

## **PEMANFAATAN TEKNOLOGI KOMPUTER GRAFIS DALAM MEMODIFIKASI MOTOR PADA BENGKEL KENCANA MOTOR SPORT JAKARTA**

Teguh Imanto

Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul, Jakarta

Jalan Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk Jakarta 11510

teguh.imanto@esaunggu.ac.id

### **Abstrak**

Industri kreatif khususnya pada sektor kerajinan telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan, termasuk dalam bidang modifikasi motor. Modifikasi motor yang tergolong dalam kelompok usaha kecil menengah, keberadaannya cukup mendapat respon dari masyarakat. Suatu usaha dalam bisnis perbengkelan, khususnya kendaraan bermotor roda dua ini, perkembangannya sangat cepat, hal ini didukung dengan penjualan dari produk motor yang setiap tahunnya mengalami peningkatan. Pesatnya perkembangan industri modifikasi motor ini haruslah didukung dengan manajemen yang bagus, agar usahatersebut dapat tumbuh dan berkembang sebagaimana mestinya. Salah satunya adalah bentuk layanan yang diberikan kepada para pelanggan. Banyak bentuk layanan yang diberikan pada sebuah usaha bengkel modifikasi motor diantaranya adalah perombakan mesin motor, perombakan bodi motor dan pengecatan atau visual motor. Untuk mewujudkan layanan itu dengan baik, faktor utamanya adalah ketersediaan sumber daya manusia yang ada. Dalam rangka memaksimalkan kemampuan sumber daya itulah, perlu adanya suatu pelatihan yang berfungsi memberi kemampuan lebih, sehingga di dapat sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam rangka mengimplementasikan Pengabdian Pada Masyarakat, maka perlu mengadakan pelatihan yang berfungsi membina para karyawan bengkel modifikasi motor pada bengkel Kencana Motor Sport di kawasan Jalan Budi Raya Jakarta Barat. Pelatihan ini memberikan salah satu bentuk layanannya yaitu khusus pembentukan visual motor dengan pengaplikasian teknik stiker. Program pelatihan ini memanfaatkan teknologi komputer grafis yang selama ini belum pernah dilakukan oleh para karyawan yang ada. Dengan pelatihan ini diharapkan para karyawan sebagai komponen utama dalam sumber daya manusia yang ada, dan dapat memaksimalkan kemampuannya dalam pelayanan dikemudian hari, agar bengkel tersebut dapat tumbuh dan berkembang sebagaimana mestinya.

**Kata kunci:** teknologi, komputer grafis, modifikasi motor

### **Pendahuluan**

Industri dapat dikategorikan suatu proses penciptaan barang dan jasa dengan penguatan konsep tertentu berdasarkan bidang ilmu terkait yang mempunyai nilai tambah (*value added*). Sedangkan kata kreatif, berasal dari kata *create* yaitu proses menciptakan sesuatu baik berupa produk maupun jasa. Sehingga bila kata tersebut disatukanakan satu pengertian yang utuh, sehingga dapat ditemukan benang merahnya diantara Suatu proses “Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan

pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut” (departemen perdagangan republik Indonesia, 2010).

Industri kreatif berfokus pada penciptaan barang dan jasa, dimana dalam proses implementasinya mengandalkan peran dari suatu keahlian, bakat, dan kreatifitas dalam bidang ilmu tertentu, sebagai kekayaan intelektualnya.

Dalam pengembangan industri nasional, dimana perannya sebagai pilar dari perekonomian bangsa, maka pertumbuhan industri kreatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari ekonomi kreatif. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi,

dimana perannya sangat membantu atas terealisasi dan meningkatnya pertumbuhan sektor-sektor industri kreatif, tak lepas dari campur tangan pemerintah. Bidang garapan industri kreatif ini merupakan industri dengan sumber yang terbarukan dan mempunyai wilayah yang cukup luas sekali serta hebatnya lagi disektor ini lahannya tak pernah habis seperti dengan industri pada sektor tambang dan migas yang semakin lama akan semakin habis.

