

**PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI
SEJARAH *SKATEBOARDING*
DUNIA DAN INDONESIA
“*THE HISTORY OF SKATEBOARDING*”**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Ahkmad Muarif

0711653024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI
SEJARAH *SKATEBOARDING*
DUNIA DAN INDONESIA
“*THE HISTORY OF SKATEBOARDING*”**



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	9.49a/H/c/2014
KELAS	
	28-4-2014
	FD

PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Ahkmad Muarif

0711653024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI
SEJARAH *SKATEBOARDING*
DUNIA DAN INDONESIA
“*THE HISTORY OF SKATEBOARDING*”**



PENCIPTAAN/ PERANCANGAN

Ahkmad Muarif
0711653024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat utama memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual
2014

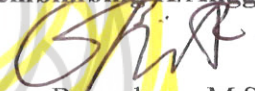
Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI SEJARAH *SKATEBOARDING* DUNIA DAN INDONESIA “*THE HISTORY OF SKATEBOARDING*” diajukan oleh Abkmad Muarif NIM. 0711653024 Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada tanggal 23 Januari 2014 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


Indria Maharsi, M.Sn.
NIP197209092008121001

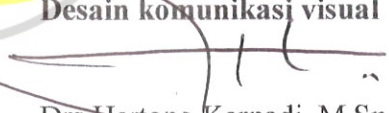
Pembimbing II/Anggota


Terra Bajraghosa, M.Sn.
NIP 198104122006041004

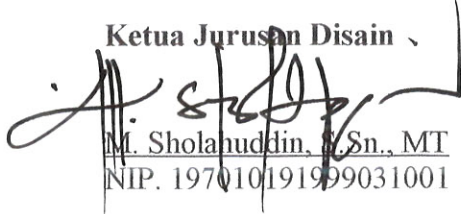
Cognate/Anggota

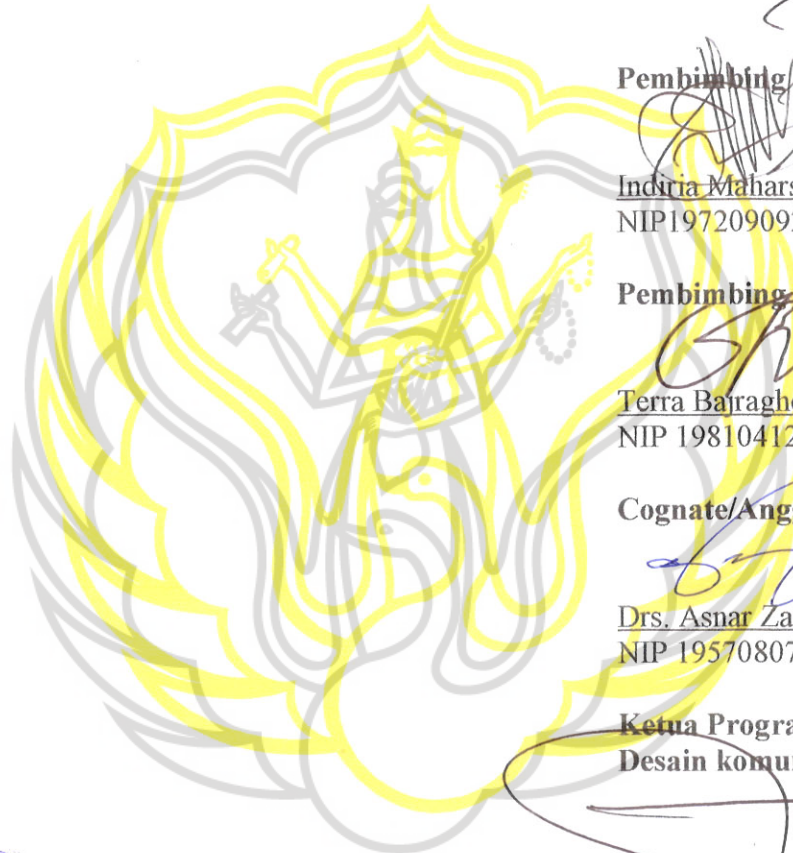

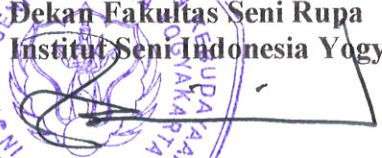

Drs. Asnar Zacky
NIP 195708071985031003

**Ketua Program Studi
Desain komunikasi visual**


Drs Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 196502091995121001

Ketua Jurusan Disain


M. Sholahuddin, Sn., MT
NIP. 197010191999031001



Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Dra. Suastiwi, M.Des
NIP. 195908021988032002

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

Orang tua saya tecinta, adik-adik saya tersayang dan sahabat-sahabat saya yang selalu
menemani dalam suka dan duka.
Skateboarder di seluruh Indonesia.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga perancangan tugas akhir yang berjudul PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI SEJARAH *SKATEBOARDING* DUNIA DAN INDONESIA “*THE HISTORY OF SKATEBOARDING*” ini dapat terselesaikan dengan baik dengan tanpa halangan yang berarti.

