

BAB V

PENUTUP

Karya seni merupakan bentuk sebuah gagasan, pemikiran, perasaan seorang seniman pada suatu kejadian atau peristiwa yang menggugah jiwa dan merealisasikannya pada berbagai macam media seperti film, patung, lukisan dan masih banyak lagi. Tidak berbeda dari apa yang penulis rasakan, karya tugas akhir ini merupakan curahan hati penulis ketika berada dalam sebuah lingkaran pertemanan dan komunitas, manusia merupakan makhluk sosial yang berarti antara manusia satu dan lainnya memiliki ketergantungan atau tidak dapat sendiri. Sifat manusia yang suka berkelompok menunjukkan bahwa hakikatnya bahwa satu dan lainnya tidak dapat terpisah.

Melalui indra penglihat dan perasa penulis tergugah untuk mengangkat tema tentang interaksi sosial dalam komunitas IPS, ketika berada dalam komunitas IPS penulis menyadari bahwa ketika bermain *skateboard* antara satu dan lainnya ada sebuah rasa solidaritas, ketika ada sebuah acara antara anggota satu dan lainnya saling bertukar informasi, berbagi *trick* baru, walaupun tidak dipungkiri adanya sisi buruk pertemanan seperti memanfaatkan teman untuk menguntungkan diri sendiri, kekecewaan karena merasa dikhianati, semua rasa emosional sebuah pertemanan. Perasaan-perasaan itu diekspresikan dengan membuat patung berbentuk *skateboard*, pemilihan *skateboard* dalam karya tugas akhir inipun bukan semata-mata karena penulis merupakan anggota dari IPS melainkan penulis menganggap selain *skateboard* adalah benda yang akrab bagi penulis tetapi juga memiliki arti tersendiri bagi penulis, papan *skateboard* yang nampak ringkih namun mampu menahan beban pemainnya, papan yang dipijak tetapi tetap terlihat elegan menggambarkan walaupun direndahkan dan memiliki beban masalah seseorang harus tetap mampu untuk menghadapi masalahnya tanpa berkecil hati meskipun selalu dicibir atau dihina, roda *skateboard* yang kecil mampu menumpu papan dan pemain *skateboard* menggambarkan bahwa tidak semua hal yang terlihat kecil itu lemah.

Secara keseluruhan penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik secara visual maupun bahasa, Oleh sebab itu, penulis dengan

lapang dada tetap menerima kritik dan saran yang membangun terhadap karya maupun tulisan agar menjadi masukan dan perbaikan untuk kualitas yang lebih baik di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ace. (2006). *Speed & Light Indonesian Skateboarding*. Jakarta: GagasMedia.
- Andaru, B. (2019, September 20). ISI Punya Skaters. (F. J. Arpico, Interviewer)
- Jasmadi. (2008). *Membangun Komunitas Online Praktis dan Gratis*. Jakarta: Elex Media Komputido.
- Jazuli, M. (2014). *Sosiologi Seni*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jeremy. (2011, Desember 19). *Skateboard Fails Make Winning Sculptures*. Retrieved Juli 2020, 5, from Jeremyriad: <http://www.jeremyriad.com/blog/art/sculptures/skateboard-fails-make-winning-sculptures/>
- KBBI, T. P. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Kotler, P. (2002). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Perhallindo.
- Mead, G. H. (2015). *Mind, Self & Society*. London: The University of Chhicago Press.
- Sadewo, G. E. (2018). Makna Olahraga Skateboard Menurut Anggota Komunitas Skateboard di Arena BMX dan Skateboard Kota Surabaya. *Jurnal UNAIR*.
- Siregar, N. S. (2011). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Jurnal Ilmu Sosial*.
- Susanto, M. (2003). *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.

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