

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

*Skateboarding* merupakan salah satu olahraga ekstrim yang populer di dunia, dari awal kemunculannya tahun 1940- 1950, *skateboarding* telah mengalami banyak perkembangan hingga dapat menjadi seperti sekarang. 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. Sejarah perkembangan *skateboarding* baik di dunia dan Indonesia tidak lepas dari peran tokoh-tokoh penting di dalamnya yang turut mempengaruhi perkembangan *skateboarding* dari tahun ke tahun.

*E-book* ilustrasi berjudul “*The History of Skateboarding*” adalah *e-book* yang berisi tentang sejarah *skateboarding* dunia dan Indonesia dari tahun 1960 sampai tahun 2011 yang divisualisasikan dalam bentuk gambar dan teks. Keberadaan *E-book* ilustrasi “*the History of Skateboarding*” sangat penting untuk menunjang perkembangan *skateboarding* di Indonesia karena dengan adanya *e-book* ini masyarakat dapat mengetahui peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah *skateboarding* dan mengenal tokoh-tokoh penting yang turut berperan dalam perkembangan *skateboarding* secara detail.

Melalui prancangan komunikasi visual ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Komunikasi visual yang tepat untuk *E-book* berjudul “*The History of Skateboarding*” adalah dokumentasi, yaitu dengan memaparkan peristiwa-peristiwa penting dan menggambarkan tokoh-tokoh penting

dalam sejarah *skateboarding*urut berdasarkan tahun terjadinya agar dapat dengan mudah dipahami. Peristiwa-peristiwa dan tokoh-tokoh tersebut divisualisasikan dalam bentuk gambar dan teks, ilustrasi dalam *e-book* menggambarkan adegan-adegan dan tokoh-tokoh yang mewakili setiap peristiwa penting dalam sejarah *skateboarding* baik di dunia maupun di Indonesia. Ilustrasi tersebut didukung oleh paparan teks yang menyertai setiap ilustrasi dengan gaya penulisan narasi sehingga isi dari *e-book* dapat dikomunikasikan secara efektif kepada masyarakat.

2. Visualisasi pada *e-book* dibuat dengan gaya *grunge* dan modern dengan pemilihan warna yang mencolok sesuai dengan gaya pada dunia *skateboarding* yang juga diserasikan dengan gaya visual ilustrasi dalam *e-book*. Pemilihan warna mencolok juga diadopsi dari warna yang digunakan pada musik *Thrash Metal/Crossover* yang identik dengan kecepatan.
3. Gaya visual ilustrasi yang digunakan *e-book* ini adalah penggabungan antara gaya ilustrasi *Pen and ink*, *Woodcut and engraving* dan *Scrapboard*, penggabungan tiga gaya tersebut divisualkan dengan improvisasi dan imajinasi perancang menghasilkan gaya khas dari perancang yang menarik unik dan memiliki karakter yang kuat sebagai sebuah kelebihan karya dibanding dengan *e-book* atau buku ilustrasi lain.
4. Media utama yang digunakan adalah *e-book*, karena merupakan media yang praktis di akses dan peka terhadap perkembangan teknologi media elektronik yang sangat erat hubungannya dengan kehidupan masyarakat. Media ini juga memungkinkan untuk disisipi unsure multimedia yaitu lagu sebagai *soundtrack*.
5. Selain media *e-book*, perancangan ini juga menggunakan media pendukung yaitu poster, *web banner*, kaos, stiker, pin dan emblem. Media-media pendukung tersebut dipilih karena merupakan media

yang tepat dalam mendukung penyampaian media utama kepada masyarakat.

### 3. Saran

Proses perancangan *e-book* ilustrasi berjudul “*The History of Skateboarding*” ini tentunya belum sempurna, oleh karena itu saran untuk perancangan yang serupa sangat diperlukan.

