

BAB V

KESIMPULAN

Seni seharusnya dapat memberikan pesan yang dirasakan maupun dialami oleh penciptanya. Begitu juga dengan *skateboarder* yang mempunyai gagasan tersendiri dalam melakukan gerakan maupun permainan *skateboard*. Dalam karya Tugas Akhir ini, penulis ingin memvisualisasikan tentang konsep maupun cerita tersendiri dalam sensasi dan estetika lekuk tubuh pada gerakan permainan *skateboard*.

Ketertarikan penulis dalam mengangkat tema ini bermula tentang rasa keinginan penulis berbagi rasa dalam sensasi melakukan gerakan permainan *skateboard*. Terlebih gerakan-gerakan trik pada permainan *skateboard* ini terbilang unik, perlu proses dan menantang. Gerakan trik permainan *skateboard* di sini juga tidak lepas dari sensasi yang *skateboarder* rasakan dalam proses dalam melakukan sebuah trik. Selain itu, melakukan gerakan trik *skateboard* memerlukan latihan yang rutin, pengetahuan yang cukup tentang *skateboard* dan komitmen yang kuat. Seperti bagian-bagian dari *skateboard* itu sendiri, dan nama-nama trik yang ada dalam permainan *skateboard*. Dari berbagai sudut pandang para *skateboarder* inilah yang menjadikan penulis tertarik dalam mengangkat tema ini dalam tugas akhir.

Penulis mengangkat sensasi dan persepsi pada gerak permainan *skateboard* dikarenakan gerakan trik permainan *skateboard* dirasa mempunyai nilai estetik tersendiri disetiap lekuk tubuh yang dilakukan serta sensasi yang dirasakan ketika melakukan gerakan tersebut layaknya sebuah tarian di atas panggung dalam sebuah pentas.

Dalam Tugas Akhir ini, Penulis menggunakan teknik *silkscreen* yang dirasa mampu dalam menggapai karakter garis penulis. Kemudian pada pewarnaan, penulis mencoba memainkan peran warna dalam karya. Teknik *silkscreen* dirasa mampu untuk mencapai peran tersebut. Tugas Akhir ini menampilkan 20 karya dengan media diatas kertas dan disepakati setiap karya berjumlah 4 edisi. Secara keseluruhan penciptaan karya dalam pameran tugas akhir ini dirasa penulis sudah cukup optimal, karena dalam

pembuatannya penulis bisa memindahkan gagasan dan ide kedalam bentuk fisik karya yang bisa dinikmati penulis maupun orang lain.

Penciptaan karya seni berjudul Sensasi dan Persepsi Pada Gerak Permainan Skateboard sebagai ide penciptaan seni ini, diciptakan untuk memenuhi syarat meraih gelar S-1 seni rupa, serta wujud peran andil penulis menceritakan tentang estetika dan sensasi yang dilakukan serta dirasakan oleh para *skateboarder* di seluruh dunia. Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang ada dalam laporan ini, baik itu dalam aspek konsep maupun teknik, namun hal tersebut diharapkan bisa dijadikan pelajaran bagi penulis untuk diperbaiki dikemudian hari. Penulis berharap semoga penciptaan karya ini, dapat membawa nilai positif untuk kedepannya, sehingga bermanfaat bagi diri penulis, para penikmat karya, dan lingkungan sekitar, serta memberikan sumbangan wacana dalam khasanah seni rupa Indonesia maupun global.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

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

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

Danesi, Marcel. 2004. **Pesan Tanda dan Makna: Buku teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi**. Yogyakarta: Jala Sutra

Setiawan, Muhammad Natsir. 2002. **Menakar Panji Koming Tafsir Komik Karya Dwi Koendoro**. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara

Seokanto, Seojorno. 2001. **Sosiologi Suatu Pengantar**. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Susanto, Mike. **Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa**. Yogyakarta. Penerbit: Kanisius, 2002

Tabrani, Primadi. 2005. **Bahasa Rupa**. Penerbit Kelir, Bandung

Wawancara :

Kumboro, Bagus (25 th). *skateboarder*. "Wawancara Pribadi". Tanggal 12 Januari 2020. **Sisi estetis dan seluk beluk sensasi gaya gerakan permainan skateboard**. Yogyakarta

Artikel :

<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)

kbbi.web.id. **trik secara harfiah** (diakses penulis pada 20 Januari 2020)

<https://www.seputarpengetahuan.co.id/2015/06/unsur-unsur-seni-rupa-dan-penjelasmannya.html> (diakses penulis pada tanggal 12 April 2020, Jam 20.21 WIB)

Edupaint.com/warna/roda-warna/**teori-warna-dan-ahlinya**.html (diakses penulis pada tanggal 12 April 2020, jam 19.52 WIB)

<https://ilmunesia.com/pengertian-warna-pastel-dan-contohnya/> (diakses penulis pada tanggal 12 April 2020, jam 20.55 WIB)

jokowarino.id/**pengertian-dan-definisi-simbol/** (diakses penulis pada 12 April 2020, jam 18.02)

[vans.co.uk/news/history of vans checkerboard](https://vans.co.uk/news/history-of-vans-checkerboard) (diakses penulis pada 27 Januari 2020, jam 12.42)

komangputra.com. **Makna dan Filosofi Kain Poleng Bali** (diakses penulis pada 28 Januari 2020, jam 19.49)

https://id.wikipedia.org/wiki/Cetak_saring (diakses penulis pada tanggal 15 Januari 2020, jam 20.34 WIB)

<https://www.wanderarti.com/skulls-around-the-world/> (diakses penulis pada tanggal 28 Juli 2020, jam 18.22 WIB)