Karya tugas akhir ini adalah sebagai bentuk dedikasi penulis terhadap skateboarding, khususnya di Indonesia yang telah menginspirasi kehidupannya. Penulis berharap dengan terselesaikannya tugas akhir ini dapat menjadi suatu inspirasi bagi masyarakat dan menambah perbendaharaan buku digital di Indonesia. Secara pribadi penulis juga berharap semoga dengan terselesaikannya tugas akhir ini dapat membuat orang tua bahagia dan bangga.

Tugas Akhir ini dapat terwujud berkat peran serta dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ibu Dr. Suastiwi, M.Des.
2. Ketua Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak M. Sholahuddin, S.Sn.,MT.
3. Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Drs Hartono Karnadi M.Sn.
4. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan dan arahannya dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
5. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, nasehat serta kesabarannya dalam memberikan penjelasan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.

6. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn.,MA. Selaku dosen wali yang telah memberikan banyak keringanan dan arahan selama masa studi.
7. Segenap dosen Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta atas bimbingan selama masa studi.
8. Orang tua tercinta, Sugiyono, Alm. Suwarni, dan Wahyuni Setyowati yang telah memberikan kasih sayang, kepercayaan dan kesabaran kepada anak-anaknya.
9. Ketiga adik saya Gita Andriyani, Falentina Paramitasari dan Clarissa Zahra Amorita atas perhatian, kegembiraan dan doa-doanya.
10. Rizki Rohmanirmalasari atas bantuan, doa, semangat dan dukungannya selama ini.
11. Sahabat saya yang sangat hebat, L.O.T.D, Anggit Kunto Biwahyu, Bima Yushabara dan Tangguh Wisnu Affandi yang selalu memberikan inspirasi, semangat, bantuan dan kebahagiaan tiada hentinya hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
12. Sahabat-sahabat saya MGR dan MIEKAMI, Tangguh, Fendi, Dewan, Alfian, Binuko, Elwindi, Erfandi, Tole senior, Bimo, Didik, Dimas, Klewer beserta komputernya dan Udin dengan keunikannya masing-masing.
13. Teman-teman saya komunikasi Hendra dan Obe yang selalu memberikan kenyamanan dalam berdiskusi.
14. Teman-teman SMA saya Diyan, Jarwo, Koson, Agung, Kasur, Yusup, Krempeng, Herka, Anis, Jatu dan Galuh atas kebahagiaan dan doanya.
15. Semua teman-teman Sapoelidie DKV 07 dan 08, 09, 10 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungannya.
16. Teman-teman skateboard saya PAPANTUTUL, BLACAN LENGIP, Prash, Nurdin, Arip, Reymon, Septa, Obi, Wongki, Tegar, Tembong.

17. Bapak-bapak teman saya yang namanya sering menjadi sumber candaan Pak Harto, Pak Sukar, Pak Putut, Pak Wandu, Pak Darji, Pak Muji, Pak Imam, Pak Kunu, Pak Darmaji, Pak Japrudin, Pak Darto.
18. Serta teman-teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu atas dukungan dan doanya kepada saya.

Semoga Allah SWT membalas segala amal kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah berperan dan turut mendukung sehingga terselesaikannya tugas akhir ini dengan baik.

Yogyakarta, 10 Januari 2014

Ahkmad Muarif



ABSTRAK

Ahkmad Muarif 0711653024

PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI SEJARAH *SKATEBOARDING* DUNIA DAN INDONESIA “*THE HISTORY OF SKATEBOARDING*”

Skateboarding merupakan salah satu olahraga ekstrim yang populer di dunia, dari awal kemunculannya tahun 1940- 1950, *skateboarding* telah mengalami banyak perkembangan, baik dari bentuk, cara bermain serta gaya berpakaian pengendaranya. Perubahan-perubahan itu ditunjang oleh perkembangan daya pikir manusia, perkembangan industri, teknologi dan gaya berpakaian manusia. Dari tahun ke tahun *skateboarding* terus mengalami kemajuan, meskipun sempat terpuruk pada tahun 1960an, *skateboarding* mengalami kemajuan pesat pada tahun 1970an-1980an. Pada tahun 1990an *skateboarding* kembali mengalami keterpurukan tetapi di tahun berikutnya mampu kembali populer sampai sekarang.

