PERANCANGAN DIGIMODBOOK SEBAGAI PENGENALAN DIGITAL MODIFICATION



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Wuffiqo Al Kistduem NIM 1212239024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

PERANCANGAN DIGIMODBOOK SEBAGAI PENGENALAN DIGITAL MODIFICATION



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Wuffiqo Al Kistduem NIM 1212239024

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

2019

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN DIGIMODBOOK SEBAGAI PENGENALAN DIGITAL MODIFICATION diajukan oleh Wuffiqo Al Kistduem, NIM 1212239024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.. NIP 19650209 199512 1 001

Pembimbing II/Anggota

Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. NIP 19821113 201404 1 001

Cognate/Anggota

Drs. M. Umar Hadi, MS. NIP 19580824 198503 1 001

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT. NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Instrut Seni Indonesia Yosyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NJP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wuffiqo Al Kistduem

NIM : 1212239024

Judul Penelitian : "Perancangan DigimodBook Sebagai Pengenalan Digital

Modification"

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian Surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan

Yogyakarta, 15 juli 2019

Wuffiqo Al Kistduem 1212239024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wuffiqo Al Kistduem

NIM : 1212239024

Prgram Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan dan informasi mengenai Tarot Arcana Mayor, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan Judul "Perancangan Digimodbook Sebagai Pengenalanan Digital Modification" Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

- 1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
- 2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atu mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
- 3. Bersedia menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dan semua bentuk tuntutan hukum yang

timbul atau pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Juli 2019

Wuffiqo Al Kistduem 1212239024 **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala nikmat dan

karuniaNya, karya ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Selanjutnya rasa

terima kasih diucapkan kepada kedua orang tua, saudara dan kerabat yang selalu setia

memberikan dukungan dari awal hingga karya ini selesai. Kemudian kepada segenap

civitas akamedia, khususnya dosen pembimbing, yang selalu sabar dalam menghadapi

berbagai tingkah laku mahasiswa. Terakhir untuk para teman-teman seperjuangan

dalam menempuh pendidikan di kampus ISI Yogyakarta ini.

Tugas Akhir ini dikerjakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

sarjana di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni

Indonesia Yogyakarta. Namun, dalam prosesnya sangat dirasakan bahwa

menyelesaikan Tugas akhir ini adalah salah satu bentuk pembelajaran yang sangat

berharga, ada pengorbanan yang harus dilakukan untuk mampu mengemban dan

menyelesaikan sebuah tanggung jawab, yang tentunya akan sangat berguna dalam

kehidupan.

Yogyakarta, 15 Juli, 2019

Wuffiqo Al Kistduem

1212239024

v

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya karya Tugas Akhir ini berkat adanya dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini rasa terima kasih yang sebesar-besarnya diucapkan kepada:

- Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. sebagai rector Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. Sebagai ketua jurusan Desain.
- 4. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn. Sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- 5. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Sekretaris Prodi yang sangat membantu dalam detik-detik akhir dari perjuangan proses Tugas Akhir ini.
- 6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku dosen Pembimbing I.
- 7. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku dosen Pembimbing II.
- 8. Bapak Drs. Asnar Zakcy selaku dosen wali.
- 9. Seluruh dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 10. Seluruh staf karyawan di Fakultas Seni rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 11. Almarhum Ayahanda yang selalu memberikan wejangan serta dukungan dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- 12. Ibunda tercinta yang tak pernah henti memberikan cinta, perhatian, dan kasih sayang untuk si bungsu yang telah terlalu banyak membuat kesalahan ini.
- 13. Da Izan yang selalu mengawasi progress Tugas akhir serta tetap memberi semangat dan dukungan untuk adiknya yang keras kepala ini.
- 14. *Da* Jade yang memberikan semangat untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir lewat tingkah laku dan *guyonan*nya yang membuat rindu akan suasana rumah di Padang Panjang.

- 15. *Da* Indra Dodi yang memperjuangkan Tugas Akhir ini pada saat-saat genting agar tetap bisa dilanjutkan dan terselesaikan dengan lancar.
- 16. Teman-teman angkatan 2012 pejuang-pejuang Tugas Akhir pada detik-detik terakhir agar tidak di *dropout*.
- 17. Teman-teman Anoman Obong angkatan 2012 atas kebersamaannya selama menempuh perkuliahan di ISI Yogyakarta.
- 18. Kepada NMAA sebagai narasumber atas semua informasi-informasi penting yang sangat membantu dalam proses Tugas Akhir ini.
- 19. Kepada *mbak-mbak girlgroup* Korea, *mbak* Maudy Ayunda, *mas-mas* personel Dream Theater, Disturbed, Avenged Sevenfold, MLTR, *bang* Iwan Fals yang telah menemani dan menyemangati lewat alunan musik dan suara merdunya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
- 20. Semua pihak-pihak yang turut membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, terima kasih yang sebesar-besarnya.

