

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI  
TRIK DAN TIP "TRICKIPEDIA SKATEBOARD"  
SERI SKATEBOARDING DAY**

**TUGAS AKHIR KARYA DESAIN**



Oleh :

**Anggit Kunto Biwahyu  
NIM 061 1537 024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI  
TRIK DAN TIP "TRICKIPEDIA SKATEBOARD"  
SERI SKATEBOARDING DAY**

**TUGAS AKHIR KARYA DESAIN**

UPT	YOGYAKARTA	
INV	A.319/H/S/2013	
KLAS		
TGL	25/9.2013	ITD 4



Oleh :

**Anggit Kunto Biwahyu  
NIM 061 1537 024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI  
TRIK DAN TIP "TRICKIPEDIA SKATEBOARD"  
SERI SKATEBOARDING DAY**

**TUGAS AKHIR KARYA DESAIN**



Oleh :

**Anggit Kunto Biwahyu  
NIM 061 1537 024**

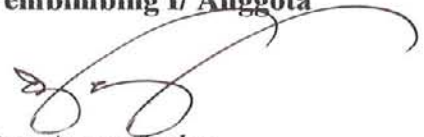
Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Disain Komunikasi Visual  
2013

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TRIK DAN TIPS  
"TRICKIPEDIA SKATEBOARD" SERI SKATEBOARDING DAY**

Diajukan oleh Anggit Kunto Biwahyu. NIM 061 1537 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah diujikan dan disetujui Tim Penguji Tugas Akhir Pembina Tugas Akhir Pada Tanggal 17 Juli 2013, dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I/ Anggota**



Drs. Asnar Zacky  
NIP 19570807 198503 1 003

**Pembimbing II/ Anggota**



P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn  
NIP 19700106 200801 1 017

**Cognate/ Anggota**



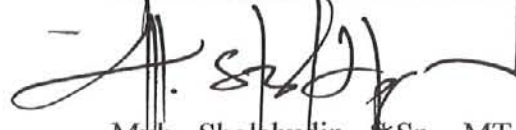
Terra Bajraghosa, M.Sn  
NIP 19810412 200604 1 004

**Ketua Program Studi  
Disain Komunikasi Visual/  
Anggota**



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn  
NIP 19650209 199512 1 001

**Ketua Jurusan Desain/Ketua**



Muh. Sholahudin, S.Sn., MT  
NIP 19701019 199903 1 001

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



Dr. Dra. Suastiwi, M.Des  
NIP 19590802 198803 2 002



Tugas Akhir ini Kupersembahkan untuk ayah ibuku tercinta,  
***Putut Dwi Cahyono & Sriyani***  
Kakak dan adikku tersayang,  
***Dwi Taufan, Fitria Ardy, Nur Annisa & Nakeshya.***

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

***SEEER, TAAAK, CROOOOCK!!***

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT, atas berkah, ramat, dan hidayah-NYA sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Sholawat dan salam senantiasa kami ucapkan kepada Nabi Besar, Nabi Muhammad SAW. Tugas akhir perancangan buku trik dan tip “*TRICKIPEDIA SKATEBOARD*” seri *skateboarding day* ini adalah sebagai bentuk dedikasi tinggi penulis terhadap perkembangan *skateboarding* Indonesia. Penulis berharap dengan terselesaikannya tugas akhir karya tulis ini dapat membahagiakan kedua orang tua, dan semoga kebahagiaan mereka dapat menjadi salah satu tiket emas menuju ridho Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya karya ini berkat dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Dr. Dra. Suastiwi, M.Des.
2. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Muh. Sholahudin, S.Sn., MT.
3. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
4. Pembimbing I, Bapak Drs. Asnar Zacky atas bimbingan dan kesabarannya serta senantiasa memberikan penjelasan dengan bahasa gambar yang sangat ringan dan menarik sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.

5. Pembimbing II, P Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn atas bimbingan dan kesabarannya dengan berbagai kemudahan serta keringanan dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku dosen wali yang telah memberikan banyak sekali keringanan dan kemudahan selama masa studi hingga menempuh tugas yang paling akhir.
7. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn, M.T, selaku ketua jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Intitut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Terra Bajraghosa, S.Sn, selaku cognate atas kesabaran dan bimbingan yang diberikan.
9. Segenap dosen pengampu Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta atas bimbingan dalam mempelajari berbagai ilmu yang sangat bermanfaat dan arahan yang telah diberikan.
10. Segenap staff/ karyawan DKV atas kemudahan dan arahan dalam berbagai kepentingan kampus.
11. Kedua orang tuaku tercinta, Putut Dwi C dan Sriyani, yang tiada henti memberikan kasih sayang, kepercayaan, dan kesabaran tingkat dewa untuk anak-anaknya.
12. Kedua sodara kandungku yang ayu nan manis, mbak Fitri dan dek annis , makasih ya semangat dan doanya. Kakak iparku yang gagah berani mas Taufan, salam baret jingga. Keponakanku yang lucu dan pintar adek Keshya. Terimakasih untuk kasih sayang dan semangat tiada henti yang telah kalian berikan.
13. Keluarga besar Subyanto dan keluarga besar Bowo Winoto, terimakasih atas semangat dan kasih sayang yang kalian berikan selama ini.
14. Intan Dewi yang selalu memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesahku selama ini, serta tiada henti memberikan perhatian dengan penuh kasih sayang.

