

PERANCANGAN *TROPHY JUARA WORLD SUPERBIKE* OLEH TUKSEDO STUDIO

I Gede Rangga Kusuma¹, Dr. Drs. I Wayan Swandi, M.Si², Drs. Cokorda Gde Raka Swendra, M.Si³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail : gdrangga02@gmail.com

Abstrak

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dilaksanakan oleh Institut Seni Indonesia Denpasar pada tahun ajaran 2021-2022, pada salah satu program MBKM yaitu magang / praktik kerja. Program magang/praktik kerja yang penulis laksanakan pada semester ini bertempat di Tuksedo Studio. Tuksedo Studio (PT. Kreasi Mobil Bali) merupakan sebuah Workshop yang berkonsentrasi dalam *recreation* mobil-mobil klasik dengan pengerjaan *handbulit* sebagai ciri khasnya. Dalam perhelatan balapan internasional *WorldSuperbike* yang dilaksanakan di *Mandalika International Street Circuit*, Tuksedo mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi untuk menggarap *trophy* untuk *event* balap tersebut. Proses perancangan dilakukan secara tatap muka serta dengan melakukan observasi, serta mengumpulkan beberapa dokumentasi untuk menunjang perancangan *trophy*. Setelah selesai dengan referensi dilanjutkan dengan sketsa dan dilanjutkan dengan bentuk digital 3 Dimensi untuk beberapa desain *trophy*. Hasil dari beberapa desain diberikan kepada panitia mandalika untuk dipilih, dan desain terpilih ditindak lanjuti untuk penyesuaian proporsi, bentuk serta penyusunan gambar kerja dalam pengerjaan *Trophy WorldSuperbike*.

Kata Kunci: *Trophy, Mandalika,, WorldSuperbike,*

Abstract

Independent Learning Campus Program (MBKM) is implemented by the Indonesian Arts Institute Denpasar in the 2021-2022 academic year, in one of the MBKM programs, namely internships/work practices. The internship/work practice program that the author carried out this semester was located at Tuksedo Studio. Tuksedo Studio (PT. Kreasi Mobil Bali) is a workshop that concentrates on the recreation of classic cars with handbulit workmanship as its trademark. In the World Superbike international racing event which was held at the Mandalika International Street Circuit, Tuksedo Studio had the opportunity to participate in working on the trophy for the racing event. The design process is carried out face-to-face by observing, and collecting some documentation to support the design of the trophy. After finishing with the references, proceed with sketches and continue with 3 Dimensional digital forms for several trophy designs. The results of several designs were given to the mandalika committee to be selected, and the designs were chosen to match the proportions, shapes and preparation of working drawings in the construction of the WorldSuperbike Trophy.

Key Words: *Trophy, Mandalika, WorldSuperbike*

PENDAHULUAN

Magang/praktik kerja pada sebuah industri menjadi pilihan penulis dalam program pembelajaran matakuliah MBKM yang dilaksanakan oleh Institut Seni Indonesia Denpasar. Penulis beranggapan bahwa magang/praktik kerja pada sebuah industri akan dapat membantu penulis dalam bekerja sama dengan tim dalam menangani sebuah proyek, melatih bersosialisasi, melatih dalam membagi waktu, disiplin, dan lain sebagainya

Program magang/praktik kerja yang penulis laksanakan pada semester ini bertempat di Tuksedo Studio. Tuksedo Studio (PT. Kreasi Mobil Bali) merupakan sebuah Workshop yang berkonsentrasi dalam *recreation* mobil-mobil klasik dengan pengerjaan *handbulit* sebagai ciri khasnya. Tuksedo Studio memiliki berbagai macam latar belakang keterampilan dan Pendidikan dari staff menjadikannya perusahaan dengan pekerjaan multidisiplin dengan tujuan merancang dan mewujudkan mobil klasik yang sedang dikerjakan, dan penulis memantapkan melakukan magang / kerja praktik di perusahaan tersebut. Bertepatan dengan perhelatan *World Superbike* yang bertempat di Pertamina Mandalika International Circuit, Tuksedo Studio melalui Ikatan Motor Indonesia mendapat kepercayaan untuk merancang Trophy dalam kejuaraan balap ini.