Berdasarkan keputusan pemerintah bahwa industri kreatif mencakup 14 sektor diantaranya periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, fashion, video-fim-fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan-percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, riset dan pengembangan. Dalam kaitannya dengan "Entrepreneurs", maka penulis mencoba mengulas salah satu sektor yang menjadi topik dalam pembahasan pengupasan masalah tentang peluang usaha dalam sektor industri kreatif di Indonesia. Pengupasan "Entrepreneurs" dalam hal ini dikaitkan dengan sektor "Kerajinan" dalam ruang lingkup 14 besar sektor Industri Kreatif versi pemerintah lewat kementerian perdagangan Republik Indonesia. Pembahasan sektor "Kerajinan" ini, akan disempitkan lagi pada bidang "Modifikasi Motor". Berbicara tentang modifikasi motor dan dikaitkan dengan peluang usaha kreatif, dapat diartikan suatu proses industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas ketrampilan serta bakat individu dengan didasari kekuatan seni yang tinggi untuk menciptakan dengan cara merubah konstruksinya dari bentuk standar menjadi bentuk baru, sehingga dapat memuaskan orang yang memakainya atau melihatnya. Perkataan bentuk baru disini merupakan hasil pengolahan konstruksi bentuk motor dengan memadukan beberapa komponen dari besi, serat kaca, plastik serta komponen lainnya dan sekali lagi sama sekali bukan menciptakan mesin baru seperti keluaran dari pabrikan kendaraan bermotor.

Dalam aspek industri kreatif, khususnya industri kerajinan, dalam ruang lingkup industri kecil modifikasi motor banyak mengalami peningkatan dan

pengembangannya di masyarakat. Pengembangan ini merupakan hasil dari respon masyarakat yang begitu antusiasnya menyambut keberadaan modifikasi motor tersebut di dalam komunitasnya, sebagai salah satu pengembangan dari gaya hidup modern di tengah masyarakat. Dari respon yang tinggi ini, maka pengembangannya semakin menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan baik dari pengembangan material pendukungnya maupun dari teknis pembentukannya. Dari pengembangan material yang cukup beragam itu, memacu pikiran untuk mengolah kreatifitas dalam teknis pembentukan motor yang akan dimodifikasi. Dalam perancangan sebuah kendaraan bermotor, dilihat dari aspek teknisnya, terdapat berbagai macam teknik pengaplikasiannya, dari mulai teknik perombakan mesin, teknik perombakan bodi dan teknik visualnya.

Dari aspek visual, pembentukannya dapat dilakukan dengan cara berbagaimacam, seperti menambahkan berbagai macam bentuk asesoris guna menarik tampilan motor atau dengan cara memberikan pewarnaan motor sedemikian rupa hingga tampilannya dapat memukau seseorang yang melihatnya. Dalam mewujudkan pewarnaan sebuah motor itupun terdapat berbagai macam teknik pengaplikasian diantaranya melalui pengecatan yang hanya berupa paduan warna dengan bentuk elemen bidang tertentu saja atau menggunakan elemen gambar-gambar khusus dan dalam eksekusinya itu bisa melalui disemprot cat secara rata atau melalui teknik *air brush* dimana hasilnya nanti dapat menciptakan kesan ruang yang dalam. Selain itu ada juga dengan pengaplikasian teknik stiker. Dalam penerapan teknik stiker ini, diperlukan alat khusus yaitu mesin printer sebagai *print-out*nya, dimana sebelumnya diperlukan rancangan atau desain khusus yang dikerjakan di dalam program komputer grafis.