15. Sahabatku yang sangat hebat, L.O.T.D. Bima Yushabara, Ahkmad Muarif, dan Tangguh Wisnu Affandi, terimakasih untuk selalu memberikan semangat membara, untuk KORSA tinggat dewa, dan bantuan yang tiada henti kalian berikan. Kalianlah yang tak pernah lelah membantu buku ini selesai!!  
*GOD SPEED FREEENNN!!! Lemah Teles..Gusti sing mbaless*
16. Sahabatku tersayang, Dafit, Panca, Wismadi, Sugianto. *RILEEEX BROW!!*
17. Teman-teman Asimetri, Bimo 'ganteng', Budi Bubee, Ricky, Dhavid, Rendy, Kori, Aldi, Agil, Dimas, Topik, Wicak, Brian, Panji, Tomo, Nida, Rama, Putri, Lingga, Kandar, Kirey, Gesang, Faisal, Neno, Ghandi, Wisnu. Seluruh angkatan DKV ISI dan semua alumninya. Iqbal, SEMANGAT ya Baaeceng!!
18. Sahabat mbantulku, Pendi, Devan, Alfian tole, Binukak, Dididut , Pepeng, Yosi, Udin Gdxwr, Tole gedhe, Hama, MGR KORSA JAYA!!
19. PAPAN TUTUL, BLACANLENGIP, T.T.S dan temanku skater, si Prash, Nurdin, Arip, Reymond, BOULEVARD skateboarding!! BALKOT 63, Andi Pendhosa, bang Yanto 'mbendol', Wasung Geni, mas Nuno, mas Harun 'Vespa', bang Heru 'kering', mas Imam 'jepunk', Adik 'Tembronx', Boss Beth, Ibe, Viki, Hastu, Danar, Doni, Novan, Dito, Septa 'BG', Obi 'sick', Radit, Anang, pak Harto dan bu Tini. FAFIFUU!!
20. Teman-teman Solo, kang Nanang, Angga, Jollie, Xabat, Daboels, Betet, Igag, Dika, Sampit, Muslih. Temanku UNY Seni Rupa 2005. SELALU BERKARYA DAN SUKSES SELALU!!!

Semoga Allah SWT membalas segala amal kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah mendukung secara moril maupun matrial sehingga terselesaikannya tugas akhir ini dengan baik.

Yogyakarta, 20 Juli 2013

Anggit Kunto Biwahyu



## ABSTRAK

Anggit Kunto Biwahyu 061 1537 024

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TRIK DAN TIPS

"TRICKIPEDIA SKATEBOARD" SERI SKATEBOARDING DAY

*Skateboarding* adalah olahraga aksi yang cukup banyak digemari khalayak muda dan populer di dunia, termasuk Indonesia. Olahraga aksi ini muncul untuk pertama kalinya pada sekitaran tahun 1940-1950'an di pesisir pantai California. *Go Skateboarding Day* merupakan hari *skateboarding* diseluruh dunia, di rayakan setiap tanggal 21 Juni, dibuat oleh perusahaan *skateboard* dalam upaya mengenalkan *skateboarding* pada khalayak luas.

Pandangan masyarakat tentang *skateboarding* Indonesia masih sebelah mata. *Skateboarding* masuk ke Indonesia untuk pertama kalinya pada tahun 1980'an, dan belum diketahui secara detail siapa pelopor yang pertama kali mempopulerkan *skateboard* di Indonesia. *Skateboarding* Indonesia mengalami perkembangan yang sedikit lambat dikarenakan kurang mengertinya khalayak luas tentang *skateboard*, kurangnya fasilitas untuk bermain *skateboard* seperti *skatepark*, situasi berdampak kurang baik bagi *skateboarding* Indonesia.

Bentuk dukungan dalam upaya memajukan *skateboarding* Indonesia adalah merancang sebuah buku ilustrasi tentang trik dan tip *skateboard*, menyajikannya secara menarik dan komunikatif. Perancangan buku ini ditujukan untuk masyarakat luas dan para *skateboarder* berumur 12-25. Diharapkan dengan adanya buku ini target sasaran memperoleh gambaran tentang trik dan tip dalam bermain *skateboard*, mengetahui informasi lebih mendalam tentang *skateboard*, menginspirasi untuk berolahraga, dan menjadi semacam pengingat keselamatan dalam bermain *skateboard*.

Perancangan buku "TRICKIPEDIA SKATEBOARD" ini dirancang melalui beberapa tahapan metode, 5W 1H, identifikasi, serta analisis berdasarkan data visual maupun data visual yang berkaitan dengan *skateboard* agar mendapat informasi jelas serta komprehensif yang kemudian diolah menggunakan software grafis.

**Kata kunci** : perancangan, buku ilustrasi, skateboard, skateboarding, trik dan tip, skateboarding day

## ABSTRACT

**Anggit Kunto Biwahyu 061 1537 024**  
**Illustration book of Trick and Tips Designed,**  
**"TRICKIPEDIA SKATEBOARD" Skateboarding Day Series.**

Skateboarding is one of world popular action sport which favorited among the young generation in the world including in Indonesia. This sport was first appear in Californian coast during 1940-1950. Go skateboarding day is a headline made by a skateboard company by purpose to introduce skateboarding for a wide range audience and making it as an annual skateboarding day which celebrate around the world on June 21st.

Skateboarding having a quite less on public's interest in Indonesia. It brought and first introduced in Indonesia during 1980 and it is not yet known in detail who was the first pioneer in popularize it. Indonesian public which having a little information and less skateboard facilities such as skate park making Indonesian skateboarding have a less in growth as the result.

