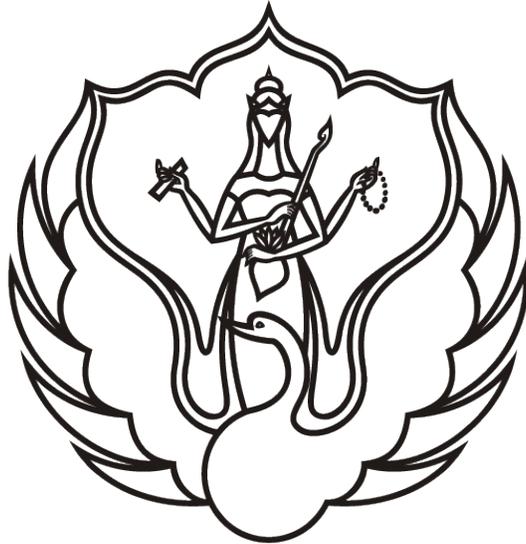


**SENSASI DAN PERSEPSI PADA GERAK  
PERMAINAN SKATEBOARD SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN SENI  
JURNAL**



**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**

Jurnal 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.



Mengetahui,  
Ketua Jurusan Seni Murni

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn  
NIP 19761007 200604 1 001

## **A. Judul**

### **Sensasi dan Persepsi pada Gerak Permainan Skateboard Sebagai Ide Penciptaan Seni**

## **B. Abstrak**

Oleh

**Muhammad Riefky Nur Santosa**

**1312440021**

### **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 estetik 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

## 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

## C. Pendahuluan

### C.1. 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.<sup>1</sup>

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 mendapat perhatian ekstra ketat dari pihak berwajib, dari teguran hingga sanksi yang berat

---

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

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.<sup>2</sup>

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*.

Penulis seringkali melakukan permainan *skateboard* di beberapa *skatepark* yang ada di Yogyakarta, salah satunya adalah Tamkul Skate Plaza dan Vast Skatepark, dengan

---

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

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.

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.

## **C.2. 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. Bagaimana memvisualisasikan gerakan gaya dan sensasi pada permainan *skateboard*?

## D. Teori dan Metode

### D.1. Teori

Dalam awal terbentuknya dunia subkultur *skateboard*, *Skateboard* adalah kegiatan yang sangat bebas. Tidak ada aturan baku untuk bermain *skateboard*. Seorang *skateboarder* bebas melakukan trik yang ingin dimainkan dan tidak ada paksaan dari pihak manapun. Namun, ada beberapa *skateboarder* yang mengenalkan jenis permainan menjadi dua, yaitu *Vert Skating* dan *Street Skating*. *Vert*, yang secara resmi dikenal dengan nama *Vertical Skateboarding*, berpusat kepada gaya permainan di dalam lengkungan kolam renang kosong berbentuk seperti mangkok, yang merubah posisi permukaan horizontal ke vertikal dan meluncurkan *skateboarder* ke tepi kolam, seperti halnya berselancar. Beberapa orang ini memelopori gaya *Vert*, dengan menemukan bahwa *skateboarder* bisa bermain di kolam kosong, menciptakan trik di udara saat melompat keluar dari dalam kolam dan meluncur di sisi kolam. Gaya *Vert* ini sangat populer di masa awal munculnya permainan *skateboard* sampai tahun 1980-an. Kemudian gaya yang kedua ada *Street Skating*, gaya ini adalah gerakan permainan *skateboard* yang memanfaatkan ruang publik sebagai sarana bermain, dimana para *skateboarder* menggunakan ruang publik ini untuk melakukan trik. *Street Skating* mulai populer pada tahun 1978 saat Alan Gelfand menemukan trik yang disebut "*Ollie*". sejak saat itu *Street Skating* menjadi populer sampai saat ini dengan penemuan-penemuan gerakan trik baru yang didasarkan dari trik *Ollie*<sup>3</sup>.