Berkaitan dengan latar belakang di atas, maka penulis yang mempunyai keahlian dalam membuat visual dalam teknik stiker pada pemodifikasian sebuah motor, ingin membagikan keahliannya pada masyarakat melalui pelatihan. Program pelatihan ini dilakukan pada sebuah bengkel modifikasi motor bernama Kencana Motor Sport atau

KMS. Apa yang penulis lakukan ini dapat menjadi alternatif pengembangan bagi sebuah industri kecil menengah ini, yang mengkhususkan usaha bisnisnya melalui sebuah bengkel modifikasi motor. Keberadaan bengkel yang berada di kawasan Jalan Budi Raya Jakarta Barat ini, merupakan bengkel modifikasi yang spesialisasinya diarahkan pada kendaraan bermotor khusus roda dua ini, setiap harinya selalu ramai dibanjiri dengan para pelanggannya, baik baru maupun lama dari berbagai kalangan yang ingin mempercantik motornya.

### **Peluang**

Dunia Industri Kreatif khususnya modifikasi motor, dewasa ini telah menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam perkembangannya. Perkembangan ini ditandai dengan hadirnya berbagai macam komunitas motor yang ada di tengah masyarakat. Munculnya komunitas dengan berbagai macam kelompok yang disertai dengan atribut standarisasi kendaraannya itu, telah menumbuhkan gaya hidup di dalam masyarakat luas, baik khusus kalangan anak muda maupun orang tua. Sejalan dengan hal tersebut, membuat tumbuhnya bengkel motor yang mensupport kebutuhan dari para komunitas tersebut, melalui beragam bentuk layanan untuk servis kendaraan bermotor, baik yang dilakukan oleh pabrikan, kelompok usaha maupun perseorangan.

Tidak banyak bengkel yang menyediakan layanan untuk merombak motor baik bersekala ringan, sedang maupun besar. Bengkel yang melayani secara khusus tentang perombakan motor dalam dunia otomotif, sering disebut dengan istilah modifikasi motor. Dikarenakan terbatasnya bengkel khusus ini, maka industri kecil dalam modifikasi motor ini sangat berpeluang dalam memajukan usaha kecil menengah tersebut. Guna menarik sasaran, dalam hal ini para personil komunitas motor, maka perlu membuat suatu strategi dengan peningkatan jenis layanan yang disediakan, sebagai alternatif pilihan ketika seseorang memutuskan untuk merombak motor tunggangannya. Pada kenyataannya, beberapa bengkel yang

ditemukan kebanyakan bengkel tidak melayani seluruhnya, hal ini karena keterbatasan dari sumber daya manusia yang ada, sehingga perlu kerjasama dengan bengkel lain untuk memenuhi pelanggannya. Layanan bengkel modifikasi motor umumnya adalah servis mesin, rombak mesin, rombak bodi dan pengecatan atau visual motor.

### **Persoalan Mitra**

Dari pengamatan yang telah dilakukan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan seperti berikut ini:

1. Terdapat beragam bengkel motor dengan keragaman layanan yang beredar ditengah masyarakat khususnya Jakarta baik yang dikelola oleh pabrikan, kelompok usaha maupun perorangan
2. Masih sedikit jumlahnya bengkel motor yang memfokuskan layanannya pada modifikasi motor, sehingga akan berpeluang untuk munculnya bengkel sejenis dikemudian hari.
3. Dari bengkel modifikasi motor yang ada, ternyata layanannya tidak lengkap yaitu meliputi perombakan mesin, perombakan bodi dan pengecatan motor.
4. Setiap bengkel mempunyai keterbatasan dengan sumber daya manusia yang ada.
5. Teknologi komputer, khususnya Komputer grafis yang merealisasikan alternatif pengecatan masih kurang diterapkan pada bengkel yang ada.

