

**REPRESENTASI INTERAKSI SIMBOLIK KOMUNITAS *SKATEBOARD*  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Felix Jinio Sendhi Arpico**

**1312397021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

**REPRESENTASI INTERAKSI SIMBOLIK KOMUNITAS *SKATEBOARD*  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Felix Jinio Sendhi Arpico**

**1312397021**

Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana dalam bidang Seni Rupa Murni

2020

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Felix Jinio Sendhi Arpico

Nim : 1312397021

Jurusan : Seni Rupa Murni

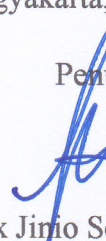
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul penciptaan : REPRESENTASI INTERAKSI SIMBOLIK  
KOMUNITAS *SKATEBOARD* SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI PATUNG

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang telah penulis buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 5 Juli 2020

Penulis,



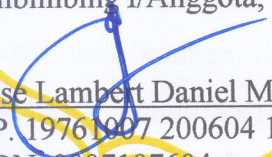
Felix Jinio Sendhi Arpico

NIM 1312397021

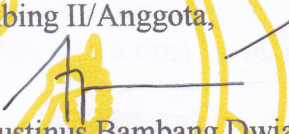
## PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul: **Representasi Interaksi Simbolik Komunitas Skateboard sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung** oleh Felix Jinio Sendhi Arpico, NIM 1312397021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni Minat Utama Seni Patung, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada Tanggal 22 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

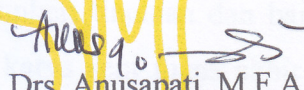
Pembimbing I/Anggota,

  
Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn  
NIP. 19761007 200604 1 001  
NIDN. 0007107604


Pembimbing II/Anggota,

  
Drs. Agustinus Bambang Dwiantoro, MS.  
NIDK. 8882101019  
NIDN. 0018085303

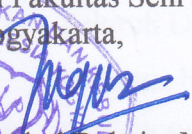
Cognate/Anggota,

  
Drs. Anusapati, M.F.A.  
NIP. 19570929 198503 1 001  
NIDN. 0029095704

Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota,

  
Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.  
NIP. 19761007 200604 1 001  
NIDN. 0007107604

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
ISI Yogyakarta,

  
Dr. Firdaus Rahajo, M.Hum.  
NIP. 19691108 199303 1001  
NIDN. 0008116906

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yesus yang telah memberikan kasih karunia dan berkat-Nya, sehingga karya tugas akhir yang berjudul Representasi Interaksi Simbolik Komunitas *Skateboard* sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung dapat diselesaikan dengan baik sesuai dengan rencana dan jadwal yang telah ditetapkan. Berkat dorongan, bimbingan, nasehat serta bantuan dari berbagai pihak, laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar. Adapun tujuannya untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang Sarjana Strata 1 (S1) dalam mengikuti pendidikan Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Untuk itu secara khusus penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus.
2. Kedua Orang Tua yang telah memberi dukungan secara lahir dan batin.
3. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. Selaku pembimbing I dan Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi tinjauan dan banyak pelajaran berharga baik di dalam penciptaan karya seni tugas akhir atau diluar lingkungan kuliah.
4. Bapak Drs. Agustinus Bambang Dwiantoro,MS Selaku pembimbing II.
5. Bapak I Gede Arya Sucipta Selaku dosen wali yang telah memberi bimbingan semasa kuliah.
6. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Prof. M. Agus Burhan, M.Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni yang telah memberikan banyak pelajaran berharga baik secara teori maupun praktek.
9. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
10. Komunitas IPS (ISI Punya Skater)

11. Teman-teman Seni Patung angkatan, dan seni murni angkatan 2013 yang telah memberikan masukan, saran dan bantuan dalam tugas akhir ini.
12. Kakak dan adikku.
13. Istri dan anak-anakku tercinta.
14. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dalam penulisan, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang bermutu. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang seni patung dan umumnya bagi pembaca serta pencinta seni.