Trophy adalah kategori penghargaan yang diberikan terutama untuk kontes atau acara akademik, pekerjaan, dan olahraga. *Trophy* adalah bukti fisik bahwa satu orang atau kelompok telah mengalahkan yang lain dalam beberapa kontes. Mengesankan dan dalam desain *trophy* sering kali menyertakan gambar, peralatan olahraga, yang terkait dengan kontes di mana pemenangnya unggul.

Kejuaraan Dunia Superbike (juga dikenal sebagai SBK, World Superbike, WSB, atau WSBK) adalah seri balap jalan raya motorsport untuk sepeda motor produksi modifikasi yang juga dikenal sebagai balap superbike.

Event ini didirikan pada tahun 1988. Kejuaraan Dunia Superbike terdiri dari serangkaian putaran yang diadakan di fasilitas balap permanen. Setiap putaran memiliki dua balapan panjang penuh dan, mulai 2019, balapan sprint sepuluh putaran tambahan yang dikenal sebagai balapan Superpole. Hasil dari ketiga balapan digabungkan untuk

menentukan dua Kejuaraan Dunia tahunan, satu untuk pembalap dan satu untuk pabrikan.

Sirkuit Mandalika yang baru saja rampung November 2021 lalu berkesempatan menjadi tuan rumah bagi ajang balap kelas dunia tersebut, dan dilaksanakan oleh panitia lokal dari sirkuit mandalika (*Mandalika Grand Prix Association*) dan Dorna sebagai *event organizer* dari ajang World Superbike sendiri. MGPA melalui Ikatan Motor Indonesia meminta Tuksedo Studio merancang dan menggarap langsung *trophy* WSBK, dengan ketentuan yang sudah disepakati oleh Dorna selaku pemegang event WSBK.

Penulis berkesempatan masuk dalam tim desain untuk merancang trophy yang akan digunakan dalam perhelatan internasional tersebut, dan sekaligus menjadi tantangan tersendiri untuk pertama kalinya penulis ikut serta dalam merancang trophy yang akan dipersembahkan dalam event yang besar tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a) Bagaimana cara dalam menentukan ide pada desain trophy dan penyesuaian brief untuk *WorldSuperbike (WSBK)*?
- b) Bagaimana proses perancangan dari trophy untuk *WorldSuperbike (WSBK)*?

METODE PERANCANGAN

Adapun metode pelaksanaan yang digunakan sebagai penunjang data adalah sebagai berikut:

Observasi

Pengumpulan data dengan melihat, meninjau dan mengamati langsung ke lapangan untuk mendapatkan data untuk diamati. Teknik observasi adalah teknik pengamatan dan pencatatan. Serta mempelajari beberapa ketentuan yang diberikan oleh Panitia dari Mandalika melalui "*Rules for The WSBK Trophy*" dengan pengamati tentang apa itu World Superbike, yang membedakan World Superbike dengan *event* balap lainnya.

Wawancara

Metode wawancara dalam kegiatan magang/praktik kerja ini dilakukan untuk mendapat informasi atau data dengan bertanya langsung kepada narasumber atau konsultasi kepada pembimbing lapangan selaku fasilitator untuk memberikan informasi terkait

dengan topik yang telah dibahas. Sasaran dari pelaksanaan metode ini adalah setiap pihak yang dinilai berperan langsung atau mengetahui mengenai kegiatan manajemen proses dan produksi pada Tuksedo Studio terkhusus dalam perancangan *trophy* World Superbike Mandalika.

Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan mencatat data-data baik berupa artikel, selebaran, dokumentasi dan lainnya sebagai data sebagai referensi yang diperlukan terkait dengan perancangan *Trophy World Superbike*

LANDASAN TEORI

Beberapa sumber yang dicantumkan merupakan yang ada kaitannya dengan hasil magang yang telah dilakukan. Hasil tinjauan dimanfaatkan untuk menelusuri data yang berkaitan dengan hasil magang yang diangkat dalam tulisan ini. Penulis mencoba menelusuri beberapa referensi baik dari buku, jurnal, serta artikel-artikel yang diperoleh dari internet dan dapat dijadikan sebagai acuan. Referensi yang digunakan digunakan berupa:

