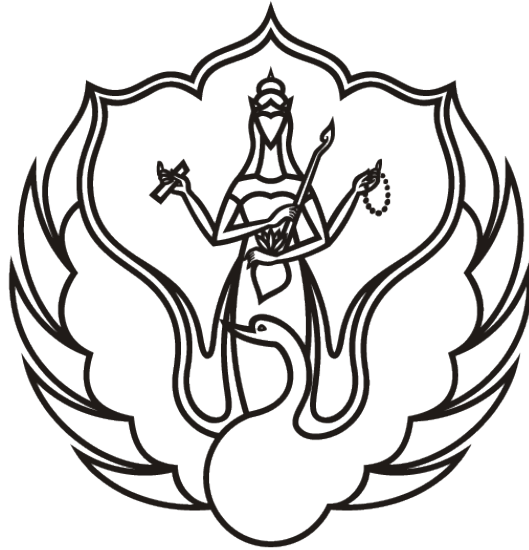


**SENSASI DAN PERSEPSI PADA GERAK
PERMAINAN SKATEBOARD SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI**



PENCIPTAAN KARYA SENI

OLEH

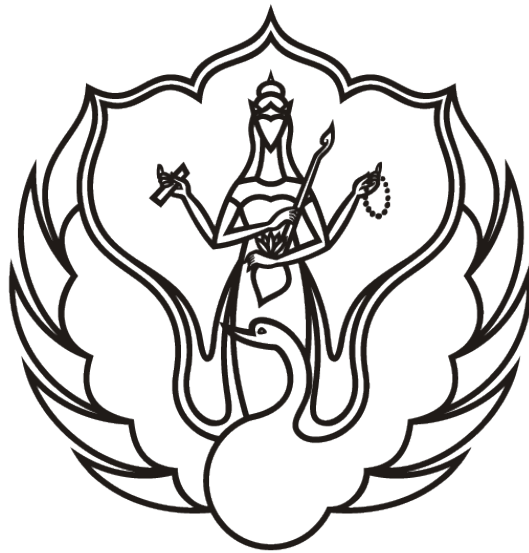
Muhammad Riefky Nur Santosa

1312440021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

**SENSASI DAN PERSEPSI PADA GERAK
PERMAINAN SKATEBOARD SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI**



**Muhammad Riefky Nur Santosa
1312440021**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Seni Rupa Murni
2020**


HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

SENSASI DAN PERSEPSI PADA GERAK PERMAINAN SKATEBOARD

diajukan oleh Muhammad Riefky Nur Santosa, NIM 1312440021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

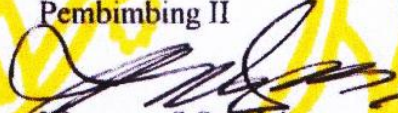
Pembimbing I


Bambang Witjaksono, M.Sn

NIP 19730327 199903 1 001

NIDN 0027037301

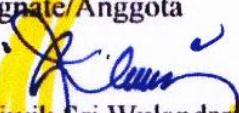
Pembimbing II


Warsono, S.Sn M.A

NIP 19760509 200312 1 001

NIDN 0009057603

Cognate/Anggota


Wiwik Sri Wulandari, M.Sn

NIP 19760510 200112 2 001

NIDN 0010057605

Ketua Jurusan /
Seni Murni/Ketua/Anggota


Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP 19761667 200604 1 001

NIDN 0007107604

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Rahasto, M.Hum

NIP 19691108 199303 1 001

NIDN 0008116906

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Riefky Nur Santosa
NIM : 1312440021
Program Studi : Seni Rupa Murni
Judul Karya Tugas Akhir : Sensasi dan Persepsi pada gerak Permainan Skateboard
Sebagai Ide Penciptaan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Karya tugas akhir ini bukan dari hasil plagiarisme ataupun hasil pencurian dari karya milik orang lain. Dalam proses pembuatan laporan dan karya orang lain hanya terlibat dalam kepentingan materil dan refrensi pengetahuan. Ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.