Di Indonesia sendiri perkembangan *skateboard* masih tergolong sangat baru yakni sekitar tahun 80-an, pada era tersebut hanya ada beberapa orang Indonesia yang menekuni kegiatan ini. Peminatnya pun semakin banyak sejalan dengan waktu meskipun pada masa itu tidak pernah diadakan kejuaraan *skateboard* di Indonesia. Para *skateboarder* mendapatkan informasi tentang *skateboard* dengan cara menonton video atau membaca majalah *skateboard* dari luar negeri. Pada pertengahan tahun 90-an semakin banyak pemuda yang bermain *skateboard* karena sudah ada *skateshop* yang menjual peralatan *skateboard* secara lengkap meskipun tidak dengan lisensi legal. Para *skateboarder* mulai

---

<sup>3</sup> Brooke, Michael. 1999. *The Concrete Wave: History of Skateboarding*. Toronto: Warwick Publishing. p.72

belajar secara otodidak. Serta mulai munculnya kompetisi yang diadakan di *skatepark* Senayan (Gelora Bung Karno).

Sebagaimana dengan asal muasal nya, *skateboard* adalah kegiatan yang bebas, tidak ada aturan baku dalam melakukan gerakan apapun, bahkan bisa tercipta gerakan baru yang belum pernah dilakukan orang lain sebelumnya.

Dalam melakukan gaya dalam gerak permainan *skateboard* ini, sisi estetis dan penggambaran emosional para *skateboarder* adalah hal terpenting, menjadi kepuasan tersendiri bagi para *skateboarder* dalam melakukan gaya gerakan tersebut. Rasa senang, takut, dan bersemangat sering dialami oleh para *skateboarder* dalam melakukan gaya gerakan permainan *skateboard*. Seperti faktor tingkat kesulitan gerakan maupun alat yang digunakan untuk melakukan gaya gerakan tersebut.

Merasa tertantang dengan para *skateboarder* lain pun menjadi faktor dimana sensasi melakukan gaya gerakan ini dapat tercipta. Tekanan dari faktor kesulitan dalam keberhasilan melakukan sebuah gaya gerakan yang berpacu dengan situasi dan kondisi juga memiliki andil besar. Trauma terhadap gerakan yang pernah gagal dilakukan pun adalah salah satu pemicu untuk berhasil melakukan gaya gerakan dalam permainan *skateboard*<sup>4</sup>.

Berhasil dalam melakukan sebuah gaya gerakan dalam permainan *skateboard* merupakan kebanggaan tersendiri bagi para *skateboarder*. Hal-hal inilah yang menjadi fokus penulis memvisualisasikan ke dalam karya. Berdasarkan pengalaman dalam mengamati dan melakukan langsung proses penguasaan gaya permainan *skateboard*, penulis tertarik untuk mengangkat setiap gagasan dalam gerakan trik yang dilakukan dan dirasakan oleh para *skateboarder* untuk diceritakan kembali kepada khalayak umum. Diharapkan karya-karya yang diciptakan mampu menjadi penanda atau media untuk menceritakan sensasi yang dirasakan serta estetika lekuk tubuh dalam gerakan permainan *skateboard* dari sudut pandang, pengamat, penikmat, sekaligus pelaku dunia *skateboard* ke dalam karya seni grafis.

---

<sup>4</sup> Bagus Kumboro (25 th). *skateboarder*. "Wawancara Pribadi". Tanggal 12 Januari 2020. Sisi estetis dan seluk beluk sensasi gaya gerakan permainan *skateboard*. Yogyakarta

## D.2. Metode

Seorang seniman dalam membuat karyanya dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor internal (subjektif) dan faktor eksternal (objektif). Seperti faktor subjektif yang meliputi dengan watak, lingkungan, emosi, imajinasi, dan seluruh proses kejiwaan yang mengolah kesan serta tanggapan. Sedangkan faktor objektif adalah dunia sekitar seniman dan nampak. Dengan demikian setiap seniman mempunyai ciri khas dan ketertarikan sendiri dalam mengolah suatu karya seni.

Begitu juga dengan diri penulis, berbagai faktor yang mendasar, dari luar maupun dalam menjadikan ketertarikan utama penulis dalam pengerjaan karya Tugas Akhir ini. Berawal dari lingkungan dan pergaulan penulis dengan dunia *skateboard*, kemudian bertemu dengan orang-orang yang mempunyai beberapa kesamaan *passion* dengan penulis, bertukar informasi dengan teman, hal ini yang menjadikan faktor penulis dalam mengerjakan suatu karya seni.