Di Indonesia *skateboarding* juga memiliki sejarah yang panjang, *skateboarding* mulai dikenali di Indonesia dari dekade tahun 1970an-1980an, kemudian mengalami kemajuan pesat pada tahun 1990an dan terus berkembang sampai sekarang. Perkembangan *skateboarding* di Indonesia ditunjukkan semakin banyaknya *skateboarder* Indonesia yang memiliki kemampuan bermain di atas rata-rata dan dapat menjuarai perlombaan baik nasional maupun internasional. Perkembangan *skateboard* di Indonesia juga terlihat dari ketertarikan *investor skateboard* internasional untuk berinvestasi di Indonesia.

Perkembangan dalam dunia *skateboarding* dari awal kemunculannya hingga saat ini, merupakan sebuah sejarah yang penting diketahui agar dapat menunjang perkembangan *skateboarding* itu sendiri. Keberadaan *e-book* ilustrasi *The History of Skateboarding* ini memaparkan sejarah *skateboarding* dunia dan Indonesia dari awal era kemunculannya tahun 1960 hingga sampai tahun 2011 era modern, menggambarkan dokumentasi kejadian-kejadian dan tokoh-tokoh penting dalam sejarah *skateboarding* di dunia dan Indonesia urut berdasarkan tahun terjadinya dalam bentuk ilustrasi dan teks.

Kata kunci : *E-book*, Ilustrasi, skateboard, skateboarding, sejarah

ABSTRACT

Ahkmad Muarif 0711653024

E-BOOK ILLUSTRATION DESIGN OF HISTORY OF WORLD'S AND INDONESIAN SKATEBOARDING "THE HISTORY OF SKATEBOARDING"

Skateboarding is one of the popular extreme sport in the world that appeared in the early 1940s to 1950, skateboarding has growth, both from the form, how to play and dressing style of riders. Those changes were supported by human intellect growth, the growth of industry, technology and the human dressing style. Over the years skateboarding has continued to progress. Even though, it had slumped during the 1960s, then in 1970s-1980s skateboarding has progress rapidly. In the 1990s, skateboarding had slump again but it could be popular again for the following year.

In Indonesia skateboarding also has a long history, skateboarding started to recognize from 1970s-1980s, then it had progress rapidly in the 1990s and continued to grow until now. The growth of skateboarding in Indonesia was proved by a lot of Indonesian skateboarder who has the ability to play above the average and could win both the national and international competition. The growth of Indonesian skateboarding is proved by the international skateboarding investor's that interested to invest in Indonesia.

The growth of skateboarding's world is a history that is important to know to support the progress of skateboarding itself from the first appearance until now. The presence of The History of Skateboarding's illustrations e-book illustrates the history of world's and Indonesian skateboarding from the early era of 1960s up until the year 2011. It describes the documentation of events and important figures in the history of world's and Indonesian skateboarding in sequence with the visualization as illustrations and text.

Keywords: E-books, illustration, skateboard, skateboarding, history

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI SEJARAH *SKATEBOARDING*
DUNIA DAN INDONESIA
“*THE HISTORY OF SKATEBOARDING*”**

yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapat gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Januari 2014

Ahkmad Muarif
NIM. 0711653024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
KEASLIAN KARYA	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	5
F. Metode Perancangan	5
G. Sistematika Perancangan	6
H. Skema Perancangan.....	8
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	9
A. IDENTIFIKASI.....	9
1. Tinjauan Tentang <i>E-book</i>	9
a. Pengertian <i>e-book</i>	9
b. Sejarah <i>e-book</i>	9
c. Jenis – jenis <i>e-book</i>	11
d. <i>Layout</i> pada <i>e-book</i>	12
2. Tinjauan Tentang Ilustrasi	19

a.	Pengertian ilustrasi.....	19
b.	Sejarah ilustrasi.....	20
c.	Gaya ilustrasi.....	26
3.	Tinjauan Tentang <i>Skateboarding</i>	36
a.	Pengertian <i>Skateboarding</i>	36
b.	Sejarah <i>skateboarding</i> dunia.....	41
c.	Sejarah <i>skateboarding</i> Indonesia.....	45
B.	ANALISIS DATA.....	53
1.	Analisis SWOT.....	53
2.	Analisis <i>Unique Selling Proposition</i>	54
BAB III.	KONSEP DESAIN.....	55
A.	KONSEP KREATIF.....	55
1.	Tujuan Kreatif.....	55
2.	Strategi Kreatif.....	55
a.	<i>Target Audience</i>	56
b.	Isi Pesan.....	57
c.	Jenis, Isi dan tema cerita <i>e-book</i>	58
d.	Format bentuk dan ukuran media.....	58
e.	Gaya penulisan naskah.....	60
f.	Gaya visual.....	60
g.	Teknik visualisasi.....	62
h.	<i>Soundtrack</i> pada <i>e-book</i>	62
3.	Program kreatif.....	63
a.	Judul.....	63
b.	Konsep konten.....	63
c.	<i>Storyline</i>	63
d.	Suasana.....	80
e.	Gagasan.....	81
f.	<i>Layout</i>	81