Bila dikemudian hari diduga kuat tidak sesuai antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 5 Juli 2020

Saya yang menyatakan,



Muhammad Riefky Nur Santosa

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan ridhonya Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul “SENSASI DAN PERSEPSI PADA PERMAINAN SKATEBOARD SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI” dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1- S1 Minat Utama Seni Murni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan serta Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya berkat bantuan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Bambang Witjaksono, M.Sn selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I.
2. Bapak Warsono, S.Sn, M.A selaku Dosen Pembimbing II.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn selaku Cognate.
4. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Ibu saya, Feti Widyastuti, dan almarhum ayah saya, Santosa Mulya, serta adik laki-laki kandung saya, Kevin Alvino Dwi Santosa, yang senantiasa memberi dukungan moril serta materi.
6. Friesia Tresna Cahyaning Putri, yang selalu menemani serta memberi semangat selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Keluarga besar Vast, Point Skateshop, Balkot Crew, Botol Coffie, dan Ucil, yang telah banyak membantu secara moril serta materi.
8. Teman-teman seperjuangan, Agus, Tino, dan Ruli yang telah membantu dalam terciptanya Tugas Akhir ini. Serta sebagai teman dalam bertukar refrensi maupun ilmu.
9. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai angkatan dan jurusan yang telah banyak membagikan pengetahuannya sehingga melengkapi proses penciptaan karya.
10. Mas Ipung dan mas Anan yang telah banyak membantu dalam teknis penciptaan karya sablon.
11. Teman-teman angkatan 2013 Seni Grafis, yang telah banyak memberi sumber referensi dan semangat.
12. Skena Skateboard Yogyakarta, untuk ide, gagasan, maupun refrensi.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan pada laporan serta tugas akhir ini, karenanya kritik serta saran diharapkan agar penulis dapat melanjutkan penciptaan karya dengan lebih baik lagi. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dikemudian hari dan menambah khazanah seni rupa.

Yogyakarta, 5 Juli 2020



Muhammad Riefky Nur Santosa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN.....	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	4
D. MAKNA JUDUL	5
BAB II KONSEP	6
A. KONSEP PENCIPTAAN	6
B. KONSEP PERWUJUDAN.....	17
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	27
A. BAHAN	27
B. ALAT	30
C. TEKNIK.....	36
D. TAHAP PEMBENTUKAN	36
1. Tahap Pembuatan Desain.....	37
2. Tahap Cetak	38
3. Tahap Pengeringan Karya.....	40
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	41
a. Karya 1 "Wallride Downtown Rush"	42
b. Karya 2 "Fun Blunt".....	44
c. Karya 3 "Burn Out Bail Out"	46
d. Karya 4 "One Line Filmed"	48
e. Karya 5 "5-0 Dancing Dragon"	50
f. Karya 6 "Fast Enough".....	52
g. Karya 7 "Neighborhood".....	54
h. Karya 8 "5-0 Shred madness"	56
i. Karya 9 "Backyard Playground"	58

j.	Karya 10 "Dancing in the Dark"	60
k.	Karya 11 Bank Over Rail Backdoor"	62
l.	Karya 12 "kickflip Leisures"	64
m.	Karya 13 "Noseslide Funslide"	66
n.	Karya 14 "Ollie 2 50-50"	68
o.	Karya 15 "GX 1000"	70
p.	Karya 16 "Ollie Over Joy"	72
q.	Karya 17 "Crooked The Wave"	74
r.	Karya 18 "Slappy Pole Surprise"	76
s.	Karya 19 "One Trick Filmed"	78
t.	Karya 20 "Concrete Jungle"	80
	BAB V KESIMPULAN	82
	DAFTAR PUSTAKA	84
	LAMPIRAN.....	87

DAFTAR GAMBAR

BAB I

Gb. 1. Penulis saat bermain <i>skateboard</i>	3
Gb. 2. Penulis merasakan sensasi ketika melakukan trik permainan <i>skateboard</i>	3