As a form of support an illustration book on skateboarding tricks and tips presented in an interesting and communicative are designed in order to promote Indonesian skateboarding. This book is designed for the aged 12 to 25 skateboarder but also devoted to the wider non-skateboarder society. Giving an idea about the trick and tips as a description view in playing skateboard, a brief information, exercise inspiration, and safety guide for the reader is the book's target.

"TRICKIPEDIA SKATEBOARD" is designed through number of stages, methods, 5W 1H identifications, visual and data analyzed as well as any related before it digitally processed in order to give a clear comprehensive information to the reader.

**Keywords :** design, book, illustration book, skateboard, skateboarding, tricks and tips, skateboarding day

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Pembatasan Masalah.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Batasan Lingkup Perancangan.....	7
G. Metode Perancangan.....	7
H. Sistematika Perancangan.....	12
I. Orisinalitas Perancangan.....	13
J. Skema Perancangan.....	14
<b>BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....</b>	<b>15</b>
A. Identifikasi.....	15
1. Tinjauan perancangan.....	15
2. Tinjauan ilustrasi.....	15
3. Tinjauan tentang gaya ilustrasi.....	20

4. Tinjauan bahasa gambar.....	21
5. Tinjauan tentang buku.....	22
6. Tinjauan tentang skateboarding.....	24
B. Analisis Mendasar.....	37
1. Tinjauan ilustrasi.....	37
2. Tinjauan teknik ilustrasi.....	40
3. Tinjauan layout.....	44
4. Tinjauan teori warna.....	48
5. Analisis data.....	55
<b>BAB III. KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>57</b>
A. Tujuan Perancangan.....	57
1. Tujuan Perancangan.....	57
2. Tema Perancangan.....	58
3. Deskripsi Arah dan Bentuk Perancangan.....	59
B. Strategi Kreatif.....	67
1. Target Pembaca.....	67
2. Isi Pesan.....	69
C. Konsep Visual.....	95
1. Deskripsi Isi.....	95
2. Deskripsi Gambar.....	95
D. Pemilihan Media.....	99
1. Media Utama.....	99
2. Media Pendukung.....	99
E. Biaya.....	93
1. Biaya Kreatif.....	93
2. Biaya Media.....	100
<b>BAB IV. VISUALISASI.....</b>	<b>105</b>
A. Studi Visual.....	105
1. Data Visual.....	105
2. Sketsa Trik dan Tip.....	123
3. Studi sketsa elemen layout buku.....	149
4. Study sketsa layout buku.....	149
5. Study sketsa cover buku.....	151
B. Final artwork.....	151
1. Cover buku.....	151
2. Final layout halaman.....	152
3. Poster launching.....	166

4. Brosur.....	166
5. Poster pameran.....	167
6. Media promosi.....	167
7. Final maskot terpilih.....	168
8. Kaos Merchandise.....	169
9. Display pameran.....	170
BAB V. KESIMPULAN.....	172
A. Kesimpulan.....	172
B. Saran.....	173
DAFTAR PUSTAKA.....	175



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skateboarder “Grant Taylor” .....	8
Gambar 2. Skateboarder “Septa Bagong” .....	8
Gambar 3. Sticker ilustrasi “ChristianHosoi” .....	8
Gambar 4. Ilustrasi dari Barf Comics.....	9
Gambar 5. Karya Noor Woelan.....	21
Gambar 6. Tipe Permainan Skateboard pada tahun 1975’an.....	26
Gambar 7. Contoh desain papan dari Habitat skateboard.....	27
Gambar 8. Asal mula papan Skateboard.....	28
Gambar 9. Asal mula Skateboard.....	28
Gambar 10. Contoh permainan Street Skateboard.....	29
Gambar 11. Contoh permainan Vert Skateboard.....	29
Gambar 12. Contoh permainan Bowl Skateboard.....	29
Gambar 13. Rodney Mullen dan Allan “Ollie” Gelfand.....	30
Gambar 14. Skateboarding Day 2012 di Yogyakarta.....	31
Gambar 15. Permainan komunitas “Balaikota skateboarding” .....	32
Gambar 16. Pevi Permana, Juara 3, Kategori Vert Skateboard.....	34
Gambar 17. I Putu Yogi dan Pevi Permana, Macau Asian Indoor Games .....	34
Gambar 18. Pevi Permana, capture video dari Royale Video Magazine.....	35
Gambar 19. Skateboarder Yanto’mbendol’, Fotografi karya Wisang Geni.....	36
Gambar 20. Suasana Go Skateboarding Day di Yogyakarta.....	37
Gambar 21. Contoh Gaya Realis.....	38
Gambar 22. Contoh Gaya Futurisme.....	38

Gambar 23. Contoh Gaya Art Deco.....	39
Gambar 24. Contoh Gaya Kartun “Scooby-Doo”.....	39
Gambar 25. Contoh Tehnik Aquarel.....	40
Gambar 26. Contoh Tehnik Arsir.....	41
Gambar 27. Contoh Tehnik Pointilis.....	41
Gambar 28. Contoh Tehnik contour outline.....	42
Gambar 29. Contoh Tehnik dusel.....	42
Gambar 30. Contoh Tehnik Digital Colouring pada album band ANTHRAX.....	43
Gambar 31. Contoh Tehnik Siluet.....	43
Gambar 32. Contoh Tehnik Kolase.....	44
Gambar 33. Contoh judul, sub-judul, deck, caption, kickers, body text, ilustrasi, white space.....	46
Gambar 34. Contoh Initial Caps.....	47
Gambar 35. Contoh Pull Quotes.....	47
Gambar 36. Contoh Layout trik dan tip skateboard.....	48
Gambar 37. Lingkaran Warna.....	49
Gambar 38. Lingkaran Warna.....	49
Gambar 39. Warna Sekunder.....	50
Gambar 40. Warna Sekunder.....	52
Gambar 41. Warna Tersier.....	53
Gambar 42. Warna Kwartir.....	53
Gambar 43. Contoh jenis huruf Gunplay.....	62
Gambar 44. Contoh jenis huruf Rockwell.....	63
Gambar 45. Contoh jenis huruf Gill Sans Bold Italic.....	63