g. <i>Tone</i> warna.....	81
h. Tipografi	82
i. <i>Cover</i>	83
j. Penerbit	84
k. <i>Finishing</i>	85
4. Biaya kreatif.....	86
a. Biaya editorial.....	86
b. Biaya jasa desainer.....	86
c. Biaya media	87
BAB IV. PROSES DESAIN	89
A. DATA VISUAL	89
1. Data Visual Bentuk <i>Skateboard</i>	89
2. Data Visual Karakter Tokoh	91
3. Data visual setting	95
4. Data visual pendukung.....	96
B. STUDI VISUAL	98
1. Studi visual ilustrasi.....	98
a. Studi visual <i>skateboard</i>	98
b. Studi visual tokoh/ <i>skateboarder</i>	102
c. Studi visual setting	105
2. Studi visual layout.....	108
3. Studi visual tipografi.....	109
4. Studi visual warna	110
5. Studi visual teknik arsir	110
C. DESAIN <i>E-BOOK</i> ILUSTRASI	111
1. Merancang sampul	111
a. Alternatif sampul	111
b. Proses tinta	112
c. Halaman sampul jadi.....	112

2. Merancang halaman isi	113
a. Sketsa layout	113
b. Proses tinta	122
c. Halaman isi jadi	132
D. MEDIA PENDUKUNG	149
1. Poster	149
2. <i>Web banner</i>	149
3. Kaos	150
4. Stiker	150
5. Pin	151
6. Emblem	151
7. Versi PDF dan EPUB	152
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	153
A. Kesimpulan	153
B. Saran	155
DAFTAR PUSTAKA	157

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01: Skema Perancangan	08
Gambar 02: Contoh halaman pada <i>e-book</i> sederhana format .pdf	11
Gambar 03: Contoh halaman pada <i>e-book</i> kompleks dengan elemen multimedia musik dan animasi	12
Gambar 04: Contoh video pada <i>e-book</i> berupa <i>movie trailer</i>	13
Gambar 05: Contoh elemen teks pada <i>layout</i> buku: Judul, <i>Deck</i> , <i>Byline</i> , <i>Bodytext</i> , <i>Pull Quotes</i> , <i>Initial Caps</i> , <i>Header and Footer</i> , <i>Running head</i> , Catatan kaki dan Nomor halaman	15
Gambar 06: Contoh elemen teks pada <i>layout e-book</i> : Judul, <i>Deck</i> , <i>Byline</i> , <i>Bodytext</i> , <i>Sub-judul</i> , <i>Caption</i> , <i>Header and Footer</i> , <i>Running head</i> , Catatan kaki dan Nomor halaman	15
Gambar 07: Contoh elemen visual ilustrasi pada <i>layout</i> buku	18
Gambar 08: Contoh elemen visual ilustrasi pada <i>layout e-book</i>	18
Gambar 09: Contoh ilustrasi drama	21
Gambar 10: Contoh karikatur	23
Gambar 11: Contoh lukisan gua	24
Gambar 12: Contoh ilustrasi oleh B.Margana	25
Gambar 13: Contoh komik Gundala	26
Gambar 14: Contoh ilustrasi dengan pena dan tinta	27
Gambar 15: Contoh ilustrasi dengan pena dan tinta	28
Gambar 16: Contoh ilustrasi dengan pensil dan arang	28
Gambar 17: Contoh ilustrasi dengan <i>watercolour</i>	29
Gambar 18: Contoh ilustrasi dengan <i>Coloured pencil</i>	30
Gambar 19: Contoh ilustrasi dengan pastel	30
Gambar 20: Contoh ilustrasi dengan <i>Gouache</i>	31
Gambar 21: Contoh ilustrasi dengan <i>Acrylic and oil</i>	32

