

**PERANCANGAN ARTBOOK DESAIN KONSEP
3D CUSTOM BODY KIT MOBIL BAGI
PENGEMAR MODIFIKASI OTOMOTIF**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

**PERANCANGAN ARTBOOK DESAIN KONSEP
3D CUSTOM BODY KIT MOBIL BAGI
PENGEMAR MODIFIKASI OTOMOTIF**

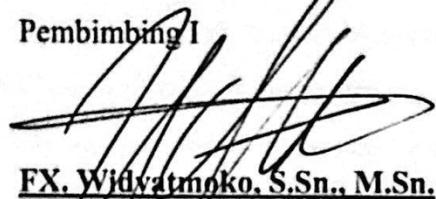


Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain
Komunikasi Visual

2026

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul : PERANCANGAN ARTBOOK DESAIN KONSEP 3D CUSTOM BODY KIT MOBIL BAGI PENGGEMAR MODIFIKASI OTOMOTIF diajukan oleh Adam Zidni Ramadhan Athallah, NIM 2112741024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001 / NIDN 0010077504

Pembimbing II



Andika Indrayana, S.Sn.,M.Ds.

NIP 19821113 201404 1 001 / NIDN 0013118201

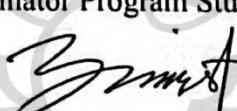
Cognate



Dr. Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 199512 1 001 / NIDN 0009026502

Koordinator Program Studi



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

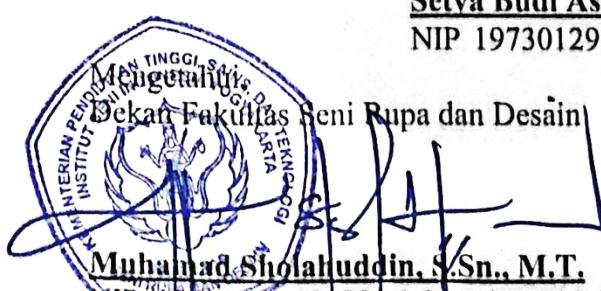
NIP 19900215 201903 2 018 / NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

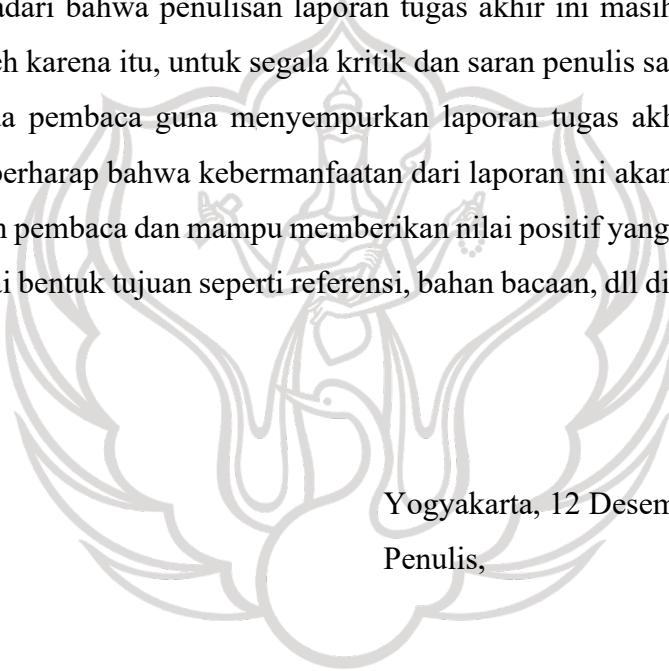
NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304



KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan juga karunianya yang agung penulisan tugas akhir ini yang berjudul "Perancangan *Artbook* Desain Konsep 3D *Custom Body Kit* Mobil Bagi Penggemar Modifikasi Otomotif" dapat diselesaikan dengan baik. Tulisan laporan akhir perancangan ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan segala kerendahan hati yang tulus dan batasan pengetahuan, penulis menyadari bahwa penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, untuk segala kritik dan saran penulis sampaikan secara terbuka kepada pembaca guna menyempurkan laporan tugas akhir ini. Namun, penulis tetap berharap bahwa kebermanfaatan dari laporan ini akan terus mengalir kepada seluruh pembaca dan mampu memberikan nilai positif yang bisa digunakan dalam berbagai bentuk tujuan seperti referensi, bahan bacaan, dll di kemudian hari.



Yogyakarta, 12 Desember 2025
Penulis,

Adam Zidni Ramadhan Athallah

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam upaya penulisan tugas akhir ini, pertama-tama penulis sampaikan rasa syukur dan terima kasih yang mendalam kepada Allah SWT dan semua utusanya mulai dari awal hingga akhir zaman yang senantiasa membimbing penulis dalam menghadapi segala rintangan kesulitan. Tidak lupa pula kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, M. Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
3. Ketua Jurusan Desain, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual sekaligus dosen wali dari Kelas A DKV 2021, Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
5. Pembimbing 1, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. yang senantiasa membimbing, berdiskusi, bekerja sama dengan penulis dalam penggerjaan tugas akhir ini sampai bisa terselesaikan dengan baik.
6. Pembimbing 2, Andika Indrayana, S.Sn.,M.Ds. yang senantiasa membimbing, berdiskusi dan mengarahkan penulis dalam penggerjaan penulisan pada tugas akhir ini sampai bisa terselesaikan dengan baik.
7. Dosen Pengaji, Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. yang telah memberikan bimbingan dalam bentuk saran masukan agar penulisan laporan tugas akhir ini menjadi lebih baik lagi.
8. Seluruh dosen, staff dan civitas akademika di lingkungan ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan.
9. Keluarga kecil "Botak Family" tercinta dan yang terhebat mulai dari Ayahanda Yadi Hermayadi, Ibunda Yuyu Yuliati, Kakak M. Saiful Anwar bersama istrinya Shinta Aulia Rahma, Adik Albar Akhirusy Syahid dan Elbarra Tsaqib Alaric sebagai cucu pertama yang senantiasa memberikan harapan, kehangatan bersama keluarga mulai dari lahir sampai akhir hayat.
10. Keluarga besar Bapak Deden Iwan Kusuma dan Ibu Winni Sofiani yang telah berjasa menjadi rumah serta keluarga kedua selama penulis berada di Yogyakarta untuk menyelesaikan masa studi perkuliahan.
11. Farah Nur Anisa yang senantiasa menemani berjuang bersama dalam menghadapi segala rintangan lika liku kehidupan sejak awal perkuliahan