Gambar 46. Contoh jenis huruf Gill Sans Italic.....	63
Gambar 47. Contoh jenis huruf Another Typewriter.....	64
Gambar 48. Contoh jenis huruf Accidental Pressidency.....	64
Gambar 49. Contoh jenis huruf Capeture It.....	64
Gambar 50. Contoh ilustrasi yang akan dipakai, Karya “Raymond Pettibon”.....	97
Gambar 51. Contoh ilustrasi, corak pada papan Puppets Skateboard.....	97
Gambar 52. Contoh ilustrasi papan skateboard dan warna pada papan skateboard...	98
Gambar 53. Contoh ilustrasi papan skateboard, Deathwish Skateboard.....	98
Gambar 54. Data visual skateboarder komunitas Balaikota Yogyakarta.....	106
Gambar 55. Seorang bocah California sedang memodifikasi papan dari skuter.....	107
Gambar 56. Jay Boy Adam.....	108
Gambar 57. Jay Boy Adam.....	108
Gambar 58. Duane peters.....	110
Gambar 59. Steve Caballero.....	111
Gambar 60. Tony Hawk.....	112
Gambar 61. Rodney Mullen.....	113
Gambar 62. Fany Inong.....	114
Gambar 63. Didi Arifin.....	115
Gambar 64. Bima G dan Rico Fuu.....	116
Gambar 65. Toni Seruntul.....	117
Gambar 66. Ardi Polli.....	118
Gambar 67. Shendy Oldskool.....	119
Gambar 68. Nareen.....	120
Gambar 69. RS Dollar.....	121



Gambar 70. Suri.....	122
Gambar 71. Pelindung kepala atau helm.....	123
Gambar 72. Pelindung pergelangan tangan.....	124
Gambar 73. Trik Ollie.....	125
Gambar 74. Trik manuals.....	126
Gambar 75. Trik pop shovit.....	127
Gambar 76. Trik backside 180' Ollie.....	128
Gambar 77. Frontside 180' Ollie.....	129
Gambar 78. Trik kickflip.....	130
Gambar 79. Trik boardslide.....	131
Gambar 80. Trik frontside boardslide.....	132
Gambar 81. Trik 50-50 grind.....	133
Gambar 82. Trik no comply.....	134
Gambar 83. Trik tail drop.....	135
Gambar 84. Trik carving.....	136
Gambar 85. Trik noseslide.....	137
Gambar 86. Trik nosegrind.....	138
Gambar 87. Trik 5-0 grind.....	139
Gambar 88. Trik backside smith.....	140
Gambar 89. Trik backside heelflip.....	141
Gambar 90. Trik nollie bigspin.....	142
Gambar 91. Trik backside aerial alleyop.....	143
Gambar 92. Trik backside handplant.....	144
Gambar 93. Trik backside smith axle stall.....	145

Gambar 94. Trik frontside 50-50 at bowl.....	146
Gambar 95. Trik hardflip.....	147
Gambar 96. Trik nollie inward heelflip.....	147



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Skateboard pertama kali ditemukan pada tahun 1940-1950'an tepatnya di Dogtown di daerah pesisir pantai California. Berawal ketika para peselancar California berhenti bermain karena ombak di laut sedang surut. Maka pada akhir tahun 1940 hingga awal tahun 1950'an mulai diperkenalkan permainan *skateboard* dengan sederhana. Pada awalnya *skateboard* terbuat dari sebatang kayu pohon maple yang dipahat menyerupai bentuk ikan dengan empat roda dibawahnya, roda terbuat dari *polyurethane* berbahan baku campuran minyak dengan karet sehingga lebih kesat dan dapat lebih mencengkeram aspal jalan.

*Skateboard* awalnya hanya dimainkan dengan gaya *freestyle/* gaya bebas yang kemudian dimodifikasi dan dibagi menjadi 3 macam yaitu *street skate*, *vert skate* dan *bowl skate*. *Skateboard* merupakan salah satu olahraga ekstrem yang banyak digemari khalayak muda di dunia, salah satunya di Indonesia. Di Indonesia olahraga ini mulai dikenal pada tahun 1980an, beberapa orang di kota-kota besar seperti di Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya dan Bali banyak yang menekuni olahraga ini dan peminatnya semakin banyak seiring dengan berjalannya waktu walaupun media informasinya sulit didapatkan.

Pertengahan tahun 1990an seiring meningkatnya peminat olahraga ini maka diadakan kejuaraan untuk pertama kalinya dengan skala lokal maupun nasional, perkembangan ini didukung juga munculnya toko-toko yang menjual majalah, video dan peralatan *skateboard*.

Antusias penggemar olahraga *skateboard* di Indonesia ini sempat surut pada tahun 2000'an dan kembali marak pada tahun 2005'an, bertahan dan semakin maju hingga sekarang.

*Go Skateboarding Day* dibuat pada tahun 2004 oleh kelompok perusahaan *skateboarding* untuk mempromosikan *skateboard* agar *skateboarding* Indonesia

lebih dikenal dan dimengerti oleh khalayak dunia. Acara ini dirayakan setiap tahun, pada 21 Juni oleh *skateboarder* diseluruh dunia.