Gambar 22: Contoh ilustrasi dengan <i>Airbrush</i>	32
Gambar 23: Contoh ilustrasi dengan <i>woodcut and engraving</i>	33
Gambar 24: Contoh ilustrasi dengan <i>scraperboard</i>	34
Gambar 25: Contoh ilustrasi dengan kolase	35
Gambar 26: Contoh ilustrasi dengan <i>cut-out</i>	35
Gambar 27: Contoh ilustrasi dengan komputer	36
Gambar 28: Contoh bagian pada <i>skateboard</i>	37
Gambar 29: Contoh <i>street skateboard</i>	38
Gambar 30: Contoh <i>vert skateboard</i>	39
Gambar 31: Contoh <i>bowl skateboard</i>	40
Gambar 32: Contoh <i>pool skateboard</i>	40
Gambar 33: Contoh asal mula <i>skateboard</i> dengan papan kayu.....	41
Gambar 34: Contoh asal mula bermain <i>skateboard</i> dengan papan kayu.....	42
Gambar 35: Contoh cara bermain <i>skateboard</i> oleh Tony Alva	43
Gambar 36: Contoh cara bermain <i>skateboard</i> oleh Jay Adam	43
Gambar 37: Contoh cara bermain <i>skateboard</i> oleh Rodney Mullen	44
Gambar 38: Contoh cara bermain <i>skateboard</i> oleh Tony Hawk	45
Gambar 39: Logo ISA (<i>Indonesia Skateboard Association</i>)	46
Gambar 40: Contoh kompetisi <i>skateboard</i> berskala lokal di Yogyakarta	49
Gambar 41: Contoh kompetisi <i>skateboard</i> berskala nasional.....	49
Gambar 42: Contoh kompetisi <i>skateboard</i> berskala internasional	50
Gambar 43: Contoh prestasi <i>skateboarder</i> Indonesia di kompetisi internasional	51
Gambar 44: Contoh perhatian pemerintah terhadap <i>skateboarder</i> Indonesia	52
Gambar 45: Contoh <i>skateboarder</i> Indonesia Pevi Permana dengan sponsor brand mancanegara	52
Gambar 46: Contoh gaya ilustrasi <i>scraperboard</i>	60
Gambar 47: Contoh gaya ilustrasi <i>Pen and ink</i>	61
Gambar 48: Contoh gaya ilustrasi <i>woodcut and engraving</i>	61
Gambar 49: Contoh <i>tone</i> warna pada <i>e-book</i> ilustrasi	82

Gambar 50: Logo penerbit Happen Skateboarding Magazine.....	84
Gambar 51: Data visual bentuk <i>skateboard</i> tahun 1960an	89
Gambar 52: Data visual bentuk <i>skateboard</i> tahun 1970an	90
Gambar 53: Data visual bentuk <i>skateboard</i> tahun 1980-1990an	90
Gambar 54: Data visual bentuk <i>skateboard</i> tahun 1990-2010an	91
Gambar 55: Data visual karakter tokoh tahun 1970an.....	92
Gambar 56: Data visual karakter tokoh tahun 1980an.....	93
Gambar 57: Data visual karakter tokoh tahun 1990an sampai 2000an	94
Gambar 58: Data visual setting <i>howl</i> atau <i>pool</i>	95
Gambar 59: Data visual setting <i>ramp</i>	95
Gambar 60: Data visual setting tangga atau <i>stair</i> dan <i>handrail</i>	96
Gambar 61: Data visual pendukung <i>rail</i>	96
Gambar 62: Data visual pendukung <i>box</i> atau <i>ledge</i>	97
Gambar 63: Data visual pendukung <i>backhoe</i>	97
Gambar 64: Studi visual <i>skateboard</i>	98
Gambar 65: Studi visual <i>skateboard</i>	99
Gambar 66: Studi visual <i>skateboard</i>	100
Gambar 67: Studi visual <i>skateboard</i>	101
Gambar 68: Studi visual tokoh	102
Gambar 69: Studi visual tokoh	103
Gambar 70: Studi visual tokoh	104
Gambar 71: Studi visual setting.....	105
Gambar 72: Studi visual setting.....	106
Gambar 73: Studi visual setting.....	107
Gambar 74: Studi visual layout	108
Gambar 75: Studi visual warna.....	110
Gambar 76: Studi visual teknik arsir	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Skateboard pertama kali ditemukan pada pertengahan tahun antara 1940-1950, tepatnya di Dogtown di daerah pesisir pantai California, seiring dengan perkembangan era selancar di daerah California, Amerika Serikat, berawal dari sulitnya para peselancar menemukan ombak yang bagus untuk beselancar pada masa itu. Pertama kali muncul *skateboard* terbuat dari kayu yang digabungkan dengan ban sepatu roda dan disambungkan oleh *trucks* dari sepatu roda pula. Pada saat itu orang juga belum mengenal nama '*skateboard*', melainkan '*sidewalk surfing*'. Pada awalnya *skateboard* hanya dimainkan dengan gaya *freestyle*/gaya bebas. Pertengahan tahun 1960, *skateboard* menjadi permainan yang populer di Amerika Serikat. Ditandai munculnya dua buah brand, yaitu Hobie dan Makaha yang memproduksi *skateboard* dan memasarkannya.