DAFTAR ISI

HALA	MAN JUDUL	i
HALA	MAN PENGESAHAN	ii
HALA	MAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA	PENGANTAR	iv
UCAP	AN TERIMA KASIH	v
DAFT	AR ISI	vii
DAFT	AR GAMBAR	ix
ABST	RAK	xii
ABSTI	RACT	xiii
BAB I	PENDAHULUAN	1
A.	Latar Belakang Masalah	1
В.	Rumusan Masalah	4
C.	Batasan Masalah	4
D.	Tujuan Perancangan	4
E.	Manfaat Perancangan	4
F.	Metode Perancangan	4
1.	Metode Pengumpulan Data (Kualitatif)	4
2.	Metode Analisis Data	5
G.	Skema Perancangan	5
BAB I	I IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	6
A.	Landasan Teori	6
1.	Buku	6
2.	Digital Media	7
3.	Digital Art	8
4.	Unsur-unsur seni rupa	9
5.	Fotografi	12
6.	Modifikasi Digital (Digital Modification)	13

В.	Tinjauan Pustaka	. 14	
С.	Identifikasi Data	. 17	
1.	Tinjauan tentang Digimod	. 17	
2.	Fenomena Digimod dalam Ruang Lingkup Global	. 19	
3.	Tipe-tipe dan Tren Modifikasi	.21	
D.	Analisis Data	.46	
E.	Kesimpulan	.47	
BAB I	II KONSEP PERANCANGAN	48	
A.	Konsep Kreatif	.48	
1.	Tujuan Kreatif	.48	
2.	Strategi Kreatif	.49	
3.	Program Kreatif	. 54	
4.	Bentuk Visual	. 60	
BAB I	V VISUALISASI	. 64	
A.	Data Visual Desain	. 64	
1.	Data Visual Konten Buku	. 64	
2.	Data Visual Karya Digimod	.78	
В.	Desain Layout DigimodBook	. 84	
1.	Desain Cover	. 84	
2.	Desain Pembuka Chapter	. 85	
3.	Desain Konten Chapter	. 85	
C.	Aplikasi Desain Pada Media	. 89	
BAB V	PENUTUP	944	
A.	Kesimpulan	.94	
В.	Saran	.95	
DAFT	DAFTAR PUSTAKA96		
LAMI	LAMPIRAN98		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skematika perancangan DigimodBook	5
Gambar 2. Karya <i>Digimod</i> oleh Digimodsindo	15
Gambar 3. Karya <i>Digimod</i> mobil Toyota Innova	16
Gambar 4. Karya <i>Digimod</i> mobil Xpander	16
Gambar 5. Karya <i>Digimod</i> mobil Esemka	17
Gambar 6. Screenshot beberapa kontes Digimod di media social	20
Gambar 7. Poster kompetisi Amdess Digimodz Piala Menteri Perindustrian	21
Gambar 8. Mobil dengan konsep modifikasi stancenation	22
Gambar 8. Fitment roda dengan fender.	23
Gambar 9. Mobil dengan konsep modifikasi <i>JDM</i>	24
Gambar 10. Mobil pabrikan Eropa dengan konsep modifikasi <i>JDM</i> .	26
Gambar 11. Mobil dengan konsep modifikasi street racing.	27
Gambar 12. Ilustrasi kegiatan balap jalanan.	28
Gambar 13. Proses mobil yang sedang direstorasi.	29
Gambar 14. Mobil <i>retro</i> yang menyesuaikan dengan tren modifikasi terkini	30
Gambar 15. Cikal bakal mobil dengan modifikasi hot rod.	31
Gambar 16. Pergelaran Hot Rod Exhibition tahun 1948.	32
Gambar 17. Mobil Ford dengan konsep modifikasi Hot Rod.	33
Gambar 18. Mobil Mazda Rx7 pada kejuaraan drifting.	35
Gambar 19. Mobil-mobil pada kejuaraan <i>Time Attack</i> .	37
Gambar 20. Mobil Lancer Evo IX dengan modifikasi kelas Extreme.	38
Gambar 21. Mobil pada kejuaraan Rally.	39
Gambar 22. Mobil Citroen untuk mengikuti kejuaraan WRC 2017.	40
Gambar 23. Mobil pada kejuaraan off-road desert racing	42
Gambar 24. Mobil pada kejuaraan off-road rock crawling.	
Gambar 25. Mobil-mobil pada kejuaraan <i>Touring Car Racing</i> .	
Gambar 26. Mobil Audi A8 pada kejuaraan Touring Car Racing.	
Gambar 27. Desain-desain web untuk referensi desain <i>DigimodBook</i>	56