- sampai akhir nanti.
12. Sahabat-sahabat penulis Rastra, Raihan, Givaldhi dan Zahra yang senantiasa menjadi teman sejawat perjuangan kehidupan bagi penulis.
 13. Nasi Gulai bumbu kuning Padang Murah Sewon yang hanya ada ketika jam makan siang sebagai menu sahabat favorit bagi penulis selama perkuliahan.



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adam Zidni Ramadhan Athallah

NIM : 2112741024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Maka, dengan ini menyatakan bahwa Laporan Karya Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN ARTBOOK DESAIN KONSEP 3D CUSTOM BODY KIT MOBIL BAGI PENGGEMAR MODIFIKASI OTOMOTIF** secara resmi dan tertulis saya serahkan kepada pihak UPT Perpustakaan agar dapat dikelola dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, serta dipublikasikan di internet untuk kepentingan pembelajaran dan akademis tanpa perlu meminta izin kepada perancang selama mencantumkan nama perancang. Pernyataan ini dibuat dengan rasa penuh tanggung jawab dan dalam kondisi kesadaran penuh, tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 12 Desember 2025
yang menyatakan,

Adam Zidni Ramadhan Athallah
NIM : 2112741024

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adam Zidni Ramadhan Athallah
NIM : 2112741024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN ARTBOOK DESAIN KONSEP 3D CUSTOM BODY KIT MOBIL BAGI PENGGEMAR MODIFIKASI OTOMOTIF** adalah karya asli orisinil yang dibuat oleh perancang atau penulis untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya Tugas Akhir ini belum pernah diajukan oleh pihak manapun untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi lain, kecuali dalam penggunaan bagian sumber informasi yang dicantumkan telah sesuai dengan tata cara dan etika perancangan yang dirujuk dalam daftar pustaka. Demikian lembar pernyataan keaslian karya ini dibuat dengan penuh rasa tanggung jawab oleh perancang atau penulis.

Yogyakarta, 12 Desember 2025

yang menyatakan,



Adam Zidni Ramadhan Athallah

NIM : 2112741024

ABSTRAK

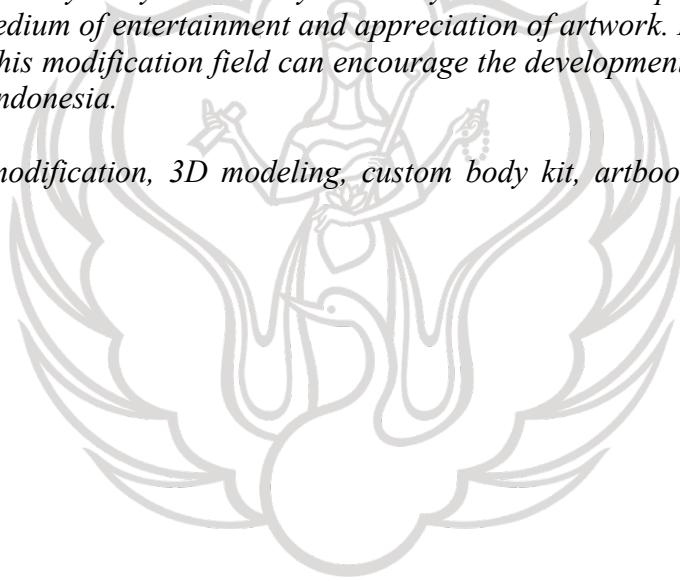
Perkembangan bidang otomotif terutama mobil di masa kini telah beralih fungsinya tidak hanya sekedar alat transportasi semata, melainkan kini sudah menjadi gaya hidup dan media ekspresi diri. Ketidak mampuan pabrik dalam memenuhi semua keinginan konsumen melahirkan tindakan modifikasi seperti *custom body kit* yang di masa kini bisa dilakukan secara personal dengan 3D modeling di komputer yang cukup banyak diminati, meskipun di Indonesia jumlah pelaku desainernya masih sedikit, padahal di luar negeri bidang ini sudah sangat berkembang dan memiliki potensi yang besar bagi industri otomotif internasional. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan karya *showcase* yang menampilkan contoh serta proses modifikasi 3D melalui Blender yang disampaikan dalam format *artbook* cetak fisik dan digital yang mampu memberikan informasi visual secara eksploratif dan bebas dengan menggunakan metode 5W+1H untuk menganalisis sumber masalah dan kebutuhanya. Melalui proses uji coba media, hasil menunjukan bahwa perancangan ini sudah mampu mengenalkan tren modifikasi berformat baru yaitu 3D modeling personal yang mungkin belum banyak diketahui sebelumnya oleh masyarakat Indonesia, dan juga sekaligus sebagai sarana hiburan dan apresiasi karya. Diharapkan kedepannya bidang modifikasi ini bisa mendorong perkembangan desainer otomotif di Indonesia.