Yogyakarta, 5 Juli 2020

Felix Jinio Sendhi Arpico

## DAFTAR ISI

	HALAMAN
<b>HALAMAN JUDUL ke -2</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	2
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan Dan Manfaat .....	4
D. Makna Judul.....	4
<b>BAB II. KONSEP</b> .....	<b>10</b>
A. Konsep Penciptaan.....	10
B. Konsep Perwujudan .....	12
C. Referensi .....	13
<b>BAB III. PROSES PERWUJUDAN</b> .....	<b>15</b>
A. Bahan .....	15
B. Alat.....	20
C. Proses Pembentukan .....	20
D. Display .....	24
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	<b>25</b>
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	<b>38</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>40</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>42</b>

## DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gb. 2.1 Foto kegiatan IPS (ISI Punya Skaters).....	11
Gb. 2.2 Foto <i>Skateboard</i> .....	11
Gb. 2.3 Foto Karya Alex Trochut dan Xavier Manosa, <i>Skateboard Fail</i> .....	13
Gb. 2.4 Foto karya Alex Trochut dan Xavier Manosa, <i>Skateboard Fail</i> .....	14
Gb. 3.1 Foto Lem Fox .....	15
Gb. 3.2 Foto Resin .....	16
Gb. 3.3 Foto Katalis .....	16
Gb. 3.4 Foto <i>Talek</i> .....	16
Gb. 3.5 Foto Triplek dan Papan <i>Skateboard</i> .....	17
Gb. 3.6 Foto <i>Truck</i> dan Roda <i>Skateboard</i> .....	17
Gb. 3.7 Foto amplas .....	18
Gb. 3.8 Foto dempul.....	18
Gb. 3.9 Foto Cat kaleng .....	19
Gb. 3. 10 Foto Cat <i>Clear</i> .....	19
Gb. 3. 11 Sketsa karya.....	21
Gb. 3.12 Triplek dipotong.....	21
Gb. 3.13 Potongan triplek yang sudah dibentuk .....	22
Gb. 3.14 Papan triplek diberi resin.....	23
Gb. 3.15 Proses pemberian lubang untuk <i>truck</i> dan roda <i>Skateboard</i> .....	23
Gb. 3.16 <i>Skateboard</i> yang sudah dirangkai .....	24
Gb. 4.1 ' <i>Who Will Continue to Fight</i> ' .....	26
Gb. 4.2 ' <i>Just Let it Flow and Rest</i> ' .....	27
Gb. 4.3 ' <i>Solidarity</i> ' .....	28
Gb. 4.4 ' <i>Mawas Diri</i> ' .....	29
Gb. 4.5 ' <i>Loyalitas</i> ' .....	30
Gb. 4.6 ' <i>Not in Line</i> ' .....	31
Gb. 4.7 ' <i>Parasit</i> ' .....	32
Gb. 4.8 ' <i>Black and White</i> ' .....	33
Gb. 4.9 ' <i>Konflik</i> ' .....	34
Gb. 4.10 ' <i>Penghianatan</i> ' .....	35
Gb. 4.11 ' <i>Fleksibel</i> ' .....	36
Gb. 4.12 ' <i>Seleksi Alam</i> ' .....	37
Gb. 5.1,2,3,4 ' <i>Proses Display</i> ' .....	47



