

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Perancangan ini merupakan suatu cara dalam memperkenalkan *digital modification* atau *Digimod* sebagai salah satu cabang dari karya seni digital di bidang otomotif yang belakangan ini sangat pesat perkembangannya. Perkembangan ini tentunya didukung juga dengan pesatnya kemajuan dunia digital, dimana sangat banyak aktivitas manusia dilakukan lewat berbagai media-media digital dalam ruang lingkup yang sangat luas. Tak terkecuali aktivitas ini juga merambah pada dunia modifikasi otomotif, dimana modifikasi tersebut dilakukan secara virtual atau digital, yang dalam perancangan ini khusus membahas modifikasi digital pada kendaraan roda empat atau mobil. Hal ini menjadi suatu fenomena tersendiri di kalangan pecinta otomotif dan para seniman digital sebagai pelaku dari aktivitas modifikasi tersebut. Fenomena ini dikenal dengan istilah *digital modification* atau *Digimod*. Namun, ternyata dalam proses kreatif *Digimod* ada berbagai hal penting yang harus selalu diperhatikan dan dipahami, berikut adalah penjelasan dari hal penting tersebut :

1. *Digimod* merupakan proses visualisasi konsep dari suatu modifikasi. Konsep ini tentunya terkait dengan bagaimana tampilan mobil setelah menjalani proses modifikasi sesuai dengan tujuan dan kebutuhan modifikasinya. Visualisasi konsep ini pada umumnya merupakan tahap awal dari proses modifikasi, yang nantinya bisa dijadikan acuan pada saat proses pengerjaan suatu proyek modifikasi mobil.
2. *Digimod* merupakan sebuah karya seni digital yang khusus bergerak di bidang otomotif yang hasil akhirnya berupa gambar dua dimensi ataupun tiga dimensi. Dalam proses kreatifnya, harus selalu mempertimbangkan berbagai unsur-unsur seni rupa seperti, warna, ruang, perspektif, proporsi, dll. Selain itu, karena objek dari *Digimod* tersebut adalah foto mobil, maka dalam *Digimod* juga diperlukan pengetahuan terhadap teknik-teknik dasar

fotografi seperti, *angle* atau sudut pengambilan gambar, lalu pencahayaan yang nantinya akan terkait juga dengan efek pantulan objek terhadap benda di sekitarnya. Jadi bisa dikatakan, *Digimod* ini merupakan karya seni hasil perpaduan unsur seni rupa dengan teknik dasar fotografi.

3. Karena *Digimod* merupakan karya seni digital, maka para penggiatnya bisa disebut sebagai *digital artist*. Profesi sebagai *digital artist* ini memiliki prospek yang sangat bagus di era serba digital ini, tenaga dari *digital artist* ini sangat dibutuhkan dengan banyaknya perusahaan yang bergerak di bidang industri digital khususnya *developer game* dan studio seni digital. Oleh karena itu, untuk menghasilkan karya *Digimod* yang kompetitif diperlukan pengetahuan dan pemahaman terkait hal-hal penting seperti yang disebutkan pada kedua poin diatas.

## **B. Saran**

Dalam perancangan ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam proses pembuatan maupun pada hasil akhir atau *final design*nya. Kekurangan yang pertama terdapat pada terbatasnya konten yang dibahas dalam perancangan *DigimodBook* ini, seperti pembatasan jumlah kategori dan *style* konsep modifikasi. Hal ini dilakukan karena terbatasnya waktu pengerjaan serta dalam perancangan ini lebih fokus ke *style* modifikasi yang sedang tren di kalangan pecinta otomotif saat ini. Kekurangan lainnya terdapat pada *interface* buku, *DigimodBook* ini belum menghadirkan proses komunikasi yang lebih interaktif seperti penggunaan *hyperlink*, *slide transition*, *video play button*, atau interaksi-interaksi lainnya yang bisa ditemukan di buku dalam format digital. Oleh karena itu, masih banyak hal yang bisa dikembangkan dari perancangan ini. Baik itu pada konten buku maupun bentuk dan *interfacenya*.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Djamarah, Syaiful Bahri. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta
- Gerlach dan Ely (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education
- Giwanda. 2001. *Panduan Praktis Belajar Fotografi*. Jakarta: Puspa Swara.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Purnamawati dan Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi

### Tautan

- <http://fastnlow.net/kehidupan-stance-di-indonesia/>
- <https://joeshapictures.blogspot.com/2017/06/mengenal-lebih-dalam-apa-itu-karya-seni.html>
- <https://www.bequietndrive.com/apakah-mobil-jdm-itu/>
- <https://www.bequietndrive.com/mengenal-jenis-kejuaraan-balap-mobil/>
- <https://fastnlow.net/sejarah-balapan-bergengsi-wolrd-rally-championship/>
- <http://thegaspol.com/hot-rod-dari-masa-ke-masa/>
- <https://www.stancenation.com/about/>
- <http://www.worldtimeattack.com/index.php/about-wtac/>
- <https://autokepo.blogspot.com/2018/10/apa-itu-drifting.html>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Off-roading>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Touring\\_car\\_racing](https://en.wikipedia.org/wiki/Touring_car_racing)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_art)

<http://www.evadollzz.com/2014/11/sekilas-tentang-seni-digital-dan.html>