

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *DIGIMODBOOK*
SEBAGAI PENGENALAN *DIGITAL MODIFICATION*



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Wuffiqo Al Kistduem
NIM 1212239024

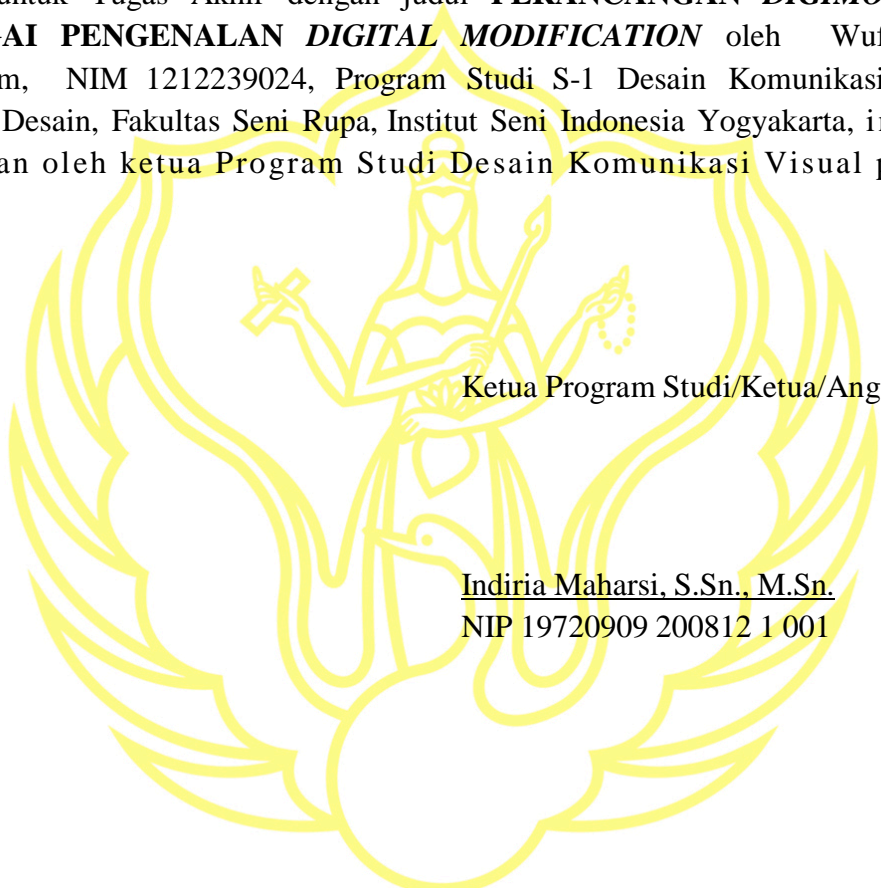
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN *DIGIMODBOOK*** **SEBAGAI PENGENALAN *DIGITAL MODIFICATION*** oleh Wuffiqo Al Kistduem, NIM 1212239024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ini telah disahkan oleh ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada.

Ketua Program Studi/Ketua Anggota

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



Perancangan *DigimodBook* Sebagai Pengenalan *Digital Modification*

Wuffiqo Al Kistduem

1212239024

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 mobil, 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 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.

DigimodBook Designing For Introduction Of Digital Modification

Wuffiqo Al Kistduem

1212239024

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 fisrt 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 principle, technical, eaesthetic, book, design, media, fine art, photograph.

A. Pendahuluan

1. 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 visualisasi 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. Berbagai 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. Selain itu konsep modifikasi mobil yang sering digunakan dalam *Digimod* adalah modifikasi *sport*, yaitu modifikasi mobil untuk kebutuhan kejuaraan atau olahraga balap mobil.

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, 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*. Oleh karena itu, perlu adanya perancangan sebuah media yang bisa memperkenalkan dan menjelaskan hal-hal penting mengenai *Digimod* secara detail dan mendalam.