## ABSTRAK

*Skateboard* merupakan sebuah papan yang memiliki empat roda kecil dibawahnya, seorang pemain *skateboard* disebut *skater*. Di Institut Seni Indonesia Yogyakarta ada satu komunitas yang bernama *ISI Punya Skaters* atau yang biasanya disebut IPS. Penciptaan karya-karya pada Tugas Akhir ini dilatarbelakangi oleh perasaan yang timbul ketika menjadi bagian dari anggota IPS ketertarikan untuk memperhatikan dan mengkritisi interaksi sosial yang ada di dalamnya. Inspirasi datang dari melihat dan menyadari bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang sejatinya suka hidup berkelompok, begitu juga ketika berada dalam sebuah lingkup pertemanan yang pastinya antara satu dan lainnya memiliki latar belakang dan sifat atau watak yang berbeda-beda. Metode pengerjaan Tugas Akhir ini dimulai dari mengamati sebuah interaksi yang terjadi didalam komunitas IPS, ketika melihat adanya sebuah rasa solidaritas antara teman, berbagi informasi seputar *skateboard* dan trik permainan, sebuah rencana-rencana untuk menghadiri acara *skateboard*, bahkan sebuah penghianatan antar teman dan kecurangan yang hanya menguntungkan satu pihak. Perasaan tersebut diwujudkan dalam penciptaan karya seni patung, dengan menggunakan teknik tertentu sehingga pesan dari karya dapat tersampaikan kepada penonton. Tujuan dalam penciptaan karya-karya ini atas dasar dorongan dari pemikiran dan nurani yang dikira perlu untuk orang lain ketahui juga. Perwujudan karya-karya ini ditampilkan secara imajinatif yang digabungkan antara beberapa obyek sebagai media ekspresi seniman untuk mengajak orang lain lebih menghargai sebuah pertemanan. Karya patung yang ditampilkan masing-masing memiliki pesan tersendiri kepada apresiator tentang pentingnya menjaga hubungan antara sesama di sekitar kita.

Kata kunci : *Skateboard*, Interaksi Sosial, Seniman, Patung

## **ABSTRACT**

*Skateboard is a board that has four small wheels underneath, a skateboarder is called a skater. At the Indonesian Institute of The Arts Yogyakarta has a community called ISI Punya Skaters or what is usually called IPS. The creation of works in this final project is motivated by feelings that arise when they are part of social studies members' interest to pay attention and criticize the social interactions within. Inspiration comes from seeing and realizing that humans are social creatures that actually like to live in groups, as well as when they are in a sphere of friendship, which must be between one and another having different backgrounds and characteristics. This final project work method starts from observing an interaction that occurs within the content of the community of skaters, when they see a sense of solidarity between friends, sharing information about skateboarding and trick games, plans to attend skateboarding events, even a betrayal between friends and cheating which only benefits one party. These feelings are manifested in the creation of sculpture works, using certain techniques so that the message of the work can be conveyed to the audience. The purpose in the creation of these works is based on the encouragement of thought and conscience that are thought to be necessary for others to know as well. The manifestation of these works is imaginatively displayed which is combined between several objects as a medium of expression by artists to invite others to appreciate friendship more. The sculptures displayed each have their own message to the appreciators about the importance of maintaining relationships between people around us.*

*Keywords: Skateboard, Social Interaction, Artists, Sculpture*



## BAB I PENDAHULUAN

Penciptaan suatu karya seni tentu tidak lepas dari pengaruh lingkungan sekitar dan pengalaman-pengalaman pribadi dari penulis yang kemudian diungkapkan dalam suatu karya seni. Terciptanya suatu karya seni tentu berawal dari suatu ide atau gagasan. Timbulnya ide tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berhubungan dengan penulis, seperti faktor dari kehidupan atau pengalaman pribadi (internal) dan juga faktor dari lingkungan masyarakat (eksternal). Ide yang diperoleh oleh penulis kemudian diekspresikan dalam setiap proses penciptaan hingga pada akhirnya karya seni dapat terwujud. Hal tersebut merupakan satu rangkaian atau kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

*Skateboard* pertama kali ditemukan pada pertengahan tahun 1950, seiring dengan perkembangan era *surfing* di daerah California, Amerika Serikat. Pada awal kemunculannya, *skateboard* masih di buat dengan tangan manusia dan terbuat dari kayu yang disambungkan dengan ban sepatu roda dan di sambung dengan *trucks* dari sepatu roda yang sangat tebal dan berat. Pada saat itu orang juga belum mengenal kata “*Skateboard*”, melainkan “*Sidewalk Surfing*”.

*Skateboard* mulai tenar ketika Marty McFly menggunakan *skateboard* dalam sebuah film yang berjudul “*Back to The Future*”, disini Marty menggunakan *skateboard* sebagai media transportasi. Pertengahan tahun 1960, *skateboard* menjadi sebuah permainan yang cukup *mainstream* di Amerika. Dua buah *brand*, yaitu Hobie dan Makaha melihat celah tersebut dan mulai memproduksi *skateboard* sehingga para penikmat permainan *skateboard* tidak perlu bersusah payah untuk membuat *skateboard*, mereka dapat membeli dan langsung memakainya.