Awal tahun 1970, *skateboard* mulai mengalami perkembangan dengan ditemukannya roda dengan bahan *polyurethane* atau "*Cadillac*" berbahan baku campuran minyak dengan karet sehingga lebih kesat dan dapat lebih mencengkram aspal. Pada tahun inilah dunia *skateboarding* mulai muncul menjadi tidak hanya sekedar sebuah permainan, *skateboard* mulai berkembang ke arah gaya hidup, gaya berpakaian dan musik. Perkembangan itu muncul dari segerombolan remaja yang terdiri dari Jay 'boy' Adam, Tony Alva, Stacy Peralta dan Sid di dermaga laut Pasifik yang ada di pantai Venice. Mereka bermain *skate* dan berselancar dan kemudian meniti karir bersama toko *surfboard* yang ada di dekat dermaga tersebut. Toko yang bernama Zephyr Surfboard Shop dikelola oleh Skip Engblom bersama teman-teman berselancarnya. Selain memenangi banyak kompetisi *skateboard* di masa itu mereka juga menemukan gaya bermain *skateboard* baru menggunakan kolam renang kering. Pada masa ini secara bertahap mulai muncul sebuah gaya hidup baru dalam dunia *skateboarding* dipengaruhi oleh perkembangan gaya hidup dan musik pada masa itu.

Kisah dari Jay 'boy' Adam, Tony Alva, Stacy Peralta dan Sid inilah yang menjadi awal lahirnya dunia *skateboarding*, mulai dari perbedaan pandangan masing-masing pribadi dalam cara bermain dan berkarir di dunia *skateboarding*, perbedaan pribadi dan latar belakang mereka hingga perbedaan gaya hidup dan musik mereka. Kisah tersebut yang telah menginspirasi dunia *skateboarding* dan diangkat menjadi sebuah film berjudul "*Dogtown and Z-Boys*" (dokumenter) tahun 2001 di Australia dan "*Lords of Dogtown*" tahun 2005 di Amerika Serikat.

Di Indonesia *skateboard* mulai dikenali pada tahun 1970an-1980an, beberapa orang di kota-kota besar seperti di Jakarta dan Bandung banyak yang mulai menekuni olahraga ini, walaupun media informasinya masih sulit didapatkan. Pertengahan tahun 1990-an *skateboard* semakin diminati di Indonesia, terbukti dengan mulai munculnya toko yang menjual peralatan *skateboard* secara lengkap bernama City Surf di Jakarta, toko ini didirikan oleh Craig Huddleston. Perkembangan *skateboarding* di Indonesia juga ditandai dengan didirikannya *skatepark* baru di Senayan (Gelora Bung Karno) pada tahun 1997.

Kejuaraan *skateboard* pertama diadakan Craig Huddleston pada tahun 1998 di Jakarta, yang merupakan kejuaraan *skateboard* pertama di Indonesia dengan skala lokal. City Surf kemudian menggelar kembali kejuaraan *skateboard* pada tahun 1999 dan 2000, dengan nama *City Surf Open Skateboard Competition* di Pulo Mas Jakarta Timur. Mulai tahun 2001 kejuaraan *skateboard* di Indonesia yang di diadakan oleh City Surf mulai diselenggarakan diluar Jakarta, seperti di Bandung dan Surabaya. Seri pertama diadakan di Balai Kota Bandung dan seri kedua diadakan di Balai Kota Surabaya.

Skateboarding di Indonesia mengalami kemajuan setelah pada akhir tahun 1998 terbentuklah ISA (*Indonesia Skateboard Association*). Terbentuknya ISA berawal dari sebuah kelompok *skateboarder* yang bermain di *skatepark* senayan tahun 1997 yang di gerakkan oleh Didi Arifin, Didi dan kawan – kawan kemudian sepakat memberi nama kelompok tersebut dengan nama ISA pada akhir tahun 1998. kompetisi seri nasional ISA diadakan pada tahun 1999 sampai sekarang.

Semakin pesatnya perkembangan *skateboarding* di Indonesia terbukti dengan semakin banyaknya *skateboarder* Indonesia yang berprestasi sampai ke

kompetisi mancanegara, salah satu contohnya pada tahun 2007 di *Asian Indoor Games* di Macau dua *skateboarder* Indonesia I Putu Yogi dan Pevi Permana masing-masing berhasil memperoleh medali emas dan perunggu.

Perkembangan *skateboard* di Indonesia sangat pesat terbukti dengan semakin banyaknya *skatepark* dan *skateshop* di Indonesia sampai sekarang, ditunjang oleh banyaknya *brand skateboard* dari luar negeri yang mulai berinvestasi di Indonesia dengan membangun *skatepark*, mendirikan cabang *skateshop* dan mulai memberikan sponsor bagi *skateboarder* di Indonesia. Karena peminat yang berkembang pesat saat ini sudah banyak pula bermunculan *brand* lokal yang mampu memproduksi *skateboard* sendiri di Indonesia. *Skateboard* kemudian menjadi olahraga yang populer di kalangan anak muda Indonesia, tidak hanya di kota-kota besar lagi, olahraga ini juga mulai populer di kota-kota kecil. Namun, meskipun perkembangan *skateboarding* di Indonesia sudah membaik dan maju, saat ini belum ada buku ilustrasi yang memuat tentang sejarah *skateboarding*, kebanyakan buku *skateboarding* di masyarakat berisi tentang buku fotografi *skateboarding*, buku *skateboarding* era modern atau “*tricks and tips*” bermain *skateboard*.