2. Rumusan Masalah

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

3. Tujuan Perancangan

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

4. Teori dan Metode

- a. Buku

Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia. Buku dalam arti luas mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran papyrus, lontar, perkamen, kertas dan segala macam bentuknya berupa gulungan yang dilubangi dan diikat dengan atau dijilid di muka belakangnya dengan kulit karton, kain dan kayu. Buku merupakan alat komunikasi berjangka panjang dan mempengaruhi perkembangan kebudayaan manusia. Dengan ditemukannya system cetak atau penggandaan, kini buku semakin mudah untuk disebarluaskan. Fungsi dari sebuah buku adalah menyampaikan informasi berupa, pengetahuan, laporan, dll (Rustan, 2008:122).

Dalam memasuki era serba digital, kini buku juga mau tak mau harus mengikuti perkembangan tersebut. Karena banyaknya pembaca yang mulai beralih dengan menggunakan berbagai media digital untuk mencari informasi yang mereka inginkan. Dengan keadaan tersebut maka para banyak penulis buku memutuskan untuk menerbitkan karya-karya buku mereka dalam bentuk buku digital atau *e-Book*. Ada beberapa kelebihan yang dimiliki oleh buku ini, yang pertama adalah, buku digital tidak akan memakan biaya produksi yang tinggi karena tidak melalui proses percetakan serta proses penerbitannya tentu akan lebih cepat. Kemudian buku ini bersifat sangat *mobile*, artinya buku ini lebih mudah untuk disebarluaskan karena bentuknya adalah *file* di internet yang bisa diunduh dan langsung dibaca.

b. Digital Media

Digital berasal dari kata *Digitus*, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari. Apabila kita hitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0, oleh karena itu Digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah Bit (*Binary Digit*).

Secara Bahasa, Kata Media berasal dari bahasa Latin "*Medius*" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pengertian Media menurut Purnamawati dan Eldarni (2001: 4), Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Ditinjau dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan digital media adalah suatu kode-kode digital atau kode-kode dalam bentuk bit yang canggih dan

memiliki perhitungan matematis yang bisa diaplikasikan dan bisa dilihat serta diproyeksikan hingga bisa dimunculkan sebagai sesuatu yang bisa dilihat atau berbentuk dengan susunan tertentu dengan perantara yang bisa membaca kode-kode digital tersebut.

c. Digital Art

Digital Art adalah karya atau praktik artistik yang menggunakan teknologi digital sebagai bagian penting dari proses kreatif atau presentasi. Dalam pengertian yang diperluas, "seni digital" adalah seni kontemporer yang menggunakan metode produksi massal atau media digital. Berbagai istilah telah digunakan untuk menggambarkan proses ini. Hasil gambar digital dapat berupa gambar flat, 2D maupun tiga dimensi dengan berbagai macam efek tambahan yang super artistik. Keahlian menggambar digital ini bisa didapatkan secara otodidak dan juga dengan cara khusus seperti sekolah design maupun kursus-kursus. Dalam mengekspresikan imajinasi di zaman teknologi ini, kebanyakan dari kita akan menggunakan yang termudah yaitu pasti yang berhubungan dengan teknologi juga. Inilah yang dimaksud dengan digital. Dari segi pengertian secara umum, Digital Art (Seni Digital) dapat diartikan sebagai metode / teknik pengekspresian pikiran dan perasaan dalam bentuk visual/elektronik. Biasanya dengan bantuan sebuah perangkat lunak (*software*). Bisa dengan program khusus komputer maupun aplikasi ponsel.

d. Unsur-unsur seni rupa

Unsur atau elemen merupakan bagian dari suatu karya desain. Unsur-unsur tersebut saling berhubungan satu sama lain. Masing-masing memiliki sikap tertentu terhadap yang lain, misalnya sebuah garis mengandung warna dan juga memiliki style garis yang utuh, yang terputus-putus, yang memiliki tekstur bentuk, dan sebagainya. (Kusrianto. 2007, h.29). Menurut Kusrianto, untuk mewujudkan suatu tampilan visual, diperlukan beberapa unsur yang disusun menjadi karya desain yang selaras, serasi dan seimbang dalam kesatuan, yaitu: titik, garis, bidang, ruang, perspektif, warna, tekstur.