Seiring dengan perkembangan zaman yang ada, *skateboard* menjadi salah satu cabang olahraga yang didalamnya terdapat beragam umur dari anak-anak, remaja, hingga dewasa dan sudah menjadi seperti gaya hidup anak muda jaman sekarang. Gaya hidup merupakan suatu pola hidup seseorang di dunia yang kemudian

diekspresikan melalui aktivitas, minat, dan opini seseorang. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan<sup>1</sup>.

## A. Latar Belakang

Pemilihan *skateboard* sebagai objek yang digunakan dalam pembuatan karya seni patung dikarenakan *skateboard* merupakan salah satu hobi dan juga merupakan benda yang akrab bagi penulis. Pada permainan *skateboard* penulis merasakan adanya ikatan antara satu dan lainnya, seperti solidaritas dalam bermain, amarah, rasa lelah dan keinginan untuk terus belajar. Ada pula penelitian yang menyebutkan bahwa permainan *skateboard* mampu membangun interaksi sosial yang merupakan suatu hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antarindividu, antar kelompok, dan juga antarindividu dengan kelompok.<sup>2</sup> Berdasarkan dari pengamatan dan perasaan batin yang dialami oleh penulis menjadikan satu inspirasi dalam membuat karya seni patung. Penggunaan *skateboard* dalam pembuatan karya seni patung dilakukan tanpa mengubah atau meninggalkan identitas dari *skateboard* itu sendiri.

Bersosialisasi merupakan suatu proses dimana setiap individu manusia mempelajari, menerima dan menyesuaikan diri dengan berbagai unsur kebudayaan dalam masyarakat, seperti adat istiadat, nilai, norma, perilaku, bahasa, dan lain sebagainya. Bersosialisasi berlangsung sejak seseorang masih bayi sampai orang tersebut meninggal. Bersosialisasi dan beradaptasi memiliki peran yang sangat penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari baik itu dalam lingkup bermasyarakat ataupun lingkup pekerjaan. Ketika berada dalam sebuah komunitas tentunya terjadi sebuah interaksi yang membuat satu dan lainnya menjadi akrab dan dekat, begitu juga dengan pengalaman penulis yang ikut terlibat di dalam komunitas IPS (ISI Punya Skaters).

Keterlibatan penulis sebagai anggota IPS (ISI Punya Skaters) membuat penulis tergerak untuk merealisasikan apa saja yang ada dalam permainan *skateboard* dalam penciptaan karya seni patung. Hal tersebut merupakan sesuatu yang berkesan yang tentu mudah untuk diingat dan dijadikan cerita yang

---

<sup>1</sup> Kotler, P. (2002). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta:Prehallindo,hal.192.

<sup>2</sup> Sadewo, G.E. (2018). Makna Olahraga Skateboard Menurut Anggota Komunitas *Skateboard* di Arena BMX dan *Skateboard* Kota Surabaya. Surabaya:Jurnal UNAIR.

kemudian menjadi tahap penciptaan karya. Sebuah penciptaan itu sendiri pada awalnya ada bukan tanpa sebuah alasan, bahkan tidak sekedar untuk mengisi kekosongan waktu tetapi untuk mengungkapkan, mengekspresikan pengalaman-pengalaman keindahan maupun untuk kesenangan melalui bahasa rupa. Mikke Susanto menjelaskan bahwa dalam suatu karya seni setidaknya menawarkan berbagai keinginan, seperti mengkreasi ide dan imajinasi, mengekspresikan suatu emosi dan fantasi, mensimulasi intelektualitas seniman, merekam dan memperingati pengalaman-pengalaman, merefleksikan konteks-konteks dan memperingati budaya, kritik terhadap sesuatu, serta mengangkat sesuatu yang biasa menjadi yang menarik.<sup>3</sup>