Dengan segala evolusi dan informasi yang semakin banyak maka cara bermain *skateboard* pun mulai berubah. Pada tahun 1976, pemuda Florida bernama Alan "Ollie" Gelfand menemukan trik unik yang dinamakan *ollie*/melompat. Ini adalah salah satu penemuan terbesar dan terunik di Florida sampai musim panas 1978, ketika Gelfand melakukan kunjungan pertamanya ke California. Gelfand dengan trik temuannya menarik perhatian *skaters* Pantai Barat dan ia mulai menyebar ke media seluruh dunia. Trik *ollie* diperbaiki oleh Rodney Mullen pada tahun 1982. Selain memperbaiki trik *ollie*, Mullen juga menemukan "*Flip Magic*", yang kemudian berganti nama menjadi *Kickflip*, dan masih banyak trik dasar yang ditemukan pada masa itu dan berkembang sampai sekarang.

*Skateboard* untuk pertama kalinya masuk ke Indonesia pada tahun 80'an. Belum di ketahui secara mendetail siapa pelopor *skateboard* di Indonesia. Karena sarana, perlengkapan *skateboard* dan media informasinya sulit didapatkan bahkan bisa dikatakan tidak ada. Dengan didirikannya lembaga ISA (Indonesian Skateboard Association) pada tahun 1999 oleh Didi Arifin, Charlie Hobbies dan beberapa *skater* lokal, *skateboard* Indonesia dinaungi dan resmi dijadikan rumah bagi para *skateboarder* Indonesia. Pada saat itu ISA mengadakan even perlombaan *skateboard* untuk pertama kalinya, dengan tema "BANDUNG RAMP JAM" berlokasi di Bandung. Dibentuknya ISA karena ingin dibuatnya kompetisi *skateboard* Indonesia secara reguler dengan hasil *ranking skateboarder* nasional agar meningkatkan *talenta*, kualitas dan mental para *skateboarder* nasional meningkat ke skala internasional. Satu-satunya lembaga *skateboard* Indonesia yaitu ISA membawa dampak yang cukup baik, yaitu semakin banyaknya fasilitas *skatepark*, munculnya industri lokal yang memenuhi kebutuhan *skateboard* dan gaya hidup bagi mereka, bahkan sponsor produk dari luar konten *skateboard* bermunculan disetiap even perlombaan. Pada tahun 2000'an olahraga aksi ini sempat mengalami masa surut, dikarenakan mulai berkurangnya even-even kompetisi berskala lokal maupun nasional, berkurangnya fasilitas *skatepark*, dan berkurangnya pasar industri *skateboard* nasional baik dari industri peralatan

*skateboard* maupun industri *fashion*. Pada tahun 2005 telah kembalinya *skateboard* Indonesia dengan kecepatan penuh seiring berkembangnya teknologi di Indonesia dan semakin banyaknya industri *skateboard* lokal yang bermunculan. *Skateboarder* Indonesia menjadi semakin banyak bermunculan, maka berimbis pada pasar industri *skateboard* lokal yang semakin ramai dan dapat bertahan lama sehingga semakin berkembang ke pasar internasional. Semua pencapaian ini tak luput dari peran serta lembaga-lembaga *skateboard* Indonesia, dukungan dari media-media dengan konten *lifestyle*, *skateboard*, dan dedikasi yang keras dari setiap *scene* komunitas *skateboard* di kota-kota besar Indonesia. Kunci kesuksesan seorang *skateboarder* adalah semangat, pantang menyerah, dan konsisten yang tinggi dalam bermain *skateboard*, ke 3 kunci tersebut dapat menjadikan olahraga ini lebih dari sekedar olahraga hobi nemun dapat juga menjadi profesi dan lahan bisnis yang menjanjikan.

Perkembangan *skateboard* di Indonesia sangatlah pesat, dari tahun ke tahun peminatnya semakin bertambah banyak. Keterampilan dan *skill* para *skateboarder* Indonesia sudah tidak diragukan lagi, *skateboarder-skateboarder* dengan muka baru bermunculan mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa, sudah banyak dari mereka yang mendapatkan sponsor dan memenangkan kompetisi skala lokal, nasional, dan internasional. Regenerasi *skateboard* Indonesia ini tak lepas dari semangat kolektif di setiap komunitas *skateboard* di Indonesia dan dukungan dari pemerintah yang sudah memberikan fasilitas berupa taman olahraga dan juga *skatepark*. Dengan dukungan pemerintah yang menyediakan fasilitas, maka keterampilan dan kualitas para *skateboarder* Indonesia semakin meningkat, even-even perlombaan pun sering diadakan mulai dari even skala lokal, even skala nasional dan yang paling mengejutkan adalah even skala internasional, baik perlombaan resmi seperti *IOXS (internasional of xtreme sport)*, *Xgames* dan perlombaan yang diadakan oleh berbagai *brand streert wear* internasional. Beberapa *skateboarder* perwakilan dari Indonesia seperti Pevi Permana, I Putu Yogi sudah mendapatkan peringkat di dunia sesuai dengan kelasnya. Semua pencapaian ini tidak luput dari dedikasi keras dari organisasi *skateboard* seperti ISA , FSI, dukungan dari media-media dengan konten

*skateboard* atau *xtreme sport*, dan industri-industri *skateboard* yang berkembang seiring majunya *skateboard* Indonesia.