Pengertian Trophy

Dalam buku ensiklopedia yang berjudul “*History of Trophy*”. *Trophy* merupakan kategori penghargaan yang diberikan terutama untuk kontes atau acara akademik, pekerjaan, dan olahraga. *Trophy* adalah bukti fisik bahwa satu orang atau kelompok telah mengalahkan yang lain dalam beberapa kontes. Mengesankan dan memahat, piala sering kali menyertakan gambar, peralatan olahraga. Dalam *trophy* sendiri tidak memiliki pakem khusus yang harus ada dalam desain, penentuan ide dalam *trophy* tergantung pada ditujukan untuk kontes atau lomba yang dimaksud dan dari sana pula bentuk *trophy* yang dibentuk dan merepresentasikan suatu lomba tertentu.

Pengertian Desain Produk

Desain produk berhubungan dengan bentuk dan fungsi. Bentuk yang dimaksud berkaitan dengan perencanaan dan penampilan dari produk yang kamu buat. Sedangkan desain berkaitan dengan bagaimana hasil produksi tersebut dapat digunakan. pengertian desain produk secara leksikal adalah aktivitas merancang suatu benda yang akan diolah dan diproduksi menjadi benda yang lebih bernilai dan bermanfaat. Produksi erat kaitannya dengan industri yang membutuhkan teknologi, manajemen, dan parameter teknis lainnya untuk dapat beroperasi

Pengertian Estetika Dalam Desain Produk

Unsur estetika kerap kita kenal dengan istilah keindahan. Keindahan merupakan nilai-nilai estetis yang menyertai suatu karya seni. Keindahan juga diartikan sebagai pengalaman estetis yang diperoleh ketika seseorang mencerp obyek seni atau dapat pula dipahami sebagai suatu obyek yang memiliki unsur keindahan.

Nilai-nilai keindahan (estetik) atau keunikan karya seni mempunyai prinsip: kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmoni*), keseimbangan (*balance*), dan kontras (*contrast*) sehingga menimbulkan perasaan haru, nyaman, nikmat, bahagia, agung, ataupun rasa senang. Penerapan unsur estetika terhadap produk yang memiliki fungsi hias sangat penting, karena produk kerajinan tersebut lebih mengutamakan keindahannya.

KONSEP PERANCANGAN

Ketentuan Perancangan

Dalam perancangan desain *trophy* menggunakan panduan yang telah diberikan oleh *Mandalika Grand Prix Association* (MGPA) kepada Tuksedo Studio. Beberapa syarat harus dipenuhi, yaitu:

1. Trophy berisikan desain dari sirkuit Mandalika

Setiap balapan World Superbike menyantumkan desain dari sirkuit yang menjadi tempat diadakannya ajang balapan tersebut.



Gambar 1. Refrensi *Trophy World Superbike*

(sumber: *Rules of Trophy WSBK 2021*)

2. Menyantumkan logo World Superbike

Menambahkan logo dari WSBK itu sendiri dengan posisi vertical atau horizontal menyesuaikan bentuk *trophy* yang sedang dikerjakan, serta logo WSBK juga harus ada dibagian bawah.



Gambar 2. Logo *World Superbike*
(sumber: *Rules of Trophy WSBK 2021*)

3. Ukuran dan jumlah

Pada juara balapan WSBK dikategorikan dalam 2 jenis, yaitu: tiga juara balap dan satu untuk tim manajer yang mendapat posisi pertama. Pada setiap kategori memiliki ukuran yang berbeda.

- *3rd classified rider: 36 centimeters (14 in)*
- *2nd classified rider: 42 centimeters (16 in)*
- *1st classified rider: 48 centimeters (18 in)*
- *Winning Team: 42 centimeters (16 in)*

Balapan WSBK diadakan selama 2 hari pada 20 dan 21 November 2021, pada setiap balapan dibutuhkan 4 *trophy*, dan total piala yang dikerjakan berjumlah 8 *trophy*.

4. Berat Trophy

Bobot maksimum *trophy* harus kurang dari 5 kg, serta *trophy* dirancang ergonomis agar mudah pegang dan juga tidak terkena benturan saat dikirim.

5. Aturan Label

Pada label harus berisikan tulisan yang telah ditentukan pada panduan.

