

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Jika melihat kembali ke rumusan masalah pada bab 1 yaitu bagaimana merancang sebuah *artbook* yang bisa menyampaikan informasi tentang “desain konsep 3D *custom body kit* mobil bagi penggemar modifikasi otomotif” hal tersebut sudah terjawab dengan lahirnya *artbook* VandalPulse - 3D Concept Modification *Body Kit* sebagai media *showcase* pengenalan modifikasi *custom body kit* 3D modeling dengan menggunakan aplikasi Blender. Dalam semasa perancangan media ini ternyata ada beberapa hal yang bisa disimpulkan dari *artbook* VandalPulse yaitu : format *artbook* memang sesuai untuk *showcase* karena biasanya objek mobil selalu cukup dipamerkan saja tanpa perlu banyaknya penjelasan teks agar audiens mampu menikmati karya, hasil rendering dari aplikasi 3D masa kini (seperti Blender) sudah mampu menghasilkan gambar yang sangat realistis mungkin sekitar 70% mendekati gambar nyata, jika mengulik lebih dalam ternyata sangat banyak informasi bermanfaat yang bisa diambil dari berbagai sumber mengenai industri modifikasi 3D digital ini dan bisa menjadi hal yang positif jika informasi tersebut bisa diketahui oleh banyak orang seperti yang disampaikan dalam *artbook* ini.

Media *artbook* ini sudah diuji oleh ahli yang relevan sekaligus sebagai target audiens primer dan juga beberapa masyarakat awam sebagai sampel target audiens sekunder. Pada uji coba bersama mas Rama sebagai ahli relevan sekaligus target audiens primer menghasilkan kesimpulan :

1. Untuk output media yang dibuat, kesinambungannya dengan konsep tema di laporan sudah pas oke dan prinsip ekonominya sudah masuk.
3. Antara output media dan juga laporan sudah bagus tidak dikaitkan dengan tren, karena tren akan selalu berputar
2. Persiapkan lagi pengetahuan atau istilah umum yang mungkin akan ditanyakan oleh orang awam.

Sementara itu, pada uji coba bersama beberapa masyarakat awam sebagai sampel

target audiens sekunder menghasilkan kesimpulan :

1. Beberapa sampel terkejut dengan hasil teknologi rendering aplikasi blender konvensional yang mampu menghasilkan gambar realistis hampir menyerupai kondisi nyata.
2. Beberapa sampel tidak memahami apa perbedaan antara mobil yang dimodifikasi dengan yang tidak, apa tujuannya, apa benefitnya, dan mengapa modifikasi tersebut dilakukan.
3. Beberapa sampel tidak mengetahui eksistensi bidang modifikasi 3D digital ini sebelumnya, dan setelah membaca *artbook* ini sampel tersebut secara sadar mendapatkan pengetahuan baru melalui informasi yang telah disajikan terutama pada chapter 2.
4. Beberapa sampel menyatakan bahwa ukuran A3 sudah cocok untuk menampilkan karya modifikasi mobil ini secara jelas dan detail sehingga bisa dinikmati dengan nyaman di mata.

B. Saran

Setelah mendapatkan banyak kesimpulan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, maka terdapat saran yang mungkin bisa diperbaiki di kemudian hari nanti yaitu :

1. Potensi VandalPulse sebagai salah satu contoh media pengenalan dunia *custom* modifikasi 3D digital bisa terus dikembangkan lagi menyesuaikan dengan koreksi catatan dari kesimpulan sebelumnya seperti penambahan beberapa informasi yang audiens tidak bisa dapatkan sebelumnya.
2. Perlu diasah lagi skill penguasaan aplikasi dan juga eksplorasi bentuk dari konsep modifikasi yang diangkat agar kualitas gambar yang dihasilkan semakin meningkat dan bentuknya beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif (43)*. Makassar: Syakir Media Press.

Jurnal

Aditya, D. A. (2023). *Analisa Aerodinamika Body Kit RWB (Rauh-Welt Begriff) Yang Terpasang Di Mobil Sport Porsche 911 Menggunakan Solidworks*.

Asnawi, A. (2022). *Kesiapan Indonesia Membangun Ekonomi Digital Di Era Revolusi Industri 4.0*.

Budianto, I. L., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). *Perancangan Artbook Untuk Meningkatkan Awareness Masyarakat Terhadap Kelangkaan Fauna Indonesia*.