Gambar 28. Komparasi gambar mobil sebelum dan setelah dimodifikasi digital.	64
Gambar 29. Realisasi karya <i>Digimod</i> .	65
Gambar 30. Karya-karya <i>automotive digital art</i> .	65
Gambar 31. Hasil pencarian dengan hastag #digitalmodification	
pada laman instagram.	66
Gambar 32. Mobil dengan konsep stancenation.	66
Gambar 33. Ilustrasi <i>negative camber</i> pada mobil.	67
Gambar 34. Mobil pada <i>club stancenation</i> .	67
Gambar 35. Fitment pada mobil stancenation.	67
Gambar 36. Mobil-mobil dengan konsep JDM.	68
Gambar 37. Mobil scrap di Jepang.	68
Gambar 38. Mobil Nissan 3000GT.	68
Gambar 39. Ilustrasi street racing.	69
Gambar 40. Mobil Lancer Evo IX.	69
Gambar 41. Mobil VW Golf Mk1.	70
Gambar 42. Mobil VW Beetle dalam proses restorasi.	70
Gambar 43. Mobil Ford dengan modifikasi HotRod.	71
Gambar 44. Gelaran Hot Rod Exhibition pertama kali.	71
Gambar 45. Mobil Ford HotRod.	71
Gambar 46. Kejuaraan drifting.	72
Gambar 47. Mobil Toyota Supra pada kejuaraan Drifting.	72
Gambar 48. Modifikasi kelas Extreme pada mobil Mazda Rx7.	73
Gambar 49. Mobil-mobil pada kejuaraan Time Attack.	73
Gambar 50. Mobil Rally.	74
Gambar 51. Mobil Citroen untuk kejuaraan WRC2017.	74
Gambar 52. Mobil Tpypta Yaris pada kejuaraan WRC.	74
Gambar 53. Mobil Jeep Off-road.	75
Gambar 54. Mobil pada kejuaraan off-road desert racing.	75
Gambar 55. Kejuaraan Touring Car Racing.	75
Gambar 56. Keiuaraan Touring Car Racing.	76

Gambar 57. Livery team pada kejuaraan TRC.	76
Gambar 58. Penjelasan konsep ruang.	76
Gambar 59. Penjelasan perspektif.	77
Gambar 60. Penjelasan proporsi.	77
Gambar 61. Penjelasan warna pada Digimod.	78
Gambar 62. Penjelasan pada lighting dan reflection.	78
Gambar 63. Karya <i>Digimod</i> dengan konsep modifikasi <i>stancenation</i> .	79
Gambar 64. Karya <i>Digimod</i> dengan konsep modifikasi <i>street racing</i> .	79
Gambar 65. Karya <i>Digimod</i> dengan konsep modifikasi <i>retro</i> .	80
Gambar 66. Karya <i>Digimod</i> dengan konsep modifikasi <i>hot rod</i> .	80
Gambar 67. Karya <i>Digimod</i> dengan konsep modifikasi <i>JDM</i> .	81
Gambar 68. Karya <i>Digimod</i> dengan konsep modifikasi <i>drift</i> .	81
Gambar 69. Karya <i>Digimod</i> dengan konsep modifikasi <i>time attack</i> .	82
Gambar 70. Karya <i>Digimod</i> dengan konsep modifikasi <i>rally</i> .	82
Gambar 71. Karya <i>Digimod</i> dengan konsep modifikasi <i>off-road</i> .	83
Gambar 72. Karya <i>Digimod</i> dengan konsep modifikasi <i>touring car racing</i>	83
Gambar 73. Desain cover DigimodBook.	84
Gambar 74. Desain pembuka <i>chapter I</i> pada <i>DigimodBook</i> .	85
Gambar 75. Desain layout pada halaman 03 pada DigimodBook.	86
Gambar 76. Desain layout <i>preview</i> karya pada <i>DigimodBook</i>	87
Gambar 77. Desain layout <i>penjelasan</i> karya pada <i>DigimodBook</i>	87
Gambar 78. Desain layout <i>preview</i> karya pada <i>DigimodBook</i>	88
Gambar 79. Preview DigimodBook pada smartphone.	89
Gambar 80. Preview DigimodBook pada tablet,	90
Gambar 81. Preview DigimodBook pada computer dan laptop	91
Gambar 82. Desain Kaos <i>T-shirt DigimodBook</i>	92
Gambar 83 Desain Poster DigimodRook	93