Kata kunci : *modifikasi, 3D modeling, custom body kit, artbook, desain konsep mobil*

ABSTRACT

The development of the automotive field especially cars in this time has shifted its function not only as a transportation only, but has also become a lifestyle and a medium of self-expression. The inability of manufacturers to fulfill all consumer desires has led to modification practices such as custom body kits, which today can be done personally through 3D modeling on computer and it are quite popular, even though in Indonesia the number of designers in this field is still small, meanwhile at the other country this field has grown significantly and holds great potential for the international automotive industry. This design project aims to produce a showcase work that presents examples and the process of 3D modification using Blender, delivered in both physical printed and digital artbook formats that are able to provide visual information in an exploratory and free manner with using the 5W+1H method to analyze the source of the problems and their needs. Through the media testing process, the results show that this project has been able to introduce a new type of modification trend that is 3D modeling personal which may not yet be widely known by the Indonesian people, and also serves as a medium of entertainment and appreciation of artwork. It is hoped that in the future this modification field can encourage the development of automotive designers in Indonesia.

Keywords : modification, 3D modeling, custom body kit, artbook, car concept design

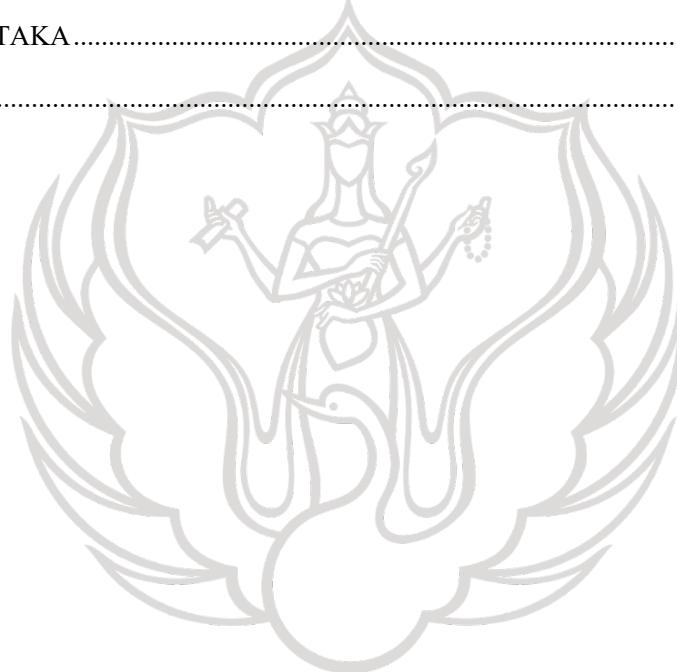


DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| KATA PENGANTAR | iii |
| UCAPAN TERIMA KASIH | iv |
| LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH..... | vi |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA | vii |
| ABSTRAK..... | viii |
| ABSTRACT | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR TABEL | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 3 |
| C. Batasan Masalah | 4 |
| D. Tujuan Perancangan..... | 4 |
| E. Manfaat Perancangan | 4 |
| F. Definisi Operasional | 5 |
| G. Metode Perancangan | 7 |
| H. Metode Analisis Data..... | 7 |
| I. Skematik Perancangan | 9 |
| BAB II | 10 |
| IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA | 10 |
| A. Definisi Modifikasi dan <i>Body Kit</i> Mobil..... | 10 |
| 1. Definisi Umum Modifikasi..... | 10 |
| 2. Definisi <i>Body Kit</i> Mobil | 10 |
| 3. Modifikasi <i>Body Kit</i> Mobil..... | 10 |
| B. Desain Konsep 3D <i>Custom Body Kit</i> | 11 |
| 1. Pengertian Desain Konsep 3D..... | 11 |
| 2. Sejarah dan Perkembangan 3D Modeling Otomotif | 11 |
| C. Kultur Modifikasi Otomotif | 15 |
| 1. Sejarah Modifikasi Otomotif..... | 15 |
| 2. Kultur Modifikasi di Indonesia | 18 |

| | | |
|-------------------------|---|----|
| D. | Hubungan antara Desain 3D dan Kultur Modifikasi | 20 |
| 1. | Visualisasi Digital dalam Dunia Modifikasi | 20 |
| 2. | Showcase Digital sebagai Media Apresiasi..... | 21 |
| E. | “3D Custom Body Kit” di Indonesia | 22 |
| 1. | Eksistensi dan Potensi Industri 3D <i>Body Kit</i> Lokal..... | 22 |
| 2. | Tantangan dan Hambatan Industri..... | 23 |
| 3. | Peluang untuk Showcase Digital di Indonesia | 24 |
| F. | Tinjauan Artbook | 25 |
| 1. | Definisi dan Karakteristik <i>Artbook</i> | 25 |
| 2. | Jenis - Jenis <i>Artbook</i> | 26 |
| 3. | Perbandingan Artbook Digital dan Fisik..... | 28 |
| 4. | Penyampaian Bahasa | 29 |
| G. | Tinjauan Grafika | 30 |
| 1. | Teknik Produksi <i>Artbook</i> | 30 |
| H. | Tinjauan Pustaka | 33 |
| I. | Kesimpulan Analisis Data..... | 34 |
| BAB III | | 38 |
| KONSEP PERANCANGAN..... | | 38 |
| A. | Konsep Media | 38 |
| 1. | Tujuan Media..... | 38 |
| 2. | Strategi Media..... | 38 |
| B. | Konsep Kreatif | 42 |
| 1. | Tujuan Kreatif | 42 |
| 2. | Strategi Kreatif | 42 |
| C. | Program Kreatif..... | 43 |
| 1. | Tema Pesan | 43 |
| 2. | Pengarah Visual | 43 |
| 3. | Penulisan Naskah..... | 47 |
| D. | Biaya Kreatif..... | 62 |
| 1. | Media Utama | 62 |
| 2. | Media Pendukung | 63 |
| 3. | Total | 63 |
| BAB IV | | 64 |
| PROSES DESAIN | | 64 |
| A. | Media Utama..... | 64 |
| 1. | Desain Logo..... | 64 |
| 2. | Desain Mobil | 65 |
| 3. | Final Layout Desain..... | 76 |