Pengalaman penulis dengan dunia *skateboard* dari melihat maupun melakukan langsung proses mempelajari dan menguasai sebuah trik, sampai kegiatan penulis yang berkaitan langsung dengan dunia *skateboard* dan dari sensasi-sensasi yang dirasakan, lama kelamaan menjadi sebuah bahasan utama dalam karya Tugas Akhir ini. Atas pengalaman sensasi yang dirasakan tersebut, penulis ingin menceritakan tentang bagaimana hal filosofi maupun estetik yang mendasari proses dalam mempelajari dan menguasai sebuah gaya dalam gerakan permainan *skateboard* yang dirasakan oleh para *skateboarder* kepada khalayak umum.

Dengan menciptakan beberapa karya berlatarkan lokasi yang berasal dari tempat pertama kali munculnya kegiatan permainan *skateboard* ini, yaitu Amerika Serikat, khususnya California. Bertujuan untuk membuat karya yang terasa lebih intim yang ditujukan kepada khalayak umum yang melihat karya penulis dan mampu turut serta merasakan hal-hal yang dirasakan oleh para *skateboarder*, khususnya para *skateboarder* yang ada di Amerika Serikat. Menurut penulis dan beberapa mayoritas *skateboarder* lainnya, Amerika Serikat adalah destinasi impian para *skateboarder* di seluruh dunia untuk melakukan aksi permainan *skateboard* disana layaknya ibadah haji bagi para mereka.

Beberapa karya yang berlatarkan tempat asal muasal lahirnya permainan *skateboard* ini mengambil *setting* tahun 1980-an dengan ditandai adanya bangunan bergaya victoria, serta lokasi pinggiran pantai Los Angeles, California, yaitu pantai Venice dimana para *surfer* pertama kali menciptakan permainan *skateboard* ini, hingga terbentuknya legenda tim *skateboard* yaitu *Z-Boyz*. Ada juga karya yang *bersetting* lokasi di San Francisco, ditandai dengan jalanan menurun dari perbukitan curam, campuran antara arsitektur victoria dan arsitektur modern. Namun, ada juga beberapa karya yang *bersetting* lokasi berdasarkan imajinasi penulis, sehingga tidak langsung mengasosiasikan gambaran *setting* lokasi di wilayah tertentu.

Penulis memasukkan unsur sifat ilustratif, hal ini diharapkan penulis agar objek dapat diterima dengan baik dan mampu menjelaskan tentang narasi, dari apa yang sudah dialami, dirasa, dan dilihat, dengan sudut pandang penulis. Secara kata lain, ini merupakan bentuk dari penyampaian gagasan penulis. Penulis menerapkan visualisasi dengan berupa penyajian seperti karikatur, dan kartun. Penulis juga menggunakan bentuk-bentuk figuratif yang telah mengalami proses deformasi sebagai perwakilan dari inspirasi bentuk-bentuk manusia dan lain sebagainya. Deformasi adalah perubahan susunan bentuk yang sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau wujud sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya.<sup>5</sup>

Komposisi yang diterapkan penulis dalam karya Tugas Akhir ini juga memiliki titik perhatian pada gerakan-gerakan permainan *skateboard* dan sensasi yang dirasakan oleh para *skateboarder*. Kemudian diselaraskan dengan bidang pendukung maupun objek lainnya, sehingga dapat menyeimbangkan bentuk dalam suatu karya. Dengan hal ini tata susunan beberapa macam bentuk menjadikan satu kesatuan, sehingga dapat mewujudkan bentuk yang baru.

Pengulangan bentuk dan tatanan gambar pada karya akan menimbulkan kesan gerak (irama) bagi orang yang melihatnya. Kesan gerak yang dibuat bisa monoton (sama) baik-

---

<sup>5</sup> Susanto, Mike. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa. Yogyakarta. Penerbit: Kanisius. 2002. p. 358

dari segi ukuran, warna maupun jarak. Atau juga kesan irama yang ditata selang seling baik dari segi bentuk, warna dan ukuran.

Setiap warna memiliki makna dan arti, warna juga merupakan elemen yang paling dominan dan juga aspek yang paling relatif dalam karya maupun di kehidupan sendiri. Persepsi warna melibatkan respon psikologi dan filosofi manusia. Penulis di sini menerapkan pewarnaan dengan lebih condong menggunakan warna-warna pastel. Warna pastel adalah warna yang mengarah ke warna muda dari jenis warna atau bisa disebut warna cerah.<sup>6</sup> Warna pastel yang digunakan penulis, bertujuan untuk menghasilkan karya dengan kesan lembut, minimalis dan menyenangkan tanpa mengurangi dari sisi nilai estetika. Di pewarnaan Tugas Akhir ini, penulis juga terinspirasi dengan karya Sebo Walker yang menggunakan warna-warna pastel.