ABSTRAK

Digimod adalah singkatan dari digital modification yang merupakan tahap awal dari proses modifikasi mobil, digimod adalah proses visualisasi dari konsep modifikasi yang diterapkan pada sebuah mobi, yang nantinya bisa menjadi acuan saat proses modifikasi dilakukan. Dalam perkembangannya, digimod menjadi sebuah fenomena baru di dunia karya seni digital yang bergerak di bidang otomotif dan turut serta dalam memajukan industri otomotif di Indonesia.

Dalam proses kreatifnya, digimod memiliki berbagai prinsip-prinsip dasar, seperti penggunaan unsur-unsur seni rupa dan teknik fotografi. Prinsip dasar lainnya menyangkut hal-hal teknis dan estetika dari modifikasi. Membentuk pemahaman terhadap prinsip-prinsip dasar inilah yang menjadi yang menjadi tujuan dalam perancangan ini, dengan cara memberikan berbagai informasi penting terkait hal-hal tersebut. Informasi ini dikemas dalam sebuah buku digital yang terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian pengenalan yang berisi informasi umum, bagian kedua yang menjelaskan prinsip dasar dalam *digimod*, dan bagian ketiga yang berisi hasil karya *digimod* lengkap dengan penjelasan konsep modifikasinya.

Tahap awal dari perancangan ini adalah pengumpulan data dari berbagai sumber, yang kemudian dianalisis dengan metode analisis data tertentu. Data inilah yang kemudian menjadi konten/isi pesan dalam karya buku digital ini. Konsep digital ini dipilih untuk menyesuaikan dengan konsep *digital modification*, yang bentuk visualnya memiliki gaya desain pada media-media digital terkini, serta gaya bahasa yang tidak baku agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh *target audience*.

Kata Kunci: *Digimod, digital,* modifikasi, konsep, prinsip dasar, teknis, estetika, buku, desain, media, seni rupa, fotografi.

ABSTRACT

Digimod is abbreviation of digital modification which is the first step of a car modification process, digimod is a visualization of modification concept that applied to a car, it could be a reference when the modification executing. In it's development, digimod became a new phenomenon in automotive digital art that contribute for development of automitive industrial in Indonesia.

In it's creative process, digimod have fundamental principle, like using of fundamental element of fine art and photograph's technique. The other principle is about technical and aesthetic things of modification. Creating the understanding of this principles is become a purpose of this project, in a way giving the related important informations. These information are packaged in a digital book form which contain of three chapter, first chapter is introduction about common informations, the second one is explaining about fundamental principle of digimod, and the third contain the artwork of digimod equipped with explanation about the concept of modification.

The first step of this project is gathering all of important datas from various source, which next analyzed with certain analyzing method. This datas next will become the content/message of the digital book. The digital concept is chosen to relating to the concept of digital modification, that have visual design like the style of the latest digital media design, also using non standard/raw of language style. So that the message is delivered dan undertsanded easily by target audience.

Keyword: Digimod, digital, modification, concept, fundamental priciple, technical, eaesthetic, book, design, media, fine art, photograph.

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Modifikasi mobil menjadi hal yang sangat lumrah di kalangan para pecinta kendaraan roda empat/mobil, mulai dari modifikasi ringan hanya mengubah sedikit tampilan secara visual karena mobil yang digunakan untuk kebutuhan harian, sampai ke modifikasi berat untuk kepentingan tertentu seperti kejuaraan balap. Proses awal dari modifikasi tersebut biasanya dimulai dengan visualisai secara digital dari modifikasi yang diinginkan, untuk melihat bagaimana tampilan mobil akan terlihat setelah dimodifikasi. Hal ini disebut dengan visual concept, menciptakan konsep visual modifikasi sebuah mobil yang dirancang melalui proses digital. Proses ini dilakukan dengan mengubah bagian-bagian tertentu pada sebuah mobil seperti, roda, velg, warna dan bentuk body, penambahan bodykit, dan bagian-bagian penting lainnya. Perubahan ini disesuaikan dengan konsep atau kebutuhan modifikasi yang diinginkan.