| | | |
|----|---|-----|
| B. | Media Pendukung | 107 |
| 1. | Hard Box 47cm x 35cm..... | 107 |
| 2. | Display 3D Print <i>Body Kit</i> Skala 1:24 | 107 |
| 3. | T-Shirt..... | 107 |
| 4. | Sticker Pack A6 | 108 |
| 5. | Lanyard Gantungan Kunci..... | 108 |
| 6. | Mug..... | 108 |
| 7. | Poster | 109 |
| | BAB V | 110 |
| | PENUTUP | 110 |
| A. | Kesimpulan | 110 |
| B. | Saran..... | 111 |
| | DAFTAR PUSTAKA..... | 112 |
| | LAMPIRAN | 115 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Skematik Perancangan | 9 |
| Gambar 2.1 Mobil Cadillac Aerodynamic Coupe 1933 | 12 |
| Gambar 2.2 Mobil Peugeot 204 1968 | 12 |
| Gambar 2.3 Mobil Muscle Car | 16 |
| Gambar 2.4 Pembalap F1 Lando Norris dengan Nissan R32 Kaido Racer-nya | 17 |
| Gambar 2.5 Mobil Mercedes W126 560 SEC bergaya aliran Euro Look | 18 |
| Gambar 2.6 The Elite Showcase 2025 | 20 |
| Gambar 2.7 Toyota Limo ex taxi milik Om Mobi | 20 |
| Gambar 2.8 Karya dari Didi (kiri), Andhika (tengah), dan Musa (kanan) | 23 |
| Gambar 2.9 <i>Artbook SHINE : A ReOn Artbook</i> | 30 |
| Gambar 2.10 <i>Artbook The World of Cyberpunk 2077</i> dan <i>The Art of Death Stranding</i> | 30 |
| Gambar 2.11 Layout <i>artbook Cyberpunk 2077</i> dan <i>Death Stranding</i> | 31 |
| Gambar 2.12 Layout <i>artbook Spider-Man Across The Spider Verse</i> | 31 |
| Gambar 3.1 Referensi <i>font</i> campuran untuk headline dan sub-headline | 44 |
| Gambar 3.2 <i>Font Helvetica Neue Medium</i> sebagai headline | 45 |
| Gambar 3.3 <i>Font Roboto Mono</i> sebagai teks isi | 45 |
| Gambar 3.4 Contoh penerapan banyak <i>font</i> pada media buku majalah | 46 |
| Gambar 3.5 Referensi warna metalik | 46 |
| Gambar 3.6 Referensi grid layout dari <i>artbook Spider-Man Across The Spider Verse</i> | 47 |
| Gambar 3.7 Arti kata <i>vandal</i> dan <i>pulse</i> | 48 |
| Gambar 4.1 Referensi logo | 64 |
| Gambar 4.2 Sketsa logo | 64 |
| Gambar 4.3 Final logo | 65 |
| Gambar 4.4 Referensi Porsche 911 Carrera 4 GTS | 65 |
| Gambar 4.5 Model part Porsche 911 Carrera 4 GTS | 66 |
| Gambar 4.6 Final render Porsche 911 Carrera 4 GTS | 66 |
| Gambar 4.7 Referensi Nissan Cefiro A31 "CyberDrift" | 67 |
| Gambar 4.8 Model part Nissan Cefiro A31 "CyberDrift" | 67 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.9 Final render Nissan Cefiro A31 "CyberDrift" | 68 |
| Gambar 4.10 Referensi Wuling Air EV "Tropical Style" | 68 |
| Gambar 4.11 Model part Wuling Air EV "Tropical Style" | 69 |
| Gambar 4.12 Final render Wuling Air EV "Tropical Style" | 69 |
| Gambar 4.13 Referensi Toyota Corolla Altis "GR Concept" | 70 |
| Gambar 4.14 Model part Toyota Corolla Altis "GR Concept"..... | 70 |
| Gambar 4.15 Final render Toyota Corolla Altis "GR Concept"..... | 71 |
| Gambar 4.16 Referensi Honda Accord CR "VIP Style" | 71 |
| Gambar 4.17 Model part Honda Accord CR "VIP Style" | 72 |
| Gambar 4.18 Final render Honda Accord CR "VIP Style" | 72 |
| Gambar 4.19 Referensi Alpina B12 / BMW E38 "VIP Style" | 73 |
| Gambar 4.20 Model part Alpina B12 / BMW E38 "VIP Style"..... | 73 |
| Gambar 4.21 Model part Alpina B12 / BMW E38 "VIP Style"..... | 74 |
| Gambar 4.22 Referensi Alpina B12 / BMW E38 "VIP Style" | 74 |
| Gambar 4.23 Model part Alpina B12 / BMW E38 "VIP Style"..... | 75 |
| Gambar 4.24 Final render Alpina B12 / BMW E38 "VIP Style" | 75 |
| Gambar 4.25 Final layout desain Cover Depan dan Belakang..... | 76 |
| Gambar 4.26 Final layout desain Identitas Buku dan Daftar Isi..... | 77 |
| Gambar 4.27 Final layout desain Halaman i dan ii | 78 |
| Gambar 4.28 Final layout desain Halaman 1 dan 2..... | 79 |
| Gambar 4.29 Final layout desain Halaman 3 dan 4..... | 80 |
| Gambar 4.30 Final layout desain Halaman 5 dan 6..... | 81 |
| Gambar 4.31 Final layout desain Halaman 7 dan 8..... | 82 |
| Gambar 4.32 Final layout desain Halaman 9 dan 10..... | 83 |
| Gambar 4.33 Final layout desain Halaman 11 dan 12..... | 84 |
| Gambar 4.34 Final layout desain Halaman 13 dan 14..... | 85 |
| Gambar 4.35 Final layout desain Halaman 15 dan 16..... | 86 |
| Gambar 4.36 Final layout desain Halaman 17 dan 18..... | 87 |
| Gambar 4.37 Final layout desain Halaman 19 dan 20..... | 88 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.38 Final layout desain Halaman 21 dan 22..... | 89 |
| Gambar 4.39 Final layout desain Halaman 23 dan 24..... | 90 |
| Gambar 4.40 Final layout desain Halaman 25 dan 26..... | 91 |
| Gambar 4.41 Final layout desain Halaman 27 dan 28..... | 92 |
| Gambar 4.42 Final layout desain Halaman 29 dan 30..... | 93 |
| Gambar 4.43 Final layout desain Halaman 31 dan 32..... | 94 |
| Gambar 4.44 Final layout desain Halaman 33 dan 34..... | 95 |
| Gambar 4.45 Final layout desain Halaman 35 dan 36..... | 96 |
| Gambar 4.46 Final layout desain Halaman 37 dan 38..... | 97 |
| Gambar 4.47 Final layout desain Halaman 39 dan 40..... | 98 |
| Gambar 4.48 Final layout desain Halaman 41 dan 42..... | 99 |
| Gambar 4.49 Final layout desain Halaman 43 dan 44..... | 100 |
| Gambar 4.50 Final layout desain Halaman 45 dan 46..... | 101 |
| Gambar 4.51 Final layout desain Halaman 47 dan 48..... | 102 |
| Gambar 4.52 Final layout desain Halaman 49 dan 50..... | 103 |
| Gambar 4.53 Final layout desain Halaman 51 dan 52..... | 104 |
| Gambar 4.54 Final layout desain Halaman 53 dan 54..... | 105 |
| Gambar 4.55 Final layout desain Tentang Penulis dan Penutup | 106 |
| Gambar 4.56 Mockup Hard Box 47cm x 35cm..... | 107 |
| Gambar 4.57 Mockup Display 3D Print <i>Body Kit</i> Skala 1:24..... | 107 |
| Gambar 4.58 Mockup T-Shirt..... | 107 |
| Gambar 4.59 Mockup Sticker Pack A6 | 108 |
| Gambar 4.60 Mockup Lanyard Gantungan Kunci | 108 |
| Gambar 4.61 Mug..... | 108 |
| Gambar 4.62 Mockup Poster | 109 |