### **Perumusan Masalah**

Didalam teknik memodifikasi motor, terdapat berbagai macam cara untuk mewujudkan hal itu, baik dari aspek perombakan mesin, perombakan rangka maupun dari pengecatannya atau aspek visualnya. Dari aspek visual, yang paling banyak dilakukan adalah dengan teknik semprot, dimana harga ini mencapai taraf yang tinggi, atas dasar itulah, maka perlu memperkenalkan teknik stiker dengan pemanfaatan teknologi komputer melalui pengaplikasian program komputer grafis. Dari penjabaran diatas, maka perumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut : Bagaimana cara melakukan pewarnaan dalam modifikasi

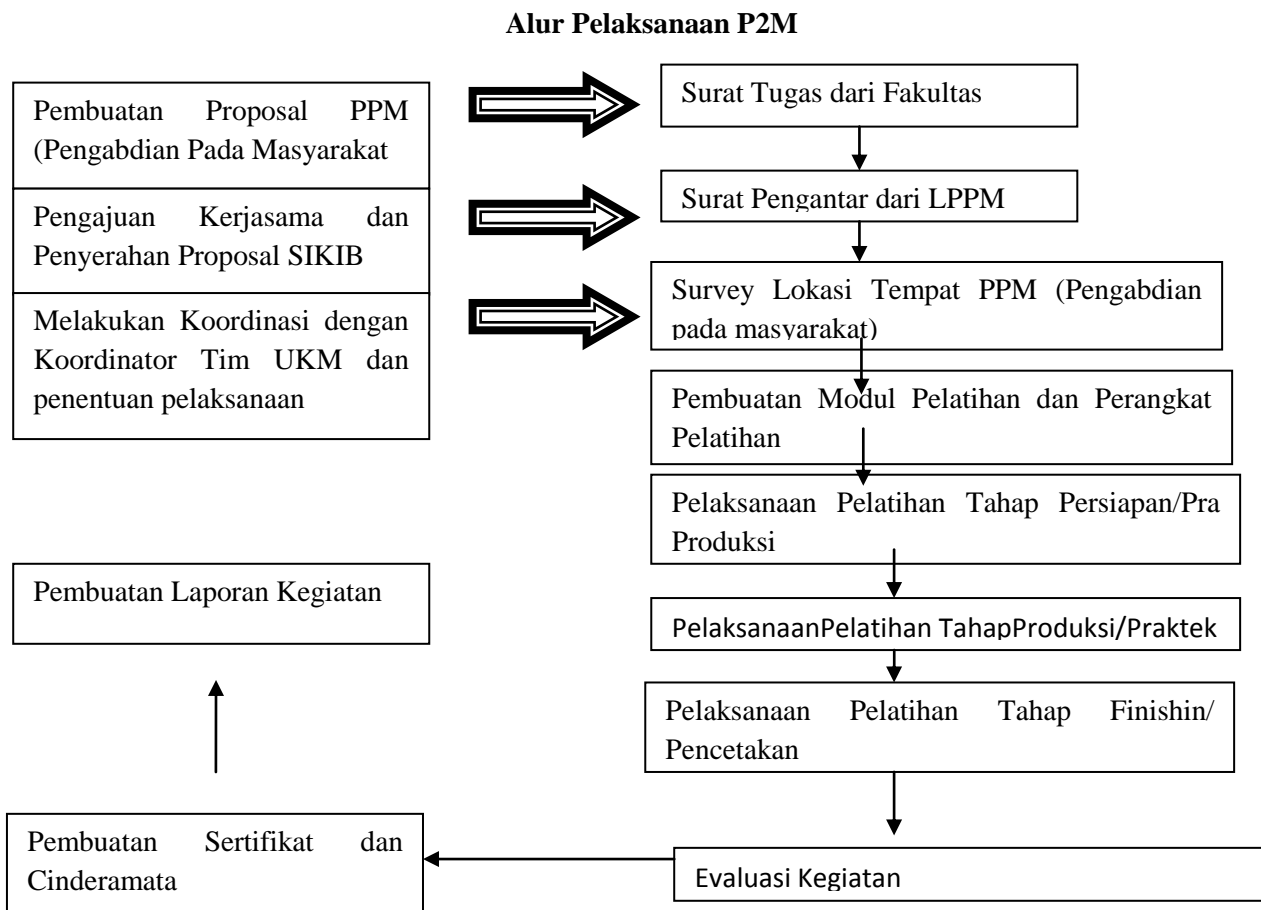
motor melalui pengaplikasian teknik stiker dengan menggunakan teknologi komputer grafis ?