- Round Name* : *Round 13*
Circuit Name : *Mandalika Internasional Street Circuit*
Date : *Race 1 (20 Nov 2021)*
Race 2 (21 Nov 2021)
Winner Race : *1st, 2nd, 3rd and the Winning Team*

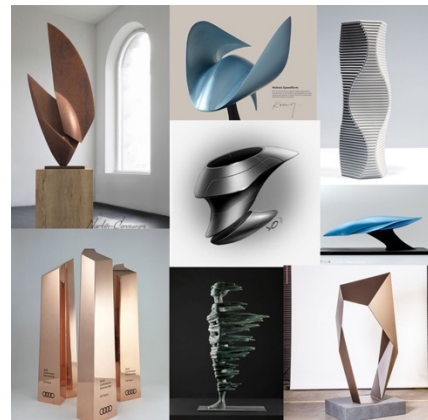


Gambar 3. Label Keterangan Juara
(sumber: *Rules of Trophy WSBK 2021*)

Penentuan Ide

Dalam perancangan trophy WSBK menggunakan ide dasar dari *speedform* yang menonjolkan gerakan, kecepatan, ketegasan dan visibilitas dalam suatu bentuk utuh, *speedform* biasanya digunakan pada bentuk konsep dari transportasi khususnya mobil futuristik.

Selain itu, pada perancangan trophy WSBK mencari referensi mengenai tentang sirkuit itu sendiri dari lokasinya, bentuk geografis, dan lainnya.



Gambar 4. Refrensi *Speedform*
(sumber: Dokumentasi Penulis 2021)



Gambar 5. Lokasi Sirkuit Mandalika
(sumber: Tempo.com 2021)

EKSEKUSI FINAL DESAIN

1. Sketsa *Trophy World Superbike Mandalika*

Dalam perancangan *trophy* yang dilakukan setelah mendapat referensi adalah mencatatnya melalui sketsa kasar yang selanjutnya dibuat ulang dalam bentuk model 3D.

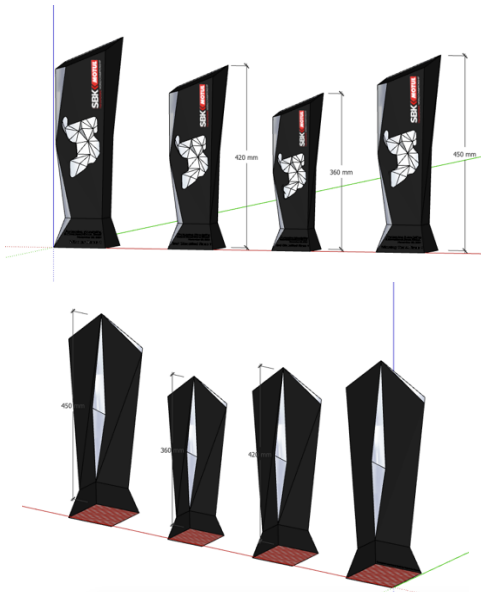


Gambar 7. Sketsa Trophy

(Sumber: Penulis 2021)

2. Proyeksi bentuk 3 Dimensi

Proses selanjutnya berupa menyalin hasil sketsa ke bentuk model 3 dimensi, ini dilakukan untuk mengetahui bentuk, dimensi dari *trophy* yang akan diwujudkan.

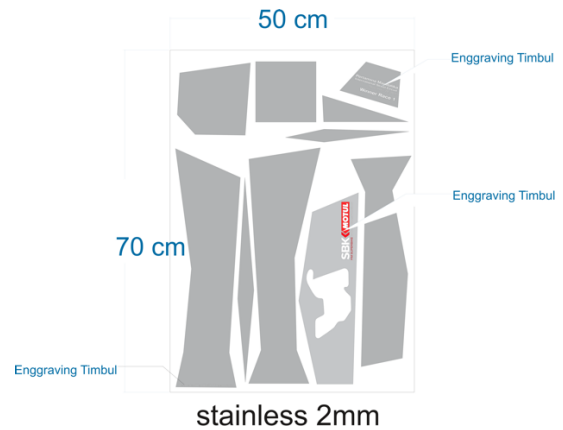


Gambar 8. Gambar 3D Trophy

(Sumber: Penulis 2021)

3. Gambar Kerja

Gambar kerja atau juga bisa disebut *blue print* merupakan hasil dari pecahan bentuk 3 dimensi sebelum ke bentuk 2 dimensi, ini diperlukan untuk pedoman dalam pemotongan material yang akan digunakan pada *trophy* dan juga sebagai pedoman dalam perakitan.



