

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



**JURNAL**

Oleh:

**Felix Jinio Sendhi Arpico**

**NIM. 1312397021**

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

**2020**

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



**JURNAL**

Oleh:

**Felix Jinio Sendhi Arpico**

**NIM. 1312397021**

**Pembimbing:**

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

Drs. Agustinus Bambang Dwiantoro,MS.

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

**2020**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

Diajukan oleh Felix Jinio Sendhi Arpico, NIM 1312397021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Jurusan/

Program Studi Seni Rupa Murni

Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP.19761007 200604 1 001

NIDN. 0007107604

## 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.



Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota,

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

**A. Judul : REPRESENTASI INTERAKSI SIMBOLIK KOMUNITAS  
SKATEBOARD SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI PATUNG**

**B. Abstrak**

**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* tertarik 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

**C. PENDAHULUAN**

**1. 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>1</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 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>2</sup>

---

<sup>1</sup> Sadewo, G.E. (2018). Makna Olahraga Skateboard Menurut Anggota Komunitas *Skateboard* di Arena BMX dan *Skateboard* Kota Surabaya. Surabaya: Jurnal UNAIR.

<sup>2</sup> Susanto, M. (2003). *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela, hal.23.

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>3</sup>

## 2. Rumusan Masalah

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 subtraktif 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 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.

---

<sup>3</sup> Andaru, B. (2019, September 20). ISI Punya Skaters. (F. J. Arpico, Interviewer)

3. Bagaimana ide interaksi dalam sebuah komunitas *skateboard* dapat divisualkan dalam karya patung yang pada akhirnya menjadi suatu interaksi simbolik.

### **3. Teori**

Dalam melaksanakan Tugas Akhir penciptaan karya seni patung, *Skateboard* muncul sebagai ide penciptaan karya. *Skateboard* adalah papan luncur yang memiliki empat roda kecil dibawahnya.

Dalam mewujudkan karya dengan ide dasar *Skateboard*, simbol-simbol yang dipakai sebagai ungkapan berasal dari pengamatan ketika berinteraksi dengan para anggota komunitas IPS. Munculnya simbol merupakan representasi atas sebuah fenomena. Karya memakai simbol yang disusun dengan naratif sehingga dapat menjadi kesatuan cerita atau keadaan yang pernah terjadi. Kejadian yang dituangkan dalam patung telah terolah dengan perubahan bentuk secara deformatif. Bentuk yang ditampilkan antara lain *Skateboard* yang dibuat menyilang, tertancap besi *easer*, berujungkan tengkorak pada dua sisinya.

#### **1. Metode**

Proses penciptaan karya seni patung memiliki urutan pengerjaan yang tersusun, disertai alat, bahan dan tehnik yang digunakan dalam pembentukan karya. Berikut ini adalah penjelasan mengenai bahan, alat dan tehnik yang digunakan:

##### **1. Bahan**

###### **a. Lem Fox**

Untuk perekat amplas ke papan *skateboard*. Penulis memilih lem fox karena hemat dan rekatannya kuat.

###### **b. Resin**

Resin merupakan zat kimiawi yang bersifat agak kental, cenderung transparan, dan tidak larut dalam air, mudah terbakar dan akan mengeras dengan cepat dan ada juga yang lambat. Dalam



penerapan karya penulis resin berfungsi sebagai penyambung triplek yang akan dibentuk melengkung-lengkung.

c. Katalis

Katalis adalah sebuah zat yang mempunyai fungsi untuk mempercepat laju reaksi atau mempercepat terjadinya sebuah reaksi. Katalis digunakan sebagai pengeras resin.

d. *Talek*

Adalah campuran untuk mengentalkan resin yang berbentuk bubuk.

e. Triplek dan papan *Skateboard*

Triplek merupakan tumpukan lapisan kayu disebut dengan *veneer* yang direkatkan secara bersama. Triplek terbuat dari bahan kayu yang disusun secara vertikal antara lembaran bawah dengan lembaran bagian atasnya secara bersama-sama disusun dan direkatkan dengan lem kayu khusus sehingga dapat ditentukan dengan ketebalan tertentu. Dalam pembuatan karya penulis triplek digunakan sebagai pengganti papan *skateboard* yang asli, karena material yang cenderung tipis maka memudahkan penulis untuk membentuk triplek menjadi papan *skateboard* sesuai yang penulis inginkan. Papan *skateboard* asli digunakan juga dalam pembuatan karya penulis dengan merespon bagian-bagian tertentu.

f. *Truck* dan roda *Skateboard*

*Truck* adalah terminal yang menghubungkan antara papan *Skateboard* dengan roda.

g. Amplas

Amplas digunakan sebagai *griptape*. *Griptape* adalah lembaran yang berfungsi untuk menutupi permukaan atas papan *skateboard*.

h. Dempul

Dempul adalah bahan yang digunakan untuk menutup lubang pada kayu maupun logam dengan menggunakan media cat air maupun kapur.

i. Kawat

Benda yang terbuat dari logam dan lentur aau dapat dibentuk, dalam proses pembuatan karya penulis, kawat digunakan sebagai rangka pada pembuatan papan skateboard yang akan dibuat melengkung.

j. Cat Kaleng

Berfungsi untuk memberi warna pada karya.

k. Cat Clear

Cat *clear* fungsinya sebagai pelapis setelah *finishing* material.