Proses visualisasi konsep modifikasi ini dikenal dengan istilah digital modification yang disingkat menjadi Digimod, yang menjadi suatu fenomena tersendiri dalam perkembangan dunia digital. Bermacam-macam kreasi Digimod dipamerkan di berbagai jenis media digital yang mampu menarik begitu banyak perhatian dari para pecinta otomotif. Dalam dunia industri, Digimod digunakan oleh produsen mobil sebagai media promosi produksi mobil terbaru, misalnya dengan mengadakan sebuah ajang kontes Digimod lewat media sosial, yang bisa diikuti oleh para penggiat Digimod untuk menyalurkan kreatifitasnya dengan merancang konsep visual modifikasi mobil sesuai dengan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh panitia kontes. Hal ini tentu saja menjadi suatu promosi tersendiri bagi produsen mobil dengan memperkenalkan visual mobil secara mendetail yang dilihat oleh banyak kalangan melalui berbagai aktivitas di media sosial dan akhirnya bisa menarik lebih banyak konsumen. Selanjutnya, hasil

Digimod peserta atau pemenang kontes akan dijadikan media iklan. Hal ini tentu saja menjadi hubungan timbal balik yang sangat baik bagi kedua belah pihak antara produsen mobil dan peserta kontes. Jika dinilai dari segi pesan komunikasi visual, Digimod bisa menjadi suatu media komunikasi bagi sebuah produksi mobil untuk menyampaikan pesan bahwa, visual produk mobil tertentu bisa dimodifikasi dengan berbagai konsep modifikasi sesuai dengan keinginan atau kebutuhan tertentu.

Jika dilihat dari segi teknis dan hal fundamental. Dalam *Digimod*, estetika dan teknis dari sebuah mobil adalah sesuatu yang harus selalu diperhatikan, penggiat *Digimod* harus mengetahui dan mengerti mekanisme serta berbagai perbandingan ukuran komponen-komponen utama pada sebuah mobil. Untuk menghasilkan hasil yang maksimal, *Digimod* membutuhkan teknik-teknik tertentu, seperti penguasaan teknik dasar perspektif akan membantu dalam penggunaan sudut pandang gambar yang benar. Selain itu penguasaan teknik perangkat lunak pengolah gambar digital juga harus dikuasai, karena gambar yang diolah umumnya adalah foto, maka hasil akhir dari *Digimod* harus terlihat realistis. Proses *Digimod* ini sangat lazim dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar digital Adobe Photoshop.

Proses modifikasi mobil secara umum menimbang dua aspek penting, yaitu fungsional dan estetika, hal utama yang harus ditentukan adalah untuk kebutuhan apa sebuah mobil dimodifikasi. Dalam hal estetika, modifikasi mobil biasanya mengikuti tren-tren terkini. Contohnya modifikasi dengan konsep *lifestyle*, yaitu modifikasi ringan untuk pemakaian mobil harian, jenis modifikasi ini terbagi menjadi beberapa kategori yang lazim dikenal dengan istilah *stance*, *JDM(Japan Domestic Market)*, *street racing*, *retro*, dan *hot rod*. Selain itu konsep modifikasi mobil yang sering digunakan dalam *Digimod* adalah modifikasi *sport*, yaitu modifikasi mobil untuk kebutuhan kejuaraan atau olahraga balap mobil seperti: *rally*, *time attack*, *touring car*, *drift*, *offroad*, dll. Untuk kebutuhan modifikasi *sport* ini hal lainnya yang juga tak kalah penting adalah desain *livery*, yaitu desain

seragam yang dikenakan pada mobil, sebagai sebuah identitas yang menjadi ciri khas dari team atau individu dalam ajang kejuaran balap mobil tertentu.