Ikon-ikon pendukung sebagai penghantar sensasi yang dialami oleh *skaterboarder* dalam melakukan aksinya pun disematkan di dalam karya dengan maksud seksama, yaitu penyampaian emosi *skateboarder* dalam melakukan gerakan gaya dalam permainan *skateboard*.

Unsur komik juga dimasukkan ke dalam karya oleh penulis. Menurut Danesi, komik adalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar berderet yang disekat oleh garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan dilengkapi oleh teks verbal. Meskipun komik dilengkapi oleh bahasa verbal berupa kata-kata, namun gambar dalam komik sendiri dapat memberi pesan maupun kesan non-verbal. Gambar mampu menghasilkan suatu pesan tanpa kata-kata.<sup>7</sup>

Sementara itu, Setiawan berpendapat bahwa pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar yang biasanya terdapat dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku, pada umumnya cerita komik mudah dicerna dan dipahami.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> <https://ilmunesia.com/pengertian-warna-pastel-dan-contohnya/> (diakses penulis pada tanggal 12 April 2020, jam 20.55 WIB)

<sup>7</sup> Danesi, Marcel. 2004. Pesan Tanda dan Makna: Buku teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi. Yogyakarta: Jala Sutra. p.223

<sup>8</sup> Setiawan, Muhammad Natsir. 2002. Menakar Panji Koming Tafsir Komik Karya Dwi Koendoro. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara. p.22

Penulis juga menggunakan simbol untuk menyederhanakan gagasan yang ingin diwujudkan kedalam bentuk visual dengan acuan arti dan makna dari beberapa sumber yang terkait dan juga penggunaan simbol dilandasi dengan pertimbangan artistik visual yang lebih menarik. Seperti di sini simbol menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan narasi *skateboard* tersebut, atau menggunakan simbol di sini sebagai suatu yang melekat dengan gerakan yang diangkat.

### **E. Pembahasan Karya**

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan pada setiap karya dari apa yang penulis rasakan, alami dan amati dalam setiap gerakan maupun sensasi dalam permainan *skateboard*. Karya-karya yang diciptakan berangkat dari konsep yang melatar belakang sang penulis sebagai *skateboarder* dalam bermain *skateboard*.

Hal tersebut berkaitan dengan seni grafis yang penulis gunakan sebagai media penyampai ide gagasan, setelah melakukan pendalaman materi yang didapatkan dari pengalaman dan pengamatan permainan *skateboard*. Simbol yang dihadirkan Penulis menjadi perwakilan dari apa yang dirasakan dan dapat menjembatani kepada penikmat karya.

Proses pembuatan karya yang penulis lakukan bertujuan untuk merepresentasikan tentang apa yang melatar belakang konsep maupun gagasan yang diwujudkan penulis sebagai *skateboarder* dalam proses melakukan gerakan atau *trik* dalam permainan *skateboard* dan perasaan yang muncul ketika adanya sensasi-sensasi yang dirasakan oleh *skateboarder* itu sendiri saat melakukan gaya gerakan permainan *skateboard* dan dipersepsikan menjadi suatu pengalaman sensoris.

Agar tidak terjadi kesalahpahaman antara *skateboarder* dan khalayak publik dalam menikmati permainan *skateboard*, penulis mencoba memvisualkan ide dan konsep sensasi dan persepsi pada gerak permainan *skateboard* ke dalam karya Seni Grafis.

a. Karya 1



Gb. 43.

**"Wallride Downtown Rush"**

Silkscreen di atas kertas

38 cm x 31 cm

(Sumber : dokumen pribadi)

*Skateboarder* seringkali melakukan aksi dan permainan *skateboard* di sarana umum seperti taman maupun trotoar di tengah kota yang padat kendaraan dan pejalan kaki. Tatkala itu, para *skateboarder* tak jarang berurusan dengan aparat keamanan seperti polisi ataupun penjaga keamanan yang sering melihat aksi mereka dipinggir jalan. Mobil polisi yang rusak menggambarkan tentang stereotipe para aparat yang mayoritas memandang *skateboarder* adalah perusak fasilitas umum, para skateboarder pun seringkali mengkampanyekan slogan "*skateboard is not a crime*" untuk menyanggah stereotipe para aparat dan disimbolkan dengan bunga mawar merah.