e. Fotografi

Fotografi merupakan seni dan proses penghasilan gambar melalui cahaya pada film atau permukaan yang dipekatkan. Artinya, fotografi adalah teknik melukis menggunakan cahaya. Tanpa adanya cahaya, karya seni fotografi tidak akan tercipta. Selain cahaya, film yang diletakkan di dalam kamera yang kedap cahaya memberikan kontribusi yang cukup besar. Sebuah karya seni akan tercipta jika film ini terekspos oleh cahaya (Giwanda, 2001: 2). Adapun unsur-unsur fotografi yang paling banyak diterapkan dalam perancangan ini adalah pencahayaan dan

pantulan (*Reflection*). *Reflection* sering diartikan sebagai bayangan atau cerminan. Unsur visual ini mengandalkan pantulan suatu objek pada benda yang ada di sekitarnya dengan bantuan cahaya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya pantulan, yang pertama adalah tekstur permukaan objek. Namun, pantulan tersebut tidak akan terjadi tanpa adanya pencahayaan. Besarnya intensitas cahaya atau jumlah titik cahaya akan sangat mempengaruhi. Selain itu sorotan cahaya pada sebuah objek juga akan menghasilkan bayangan atau efek gelap terang. Jatuhnya sebuah bayangan dipengaruhi oleh arah datangnya cahaya.

f. Modifikasi Digital (*Digital Modification*)

Kata modifikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *modification* yang berarti perubahan. Kata *modification* berasal dari kata kerja *modify* yang berarti memodifikasi, mengubah, membatasi, atau mengurangi (*John M. Echols*, Kamus Inggris-Indonesia, hal. 384). Inti dari modifikasi adalah melakukan perubahan dari kondisi semula. Modifikasi otomotif berarti perubahan yang dilakukan pada kendaraan (mobil/motor) baik kecil maupun besar yang membuat kondisinya berbeda dari sebelumnya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan tertentu. Perubahan ini bisa dilakukan dengan mengganti komponen-komponen mesin, kaki-kaki, dan hal mekanik lainnya, serta penambahan komponen pada bagian tertentu dengan tujuan untuk menambah performa dan mengubah tampilan kendaraan. Jadi, modifikasi digital atau *digital modification* dapat diartikan sebagai proses mengubah, mengganti, atau menambah komponen-komponen kendaraan yang dilakukan secara digital dengan menggunakan perangkat lunak di komputer yang bertujuan untuk memvisualisasikan konsep modifikasi yang ingin diterapkan pada sebuah kendaraan. Proses ini bisa dilakukan dengan format dua dimensi ataupun tiga dimensi, yang hasil akhirnya adalah berupa gambar digital.

5. Analisis Data

Dari semua data yang telah dihimpun, akan dianalisis dengan menggunakan metode 5W+1H:

a. *What*

Digimod merupakan fenomena baru yang termasuk ke dalam karya seni digital. Dalam setiap proses kreatifnya menggunakan prinsip-prinsip, unsur-unsur, serta teknik dalam seni rupa dan fotografi. Untuk menghasilkan sebuah karya yang maksimal diperlukan pengetahuan dan pemahaman terhadap aspek penting tersebut.

b. *Who*

Pengetahuan dan pemahaman terhadap aspek penting dalam *Digimod* ini akan sangat berguna bagi para seniman atau penggiatnya. Pada umumnya

para penggiat tersebut adalah desainer grafis dan pecinta modifikasi otomotif dalam rentang usia produktif sekitar 19 (sembilan belas) sampai 35 (tiga puluh lima) tahun.