### Tujuan

Tujuan dalam kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini pada dasarnya, harus bisa menjawab dari rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Sejalan dengan hal tersebut, maka tujuan pengabdian pada masyarakat ini dapat dijabarkan sebagai berikut ini :

1. Memberikan penerangan kepada masyarakat, dalam hal ini adalah pihak bengkel yaitu bengkel Kencana Motor Sport Jakarta atau KMS, bahwa teknik pewarnaan dalam mewujudkan sebuah modifikasi motor itu terdapat beberapa teknik dalam pengekskusiannya.
2. Memberikan pelatihan tentang salah satu teknik perwujudan pewarnaan dalam modifikasi motor diantaranya mengimplementasikan teknik stiker dalam setiap rancangan, sebagai alternatif

### Metode Pelaksanaan



pengembangan model yang akan ditawarkan pada pelanggan nantinya.

3. Akan meningkatkan omset dari bengkel tersebut, karena pengerjaan dilakukan oleh karyawan sendiri, dimana nantinya kepuasan pelanggan terpenuhi dari sajian berbagai macam alternatif layanan yang ditawarkan.

### Manfaat

Manfaat dalam kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini, akan menambah kemampuan ketrampilan dari para karyawan bengkel Kencana Motor Sport, dimana selama ini karyawan terbiasa dalam menyajikan visual motor yang akan dimodifikasi dengan pengaplikasian teknik semprot melalui material cat tertentu. Dengan penguasaan pengaplikasian teknik stiker ini, akan menciptakan alternatif baru dalam pemberian warna motor yang akan ditawarkan kepada pelanggannya

## **Waktu dan Pelaksanaan**

### **Program**

Waktu pelaksanaan program Pengabdian Pada Masyarakat ini, dilakukan pada suatu bengkel motor bernama Kencana Motor Sport milik dari Bapak Edy Sasmita, di kawasan Jalan Budi Raya Kemanggisan Jakarta Barat. Program ini dilaksanakan oleh seorang dosen sekaligus sebagai instruktur dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul Jakarta. Kualifikasi dari instruktur ini menguasai dari teori-teori yang berkaitan dengan dunia seni dan desain serta berkemampuan dalam pengeksesuannya melalui teknologi komputer, dalam hal ini adalah teknologi komputer grafis.

Pelatihan dilaksanakan 5 hari mulai hari Senin hingga Jum'at pada pukul 11.00 WIB – 17.00 WIB. Sarana Pelatihan disini adalah perangkat Laptop yang terinstal program Windows Xp dan terinstal juga program khusus komputer grafis diantaranya adalah Adobe Photoshop. Program pelatihan ini hanya diikuti oleh dua orang dari karyawan bengkel yang benar-benar menguasai dalam menjalankan komputer dengan baik serta mempunyai bakat membuat karya desain atau mempunyai bakat seni, hal ini dikarenakan bengkel tersebut tidak semuanya bisa menjalankankomputer dengan baik dan tidak mempunyai bakat seni itu sendiri yang berperan utama.

Pelatihan diarahkan secara khusus pada pembuatan visual untuk motor, dan kebetulan di bengkel tersebut, sedang ada seorang yang memodifikasi motornya dengan gaya *Chopper*. Dari sinilah orientasi pengecatan atau pemberian visual pada motor tersebut menjadi acuan dalam memberikan materi pelatihan. Pelatihan didahului dengan teori-teori yang berkaitan dengan perancangan sebuah karya desain melalui pembuatan sketsa untuk menghasilkan gambar-gambar alternatif. Dalam pembuatan sketsa alternatif ini, diperlukan referensi gambar yang diunduh melalui situs-situs tertentu. Setelah sketsa jadi dan terpilih, maka dieksekusilah karya tersebut ke dalam gambar digital dengan bantuan teknologi komputer grafis melalui program Adobe Photoshop. Setelah desain digital selesai, barulah masuk

tahap akhir yaitu dicetak dengan mesin cetak *Digital Print* dan hasil cetakan tersebut pada kertas stiker kemudian dilapisi dengan laminating agar gambarnya terlindungi dari terik matahari dan air hujan.