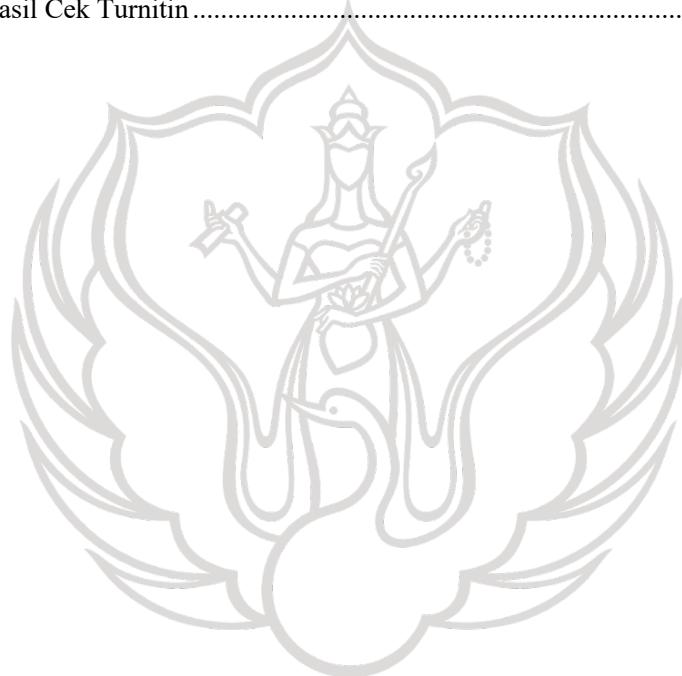
DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Elemen dasar dan tools modeling 3D | 14 |
| Tabel 3.1 Naskah media utama..... | 62 |
| Tabel 3.2 Biaya kreatif media utama..... | 63 |
| Tabel 3.3 Biaya kreatif media pendukung..... | 63 |
| Tabel 3.4 Total keseluruhan biaya kreatif | 63 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Hasil Wawancara Dengan 6 Responden..... | 115 |
| Wawancara Dengan Mas Rio | 122 |
| Wawancara Dengan Mas Lanang Satrio Paringane Gusti (Monti) | 127 |
| Lembar Konsultasi Bersama Dosen Pembimbing | 133 |
| Dokumentasi Konsultasi Bersama Dosen Pembimbing 1 ke Ahli (Mas Rama) | 134 |
| Dokumentasi Tes Media ke Ahli Mas Rama dan Rekan-Rekanya..... | 134 |
| Dokumentasi Booth Pameran | 135 |
| Dokumentasi Sidang Ujian Tugas Akhir..... | 135 |
| Dokumentasi Hasil Cek Turnitin..... | 136 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mobil merupakan salah satu bagian dari ranah otomotif yang dulunya ditujukan untuk kepentingan sebagai alat transportasi yang dapat memudahkan mobilisasi manusia dari suatu tempat ke tempat lain dengan cepat, namun kini seiring berjalanya waktu mobil bertambah fungsinya menjadi gaya hidup dan bahkan bisa menjadi simbol status sosial di masyarakat (Linkedin, 2024). Berbagai pabrikan diseluruh dunia saling berlomba-lomba dalam menciptakan produk yang sekiranya bisa menarik perhatian calon pembeli mulai dari inovasi teknologi yang semakin canggih, dan juga aspek desain produk tak kalah penting yang tentunya semakin banyak keunggulan dari dua aspek tersebut maka harga nilai jualnya akan semakin mahal. Namun disisi lain meskipun pabrikan sudah menciptakan produk mobil mereka sesuai dengan preferensi pasar, berkualitas terbaik dan semahal apapun, tak jarang ketidak puasan banyak dirasakan oleh konsumen yang memiliki karena kurang sesuai dengan standar keinginan atau citra mereka, sehingga munculah tindakan gagasan modifikasi terutama pada bagian eksterior sebagai cikal bakal terciptanya *custom body kit*. Terciptanya modifikasi ini pula salah satunya dipengaruhi dari tren sosial, terutama yang paling ikonik yaitu ketika munculnya berbagai tayangan otomotif di televisi maupun sosial media seperti Formula 1, Formula Drift, WRC film sinema Fast and Furious, dan yang lainnya. Berbagai tayangan tersebut mampu memberi kesan adrenalin serta keren kepada penonton akan gilanya kultur mobil ini dengan segala kecepatan dan modifikasinya, sehingga lahir motivasi ingin memiliki mobil seperti aktor maupun pembalap yang ditayangkan dan dari situlah modifikasi *body kit* bisa menjadi salah satu alternatif jalanya.