Di era modern saat ini teknologi sangat erat hubungannya dengan kehidupan masyarakat, hal itu diikuti dengan pesatnya perkembangan teknologi khususnya media elektronik berupa komputer. Komputer bukan lagi merupakan barang mewah bagi sebagian masyarakat, bahkan komputer sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian besar masyarakat khususnya masyarakat perkotaan. Penggunaan media *e-book* atau buku elektronik sangatlah tepat bagi perancangan ini karena selain praktis untuk diakses, *e-book* juga merupakan media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu *e-book* sejarah *skateboarding* akan menjadi yang pertama kali beredar di masyarakat dan memungkinkan untuk dapat menjadi barang koleksi bagi para *skateboarder* masa kini.

Pentingnya sejarah yang diangkat bagi perkembangan *skateboarding*, membuat kisah ini sangat pantas diketahui masyarakat umum khususnya generasi muda, sebab selain berisi tokoh-tokoh *skateboarding* yang berperan penting bagi

perkembangan *skateboarding*, sejarah ini berisi pula perkembangan *skateboarding* dari awal kemunculannya hingga bisa seperti sekarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah: Bagaimana merancang *e-book* ilustrasi mengenai sejarah *skateboarding* dunia dan Indonesia yang komunikatif, untuk memaparkan kisah dan profil beberapa tokoh yang ada dalam sejarah *skateboarding* kepada masyarakat?

C. Pembatasan Masalah

Perancangan ini menitikberatkan pada sejarah *skateboarding* dunia tahun 1960 sampai awal tahun 1990an dan sejarah *skateboarding* Indonesia tahun 1980 sampai 2011.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan *e-book* sejarah *skateboarding* ini adalah :

1. Merancang sebuah *e-book* dalam upaya menceritakan sejarah *skateboarding* dari awal perkembangannya kepada target audience secara informatif dan komunikatif sehingga mudah untuk dipahami.
2. Merancang sebuah *e-book* sejarah *skateboarding* yang memiliki daya tarik dan dapat menjadi sebuah benda berharga yang menjadi barang koleksi bagi target audience.
3. Merancang sebuah *e-book* sejarah *skateboarding* yang dapat memberikan informasi berkaitan dengan kehidupan dan gaya hidup setiap tokoh dalam sejarah *skateboarding*.
4. Mendokumentasikan perjalanan hidup manusia di dunia *skateboarding* dari masa ke masa.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi target masyarakat: Sebagai media untuk mengenalkan kepada masyarakat luas tentang sejarah *skateboarding* dan tokoh-tokoh yang berperan di dalamnya.
2. Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual; Perancangan *e-book* ilustrasi dapat menjadi pengalaman dalam menciptakan sebuah *e-book* sejarah yang komunikatif dan menarik perhatian.
3. Manfaat bagi dunia ilustrasi dan buku bacaan Indonesia: *e-book* ilustrasi sejarah *skateboarding* ini dapat menambah perbendaharaan koleksi di bidang buku sejarah.
4. Manfaat bagi target audience: Target audience dapat mengetahui sejarah *skateboarding* dunia melalui *e-book* ini dengan jelas sehingga menambah pengetahuan mereka tentang *skateboarding* dari awal kemunculannya.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Data Primer : Pengumpulan data primer berasal dari literatur yang bersumber dari buku, artikel, jurnal, dan website maupun sumber pustaka lain yang berkaitan dengan perancangan *e-book* ilustrasi sejarah *skateboarding* guna memperkaya element-element verbal maupun visual dalam proses perancangan.

Data Sekunder : Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan wawancara dengan narasumber yaitu *skateboarder* dan tokoh-tokoh yang berkecimpung di dunia *skateboarding*. Pemilihan narasumber diseleksi berdasarkan reputasinya di dunia *skateboarding* agar data yang diterima semakin akurat.

2. Metode analisis data

Dari semua data yang diperoleh, dapat di ambil suatu proses analisis yaitu dengan menggunakan SWOT, yang akan mengurai tiap

bagian data mengenai Kekuatan, Kelemahan, Kesempatan dan Ancaman guna mencari strategi terbaik untuk menghadapi permasalahan yang sedang dihadapi.