Simbol monster hijau di antara gedung gedung tinggi menggambarkan hiruk pikuk dan kebisingan yang diciptakan berdasarkan kepadatan perkotaan. Latar langit yang ditampilkan dalam karya ini dominan berwarna merah yang menyimbolkan semangat dan keberanian para *skateboarder* dalam melakukan permainan *skaterboard*.

b. Karya 2



Gb. 45.

**"Burn Out Bail Out"**

Silkscreen di atas kertas

40 cm x 30 cm

(Sumber : dokumen pribadi)

Karya ini menampilkan beberapa objek yang tumpang tindih menggambarkan kerumitan gerakan pada trik permainan *skateboard* ini. Objek seorang perempuan yang

wajahnya digantikan dengan tulisan "*one more time*" menggambarkan kenangan para *skateboarder* tentang trik yang mereka lakukan terus menerus sampai dapat menguasai gerakan trik tersebut layaknya mengingat wajah sang kekasih yang tak pernah hilang dalam kenangan.

Lalu objek tangan yang dililit ular mengambil dari sebuah mimpi dimana mitos dari mimpi tersebut jika tangan kanan yang dililit ular maka akan mengalami pengeluaran dalam jumlah besar dan tidak terduga sebelumnya, hal ini menginterpretasikan permainan *skateboard* adalah hal yang tidak bisa dianggap remeh, seperti harga dan keperluan alat *skateboard* itu sendiri dan dengan gerakan gerakan yang sangat menantang tidak jarang para *skateboarder* tidak mengindahkan keselamatan mereka sendiri yang dimana perawatan saat mereka terjatuh ataupun cedera yang lumayan serius tentu membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Simbol lain yang ditampilkan di sini adalah kotak-kotak yang biasanya berwarna hitam dan putih yang melambangkan kecepatan, penulis sengaja menggantikan warna hitam dengan warna merah yang melambangkan keberanian para *skateboarder* dalam melakukan aksinya. Di sini juga terdapat sebuah simbol tengkorak terbakar dan mawar didalam gelas yang terbakar melambangkan semangat serta komitmen para *skateboarder* dalam melakukan gerakan trik mereka.

c. Karya 3



Gb. 51.

**"Backyard Playground"**

Silkscreen di atas kertas

31 cm x 40 cm

(Sumber : dokumen pribadi)

Karya ini bercerita tentang awal mula berkembangnya permainan *skateboard* di daerah asalnya yaitu California, Amerika Serikat. Pada tahun '70-an, sekumpulan skateboarder asal Dogtown, California membentuk kru yang bernama *Z-boyz*. Pada tahun tersebut, *skatepark* masih belum diciptakan, saat itu orang tua dari salah satu anggota *Z-boyz* pergi keluar kota untuk beberapa waktu, berangkat dari itulah muncul ide untuk mengosongkan air di dalam kolam renang yang berada di belakang rumah salah satu anggota *Z-boyz* tersebut, kolam renang tersebut memiliki dasar yang melengkung seperti mangkuk, dan digunakan sebagai tempat bermain skateboard oleh para anggota *Z-boyz* layaknya permainan *vert skateboarding*, sejak itulah tempat bermain skateboard itu disebut *bowl* dikarenakan bentuknya yang seperti mangkuk.

Dalam karya ini terlihat sekumpulan *skateboarder* yang sedang asik bermain *skateboard*, dengan menambahkan objek ufo di belakang yang dimana sedang hangat dibicarakan pada masa itu di tahun 70-an. Warna yang paling dominan di sini adalah warna langit yang berwarna ungu, yang memvisualisasikan keadaan saat petang dimana para *skateboarder* selalu bermain tanpa mengenal waktu. Warna ungu juga menginterpretasikan kreatifitas, kedamaian, dan kemandirian.

## F. 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.

## G. 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-penjelasmnya.html> (diakses penulis pada tanggal 12 April 2020, Jam 20.21 WIB)

[Edupaint.com/warna/roda-warna/teori-warna-dan-ahlinya.html](http://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/](http://jokowarino.id/pengertian-dan-definisi-simbol/) (diakses penulis pada 12 April 2020, jam 18.02)

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

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

[https://id.wikipedia.org/wiki/Cetak\\_saring](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)