Body kit sendiri bisa diartikan sebagai part body tambahan atau body gantian yang bisa merubah tampilan bentuk visual dari eksterior mobil, yang mana aliran ini mengedepankan kreativitas imajinasi pemilik ingin didesain seperti apa mobilnya. Sehingga layaknya kanvas kosong dari yang awalnya berbentuk standar pabrik, kini mobil mereka sudah bisa memenuhi ekspektasi maupun citra yang

ingin ditampilkan dan tentunya memiliki nilai karya. Namun modifikasi *custom body kit* ini bisa dibilang cukup rumit karena membutuhkan banyak part yang dibeli serta RnD yang matang agar bisa menghasilkan karya yang rapih, oleh karena itu aliran ini kental dengan pengorbanan dan modal yang banyak sehingga tidak semua orang berani melakukannya (BlackXperience, 2022).

Meskipun sadar sulit dijangkau oleh banyak orang, di Indonesia ketika sosial media hadir peminat modifikasi aliran ini malah semakin banyak, baik itu dari yang muda ataupun tua. Karena jumlahnya yang banyak itulah maka beberapa orang ada yang menyalurkan minatnya kedalam hal lain salah satunya yaitu mendesain 3D dari digital yang banyak dilakukan oleh para desainer luar negeri seperti Khyzyl Saleem, SunkenLabs, dll. Yang mana pada proses kreatifnya sendiri yaitu langkah pertamanya mereka mengambil aset 3D mobil pabrikan yang sudah ada, kemudian dilanjutkan pada aplikasi editor, aset 3D tersebut direkonstruksi kembali bentuknya sampai sesuai dengan ide kreatif, dan yang terakhir yaitu rendering agar visualnya terlihat seperti ada di dunia nyata. Meskipun desain tersebut hanya berupa konsep yang tidak diimplementasikan kedalam produk nyata, tentu sisi positifnya desain tersebut bisa menjadi portfolio yang berharga mengingat diluar negeri sana manufaktur pabrik otomotif terkenal seperti Aston Martin dan VW Group sudah memiliki divisi khusus yang serupa (DetikOto, 2017), selain itu ada pula merk pabrikan yang memang khusus spesialis perancang *body kit* seperti LBWK, Rocket Bunny, dll, dan bahkan ada beberapa universitas pula yang membuka jurusan spesifik untuk mempelajari desain otomotif ini salah satunya yaitu *Royal College of Art (Intelligent Mobility)* sejak 2011 dan *Coventry University (Automotive and Transport Design)* sejak 1974. Hal tersebut menunjukan jika memang bidang desain otomotif ini sebenarnya sangat menjanjikan, dan sudah menjadi industri raksasa yang akan terus berlanjut selalu membutuhkan insan dengan ide-ide kreatif seiring berjalannya waktu.

Namun sangat disayangkan di negara Indonesia sendiri desainer yang berkecimpung dalam dunia 3D desain otomotif ini masih sedikit, padahal jika melihat dari pasar masyarakat, kini otomotif sudah semakin banyak peminatnya dan jumlah komunitas-komunitasnya pula turut ikut berkembang (Gooto, 2024). Sehingga perlu menjadi perhatian agar potensi sebesar itu tidak hilang dibiarkan

begitu saja, mengingat SDM di Indonesia sebenarnya sudah banyak desainer yang bisa membuat karya 3D hebat seperti dari negara-negara lain yang sudah disebutkan tadi, dan dengan semakin berkembangnya ranah otomotif ini semakin memperbesar peluang pula agar Indonesia bisa memiliki manufakturnya sendiri seperti yang Karma lakukan sebagai salah satu merk *body kit* lokal yang sudah go internasional menurut Yusuf Raden, dan Mujiyono (2024: 30).

Untuk menyuarakan keresahan tersebut, maka pada kesempatan tugas akhir ini akan merancang sebuah *artbook* yang difungsikan sebagai media *showcase* hasil dari proses mendesain konsep 3D *custom body kit*. Alasan memilih *artbook* sebagai output perancangan yaitu mempertimbangkan agar fungsi "showcase" ini bisa lebih tegas dengan jelas dan peruntukannya yang memang sesuai dan sejenis dengan *artbook*, sekaligus menyesuaikan pula dengan pasar target audiens pecinta otomotif yang biasa menerima media cetak dalam format buku seperti majalah, oleh karena itu *artbook* merupakan media yang sudah sesuai dan dalam cara penyampaiannya bisa lebih eksplisit, gamblang, dan bebas mengekspresikan berbagai informasi dengan ragam gaya sebab *artbook* lebih berfokus pada isi konsep yang ingin disampaikan sehingga tidak berpatok kepada batasan formal. Dengan kombinasi format gaya visual *artbook* yang bebas dan eksploratif, tentu selain bermanfaat sebagai media penyampai bacaan yang masih sedikit, *artbook* ini pula bisa memiliki nilai estetika lebih yang cocok menjadi bahan koleksi, sehingga penyebarluasan informasinya tidak akan berhenti di satu orang saja tetapi memperbesar kemungkinan bisa dibaca oleh banyak orang pula, yang secara tidak langsung hal tersebut semakin memperbesar kebermanfaatanya dikemudian hari.

