhadap informasi.