BAB II

Gb. 3. Ollie	9
Gb. 4. Shove it	9
Gb. 5. Kickflip	10
Gb. 6. Boardslide	11
Gb. 7. Noseslide	12
Gb. 8. Bluntslide	12
Gb. 9. 50-50 Grind	13
Gb. 10. 5-0 Grind	13
Gb. 11. Nose Grind	14
Gb. 12. Crooked Grind	14
Gb. 13. Feeble Frind	15
Gb. 14. Lance Mountain Bones Brigade Originals "Doughboy" Cover Art (1982)	19
Gb. 15. Sebo Walker "Sebeau" Art Exhibition	20
Gb. 16. Pola kotak hitam putih	24
Gb. 17. Gambar api	24
Gb. 18. Tengkorak dan kerangka manusia	25
Gb. 19. Simbol Smiley	26

BAB III

Gb. 20. Obat Afdruk Screen Emulsion dan Sensitizer	27
Gb. 21. Rubber	28
Gb. 22. Biang Warna	28

Gb. 23. Minyak Goreng	29
Gb. 24. Kertas	29
Gb. 25. Kertas Film.....	30
Gb. 26. Screen.....	30
Gb. 27. Rakel	31
Gb. 28. Kartu Bekas Perdana	31
Gb. 29. Penggaris	32
Gb. 30. Hair Dryer	32
Gb. 31. Lakban Bening	33
Gb. 32. Kain Perca	33
Gb. 33. Meja Sablon	34
Gb. 34. Meja Kaca	34
Gb. 35. Gelas Plastik.....	35
Gb. 36. Semprotan Air	35
Gb. 37. Proses Desain Pada Adobe Illustrator	37
Gb. 38. Penyesuaian Warna Rubber yang di Aplikasikan Pada Kertas	38
Gb. 39. Pengukuran Screen dan Kertas.....	39
Gb. 40. Proses Penyapuan Rubber dengan Merata	39
Gb. 41. Proses Sapuan Warna Satu Persatu	40
Gb. 42. Proses Pengeringan	40

BAB IV

Gb. 43. M Riefky, Wallride Downtown Rush, 2020	42
Gb. 44. M Riefky, Fun Blunt, 2020	44
Gb. 45. M Riefky, Burn Out Bail Out, 2020.....	46
Gb. 46. M Riefky, One Line Filmed, 2020.....	48
Gb. 47. M Riefky, 5-0 Dancing Dragon, 2020	50

Gb. 48. M Riefky, Fast Enough, 2020	52
Gb. 49. M Riefky, Neighborhood, 2020	54
Gb. 50. M Riefky, 5-0 Shred Madness, 2020	56
Gb. 51. M Riefky, Backyard Playground, 2020.....	58
Gb. 52. M Riefky, Dancing In The Dark, 2020	60
Gb. 53. M Riefky, Bank Over Rail Backdoor, 2020.....	62
Gb. 54. M Riefky, Kickflip Leisures, 2020	64
Gb. 55. M Riefky, Noseslide Funslide, 2020.....	66
Gb. 56. M Riefky, Ollie 2 50-50, 2020	68
Gb. 57. M Riefky, GX 1000, 2020.....	70
Gb. 58. M Riefky, Ollie Over Joy, 2020.....	72
Gb. 59. M Riefky, Crooked The Wave, 2020	74
Gb. 60. M Riefky, Slappy pole Surprise, 2020	76
Gb. 61. M Riefky, One Trick Filmed, 2020.....	78
Gb. 62. M Riefky, Concrete Jungle, 2020	80

DAFTAR LAMPIRAN

a. Foto Poster Pameran.....	87
b. Foto Situasi Pameran	88
c. Katalog.....	89
d. Biodata	90

SENSASI DAN PERSEPSI PADA GERAK PERMAINAN SKATEBOARD SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI

Muhammad Riefky Nur Santosa¹
Bambang Witjaksono, M.Sn², Warsono, S.Sn, M.A³

ABSTRAK

Gaya-gaya gerakan pada permainan skateboard terbilang unik. Gaya gerakan tersebut tidak lepas dari apa yang skateboarder rasakan dalam proses melakukan gaya gerakan tersebut. Perasaan inilah yang timbul dari sensasi-sensasi yang tercipta ketika melakukan sebuah gaya permainan skateboard dan di persepsikan menjadi sebuah pengalaman sensoris. Dalam gaya gerak ini, selain timbul sensasi-sensasi yang dirasakan, serta mempunyai nilai estetis tersendiri di setiap gaya gerakan permainan skateboard yang tercipta.