B. Rumusan Masalah

Dari pembahasan latar belakang diatas maka bisa didapatkan suatu rumusan masalah yaitu : Bagaimana merancang sebuah *artbook* yang bisa menyampaikan informasi pengetahuan atau referensi tentang “desain konsep 3D *custom body kit* mobil bagi penggemar modifikasi”?

C. Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang dihadapi dalam merancang *artbook* ini, yaitu :

1. Arah *Artbook*

Arah perancangan *artbook* ini sebagai salah satu bentuk media apresiasi terhadap modifikasi mobil yang kini bisa dijalankan secara digital melalui 3D. Namun meskipun arahnya berupa apresiasi, dalam isinya tetap akan menyertakan informasi umum dan juga rekomendasi secara singkat untuk membantu pembaca.

2. Sumber Model 3D

Beberapa opsi mobil yang dicari ada yang tidak tersedia model 3D-nya di internet atau berbayar, sehingga diganti dengan opsi lain yang masih serupa.

3. Kategori dan Jumlah Mobil

Mengambil beberapa contoh kategori mobil saja seperti sedan, city car, dll sesuai dengan ketersediaan pasar. Jumlah mobil yang akan dirancang hanya sebanyak 10 mobil.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan dalam kesempatan tugas akhir ini adalah menghasilkan karya cetak dan digital *artbook* tentang “desain konsep 3D *custom body kit* mobil bagi penggemar modifikasi otomotif” yang bisa diakses oleh para pembaca dan menjadi bahan pengetahuan atau referensi dalam mengkonsep mobil.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audiens

Bagi target audiens khususnya disini yang dimaksud adalah para penggemar modifikasi otomotif, *artbook* ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana proses *custom body kit* berjalanannya sehingga para penggemar bisa semakin mendalamai bidang otomotif lagi.

2. Bagi Industri Kreatif

Bagi industri kreatif *artbook* ini bisa menjadi bahan inspirasi untuk

membangun potensi ladang bisnis baru dan membangun masyarakat yang lebih melek akan penggunaan teknologi 3D yang tentunya mengikuti perkembangan zaman agar selaras tidak tertinggal dengan luar negeri, baik itu oleh desainer perorangan yang sekedar ingin membuat portofolio desain saja dan menyalurkan ide kreatif yang terlintas di kepala, ataupun bengkel yang ingin menerapkan proses kreatif pembuatanya kedalam workflow mereka sehingga bisa menghasilkan produk baru.

3. Bagi Masyarakat Umum

Bagi masyarakat umum atau awam yang memang dari sebelumnya tidak mengikuti perkembangan otomotif sama sekali, *artbook* ini bisa bermanfaat untuk menambah wawasan baru sehingga mereka tidak akan heran lagi bagaimana mobil-mobil di jalanan ada yang memiliki bentuk berbeda meskipun masih satu tipe.

4. Bagi Akademis

Bagi akademis khususnya disini adalah jurusan Desain Komunikasi Visual atau lingkup desain yang masih ada disekitarnya, *artbook* ini bermanfaat untuk penambahan wawasan baru mengikuti perkembangan akademis di luar negeri yang sudah terlebih dahulu telah menerapkan bidang desain otomotif ini untuk bisa dipelajari dalam fokus seni rupa bukan teknik. Bagi kurikulum di kemudian hari, bidang desain 3D otomotif ini bisa dijadikan referensi yang menjanjikan kedepannya guna kemajuan industri otomotif di dalam negeri.

F. Definisi Operasional

1. Mobil

Menurut KBBI.web.id mobil adalah kendaraan darat roda empat bermesin motor (penggerak) yang membutuhkan bahan bakar minyak sebagai sumber energinya, mobil identik dengan kegunaanya sebagai alat transportasi yang bisa dimiliki dan digunakan oleh masyarakat sehari-hari maupun kegiatan industri komersil.

2. 3D

Menurut Pragmantya, S (2019: 1) 3D merupakan sebuah singkatan untuk tiga dimensi, yang merepresentasikan objek melalui sumbu panjang, lebar dan

tinggi. Berbeda dengan dua dimensi yang menampilkan permukaan rata saja karena hanya berpatok kepada sumbu panjang dan sumbu lebar, tiga dimensi bisa memproyeksikan bentuk yang lebih kompleks dengan adanya tambahan sumbu tinggi sehingga bidang bisa tampak memiliki volume.

3. 3D Model

Merupakan sebuah model atau aset bentuk hasil dari proyeksi 3D yang bisa memiliki bentuk berbeda. (contohnya : mobil, manusia, tumbuhan, dll).

4. *Body Kit*

Merupakan sebuah komponen tambahan bersifat opsional yang tujuannya untuk merubah bagian eksterior dari mobil, baik itu menambahkan pada part body pabrikan yang sudah ada ataupun mengganti keseluruhan dengan tidak menggunakan body pabrikan sama sekali.

5. *Custom*

Pada konteks modifikasi otomotif, *custom* memiliki artian sebagai proses membuat part komponen secara *handmade* yang biasanya dilakukan karena tidak ada part aftermarket atau OEM yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan atau keinginan pemilik kendaraan.

6. Wide Body

Merupakan jenis body yang bisa merubah dimensi mobil menjadi lebih lebar daripada ukuran standar asli pabrikannya. Wide body sendiri termasuk kedalam salah satu dari jenis kategori *body kit*.

7. 3D Print

Merupakan sebuah teknologi yang bertujuan untuk mencetak suatu input data dari 3D model menjadi bentuk aslinya di dunia nyata.

8. Fitting

Merupakan suatu tahap dalam proses modifikasi mobil yang bertujuan untuk memasang suatu komponen sampai bisa menghasilkan bentuk atau proporsional yang pas, sehingga hasil akhirnya mobil lebih terlihat rapi.

