

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Skateboarding merupakan salah satu olahraga aksi yang cukup banyak digemari khalayak muda dan populer di dunia, termasuk Indonesia. Di Indonesia sendiri *skateboarding* merupakan hal tidak asing dan sedang mengalami perkembangan, namun pandangan masyarakat tentang *skateboarding* masih sebelah mata. Pada saat sekarang ini anggapan tersebut mulai di tepis dengan memenangkan beberapa kompetisi berskala internasional sehingga mendapatkan peringkat dunia sesuai dengan kelasnya. Prestasi ini tidak luput dari peran pemerintah, lembaga olahraga, lembaga-lembaga *skateboard*, dan juga komunitas *skateboard* di seluruh Indonesia.

Skateboarding di Indonesia pada saat ini mempunyai perjalanan karir yang sedikit lambat dikarenakan kurang mengertinya khalayak luas tentang apa itu *skateboard*, kurangnya fasilitas untuk bermain *skateboard* seperti *skatepark*, situasi ini dapat memberikan dampak kurang baik bagi perjalanan *skateboarding* Indonesia.

Bentuk dukungan dalam upaya memajukan *skateboarding* Indonesia adalah merancang sebuah buku ilustrasi tentang trik dan tip ber-*skateboard* dengan seri *skateboarding day* yang bisa memberikan informasi lebih dalam dengan menyajikannya secara menarik dan komunikatif. Target audience merupakan laki-laki, seorang *skateboarder* yang berusia 12- 25 tahun. Pada umumnya diperuntukan bagi masyarakat luas. Dibatasi pada umur 12-17 tahun karena tingkat produktifitas dan mempunyai semangat tinggi dalam minat olahraga aksi. Sedangkan batas umur 18-25 tahun dimana sekitar usia inilah penggemar olahraga ini sudah memiliki kesibukan. Pendidikan dan profesi target audience adalah anak SD, SMP, SMA, mahasiswa, dan profesional muda yang berada di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Jogjakarta, Surabaya, dan Bali merupakan tempat

dimana potensi *skateboarder* Indonesia dan pasar industri-industri *skateboard* berkembang dengan pesat, diharapkan dengan adanya buku ini khalayak luas dan *skateboarder* memperoleh gambaran tentang trik dan tip dalam bermain *skateboard*, mengetahui informasi lebih mendalam tentang *skateboard*, menginspirasi untuk berolahraga, dan menjadi semacam pengingat keselamatan dalam ber-*skateboard*.

Perancangan buku ini dirancang melalui beberapa tahapan metode, 5W 1H, identifikasi, serta analisis berdasarkan data visual maupun data visual yang berkaitan dengan *skateboard* agar mendapatkan informasi yang jelas dan komprehensif. Dari beberapa tahapan tersebut dilakukan penjarangan tentang element visual, penjarangan ide, strategi media, sketsa gambar, dan dengan aksentuasi ragam seni Indonesia, yang kemudian diolah kembali menggunakan software grafis. Buku ini diberi judul “TRICKIPEDIA SKATEBOARD” agar terkesan lebih menarik. Berdasarkan hal tersebut diharapkan buku ini dapat menjangkau target sasaran dengan efektif dan komunikatif serta ikut berperan dalam memasyarakatkan *skateboard* Indonesia.

B. Saran

Proses perancangan buku ilustrasi trik dan tip “TRICKIPEDIA SKATEBOARD” seri *skateboarding* ini sedikit mengalami kendala seperti sulitnya mendapatkan data verbal dan data visual tentang perjalanan *skateboarding* Indonesia dikarenakan pada masa itu sangat minim media masa tentang olahraga, alat untuk mendokumentasikan masih jarang. Dari permasalahan ini hendaknya dalam pencarian data visual dan data verbal dilakukan dengan bantuan oleh pihak terkait dengan dunia *skateboarding* agar lebih mudah dan relevan.

Diharapkan buku ilustrasi “TRICKIPEDIA SKATEBOARD” ini dapat menjadi inspirasi dan tolok ukur bagi buku dengan tema-tema tentang olahraga ekstrem yang akan terbit di masa mendatang, sehingga menjadi lebih baik.

Perancangan ini masih membutuhkan penyempurnaan dikarenakan keterbatasan yang ada, kritik dan saran sangat dibutuhkan untuk menyempurnakan perancangan buku ilustrasi trik dan tip "TRICKIPEDIA SKATEBOARD" seri skateboarding day.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ace, *SPEED AND LIGHT Indonesian Skateboarding*, Gagas Media, Jakarta, 2009.
- Hoever, Van, *Ensiklopedi Indonesia Jilid V*, Ichtiar Baru, Jakarta, 1987.
- K.Prent, Poerwodarminta, Adisubrata, *Kamus Latin-Indonesia*, Kanisius, Yogyakarta, 1969.
- Kusrianto, Adi & Arini, Made, *History Of Art*, Elex Media Komputerindo , 2011, Jakarta.
- Moeliono, Anton M. (ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi II*, Balai Pustaka, Jakarta, 2008.
- Powell, Ben, *Olahraga Ekstrem SKATEBOARD*, Tiga Serangkai, Solo, 2009.
- Rustan, Surianto, *Layout Dasar-dasar Dan Penerapannya*. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2009.
- Rustan, Surianto, *"Font & Tipografi"*, PT Gramedia Pustaka, Jakarta, 2010.
- Sanyoto , Ebd, Sadjiman, *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Penerbit ARTI BUMI INTARAN, Yogyakarta, 2005.
- Sihombing, Danton, *"Tipografi dalam Desain Grafis"*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2003.
- Sindhunatha, *Kitab Si Taloe: Gambar Watjan Botjah*, Bentara Budaya, Yogyakarta, 2008.
- Supriyono, Rakhmat, *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*. Penerbit Andi, Yogyakarta, 2010.



Karya Ilmiah/ Tesis :

Arsita Pinandita, "*Perancangan Buku Ilustrasi Fashion Punk*", Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2009

BudiWibowo, "*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, 2012

Pertautan :

http://www.board-crazy.co.uk/skateboarding_beginners_2.php

(www.dgi-indonesia.com/transformasi-fungsi-gambar-dalam-ilustrasi-dari-dekorasi-visual-interpretasi-visual-jurnalis-visual-sampai-opini-visual/5 April 2012)

http://www.federasiskateboard.com/fsi/?page_id=28, 8 Maret 2013

<http://www.isask8.com/aboutus2.htm>, 8 Maret 2013

<http://sukmanaaan.blogspot.com> , 16 April 2012

<http://www.xsportsprotective.com/skateboard-protective-gear-learning-center.html>, 20 Mei 2013

<http://www.kidzworld.com/article/4445-how-to-ollie-on-your-skateboard>, 7 Februari 2013

<http://skateboard.about.com/>, 27 Mei 2013