Digimod bisa diklasifikasikan ke dalam karya seni digital (digital art) karena semua proses kreatifnya dilakukan secara digital. Oleh karena itu para penggiat Digimod tentu bisa disebut sebagai Digital Artist. Prospek pekerjaan (profesi) sebagai *Digital Artist* di era serba digital ini sangat menjanjikan, karena tenaga para 2d artist hingga 3d artist ini sangat dibutuhkan dalam banyak hal. Oleh karena itu, tak tertutup kemungkinan bagi para penggiat Digimod untuk bisa berkiprah dan diakui di dunia Digital Artist, contohnya dengan bekerja di perusahaan atau game developer yang sangat berkembang pesat saat ini. Namun, dalam kenyataannya Digimod belum terlalu banyak dikenal dan masih dianggap sebagai hal yang tidak signifikan, Digimod masih dianggap sebagai suatu kegiatan tukang edit-edit gambar mobil, masih banyak yang belum mengetahui defenisi dan fungsi tersendiri dari Digimod. Salah satu penyebab utamanya adalah belum tersedianya literatur khusus ataupun tulisan-tulisan tertentu yang membahas tentang hal-hal penting yang harus diketahui dan diperhatikan dalam Digimod. Hal ini menyebabkan sangat sedikit informasi yang bisa didapatkan jika ingin meneliti atau mengetahui hal-hal penting dan detail tentang *Digimod*. Oleh karena itu, perlu adanya perancangan sebuah media yang bisa memperkenalkan dan menjelaskan hal-hal penting mengenai Digimod secara detail dan mendalam, serta dapat menjadi sebuah panduan khusus bagi siapapun yang ingin mendalami Digimod.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *DigimodBook* yang bisa memperkenalkan prinsip-prinsip dasar dari *Digimod*.

C. Batasan Masalah

Pembahasan mengenai *Digimod* di perancangan ini dibagi menjadi dua kategori modifikasi mobil, yaitu *lifestyle* dan *sport*. Kemudian dari kategori *lifestyle* dibatasi menjadi lima gaya modifikasi yaitu: *stancenation, street racing, retro, JDM(Japanese Domestic Market)*, dan *Hot Rod*. Sementara pada kategori *sport*, akan dibatasi menjadi lima cabang olahraga balap mobil yaitu: *Rally, Time Attack, Touring Car Racing, Drift*, dan *Off-road*.

D. Tujuan Perancangan

- 1. Memperkenalkan defenisi dan fungsi *Digimod*, dan menjelaskan prinsip-prinsip dasar dari *Digimod*.
- 2. *Target audience* dari perancangan ini adalah desainer grafis/*digital artist* dengan rentang usia 19-35 tahun (usia produktif).

E. Manfaat Perancangan

- 1. Bisa menjadi sumber informasi bagi target audience mengenai perkembangan dunia digital artist khususnya dalam bidang modifikasi mobil secara digital.
- 2. Bagi perancang

Perancangan ini dapat menambah pengetahuan lebih mendalam tentang seluk beluk *Digimod*, menjadi tempat untuk menyalurkan kreativitas dan karya.

F. Metode Perancangan

- 1. Metode Pengumpulan Data (Kualitatif)
 - a. Data primer
 - 1) Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap hal-hal penting yang terkait dengan Digimod.

2) Wawancara

Melakukan wawancara dengan berbagai narasumber. Informasi tersebut nantinya akan menjadi hal penting dalam perancangan *Digimod Book*.

3) Kajian Pustaka

Mengambil informasi atau sumber-sumber tentang perancangan yang akan dilakukan melalui buku literature yang sudah ada sebagai acuan, guna menambah pengetahuan dan ilmu yang terkait dengan perancangan.

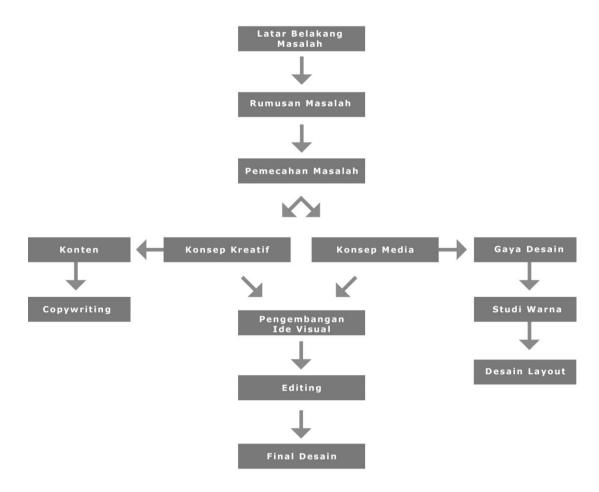
b. Data Sekunder

Data-data lain terkait perancangan ini yang diperoleh dari berbagai macam sumber seperti internet, majalah, dan sumber lainnya.

2. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan metode 5 W + 1 H

G. Skema Perancangan



Gambar 1. Skematika perancangan *DigimodBook*. (Sumber: Dokumentasi Wuffiqo Al Kistduem 2019)