Dalam karya Tugas Akhir ini, penulis mencoba untuk memvisualisasikan sensasi yang dirasakan oleh para skateboarder serta estetika gerak tubuh dari “gaya” pada gerak permainan Skateboard. Sensasi dan estetika lekuk tubuh saat melakukan gaya atau trik yang dirasakan oleh para skateboarder tidak akan dirasakan oleh khalayak umum yang tidak melakukan kegiatan permainan skateboard, maka dari inilah yang menjadi ketertarikan utama penulis sehingga karya tugas akhir ini dapat mengilustrasikan maksud dibalik konsep yang diangkat oleh penulis.

Kata Kunci: Skateboard, Gaya, Sensasi, Ilustrasi, Sablon

¹Mahasiswa, Jurusan Seni Grafis ISI Yogyakarta NIM 1312440021

²Dosen Pembimbing I

³Dosen Pembimbing II

SENSATION AND PERCEPTION OF A SKATEBOARD AS THE ART CREATION IDEAS

Muhammad Riefky Nur Santosa¹
Bambang Witjaksono, M.Sn², Warsono, S.Sn, M.A³

ABSTRACT

The style of movement in the skateboard are unique. This movement style can not be separated from what skateboarders feel in the process of doing the movement style. This feeling arises from the sensations created by the compilation of a style of skateboarding and is perceived as a sensory experience. In this style of motion, in addition to the emergence of a feeling of interest that is felt, it also has an aesthetic value that is adjusted to every style of skateboarding that is created.

In this final project, the writer tries to visualize the sensations felt by skateboarders as well as the aesthetics of the body movements of the "style" of the skateboarding game motion. The sensation and aesthetics of body curves when doing a style or trick felt by skateboarders will not be felt by the general public who do not do skateboarding, so this is the main interest of the writer so that this final project can illustrate the intent behind the concept raised by the author.

Keywords: Skateboard, Style, Sensation, Illustration, Screen Silk

¹Student, Graphic Art ISI Yogyakarta NIM 1312440021

²Lecturer I

³Lecturer II

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Skateboard pertama kali ditemukan pada pertengahan tahun 1950, seiring dengan perkembangan era surfing di daerah California, Amerika Serikat. Saat pertama kali muncul, *skateboard* masih diciptakan oleh tangan manusia dan terbuat dari sebilah papan kayu yang diberi roda dari sepatu roda jenis roller skate. Pada saat itu orang-orang belum mengenal nama *skateboard*, melainkan *Sidewalk Surfing*. Pertengahan tahun 1960, skateboard menjadi permainan yang cukup mainstream di Amerika. Dua buah brand, yaitu Hobie dan mahaka melihat celah tersebut dan mulai memproduksi skateboard, jadi para penikmat permainan skateboard tidak perlu lagi bersusah payah untuk membuat skateboard, mereka dapat membeli dan langsung memainkannya.¹

Perubahan terjadi pada cara bermain *skateboard* pada tahun 1978. Jika sebelumnya orang biasa menggunakan gaya bebas, yang lebih mirip menari balet atau selancar es, seorang *skateboarder* bernama Alan Gelfand (biasa disapa "Ollie") membuat sebuah manuver yang memunculkan lompatan revolusioner dalam permainan *skateboard*. Dia menjejakkan kaki belakangnya pada ekor papan dan melompat, sehingga dirinya dan papan meluncur ke udara. Teknik *Ollie* pun lahir.