### **Hasil dan Pembahasan**

Pelatihan ini dilaksanakan dengan metode ceramah yang mengulas dengan penguraian keterkaitan dengan teori-teori yang dipakai dan kemudian dipadu dengan metode praktek langsung, baik menggunakan teknologi manual dalam hal ini menggambar dengan tangan maupun dengan teknologi digital menggunakan perangkat komputer dengan program khusus komputer grafis. Pejelasan secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pada tahap persiapan ini, pertama-tama diterangkan terlebih dahulu tentang peranseni, khususnya seni rupa dalam merancang sebuah karya. Setiap karya yang dibuat harus memperhatikan unsur seni atau desain diantaranya memuat garis, bidang, bentuk, warna, ruang, komposisi, gelap terang. Pemahaman ini perlu dilakukan agar setiap karya yang akan diciptakan menjadi menarik, sehingga akan menggugah orang yang akan melihatnya.
2. Membuat karya dalam bentuk desain manual, yaitu menggambar dengan memakai tangan melalui goresan pensil. Dalam merancang gambar ini tentunya diukur secara nyata pada obyek tersebut dengan perbandingan (1:1), sehingga karya akhirnya nanti menjadi presisi ketika diterapkan pada motor yang sebenarnya. Untuk rancangan sketsa ini, gambarnya diperkecil karena hanya sebagai acuan saja, bukan pada karya sebenarnya ketika dibuat dengan komputer menjadi FA (*Final Art Work*) yaitu bahan digital siap cetak. Gambar yang dibuat adalah mencerminkan motor gaya *Chopper*, meliputi tangki motor, penutup badan motor kiri dan kanan.
3. Dalam perancangan desain gambar tangan ini, diperlukan gambar-gambar lain yang didapat dari internet guna menjadi referensi penciptaannya. Gambar-gambar

yang diunduh merupakan gambar-gambar yang berkaitan dengan konsep ide dari obyeknya dalam hal ini adalah gaya *Chopper*. Melihat dari cirri-cirinya gaya ini, maka gambar-gambar yang terkait menunjukkan kesan gagah, sangar, menakutkan dan ngeri seperti gambar api, tengkorak, asap, pedang, pisau, dan hewan-hewan lain yang menyertainya seperti kalelawar, elang, harimau dan simbul sayap.

4. Setelah gambar-gambar referensi didapat maka mulailah menggambar dengan menggunakan pensil berupa bentuk sketsa. Penciptan sketsa ini bukan menjiplak dari gambar-gambar referensi, namun juga menggabung-gabungkan antara gambar satu dengan yang lainnya hingga menjadi karya terbaik sesuai dengan keinginannya hingga melahirkan ide yang menjadi konsep perancangan.
5. Setelah gambar-gambar manual telah diciptakan dengan berbagai macam alternatif, misalnya untuk pembuatan gambar tangki motor ada 3 karya, demikian dengan penutup bodi motor, dibuat juga 3 alternatif. Setelah selesai semuanya, maka tahap berikutnya adalah memilih salah satu dari 3 alternatif yang dibuat, baik untuk tangki motor maupun untuk bodi motornya. Desain yang telah dipilih itulah yang akan kita pakai menjadi karya final dengan membuat FA (*Final Art Work*) dalam format digital dengan bantuan teknologi komputer. Pada waktu pembuatan FA (*Final Art Work*) inilah disebut dengan tahap produksi atau tahap pengekseskuan karya digital dengan memanfaatkan bantuan teknologi komputer.
6. Dengan acuan desain yang terpilih, maka mulailah pembuatan desain final dalam Format FA (*Final Art Work*), yaitu pembuatan dengan ukuran nyata (1:1). Pada proses ini, kita mencari gambar-gambar yang akan dijadikan materi dalam pembuatan karya desain dengan cara mengunduh dari internet secara gratis atau dengan cara memfoto obyek secara langsung dengan bantuan kamera digital, misalnya gambar tengkorak, api, pedang, pisau elang, kalelawar, sayap yang