c. *When*

Saat ini adalah saat yang paling tepat untuk mengangkat masalah ini, melihat perkembangan dunia digital yang sangat pesat dengan hadirnya berbagai media sosial sebagai lahan bagi para penggiat *Digimod* untuk menyalurkan dan mempamerkan karya-karyanya. Dengan memanfaatkan momen itu juga, banyak pihak-pihak tertentu yang mengadakan berbagai kompetisi *Digimod*.

d. *Where*

Karena *Digimod* merupakan karya seni yang berbasis digital, jadi bisa dikatakan ruang lingkupnya global atau mendunia. Namun perancangan ini lebih berfokus di area atau wilayah Indonesia.

e. *Why*

Perancangan *DigimodBook* ini diperlukan karena perlu diberikan pemahaman dan pengetahuan yang benar dan lebih mendalam tentang *Digimod*. Melihat fakta-fakta yang terjadi di lapangan bahwa sebagian besar dari penggiat *Digimod* belum menerapkan prinsip dasar dari aspek-aspek penting dalam proses kreatif *Digimod*.

f. *How*

Perancangan ini nantinya akan memberikan informasi-informasi penting mengenai *Digimod*. Mulai dari memperkenalkan *Digimod* itu sendiri, prinsip-prinsip penting yang harus diperhatikan dalam proses kreatifnya, hingga menjabarkan tahap-tahap atau alur kerjanya.

B. Pembahasan dan Hasil

1. Konsep Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan *DigimodBook* adalah membentuk pemahaman yang benar mengenai *Digimod*, menjelaskan apa yang dimaksud dengan *digital modification*, dimulai dari definisi, fungsi, teori, serta fakta dan sejarah *Digimod*. Selain itu, tujuan kreatif dari perancangan ini adalah memberikan panduan dengan menjelaskan teknik-teknik tertentu yang harus diperhatikan dalam setiap tahap dari proses *Digimod*. Hal ini dijelaskan untuk memberikan pemahaman bahwa *Digimod* adalah karya seni, dalam prosesnya harus selalu memperhatikan unsur-unsur dan teknik penting dalam seni rupa dan fotografi. Dalam hal modifikasi secara umum, pemahaman yang perlu diterapkan adalah hal fungsional merupakan aspek utama yang harus dipertimbangkan. Setiap komponen mobil yang diubah atau diganti harus mampu menambah performa, atau penambahan aksesoris harus mempunyai

fungsi yang jelas. Dan yang tak kalah penting adalah, mereka menyadari bahwa dari setiap proses modifikasi yang dilakukan harus selalu mempertimbangkan estetika, dengan tetap menjaga penampilan mobil agar tidak terlihat aneh setelah dimodifikasi.

2. Strategi Kreatif

a. Isi Pesan (*What to Say*)

DigimodBook akan dibagi ke menjadi tiga bagian, bagian pertama adalah pengenalan *Digimod*, menjelaskan pengertiannya secara umum (arti kata), lalu dilanjutkan dengan penjelasan mendetail berupa definisi, fakta-fakta, dan sejarah seputar *Digimod*. Pada bagian kedua dari *DigimodBook* akan membahas tentang proses kerja dari *Digimod*. Mengingat bahwa *Digimod* adalah sebuah karya seni, tentunya ada aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam setiap tahap pengerjaannya. Bagian terakhir dari *DigimodBook* ini adalah hasil karya *Digimod*. Pada bagian ini akan ditampilkan beberapa karya *Digimod* lengkap dengan penjelasan.

b. Bentuk Pesan (*How to Say*)

Isi pesan (konten buku) dari perancangan *DigimodBook* akan disampaikan dalam bentuk informasi verbal dan visual, artinya konten buku akan berupa teks yang dilengkapi dengan gambar pendukung. Teks disampaikan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tidak baku agar komunikasi yang dilakukan tidak terlalu kaku. Penambahan gambar pendukung dilakukan untuk menambah kelengkapan informasi, selain itu diharapkan dengan adanya gambar pendukung dapat menciptakan suasana komunikasi yang tidak membosankan. Perpaduan pesan verbal dan visual ini diharapkan dapat menciptakan proses komunikasi yang efektif.