Berangkat dari itu, seorang *skateboarder* lainnya yg bernama Rodney Mullen memberikan sentuhan baru pada dunia *skateboard*. Mullen menciptakan sebuah gaya baru yang cukup ekstrim yaitu *Street Skating* yang merupakan langkah awal dari modern *Skateboard*. Gaya-gaya seperti Kickflip, Heelflip, dan 360 Flip yang bermodalkan gerakan dasar *Ollie*.

Para pemain *skateboard* pun mulai mencari sesuatu yang lebih menantang, hingga akhirnya sarana umum seperti tempat perbelanjaan, trotoar, dan taman kota menjadi ladang mereka bermain *skateboard*. Gaya permainan mereka yang cukup ekstrim akhirnya

¹ Brooke, Michael. 1999. *The Concrete Wave: History of Skateboarding*. Toronto: Warwick Publishing. p.16

mendapat perhatian ekstra ketat dari pihak berwajib, dari teguran hingga sanksi yang berat menjadi hal yang harus diterima oleh para *skateboarder* yang tertangkap. Pada era itu pula, *skateboard* mulai masuk ke Indonesia.

Perkembangan *skateboard* di tanah air tercinta Indonesia penuh dengan suka dan duka. Jika digambarkan dengan grafik, bergerak perlahan dari bawah dan sedikit menaik untuk waktu yang cukup lama di tahun 1970 hingga 1990. Pergerakan yang lebih menaik terjadi di tahun 1997 ditandai dengan berdirinya *skatepark* baru di Senayan (Gelora Bung Karno). Banyak kompetisi digelar di *skatepark* tersebut semakin mendaki setelah *ISA* (*Indonesian Skateboarding Association*) terbentuk di akhir tahun 1998. Kompetisi Seri Nasional diadakan tahun 1999, dan terus berlangsung hingga tahun 2005.

Perkembangan ini memberikan gambaran bagaimana *skateboard* berkembang secara proporsional mengikuti tuntutan dari dunia *skateboard* itu sendiri. Jika dahulu pada tahun 1960-1970an kompetisi di negeri asalnya, Amerika, digelar di sebuah lahan kosong, *skateboarder* melakukan berbagai variasi gaya gerakan pada bidang kosong tersebut. Variasi gerakan ini terus berkembang, berawal dari suatu area kosong ke area penuh dengan bermacam variasi peralatan permainan, seperti *banks*, *quarter pipe*, dan *magical table*. Tahun 1990, variasi peralatan permainan ini pun turut berkembang, seperti *hand rails* dan *ledges*, serta *launch ramp*. *Skateboard* di Indonesia semakin berkembang di era 2000-an.²

Awal ketertarikan penulis terhadap dunia *skateboard* berawal dari internet waktu masih mengenyam bangku sekolah dasar, pada masa itu *skateboard* masih sangat jarang di jumpai di Indonesia terutama lingkungan sekitar penulis. Pada suatu waktu, saat penulis sudah mengenyam bangku sekolah menengah pertama, salah satu teman penulis memiliki sebuah papan *skateboard*, saat itulah penulis semakin tertarik untuk mempelajari permainan *skateboard* hingga saat ini, dan terjun langsung di lingkungan pertemanan yang mayoritas adalah *skateboarder*.

² Ace. 2006. *Speed & Light: Indonesian skateboarding*. Jakarta: Gagas Media. p.7



Gb. 1. Penulis saat bermain *skateboard*
(sumber: dokumen pribadi, 2019)

Penulis seringkali melakukan permainan *skateboard* di beberapa *skatepark* yang ada di Yogyakarta, salah satunya adalah Tamkul Skate Plaza dan Vast Skatepark, dengan berangkat bersama salah satu teman, atau mengajak beberapa teman lainnya. Pengalaman penulis ketika bermain *skateboard* selalu memberikan sensasi-sensasi menyenangkan, terutama saat melakukan gerakan trik yang diabadikan melalui media foto serta video, menjadi cerita tersendiri bagi penulis.