Majunya *skateboard* di Indonesia mempengaruhi perekonomian pasar industri *skateboard* dan media di Indonesia semakin maju, hal ini bisa dilihat dari ramainya pasar *skateboard* di Indonesia. Industri *skateboard* nasional dan lokal sekarang ini sudah dapat memproduksi alat-alat *skateboard* yang dijual dengan harga relatif terjangkau dan dengan kualitas yang tergolong baik. Perubahan situasi ini berkembang dari *skateboard* era dulu sampai era sekarang, perubahan fasilitas, perubahan kemampuan atau *skill*, hingga perilaku seperti *tattoo*, cara berpakaian dan *genre* musik yang disukai. Semua ini mempunyai pengaruh besar pada tipe bermain *skateboard* di Indonesia, dengan usaha keras anggapan negatif terhadap gaya hidup *skateboarder* Indonesia pun dapat ditepis dengan hasil prestasi yang memuaskan. Maka simbiosis mutualisme antara *skateboarder* dengan industri lokal dan media lokal terjalin dengan baik, tak jarang lika-liku *skateboarding* Indonesia menjadi lahan bisnis yang menjanjikan. Gaya hidup *skateboard* inilah yang menjadikan industri *brand fashion* lokal dan industri *brand skateboard* lokal bisa bertahan lama, semakin maju, semakin besar, dan semakin menjamur. Seperti halnya seniman yang menciptakan karya, begitu juga dengan *skateboarder* yang melakukan trik dengan *stylish*, mulus dan landing sempurna, yang diabadikan menggunakan kamera dengan hasil akhir berupa fotografi dan videografi sehingga mendapatkan apresiasi dari khalayak luas.

Industri *skateboard* di Indonesia mulai mengaplikasikan segala bentuk kesenian budaya Indonesia seperti motif batik, tokoh pahlawan, rumah adat, tarian kedaerahan, dan lain-lain sebagai upaya melestarikan ragam budaya Indonesia dalam bentuk desain papan *skateboard*. Gaya hidup *skateboarder* membawa dampak positif bagi ekonomi pasar industri *skateboard* di Indonesia, dituntut untuk mempelajari dan mengikuti perkembangan teknologi dari segala media informasi.

Perancangan ini dirancang sebagai info baru bagi khalayak umum dan *skateboarder* Indonesia agar lebih mengenal dan mempelajari trik *skateboard* dengan aman, mulai dari trik dasar sampai trik gabungan atau *combo*, mengenal

tokoh-tokoh *skateboarder* Indonesia dan luar negeri. Menginformasikan kemajuan pesat *skateboarding* Indonesia yang mempunyai banyak dampak positif bagi motivasi khalayak remaja dan gaya hidup mereka yang berimbas bagi majunya pasar industri *brand* perlengkapan *skateboard*, dan pasar industri *brand fashion* di Indonesia. Diharapkan masyarakat Indonesia mengenal lebih akrab dengan olahraga ekstrim ini dan mempelajarinya lebih jauh. Alasan buku ini dibuat adalah karena kurang mengertinya cara aman bermain *skateboard* dan sulitnya melakukan trik-trik dasar bagi para pemula. Karna kurang mengertinya cara bermain *skateboard* tak jarang luka berat relatif didapatkan para pemula. Seperti pemain *skateboard* yang jatuh menderita luka robek, memar, terkilir, patah tulang dan bahkan gegar otak.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah :

1. Bagaimana merancang buku ilustrasi tentang trik dan tip *skateboard* sekaligus mengenalkan tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam perkembangan *skateboarding* dunia maupun di Indonesia dengan seri *skateboarding day* dengan menyajikannya secara menarik dan komunikatif?

#### **C. Tujuan Perancangan**

Merancang sebuah buku ilustrasi tentang trik dan trik *skateboard* dengan seri *Skateboarding Day* yang bisa memberikan informasi lengkap secara komprehensif kepada target sasaran sekaligus memberikan informasi tentang tokoh-tokoh penting dalam maju dan berkembangnya *skateboarding* Indonesia dengan menyajikannya secara menarik dan komunikatif.

#### **D. Pembatasan Masalah**

Perancangan ini difokuskan untuk para penggemar olahraga *skateboard* kalangan *menengah* ke atas, usia 12-27 tahun, mengingat *skateboard* pada saat

ini sedang marak digemari kawula muda yang kurang mengerti trik-trik dasar dan tokoh-tokoh yang berpengaruh di dalam perkembangan *skateboard* Indonesia.

#### **E. Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat bagi masyarakat:**

Secara khusus (target sasaran):

- a. Memperoleh gambaran tentang trik dan tip dalam bermain *skateboard*.
- b. Mengetahui tentang tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam kemajuan dan berkembangnya dunia *skateboard*.
- c. Menjadi semacam pengingat pentingnya keselamatan dalam bermain *skateboard* bagi keselamatan diri sendiri dan orang lain.

Secara umum:

- a. Mengenalkan lebih dalam tentang olahraga aksi yaitu *skateboard*.
- b. Memperoleh gambaran tentang *skateboarding* Indonesia.
- c. Mengetahui tentang tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam kemajuan dan berkembangnya dunia *skateboard*.
- d. Menginspirasi khalayak luas dalam berolahraga.

##### **2. Manfaat bagi mahasiswa:**

- a. Manfaat bagi mahasiswa, yang diharapkan dari perancangan ini yaitu hasil perancangan yang relevan untuk mencapai misi dan tujuan dari analisis trik dan tip *skateboard*, sehingga bisa menciptakan daya tarik dan inisiatif yang inspiratif pada target sasaran. Selain itu perncangan ini juga diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai efektifitas media cetak berupa buku dan pengaruhnya terhadap khalayak sesuai dengan bidang desain komunikasi visual.
- b. Menciptakan bentuk desain komunikasi visual berupa media cetak dalam bentuk buku yang komunikatif dan menarik sehingga dapat



menyampaikan pesan mengenai trik dan tip dalam bermain *skateboard* kepada target sasaran, yang kemudian berdampak meningkatnya pengetahuan target sasaran terhadap *skateboarding* Indonesia berikut gaya hidup *skateboarder*.