Fungsinya sebagai penguat dan pada material dasar.

2. Alat

a. Tang

b. Grinda Potong

c. Grinda amplas

d. Bur

e. Penggaris

f. Pensil

g. Wadah untuk mencampur resin

h. Ciduk untuk mencampur resin dengan katalis yang siap untuk menyambung.

i. Isolasi Kertas untuk membuat pola pengecatan atau pewarnaan pada karya.

j. *Scrape* dempul untuk mengoleskan dempul pada papan *skateboard*.

k. *Jigsaw* untuk memotong triplek

l. Kuas untuk mengecat

m. Obeng plus untuk memasang baut

3. Tehnik yang digunakan adalah

4. Tahap-tahap perwujudan:

1. Studi gambar mencari referensi dari berbagai sumber sebagai acuan dalam pembuatan karya patung.

2. Penggalian atas objek dengan membuat sketsa. Proses berkarya dimulai dengan membuat sketsa dan konsep gambar pada kertas sebagai acuan dalam berkarya seni patung.
3. Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat patung.
4. Setelah menyiapkan alat dan bahan, kemudian menyiapkan triplek untuk *dicopy* dengan papan *skateboard*.
5. Setelah mendapatkan bentuk *skateboard* kemudian papan triplek dipotong dengan *jigsaw* sampai menghasilkan bentuk yang diinginkan.
6. Hasil dari potongan tersebut dipotong bagian kedua ujungnya sehingga menghasilkan bentuk setengah lingkaran.
7. Membuat campuran resin satu kilo dicampur dengan *talek* kurang lebih setengah kilo, aduk sampai rata dan tercampur.
8. Setelah itu untuk menyambungkan campuran resin tadi, penulis menggunakan gayung sebagai wadah resin yang akan dicampur dengan katalis dengan perbandingan setengah *cup* aqua gelas dengan satu tutup botol katalis.
9. Kemudian dituangkan ke papan *skateboard* yang akan disambung dengan posisi agak miring sehingga menyerupai papan *skateboard*.
10. Kurang lebih 15 menit menunggu kering, setelah itu papan didempul bagian bawahnya agar mempermudah saat proses pengecatan. kemudian penulis merapikan bagian-bagian sambungan resin yang belum rata dengan menggunakan gerinda amplas.
11. Setelah rapi, papan *skateboard* diberi lubang dibagian bawah dengan menggunakan bor untuk dipasangi *trucks* dan roda *skateboard* nantinya
12. Setelah pas, penulis melakukan pembetukan pola dibawah papan dengan menggunakan isolasi kertas setelah itu penulis mulai melakukan proses pengecatan atau pewarnaan dengan cat semprot dan menunggu hingga cat benar-benar kering.

13. Setelah itu penulis memasang amplas yang dijadikan sebagai *griptape* dengan cara mengoleskan lem fox ke amplas dan papan bagian atas secara merata, tunggu hingga keduanya kering kemudian ditempelkan. Teknik ini ditujukan agar kedua bagian tersebut dapat melekat dengan kuat.
14. *Skateboard* siap dirangkai dengan memasang *trucks* dan roda *skateboard*.

#### D. PEMBAHASAN KARYA



**Gb. 05.Felix Jinio Sendhi Arpico, *Loyalitas* , 2020**

Triplek dan resin, 23cmx20cmx64cm  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Konsep:

Tidak bisa dipungkiri jika dimanapun kita berada selalu membutuhkan satu dan lainnya, seperti juga dengan yang ada pada permainan *skateboard* dimana

antara pemain satu dan pemain lainnya seperti saling berbagi *trick*, bertukar cerita dan pengalaman yang membuat satu sama lain akrab.

Hubungan pertemanan yang solid ini tidak bisa tergantikan dengan materi seperti uang atau apapun, oleh sebab itu jagalah sebuah hubungan pertemanan dengan bijak sampai akhir hayat



**Gb. 06. Felix Jinio Sendhi Arpico, *Not in Line*, 2020**

Triplek dan resin, life size  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Konsep karya:

Setiap individu memiliki caranya sendiri dalam menggapai sebuah impian, kita tidak dapat memaksakan cara kita kepada siapapun untuk menggapai impiannya begitu juga sebaliknya.

Semua itu divisualkan pada karya yang dibentuk menyilang, walau saling bertemu tapi memiliki jalur masing-masing.



**Gb. 07. Felix Jinio Sendhi Arpico, *Parasit*, 2020**

Triplek dan resin, life size  
(sumber: dokumentasi pribadi)

**Konsep karya:**

Seperti halnya kehidupan yang memiliki dua sisi baik dan buruk, pada sebuah lingkaran pertemanan pasti ada sisi minusnya, ada teman yang baik ada juga yang tidak. Berbagai macam sifat dan watak bisa kita temui dan kenali siring berjalannya waktu pertemanan.

Parasit, begitulah sebutannya untuk seseorang teman yang hanya merugikan teman yang lain dan menguntungkan dirinya sendiri, tidak ingin direpotkan tapi sering merepotkan teman lainnya.

## E. KESIMPULAN

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.