1. Perancangan ini sedikit mengalami kendala yaitu susahny mendapatkan data verbal dan data visual tentang sejarah *skateboarding* di Indonesia, karena itu hendaknya dalam proses pencarian data dilakukan lebih mendalam dan dengan bantuan pihak terkait dengan dunia *skateboarding* agar data yang didapatkan lebih akurat.
2. Perancangan ini penting untuk ditindaklanjuti karena peristiwa-peristiwa dalam sejarah *skateboarding* di dunia dan Indonesia sangatlah banyak dan sangat layak untuk diangkat dalam sebuah perancangan selanjutnya. Banyak peristiwa yang terjadi dalam dekade tahun yang sama sehingga perancangan selanjutnya dapat di kisahkan dalam sudut pandang berbeda atau bahkan tahun yang berbeda.
3. Dalam perancangan sebuah *e-book* ilustrasi ini dibutuhkan waktu yang relatif lama dalam proses pembuatan ilustrasi, karena gaya ilustrasi pada *e-book* tergolong detil. Proses pembuatan ilustrasi di mulai dari pencarian data visual, pembuatan sketsa adegan, pemilihan sketsa, proses pemberian tinta hingga proses pewarnaan, proses-proses tersebut menyita sebagian besar waktu dalam proses perancangan sehingga hendaknya bila merancang menggunakan gaya ilustrasi yang sama dengan *e-book* ilustrasi ini mempersiapkan waktu dan tenaga lebih dalam proses tersebut.
4. Teknologi saat ini berkembang sangat pesat dan semakin dekat dengan kehidupan masyarakat, penentuan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi sangat penting agar pesan yang akan disampaikan dapat secara efektif dan praktis diterima masyarakat.

Karena media yang sesuai dengan perkembangan teknologi akan semakin mudah diterima masyarakat.

Perancangan *e-book* ilustrasi “*The History of Skateboarding*” ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan tolok ukur bagi perancangan-perancangan lain yang akan terbit di masa mendatang, baik dengan tema serupa atau gaya serupa sehingga menjadi lebih baik lagi.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Ace . *Speed & Light Indonesian Skateboarding*. Jakarta: GagasMedia, 2006.
- Ambrose, Gavin, Paul Harris . *Basic Design Layout*. Singapore: AVA Book Production, 2005.
- Colyer, Martin . *Commissioning Illustration*. London: Quarto Publishing Plc, 1990.
- Haris, D. *Panduan Lengkap E-book*. Yogyakarta: Cakrawala, 2011.
- Powell, Ben. *Olahraga Extrem Skateboard*, terj. Tony Sruntul. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2009.
- Rustan, Suriyanto. *Layout Dasar-dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- Sindhunatha. *Kitab Si Taloe: Gambar Watjan Botjah*. Yogyakarta: Bentara Budaya, 2008.
- Wigan, Mark. *Basics Illustration Text And Image*. Singapore: AVA Book Production, 2008.

### Kamus:

- Pent, K. *Kamus Latin-Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius, 1969.

### Karya Ilmiah/Tesis:

- Biwahyu, Anggit Kunto. “*Perancangan Buku Ilustrasi Trik Dan Tip Trickipedia Skateboard Seri Skateboarding Day*.” Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, 2013.
- Wibowo, Budi. “*Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Awal Hardcore Punk*.” Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, 2012.

## Film:

Hardwicke, Catherine. (Director). *Lord of Dogtown*. USA: Columbia Pictures Corporation, 2005.

Peralta, Stacy. (Director). *Bones Brigade: An Autobiography*. USA: *Nonfiction Unlimited*, 2012.

## Majalah:

Happen Skateboarding Magazine.

Thrasher Magazine.

## Pertautan:

[www.dgi-Indonesia.com/transformasi-fungsi-gambar-dalam-ilustrasi-dari-dekorasi-visual-interpretasi-visual-jurnalis-visual-sampai-opini-visual/](http://www.dgi-Indonesia.com/transformasi-fungsi-gambar-dalam-ilustrasi-dari-dekorasi-visual-interpretasi-visual-jurnalis-visual-sampai-opini-visual/), akses 26 april 2013.

[www.happenmagz.com](http://www.happenmagz.com), akses 27 april 2013.

[www.isask8.com/aboutus2.htm](http://www.isask8.com/aboutus2.htm), akses 16 mei 2013.

[www.jurnalsri.blogspot.com/2012/05/tentang-perkembangan-ebook-di-indonesia.html](http://www.jurnalsri.blogspot.com/2012/05/tentang-perkembangan-ebook-di-indonesia.html), akses 13 mei 2013.

[www.thrasher magazine.com](http://www.thrasher magazine.com), akses 29 april 2013.