mencerminkan cirri visualisasi dari modifikasi motor bergaya *Chopper*. Untuk pembuatan visual di tangki yang mencerminkan kepala tengkorak berambut api seperti desain yang dibuat itu, maka proses pembuatannya dengan menggunakan bantuan program komputer grafis diantaranya Adobe Photoshop. Pada proses pembuatannya diawali dengan membuka gambar kepala tengkorak, kemudian melakukan penyeleksian pada kepala tengkorak yang terpilih saja dengan menggunakan *Pen Tool* untuk membuat alur *paths*. Setelah selesai pembuatan *Paths*, kemudian dari pembuatan *paths* ini dilakukan perubahan kedalam bentuk seleksi, sehingga tengkorak yang terpilih itu menjadi obyek yang terseleksi. Begitu obyek telah terseleksi, maka berikutnya dilakukan langkah *copy* atau *cut*, lalu dilanjutkan dengan menerapkan obyek tersebut pada bidang gambar dengan *carapaste*, sehingga gambar tengkorak tersebut telah menempel dalam bidang gambar atau kanvas dengan disertai *layers* sendiri. Langkah ini dilakukan terus menerus untuk gambar-gambar berikutnya yang disertai *layers* pada setiap gambar yang sudah dilakukan *paste*, seperti gambar api, pedang, sayap dan sebagainya, sehingga akan terdapat beberapa gambar yang saling menumpuk dalam komposisi menarik membentuk sebuah karya. Setelah gambar selesai semuanya, maka langkah terakhir adalah penyimpanan *file* yang akan dicetak nantinya yaitu format *JPEG*.

7. Setelah karya yang dibuat dengan menggunakan program komputer grafis berbentuk gambar digital dalam *file* berformat *JPEG*, maka langkah berikutnya adalah tahap pencetakan dengan menggunakan bahan stiker pada mesin *Digital Print*. Setelah dilakukan pencetaan tersebut, maka hasilnya dilapisi dengan laminating, agar karya tersebut terlindungi warna-warnanya dari sinar matahari atau guyuran air hujan.
8. Tahap Akhir adalah proses penempelan pada obyek motor yang akan dimodifikasi. Pada tahap ini, bagian motor

yang akan diberi gambar, misalnya tangki motor, penutup bodi motor sudah dalam keadaan telah dicat warna hitam rata dengan menggunakan cat semprot. Desain stiker yang telah jadi itu, kemudian digunting menurut alur bentuknya, bagian kertas putih yang tidak terpakai dibuang. Setelah digunting, maka langkah selanjutnya adalah memasuki tahap penempelan pada tangki motor maupun penutup bodi motor. Pada waktu

dilakukan penempelan ini, harus hati-hati, agar gambarnya menempel dengan rata pada bidangnya, perlu bantuan air pelicin dari pembesih kaca dengan cara menyemprotkan pada permukaan bidang tangki motor yang akan ditemeli gambar tersebut. Setelah semua gambar tertempel dengan rapi pada bidangnya, maka selesailah semua rancangan dari pemberian visual pada motor tersebut



Gambar 1  
hasil pembuatan visual modifikasi  
motor dengan teknik stiker

### **Kesimpulan**

Dari proses jalannya Pengabdian Pada Masyarakat, melalui dari pengajuan proposal kegiatan, pengamatan di lapangan hingga sampai pelaksanaan program di bengkel motor modifikasi Kencana Motor Sport di kawasan Jalan Budi Raya Jakarta Barat itu, maka dapat ditemukan hal-hal sebagai berikut.