- c. Memberikan inspirasi agar selalu berpikir kreatif, inovatif, komunikatif dan berani dalam menentukan konsep pada sebuah perancangan komunikasi visual.

### 3. Manfaat bagi institusi:

- a. Memperoleh sumbangsih yang diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi suatu wacana yang dapat memperluas wawasan, serta dapat menjadi bahan acuan pembuatan buku di masa depan.

## F. Batasan Lingkup Perancangan

Batasan perancangan pada isi buku dimulai dari tentang trik dan tip *skateboard*, tip *skateboard*, sejarah singkat *skateboard* Indonesia, dan tokoh-tokoh penting dalam berkembangnya dunia *skateboard* internasional (pada umumnya), dan dunia *skateboard* nasional (pada khususnya).

## G. Metode Perancangan

Perancangan ini secara garis besar mencakup dua proses desain yaitu perencanaan dan perancangan. Perencanaan mencakup: identifikasi dan analisa data, sedangkan dari segi perancangan: konsep kreatif, penetapan media, dan visualisasi.

### I. Data Awal

Data awal yang diperlukan dalam proses perancangan buku ilustrasi ini meliputi:

- a. Data seputar trik dan tip *skateboard*, data sejarah *skateboarding* dunia, data sejarah *skateboarding* Indonesia dan tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam dunia *skateboard*. Data-data tersebut diperoleh dari sumber; buku, majalah, videografi, fotografi dan situs internet yang

berkaitan dengan *skateboard*, serta dari wawancara dengan para *skateboarder*, pemerhati *skateboard*, para tokoh berpengaruh di dalam *skateboarding* Indonesia.

b. Referensi dan contoh gambar-gambar ilustrasi dan foto-foto *skateboard*.



Gambar 1 . Skateboarder “Grant Taylor”

Sumber: <http://www.thrasher magazine.com/articles/magazine/february-2011/>



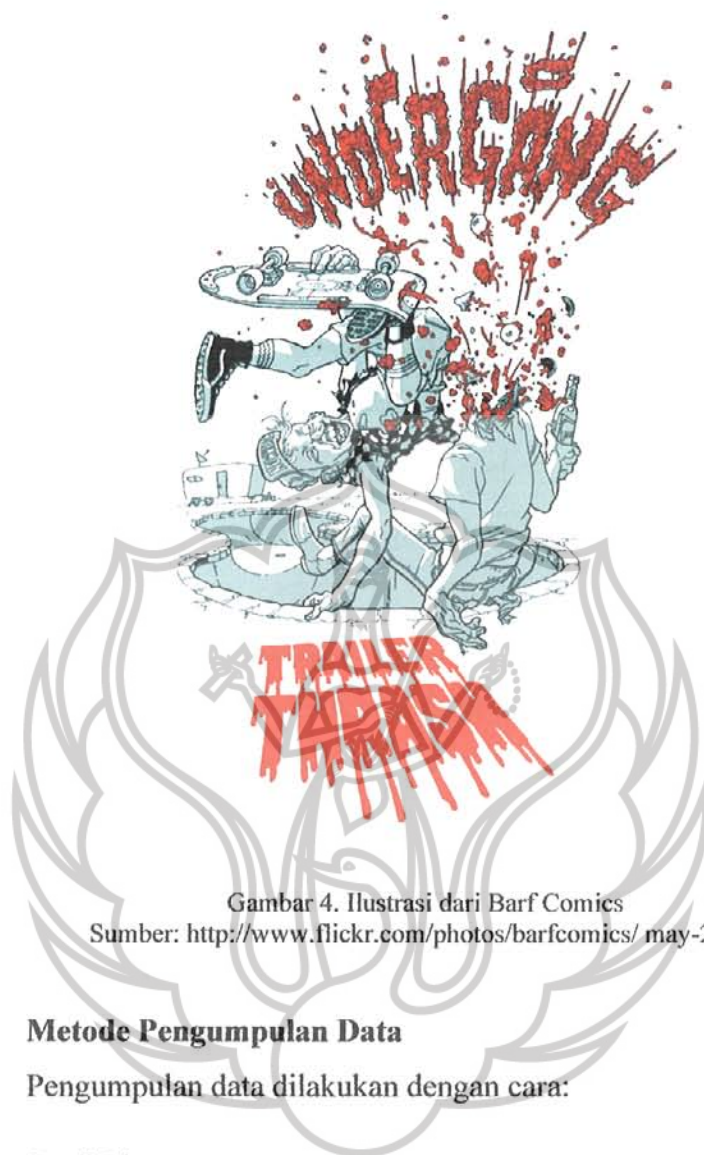
Gambar 2. Skateboarder “Septa Bagong”

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 3. Sticker ilustrasi Christian Hosoi

Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 4. Ilustrasi dari Barf Comics  
 Sumber: <http://www.flickr.com/photos/barfcomics/may-2012/>

## II. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

### a. Studi Literatur

Mengumpulkan data dari literatur yang dapat berupa buku, sumber online, artikel, maupun sumber pustaka lain yang memiliki kesamaan karakteristik guna memperkaya element-element verbal maupun visual dalam proses perancangan.