Gb. 2. Penulis merasakan sensasi ketika melakukan trik permainan *skateboard*
(sumber: dokumen pribadi, 2019)

Pengalaman penulis yang lain adalah saat melakukan gerakan-gerakan permainan *skateboard* yang tidak luput dari jerih payah dan komitmen yang dijalani sehingga bisa melakukan berbagai gerakan trik permainan *skateboard* hingga saat ini dan merasakan sensasi-sensasi dari gerakan trik permainan *skateboard* tersebut. Namun, penulis bukan hanya semata-mata menceritakan pengalaman yang penulis rasakan sebagai *skateboarder* dan dituangkan ke dalam Tugas Akhir, melainkan sebagai perwakilan untuk menceritakan hal-hal yang dirasakan oleh para *skateboarder* lainnya kepada khalayak umum yang

memang tidak melakukan kegiatan ini, khususnya berawal dari sejarah terciptanya kegiatan *skateboard* sampai menjadi sebuah subkultur yang dikenal oleh banyak orang seperti saat ini.

Berangkat dari pengalaman penulis dalam melakukan gerakan permainan *skateboard* inilah yang mendasari penulis untuk mengutarakan hal-hal yang dirasakan oleh para *skateboarder*, penulis mencoba untuk memvisualisasikan sensasi yang dirasakan oleh para *skateboarder* serta estetika gerak tubuh dari “gaya” pada gerak permainan *Skateboard*. Sensasi dan estetika lekuk tubuh saat melakukan gaya atau trik yang dirasakan oleh para *skateboarder* tidak akan dirasakan oleh khalayak umum yang tidak melakukan kegiatan permainan *skateboard*, maka dari inilah yang menjadi ketertarikan utama penulis sehingga karya tugas akhir ini dapat mengilustrasikan maksud dibalik konsep yang diangkat oleh penulis.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Adapun beberapa hal yang hendak diuraikan dalam bentuk penulisan maupun karya seni, sebagai berikut:

1. Seperti apa sensasi yang dirasakan dan bagaimana estetika lekuk tubuh dalam gerakan permainan *skateboard*?
2. Apa alasan penulis memvisualisasikan sensasi gerak tersebut?
3. Bagaimana memvisualisasikan gerakan gaya dan sensasi pada permainan *skateboard*?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dari penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Memvisualisasikan gaya, sensasi dan persepsi pada gerak dalam *skateboard* untuk diperkenalkan kepada khalayak umum.
2. Menonjolkan sisi estetik dari sebuah gaya trik permainan *skateboard*.

Manfaat dari penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pandangan terhadap masyarakat luas tentang sensasi yang dirasakan dan estetika lekuk tubuh gerakan permainan *skateboard*.
2. Memadukan dunia *skateboard* dengan ranah seni rupa melalui karya seni grafis.

D. MAKNA JUDUL

Untuk menghindari kekeliruan pengertian dari judul penulisan, maka diberikan pengertian masing-masing kata dari judul penulisan karya ini yaitu:

“SENSASI DAN PERSEPSI PADA GERAK PERMAINAN SKATEBOARD SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI”

Sensasi : suatu perasaan yang timbul dan merangsang reseptor dalam organ indra³

Persepsi : proses pemberian makna pada sensai menjadi pengalaman sensoris

Gerak : suatu perubahan tempat kedudukan pada suatu keseimbangan awal.

Permainan : bentuk aktifitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktifitas itu sendiri.

Trik : cara untuk melakukan sesuatu.

Skateboard : sebuah papan yang memiliki empat roda dan digunakan untuk aktifitas meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan mendorong menggunakan satu kaki sementara kaki yang satunya berada di atas papan.

Skaterboarder : pelaku yang melakukan permainan *skateboard*.

Pengertian dari judul yang telah di uraikan dalam permainan *skateboard* secara menyeluruh sesuai konsep yang diangkat beserta cerita dibalik proses pengerjaannya kedalam bentuk karya seni grafis.

³ <https://ocw.upj.ac.id/files/Slide-PSI-103-Psikologi-Umum-II-Sensasi-dan-Persepsi.pdf> (diakses penulis pada 3 Juli 2020, jam 14.36 WIB)