1. Pada prinsipnya pemilik bengkel modifikasi motor Kencana Motor Sport, sangat senang dengan dilakukan program pelatihan ini, karena sangat membantu dalam pengembangan layanan yang diberikan pada para pelanggan. Pelatihan khusus pembuatan visual dengan teknik

stiker ini, menjadi masukan bagi bengkel, sebab sebelumnya hal ini tidak terbayangkan hal tersebut dilakukan, yang dilakukan selama ini dengan menggunakan teknik semprot khususnya *air brush* yang harganya cukup mahal, itupun dilakukan dengan kerjasama pada bengkel lain melalui order pesanan.

2. Peserta yang terdiri dari para karyawan bengkel modifikasi motor Kencana Motor Sport, sangat antusias dalam mengikuti program pelatihan ini, karena ilmu yang diberikan pada peserta sangat bermanfaat untuk pengembangan diri. Walaupun pada tahap awal mengikuti uraian yang menjelaskan teori-teori terkait sangat

menyulitkan, harap maklum, para karyawan yang ikut pelatihan ini hanya tamatan SMA saja, namun berkat ketekunan dan arahan instruktur yang memberikan materi dengan sabar, lama-lama menyesuaikan juga. Pada tahap praktek menggunakan program komputer grafis yaitu menggunakan Adobe Photoshop, peserta sangat senang, ketika instruktur memperagakan pengolahan gambar. Dari pelatihan yang dilakukan secara senang itulah, lama-lama akan terbiasa dan secara tidak langsung akan menguasainya.

3. Perlu adanya latihan-latihan secara berkala pada perencanaan desain-desain lain diluar materi desain untuk gaya motor chopper yang telah diberikan, sebab dalam aliran modifikasi motor banyak sekali gaya-gayanya, hal itu akan memacu untuk bereksplorasi menghasilkan karya-karya baru pada tahap selanjutnya.

Saran yang diberikan pada pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat ini diantaranya dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Program pelatihan ini sangat menarik bagi pengembangan usaha industry kreatif, khususnya pada industri modifikasi motor. Dari pelaksanaan yang telah dilakukan pada bengkel modifikasi motor di Kencana Motor Sport di kawasan jalan Budi Raya Jakarta Barat, perlu adanya pengembangan pada bengkel-bengkel sejenis guna menumbuhkan pengembangan industri kecil tersebut pada skala yang lebih besar.
2. Materi yang diberikan pada pelatihan ini hanya terbatas pada satu gaya dalam

modifikasi motor, dikemudian hari perlu adanya peningkatan materi dengan beracuan pada gaya-gaya modifikasi motor yang ada, sehingga karya yang dihasilkan lebih berfariatif.

3. Program sejenis dikemudian hari juga perlu diterapkan pada bengkel- sejenis yang berada di kawasan Jakarta pada khususnya dan Jabotabek pada umumnya.

#### **Daftar Pustaka**

- Afifudin dan Saebani 2009, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Pustaka Setia, Bandung.
- Kusmiati, Artini, Sri Pujiastuti, Pamuji Supandar. 1999, *Desaian Komunikasi Visual*, Djambatan, Jakarta.
- Nazir, Muhammad. 1983, *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Jakarta
- Saryono. 2010, *Metode Penelitian Kualitatif*, PT.Afabeta, Bandung.
- Saryono dan Anggraeni, Mekar Dwi. 2009 , *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Nuha Medika, Yogyakarta.
- Setiawan, Wawan. 2012, *Teknik Praktis Merawat dan Mereparasi Motor*,  
Majalah Motomax, Edisi April 2013  
Majalah Moto Red, Edisi Maret 2013  
Tabloid Otoplus, Edisi April 2013  
Tabloid Motor Plus, Edisi Aril 2013