ISI Punya Skaters adalah komunitas *skateboard* yang ada di kampus ISI Yogyakarta, komunitas yang terbentuk pada tahun 2005 yang digagas oleh Tri Pamuji Wikanto yang merupakan mahasiswa jurusan seni lukis angkatan 2004. IPS sempat vakum cukup lama karena *skaters* yang sudah lulus kuliah dan jarang bermain di kampus. Berawal dari kerinduan para penggemar *skateboard* di ISI Yogya IPS kembali aktif di tahun 2016. IPS tidak memiliki kepengurusan yang tetap dan tidak ada jadwal rutin untuk latihan. Keanggotaan IPS ada 30 orang dari 3 fakultas di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan paling banyak anggotanya adalah mahasiswa jurusan Seni Rupa. Hal tersebut yang membuat IPS menjadi tim artistik Yogyakarta *Skate Competition* tahun 2018 dan 2019.<sup>4</sup>

## B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan, adanya hubungan sosial dalam sebuah komunitas atau kelompok dijadikan acuan dalam proses pembuatan karya dalam Tugas Akhir Penciptaan seni patung. Seni patung adalah karya seni rupa yang diciptakan dengan membentuk bahan bervolume yang dapat berupa tanah liat, kayu, batu, logam dan bahan lainnya dengan cara substraktif yang berarti mengurangi bahan seperti dipahat, dipotong, dicukil atau dengan cara aditif, yang berarti menambahkan bahan seperti mengecor dan mencetak. dalam pengerjaan sebuah seni patung seorang pematung mempertimbangkan tentang bentuk yang

---

<sup>3</sup> Susanto, M. (2003). *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta:Jendela, hal.23.

<sup>4</sup> Andaru, B. (2019, September 20). ISI Punya Skaters. (F. J. Arpico, Interviewer)

akan dibuat berdasarkan apa yang ingin diekspresikan melalui bahan pembuatan patung tersebut.

Hal diatas menjadi pertimbangan dalam pembuatan karya yang bertema interaksi sosial yang ada didalam sebuah komunitas yang diekspresikan dalam bentuk *skateboard*.

Permasalahan penciptaan karya berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk *skateboard* yang akan menjadi interaksi simbolik berdasarkan dari observasi yang telah dilakukan oleh penulis terhadap komunitas *skateboard*.
2. Teknik dan media apa yang penulis gunakan dalam membuat karya patung.
3. Bagaimana ide interaksi dalam sebuah komunitas *skateboard* dapat divisualkan dalam karya patung yang pada akhirnya menjadi suatu interaksi simbolik.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

#### **1. Tujuan**

- a. Menvisualkan kegiatan yang ada pada permainan *skateboard* dan interaksi yang terjadi dalam komunitas *skateboard* ke dalam suatu penciptaan karya yang kemudian menjadi interaksi simbolik berupa karya seni patung.
- b. Memperkenalkan emosi apa saja yang ada dalam permainan *skateboard* dan interaksi yang terjalin pada komunitas *skateboard* melalui simbolik dalam bentuk karya seni patung.
- c. Menjadi media dokumentasi pengalaman ke dalam karya seni patung.

#### **2. Manfaat**

- a. Manfaat secara teoritis yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan juga wawasan bagi pembaca mengenai ide dan proses penciptaan karya seni patung.

- b. Manfaat secara praktis bagi penulis yaitu menjalin kedekatan dengan para anggota komunitas ISI punya *skaters* sehingga dapat memaksimalkan ide dan hasil dari penciptaan karya seni patung.
- c. Apabila penciptaan karya seni patung ini berhasil, maka akan memberi manfaat bagi sesama pencipta seni patung agar dapat menjadi acuan bagi penciptaan karya seni yang serupa untuk kemudian dilengkapi dan dikembangkan agar menjadi lebih baik.