9. Aftermarket

Merupakan suatu sebutan untuk part komponen yang dibuat oleh pihak ke-3, part ini memang bukan dibuat oleh merk pabrikan mobil aslinya namun tetap bisa dipasangkan pada mobil.

10. OEM

Merupakan suatu sebutan untuk part komponen yang dibuat asli oleh pihak pabriknya langsung, part yang dimaksud disini bisa seperti suku cadang yang sama persis dipakai pada mobil yang diproduksi sehingga disisi lain ada pula yang menyebut OEM ini dengan istilah bawaan pabrik.

G. Metode Perancangan

Tugas akhir perancangan ini akan menggunakan metode pengambilan data dengan cara wawancara kepada 6 responden, sekaligus mencari informasi yang berasal dari studi literatur maupun fakta-fakta sosial yang terjadi di masyarakat sebagai dasar data untuk memulai rencana perancangan *artbook* ini. Dipilihnya metode wawancara yang mengarah ke kualitatif ini mengacu pada kutipan di dalam buku “Metode Penelitian Kualitatif” (Abdussamad, 2021: 43) yang menyatakan bahwa jika penelitian memposisikan manusia sebagai instrumen untuk mencari data, yang mana dalam kasus perancangan ini manusia diposisikan sebagai sumber informasi, maka metode yang tepat ialah menggunakan metode kualitatif, sebab dalam metode yang sebaliknya yaitu kuantitatif hal tersebut mustahil untuk bisa diterapkan karena tidak memposisikan manusia sebagai instrumen penelitiannya.

H. Metode Analisis Data

Analisis data pada perancangan ini akan menggunakan metode 5W1H dengan pertimbangan agar informasi yang diperoleh bisa lebih rinci dari seluruh sudut aspek pertanyaan sehingga mampu menghasilkan data yang matang dan lengkap.

1. What (apa)

Apa itu *artbook* “desain konsep 3D *custom body kit* mobil”?

2. Who (siapa)

Siapa saja target audiens yang disasar atau cocok dalam tujuan perancangan ini?

3. When (kapan)

Kapan desain konsep 3D pada mobil mulai banyak dibuat oleh para desainer?

4. Where (dimana)

Dimana saja desain konsep 3D pada mobil ini dibuat?

5. Why (kenapa)

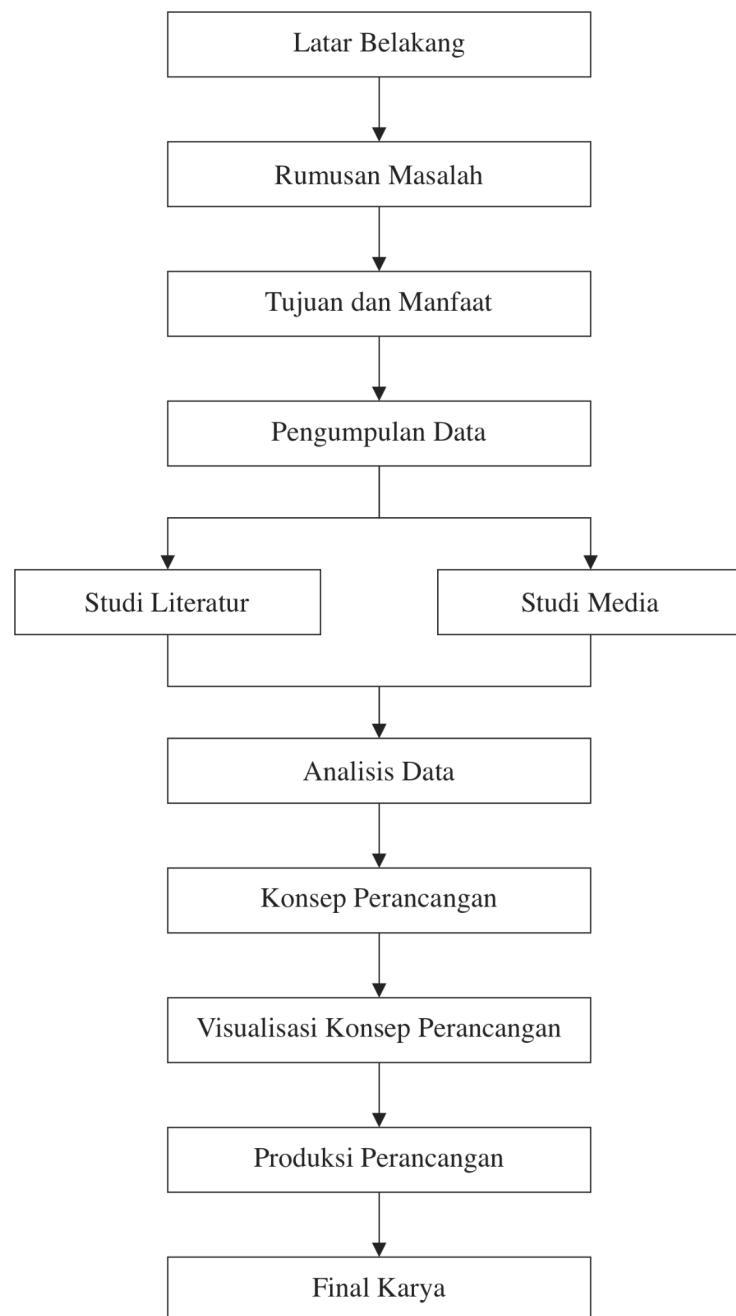
Kenapa *artbook* dengan tema ini dibuat, alasan apa yang mendasarinya?

6. How (bagaimana)

Bagaimana cara mengemas materi tentang desain konsep 3D pada mobil ini agar cocok dan sesuai kedalam format *artbook*?



I. Skematik Perancangan



Gambar 1.1 Skematik Perancangan
(Sumber : Dokumentasi Adam Zidni Ramadhan A, 2025)