3. Konsep Media

a. Tujuan Media

Fungsi media tentunya memvisualisasikan ide/pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan *DigimodBook* ini yang bertujuan untuk menciptakan proses komunikasi yang efektif dan efisien agar pesan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh *target audience*. Perancangan *DigimodBook* dalam bentuk buku digital bertujuan untuk menyelaraskan dengan konsep digital yang ditanamkan dalam *Digimod*. Hal ini juga dikaitkan dengan perilaku target audience yang aktif menggunakan dan terbiasa dengan berbagai perangkat dan media digital.

b. Strategi Media

1) Media Utama

Media utama berupa buku digital yang merupakan bentuk visual dari perancangan *DigimodBook*. Buku ini disusun dengan menggunakan

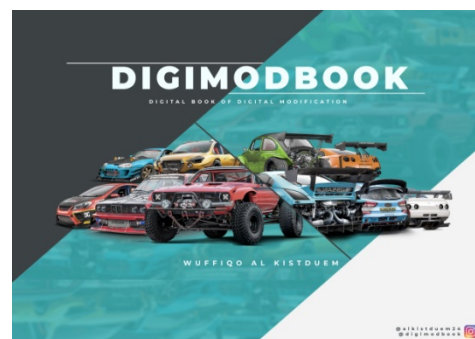
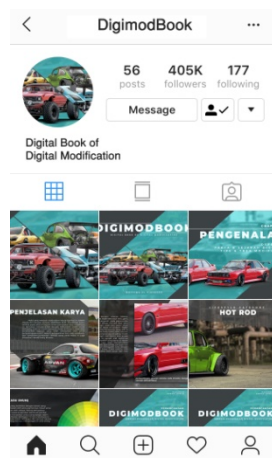
format rasio layar 16:9 dengan orientasi *landscape* dan format data berupa *Portable Document Format*(PDF), dengan jumlah halaman kurang lebih 80(delapan puluh) halaman. Pada media utama ini akan memuat semua informasi dan pesan yang ingin disampaikan pada perancangan *DigimodBook* ini. Media ini akan ditempatkan pada sebuah laman web yang bisa langsung *dipreview* dan diunduh. Pemilihan format digital ini dipilih dengan alasan untuk menyesuaikan dengan konsep “digital” yang ada pada *digital modification*. Selain itu, media digital mempunyai kelebihan yaitu sifatnya yang *mobile* karena bisa diakses kapanpun, dimanapun, dan oleh siapapun, tanpa harus terikat dengan sistematika percetakan dan penerbitan seperti pada buku-buku konvensional.



2) Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan *DigimodBook* ini adalah berupa media publikasi yang bisa berhubungan langsung dengan *target audience*. Oleh karena itu media publikasi ini akan berupa akun media sosial khusus dari *DigimodBook* yang akan memuat berbagai informasi penting dari perancangan, dan memberikan tautan langsung ke laman

web media utama. Selain akun media sosial, juga akan dibuat beberapa media fisik seperti, *t-shirt* dan poster. Pemilihan media fisik ini bertujuan untuk memperluas area publikasi agar tak hanya terpusat pada media-media digital saja. Untuk media *t-shirt* akan didesain dengan menampilkan salah satu karya *Digimod* dan tipografi *DigimodBook*, serta juga menampilkan link langsung ke media utama dan sosial media *DigimodBook*. Strategi yang sama juga akan diterapkan pada media poster, perbedaannya terletak pada penempatan medianya, untuk poster akan ditempatkan di tempat-tempat yang sering dikunjungi oleh target audience seperti, bengkel, tempat pencucian kendaraan, cafe, dll.



C. 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*, yang ternyata dalam proses kreatifnya ada berbagai hal penting yang harus selalu diperhatikan dan dipahami:

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.

D. Daftar Pustaka

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