#### **D. Makna Judul**

Untuk menjelaskan tentang judul yang penulis maksud dan memberikan batasan-batasannya serta untuk menghindari perbedaan penafsiran, maka dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### **Representasi Interaksi Simbolik Komunitas *Skateboard* sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Patung**

##### **Representasi**

Representasi merupakan penggunaan bahasa untuk menyampaikan sesuatu yang memiliki suatu makna kepada orang lain. Hal ini dijelaskan oleh *the Shorter Oxford English Dictionary* dalam dua pengertian yang relevan yaitu<sup>5</sup>:

1. Merepresentasikan adalah mendeskripsikan, memberikan gambaran dalam benak, menempatkan kemiripan dari suatu objek ke dalam pikiran atau indera manusia.
2. Merepresentasikan adalah menyimbolkan atau mencontohkan sesuatu.

Representasi dalam penciptaan karya ini memiliki makna, yaitu mewujudkan suatu interaksi simbolik ke dalam bentuk karya seni patung yang kemudian dideskripsikan menjadi sebuah karya tulis.

---

<sup>5</sup> Hall, S. (1995). *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London: SAGE, hal.13.



## Interaksi Simbolik

Interaksi simbolik menurut Siregar adalah:

Segala hal yang saling berhubungan dengan pembentukan makna dari suatu benda, lambang atau simbol melalui proses komunikasi, baik sebagai pesan verbal maupun perilaku non verbal, dan pada akhirnya tujuannya adalah memaknai lambang atau simbol berdasarkan suatu kesepakatan.<sup>6</sup>

Salah satu contoh interaksi simbolik yang ada adalah salib. Bagi umat Kristiani, salib menjadi sebuah simbol atau lambang untuk mengenang pengorbanan Yesus Kristus dalam menebus dosa-dosa manusia.

Interaksi simbolik menurut Mead sebagai berikut:

Interaksi simbolik Ralph La Rose dan Donald C. Reitzes (1993) dalam *West-Turner* (2008:96) menjelaskan bahwa, pada dasarnya interaksi simbolik menjelaskan mengenai kerangka referensi dalam memahami bagaimana manusia, bersama dengan manusia lainnya, menciptakan dunia simbolik dan bagaimana cara dunia membentuk manusia. Interaksi simbolik tercipta karena adanya ide-ide dasar dalam membentuk suatu makna yang bersumber dari pikiran manusia (*mind*) tentang diri (*self*), dan hubungan di tengah interaksi sosial, dan bertujuan untuk memediasi serta menginterpretasi makna di tengah masyarakat (*society*).<sup>7</sup>

Perwujudan interaksi simbolik komunitas *skateboard* ini penulis juga menerapkan ketiga konsep yaitu makna, diri, dan masyarakat agar tercipta interaksi simbolik. Penulis melakukan observasi yang kemudian memunculkan suatu ide yang menjadi makna dari penciptaan karya seni patung ini yaitu makna mengenai interaksi simbolik komunitas *skateboard*. Selanjutnya penulis melakukan pengembangan diri untuk dapat memvisualisasikan interaksi yang terjalin dalam komunitas *skateboard* ke dalam karya seni patung. Pada akhirnya makna dari interaksi simbolik komunitas *skateboard* dapat diwujudkan dalam karya seni patung, yang kemudian karya diperlihatkan kepada masyarakat umum agar penulis dapat menginterpretasikan interaksi simbolik komunitas *skateboard* dan masyarakat dapat memaknai simbol tersebut.

---

<sup>6</sup> Siregar, N.S. (2011). *Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik*. *Jurnal Ilmu Sosial*, hal.101.

<sup>7</sup> Mead, G.H. (2015). *Mind, Self & Society*. London: The University of Chicago Press, hal.96.

## **Komunitas *Skateboard***

Komunitas menurut Jasmadi menyebutkan;

Komunitas merupakan kumpulan dari beberapa populasi yang hidup pada waktu dan daerah tertentu yang saling berinteraksi. Dapat dikatakan bahwa pada dasarnya inti dari komunitas terletak pada identitas yang hampir sama dimana faktor lokasi tidak terlalu relevan. Hal yang paling penting adalah anggota komunitas harus saling berinteraksi secara regular.<sup>8</sup>

*Skateboard* merupakan suatu permainan ekstrim menggunakan sebuah media yang terbuat dari sebuah papan dengan empat roda. Permainan *skateboard* dilakukan dengan memberi tenaga pada papan yang dipacu dengan mendorong menggunakan satu kaki, sementara kaki yang satunya berada di atas papan.<sup>9</sup> Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa komunitas *skateboard* berarti suatu perkumpulan orang-orang yang memiliki hobi yang sama dan saling berinteraksi untuk mengembangkan kemampuan diri.