Gambar 9. Gambar Kerja Trophy

(Sumber: Penulis 2021)

4. Visual Render

Visualisasi digital pada model 3D digunakan untuk pengerjaan *trophy* dalam tahap *finishing* dan juga digunakan sebagai bahan komersial dalam promosi produk.



Gambar 10. Desain Stationery Kit

(Sumber: Penulis, 2021)

5. Hasil akhir



Gambar 11. Hasil Akhir

(Sumber: Penulis, 2021)

Dalam rancangan ini pada tampak depan terlihat masterplan dari sirkuit dari Mandalika itu sendiri dibuat relief pada bagian tengahnya yang menunjukkan sirkuit tersebut terletak didaerah yang dikelilingi oleh bukit-bukit eksotis, bentuk trophy yang menyudut melambangkan persaingan ketat, tajam dan juga kompetitif, menggunakan bahan stainless diberi warna hitam sehingga memberikan kesan elegan, dan maskulin, dan pada bagian sudut depan dan belakang diberikan sentuhan bidang segitiga yang diberi warna chrome memberikan kesan atraktif serta *futuristic*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dalam bab v ini menyimpulkan hasil dari keseluruhan kegiatan MBKM khususnya magang, dan mengenai proyek *trophy* Word Superbike Mandalika sebagai berikut:

Tuksedo Studio merupakan perusahaan bergerak dibidang otomotif, salah satunya dengan kosentrasi *recreation car* yang dimana memproduksi ulang mobil khususnya klasik eropa. Menggunakan metode *handmade* menjadi ciri khas dari Tuksedo Studio, metode tersebut digunakan juga pada mobil-mobil klasik eropa dikerjakan.

Latar belakang dari para staff yang beragam juga sangat membantu dalam proses pengerjaan mobil

tersebut, dimulai dari pembuatan gambar kerja, pembuatan *body & chasis*, perakitan mesin, pengerjaan interior, dan lainnya, pada setiap pekerjaan itu dibutuhkan adalah orang-orang yang berpengalaman serta kemauan bekerja keras.

Dengan pengalaman dalam mengerjakan mobil, Tuksedo Studio melalui Ikatan Motor Indonesia berkesempatan berkontribusi dalam penggarapan *Trohy World Superbike* yang berlangsung di *Mandalika International Street Circuit*. Ide yang didapat dalam perancangan merupakan hasil dari penggabungan dari, ketentuan dari *Mandalika Grand Prix Association*, desain trophy WorldSuperbike yang telah ada sebelumnya serta renfrensi bentuk dasar dari setiap produk otomotif yang dikenal sebagai *Speedform*. *Speedform* mengacu pada bentuk dinamis suatu objek serta lekukan tajam pada sudutnya.

Dalam Proses perancangan *Trophy WorldSuperbike* yang dilakukan setelah mendapat refrensi adalah menggambar beberapa sketsa kasar lalu membuat model digital 3D yang menagacu pada sketsa dan beberapa model tersebut dikirim ke pihak panitia mandilaka untuk dipilih. Desain yang dipilih tersebut akan disempurnakanlagi baik dari segi bentuk, proporsi serta menentukan alur pengerjaannya yang efisien agar selesai tepat pada waktunya.

DAFTAR PUSTAKA

Chengage, 2018, "*Brief History of Trophy*", Encyclopedia.

MGPA, 2021, "*Rules of Trophy WSBK*", Mandalika International Circuit.

Netto C Adherbal & Kaminski C Paulo, 2015, "*The Concept of Product Design*", Product: Management & Development, Vol 2 (73-79), University of San Paulo.

Timothy T. Kugoyo & Edson Gandiwa, 2021, "*An analysis of Trophy Hunting Tourism Marketing Mix Performance of Zimbabwe*", Sustainability in Environment, Vol 7 (01-46) . Schoolink.org

Woolery Eli, 2020, "*Design Thingking Handbook*", DesignBetter.co, California

Walter Aaron, 2021, "*Principles of Product Design*", DesignBeeter.co, California.