Efriyanto, A. (2020). *Buku Lettering Sebagai Media Promosi Komunitas Surakarya*.

Mashabi, N. A., Mulyati, M., Suryaningsih, S., Hartati, & Noor, F. (2023). *Pelatihan Pembuatan Hiasan Dinding Sebagai Dekorasi Ruang Untuk Meningkatkan Minat Membaca*.

Pangestu Ramadhan, A. F., & Munawar, F. (2022). *Pengaruh Media Sosial Instagram Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Pada Artomoro Motor Cimahi)*.

Pragmantya, S., Tjahjadi, M. E., & Jasmani. (2019). *Analisa Akurasi Kinect Xbox 360 Untuk Pemodelan Objek 3 Dimensi*.

Yusuf, R., & Mujiyono. (2024). *Potret Tokoh Otomotif Indonesia Sebagai Inspirasi Melukis Watercolor Di Media Kertas*. Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni, 13(3).

Skripsi

Gusti, L. S. P. (2024). *Perancangan Buku Fenomena Chevrolet Impala Sebagai Ikon Status Dalam Kultur Musik Rap*.

Keytimu, J. M. Y. (2023). *Perancangan Artbook Dengan Teknik Digital Painting*.

Fatkhur, R. A. (2017). *Perancangan Zine Automotive Artist Motor Kustom Kulture Di Yogyakarta*.

Website

- Barchetta. (2024). *Harley Earl was the first car designer*. Diakses dari <https://www.barchetta.co/articles/harley-earl>
- BlackXperience. (2022). *Lima body kit builder kelas dunia*. Diakses dari <https://www.blackxperience.com/blackauto/automods/lima-body-kit-builder-kelas-dunia>
- Carfreak. (2022). *Bosozoku: A short history*. Diakses dari <https://www.carfreak.io/story/bosozoku-a-short-history>
- DetikOto. (2017). *Chris Lesmana, desainer mobil dari Indonesia yang mendunia*. Diakses dari <https://oto.detik.com/profil/d-3462010/chris-lesmana-desainer-mobil-dari-indonesia-yang-mendunia>
- GoOto. (2024). *17 komunitas otomotif rayakan Hari Kemerdekaan dengan peduli bumi*. Diakses dari <https://www.gooto.com/read/1913428/17-komunitas-otomotif-rayakan-hari-kemerdekaan-dengan-peduli-bumi>
- Jacobsock. (2021). *A deep dive into Bézier curves*. Diakses dari <https://www.jacobsock.com/post/bezier-curves>
- Kumparan. (2022). *Mahasiswa ITS raih penghargaan desain mobil dunia*. Diakses dari <https://jatim.antaranews.com/berita/186859/mahasiswa-its-raih-penghargaan-desain-mobil-dunia>
- LinkedIn. (2024). *Bagaimana mobil menjadi simbol status dan mengapa kita harus memikirkan kembali obsesi itu*. Diakses dari <https://www.linkedin.com.translate.goog/pulse/how-cars-became-status-symbols-why-we-should-rethink-obsession>
- Pasmag. (2024). *A brief history of car modification: From the 1920s to today*. Diakses dari <https://www.pasmag.com/features/people-opinion/a-brief-history-of-car-modification-from-the-1920s-to-today>
- Pengepul Mobil. (2020). *Grebek bengkel JS Garage, cara bikin body kit, real dry carbon, alatnya canggih semua!!!* [Video YouTube]. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=eSiRf2OkU38&t=619s>
- Speedhunters. (2020). *The evolution of German style*. Diakses dari <https://www.speedhunters.com/2020/06/evolution-german-style/>
- Suzuki. (2021). *Siapa penemu mobil pertama di dunia? Ini sejarahnya*. Diakses

dari <https://www.suzuki.co.id/tips-trik/siapa-penemu-mobil-pertama-di-dunia-ini-sejarahny>

TheAutopian. (2024). *How clay car models really work and why designers still use them*. Diakses dari <https://www.theautopian.com/how-clay-car-models-really-work-and-why-designers-still-use-them/>

Tfr.News. (2023). *ADGI ungkap proses pemilihan lima finalis identitas visual Ibu Kota Negara (IKN) Nusantara*. Diakses dari <https://tfr.news/berita/id/adgi-ungkap-proses-finalis-identitas-visual-ikn>