Analisis data juga Menggunakan *Unique selling proposition* yang akan mengidentifikasi keunikan yang dapat ditekankan atau diutamakan untuk diinformasikan kepada target audience sebagai sesuatu yang dapat menjadi poin plus agar mereka tertarik.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Judul Perancangan Masalah
- B. Latar Belakang Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Pembatasan Masalah
- E. Tujuan Perancangan
- F. Manfaat Perancangan
- G. Metode Perancangan
- H. Sistematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi
 1. Tinjauan tentang *e-book*
 - a. Pengertian *e-book*
 - b. Sejarah *e-book*
 - c. Jenis-jenis *e-book*
 - d. Layout pada *e-book*
 2. Tinjauan tentang ilustrasi
 - a. Pengertian ilustrasi
 - b. Sejarah ilustrasi
 - c. Gaya ilustrasi
 3. Tinjauan tentang *skateboarding*
 - a. Pengertian *skateboarding*

- b. Sejarah *skateboarding* dunia
- c. Sejarah *skateboarding* Indonesia

B. Analisis Data

- 1. Analisis SWOT
- 2. Analisis *Unique Selling Proposition*

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Media

- 1. Tujuan Media
- 2. Strategi media

B. Konsep Kreatif

BAB IV VISUALISASI

- A. Data Visual
- B. Studi Visual
- C. Studi Tipografi
- D. Studi Media Pendukung
- E. Layout
- F. Final Desain

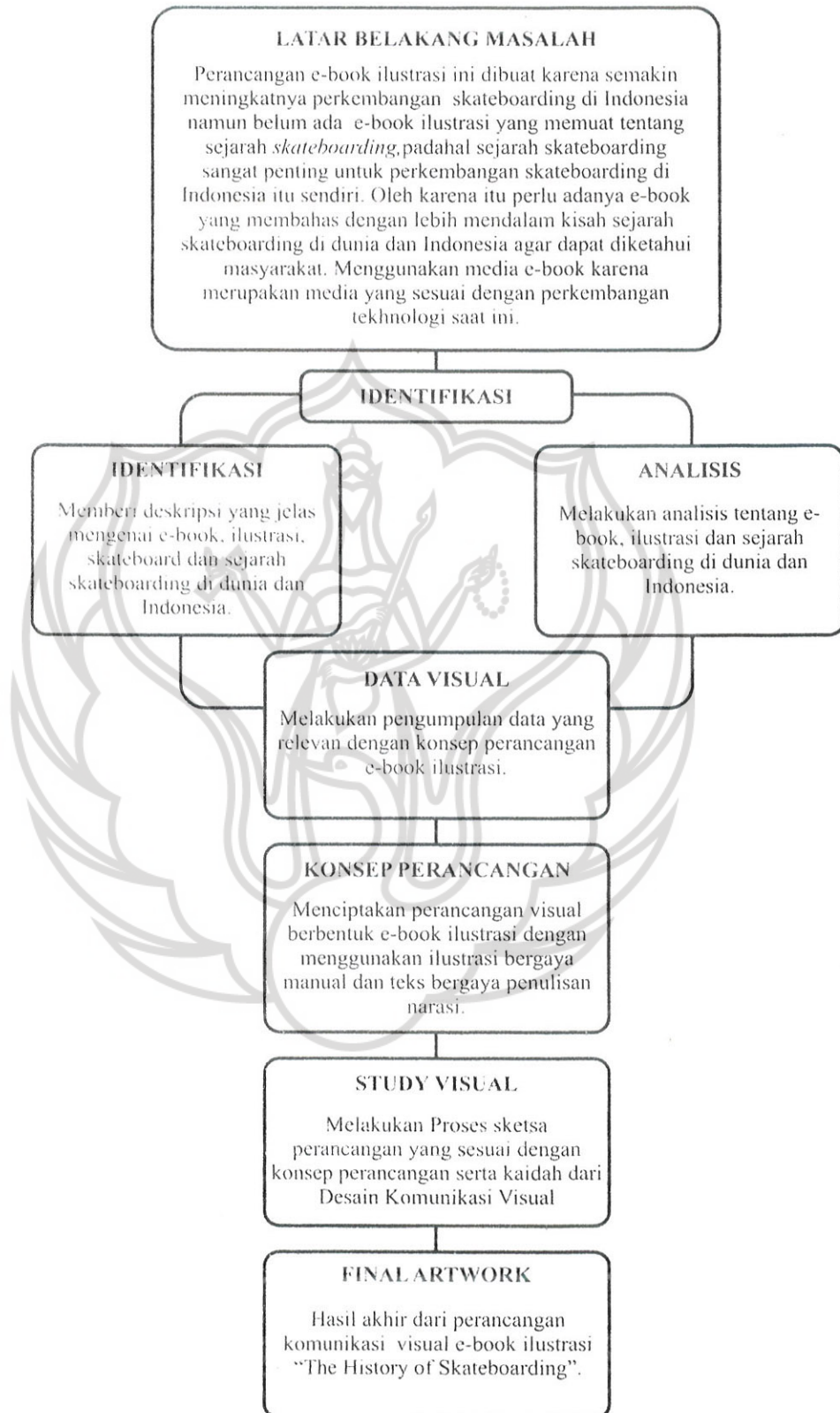
BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan Saran

KEPUSTAKAAN



H. Skema Perancangan



Gambar 01. Skema Perancangan