### b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan koresponden yaitu *skateboarder* sebagai instruktur guna menjelaskan tahap-tahap dalam melakukan trik *skateboard*, *skateboarder* sebagai pemerhati *skateboarding* dan

tokoh-tokoh yang berkaitan dengan perancangan buku cerita berilustrasi tersebut agar konten yang dalam buku semakin akurat.

c. **Data Lapangan dan Dokumentasi**

Dilakukan dengan pemotretan terhadap unsur-unsur visual yang memiliki keterkaitan dengan perancangan buku ilustrasi, serta mengumpulkan data visual maupun verbal langsung dari narasumber, termasuk survey langsung kebeberapa *skatepark* dan *scence* komunitas *skateboard* di Yogyakarta.

**III. Instrumen/alat**

Alat yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita berilustrasi ini meliputi:

- a. Kamera :untuk mengambil data visual.
- b. Tape Recorder :Untuk merekam wawancara dari narasumber pelaku penggemar *skateboard* dan masyarakat umum.
- c. Komputer dan software pendukung: Untuk mengolah dan memproses data dan merancang buku ilustrasi.

**IV. Metode Analisis Data**

Dari semua data yang diperoleh, dapat di ambil suatu proses analisis yaitu dengan menggunakan 5W+1H (*What, Why, Who, Where, When, How*) yaitu:

a. *What* / Apa yang dibuat?

Yang akan dibuat dalam perancangan ini adalah buku berilustrasi dengan tema Pentingnya mengerti dan memahami trik-trik dasar , cara aman bermain *skateboard* dan tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam dunia *skateboard*. Diperuntukan bagi para penggemar *skateboard* dan khalayak umum yang kurang mengerti *skateboard*. Dikemas menjadi buku ilustrasi yang memandu dalam melakukan trik-trik dasar *skateboard*, trik gabungan dan bercerita

tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam dunia *skateboard* serta mengenalkan cara aman bermain *skateboard*.

b. *Why* / Mengapa perlu dibuat?

Agar mempermudah *target audience* dalam mempelajari trik-trik *skateboard* dengan aman sehingga berkesadaran akan keselamatan dalam bermain lebih di utamakan serta memberikan informasi tentang tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam dunia *skateboard*. Pertama kalinya buku tentang trik dan tip *skateboard* dalam seri *skateboarding day* di Indonesia dengan format buku ilustrasi dan dapat menjadi barang koleksi.

c. *Who* / Siapa target audience nya?

Perancangan ini secara demografis lebih memfokuskan pada penggemar olahraga *skateboard* menengah keatas, usia 12 tahun sampai 28 tahun, secara geografisnya di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Bali, dan Yogyakarta.

d. *Where* / Dimana diterbitkan?

Perancangan ini secara geografis akan diterbitkan di daerah Yogyakarta pada khususnya dan Jawa pada umumnya, dan di kota-kota besar lainnya.

e. *When* / Kapan ditampilkan?

Buku tersebut akan dirancang kurang lebih dalam waktu 4 bulan, sebelum peringatan *skateboarding day* 2014.

f. *How* / Bagaimana penyajiannya?

Menggunakan deskripsi visual berupa ilustrasi yang dibuat dengan menggunakan teknik manual atau, gambar tangan yang kemudian finishing menggunakan *software grafis*, serta menggunakan deskripsi verbal berupa narasi pendek dengan bahasa yang ringan sehingga mudah dipahami, dimengerti, dan menarik *target audience* untuk membacanya.

## **H. Sistematika Perancangan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Batasan lingkup perancangan
  - I. Data yang dibutuhkan
  - II. Metode pengumpulan data
  - III. Alat/ intrumen yang digunakan
  - IV. Metode analisis data
- H. sistematika perancangan
- I. Skema perancangan

### **BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

#### **A. Identifikasi**

1. Tinjauan Perancangan
2. Tinjauan Ilustrasi
3. Tinjauan tentang Gaya Besar Ilustrasi Dunia
4. Tinjauan tentang Buku
5. Tinjauan tentang Skateboard Dunia
6. Tinjauan tentang Skateboard Indonesia

#### **B. Analisis Mendasar**

1. Tinjauan Gaya Gambar
2. Tinjauan Gaya Layout
3. Tinjauan Gaya Goresan
4. Tinjauan Gaya Teknik Ilustrasi

### BAB III KONSEP PERANCANGAN

#### A. Tujuan Perancangan

1. Diskripsi Tema
2. Diskripsi Arah Bentuk

#### B. Strategi Kreatif

1. Target audience
2. Isi pesan

#### C. Konsep Visual

1. Deskripsi Cerita
2. Diskripsi Gambar

### BAB IV VISUALISASI

- A. Rujukan Visual (Model huruf, model ilustrasi, panduan warna, dan panduan tata letak/ layout)
- B. Pengembangan Ide Visual dan tata letak
- C. Alternatif Layout -komprehensif
- D. Evaluasi dan Seleksi Desain
- E. Final Desain/ Final Artwork

### BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

### KEPUSTAKAAN

#### I. Orisinalitas Perancangan

Perancangan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi trik dan tip (Trickipedia Skateboard) seri Skateboarding Day” sejauh yang diketahui oleh penulis, belum pernah diangkat oleh mahasiswa atau lembaga manapun. Konsep dalam perancangan ini adalah orisinal. Oleh karena itu apabila di kemudian hari diketahui topik atau judul perancangan ini sama atau menjiplak maka siap menjadi tanggung jawab saya sebagai penulis.

## J. Skema Perancangan