Pada tahun 1960-an, *skateboard* pertama kali muncul di California Amerika Serikat. Pada tahun 1970 sampai 1990, perkembangan *skateboard* di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Perkembangan *skateboard* semakin terlihat pada tahun 1997 dengan ditandai berdirinya *skatepark* di daerah Senayan, di lingkungan Gelora Bung Karno (GBK). Kemudian hal tersebut menjadi cikal bakal lahirnya *skateboarder* Nasional. Hal ini disebabkan karena banyak kompetisi yang diselenggarakan di *skateark* Senayan.<sup>10</sup>

## **Ide**

Ide dapat diartikan “sebagai rancangan yang tersusun dalam sebuah pemikiran.”<sup>11</sup> Pada dasarnya ide berasal dari pemikiran manusia yang diperoleh dari berbagai sumber. Dalam pembuatan karya ini, ide diperoleh dari proses observasi atau pengamatan secara langsung terhadap komunitas *skateboard* yaitu

---

<sup>8</sup> Jasmadi. (2008). *Membangun Komunitas Online Praktis dan Gratis*. Jakarta: Elex Media Komputido.

<sup>9</sup> Wikipedia. (n.d.). *Skateboard*. Retrieved April 1, 2020, from [skateboard:https://en.m.wikipedia.org/wiki/Skateboard](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Skateboard).

<sup>10</sup> Ace. (2006). *Speed & Light Indonesian Skateboarding*. Jakarta: GagasMedia.

<sup>11</sup> KBBI, T.P. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

IPS (ISI Punya *Skaters*). Berdasarkan proses observasi diperoleh suatu ide bersumber dari interaksi yang terjalin dalam komunitas IPS yang kemudian diwujudkan ke dalam sebuah karya seni patung sebagai interaksi simbolik komunitas *skateboard*.

### **Penciptaan Karya**

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “penciptaan adalah proses menciptakan atau membuat sesuatu. Sedangkan karya merupakan hasil perbuatan atau ciptaan.”<sup>12</sup> Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa penciptaan karya merupakan proses membuat suatu karya atau proses mewujudkan pemikiran kreatif. Dalam hal ini, penulis melakukan proses membuat karya sebagai perwujudan dari interaksi simbolik komunitas *skateboard*.

### **Seni Patung**

Seni secara umum menurut kamus “Seni merupakan keahlian membuat karya yang bermutu, karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran dan patung.”<sup>13</sup> Sedangkan patung mempunyai pengertian “Patung merupakan tiruan bentuk yang salah satu cara membuatnya dengan dipahat.”<sup>14</sup> Seni patung merupakan salah satu cabang seni yang menghasilkan karya tiga dimensi yang memiliki nilai keindahan.

Pemahaman makna dari penjelasan di atas dapat diartikan bahwa dalam sebuah lingkaran pertemanan atau komunitas pasti saling memiliki keterkaitan yang berarti tidak dapat berdiri sendiri. Dalam bergaul maupun bermasyarakat penulis menyadari bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang sejatinya memerlukan individu lainnya dan tidak dapat sendiri begitu juga dalam berkomunitas setiap anggota pasti memiliki ketergantungan satu dan lainnya. Pada tugas akhir ini penulis ingin menyampaikan apa yang penulis rasa dan lihat selama berada dalam sebuah komunitas. Adanya solidaritas, amarah, baik dan buruk *personal*, saling tolong menolong, kekecewaan, dan tawa serta canda yang

---

<sup>12</sup> KBBI, T.P. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta:Pusat Bahasa

<sup>13</sup> *Ibid*

<sup>14</sup> *Ibid*

akan direalisasikan atau divisualkan dalam bentuk patung *skateboard* yang nantinya akan dibentuk berbagai rupa sesuai dengan maknanya masing-masing tanpa menghilangkan bentuk asli dari *skateboard* itu sendiri.