

**PEMANFAATAN TOKOH LEGENDARIS BARAT SEBAGAI ILUSTRASI
DALAM PERANCANGAN DESAIN
PAPAN *SKATE DISEASE* SKATEBOARD**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh:
Dwaya Rhenega
NIM 08206244017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Pemanfaatan Tokoh Legendaris Barat sebagai Ilustrasi dalam Perancangan Desain Papan *Skate Disease Skateboard* ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 7 Februari 2014

Pembimbing I


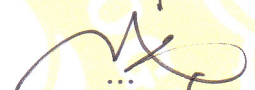
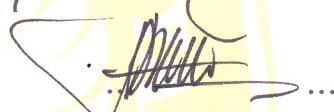



Zulfi Hendri, M.Sn.
NIP: 19750525 200112 1 002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Pemanfaatan Tokoh Legendaris Barat sebagai Ilustrasi dalam Perancangan Desain Papan *Skate Disease Skateboard*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 Februari 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dwi Retno S A, S.Sn., M.Sn.	Ketua Penguji		...
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		...
Drs. R. Kuncoro W D, M.Sn.	Penguji Utama		...
Zulfi Hendri, S.Pd., M.Sn.	Penguji Pendamping		...

Yogyakarta, ... Februari 2014

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan




Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP. 19550505 19811 1 011

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Dwaya Rhenega**
NIM : 08206244017
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 7. Februari 2014

Penulis,



Dwaya Rhenega

NIM 08206244017

Motto

“Menjadi hidup dengan ilmu, yang telah mengajar lagi yang memberi kepastian
menurut satu pilihan masing-masing”

(MSR)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini ku persembahkan untuk..

Kedua orang tua yang telah memberikan segalanya

Serta kakakku atas semua dukungannya

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulis Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor UNY, Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd.M.A, Dekan FBS UNY, Prof. Dr. Zamzani, M.Pd dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Drs. Mardiyatmo, M.Pd, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada penulis. Kepada pembimbing TAKS, yaitu Zulfi Hendri, M.Sn, dengan penuh kesabaran, dan kebijaksanaan, arahan, dan dorongan yang tiada henti-hentinya disela-sela kesibukannya.

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada kedua orang tua dan kakakku yang telah memberikan dukungan secara spiritual, moral, material, hingga penulis dapat menyelesaikan studi dan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Teman-teman kos dan basecamp, serta tidak lupa ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada teman-teman semua angkatan pendidikan seni rupa dan kerajinan Universitas Negeri Yogyakarta yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Besar harapan penulis semoga bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan pengembangan Jurusan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 7 Februari 2014

Penulis



Dwya Rhenega

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1	Tabel Psikologis Warna.....	14
Gambar 2	Contoh Huruf <i>Oldstyle</i>	15
Gambar 3	Contoh Huruf <i>Transitional</i>	15
Gambar 4	Contoh Huruf <i>Modern</i>	16
Gambar 5	Contoh Huruf <i>Sans Serif</i>	17
Gambar 6	Contoh Huruf <i>Slab Serif</i>	17
Gambar 7	Contoh Huruf <i>Script</i>	18
Gambar 8	Contoh Huruf <i>Decorative</i>	18
Gambar 9	<i>Drowning Girl</i> (Roy Lichtenstein).....	25
Gambar 10	<i>Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?</i> (Richard Hamilton).....	26
Gambar 11	Marilyn Monroe (Andy Warhol).....	27
Gambar 12	Madonna WPAP.....	28
Gambar 13	Bob Marley.....	30
Gambar 14	Papan <i>Skate Powell</i>	35
Gambar 15	Papan <i>Skate Powell IV Generation</i>	36
Gambar 16	<i>Deck</i> (Papan <i>Skate</i>).....	39
Gambar 17	<i>Grip Tape</i>	40
Gambar 18	<i>Truck</i>	40
Gambar 19	<i>Wheel</i>	41
Gambar 20	<i>Bearings</i>	41
Gambar 21	<i>Combine Skateshop</i>	43
Gambar 22	Papan <i>Disease Skateboard</i>	44
Gambar 23	Papan <i>Disease Skateboard</i>	44
Gambar 24	Skema Perancangan.....	46
Gambar 25	Audrey Hepburn.....	48
Gambar 26	Maradona.....	48
Gambar 27	Jacqueline.....	48

Gambar 28	<i>Pop Art Skate Deck</i>	48
Gambar 29	Contoh Huruf <i>Peach Milk</i>	56
Gambar 30	Jimi Hendrix.....	58
Gambar 31	<i>Thumbnail Sketch</i>	60
Gambar 32	Sket Kasar.....	61
Gambar 33	<i>Comprehensive Layout (Karya I)</i>	62
Gambar 34	Palet Warna.....	63
Gambar 35	Albert Einstein.....	64
Gambar 36	<i>Thumbnail Sketch</i>	66
Gambar 37	Sket Kasar.....	67
Gambar 38	<i>Comprehensive Layout (Karya II)</i>	68
Gambar 39	Palet Warna.....	69
Gambar 40	Marilyn Monroe.....	70
Gambar 41	<i>Thumbnail Sketch</i>	72
Gambar 42	Sket Kasar.....	73
Gambar 43	<i>Comprehensive Layout (Karya III)</i>	74
Gambar 44	Palet Warna.....	75
Gambar 45	Adolf Hitler.....	76
Gambar 46	<i>Thumbnail Sketch</i>	78
Gambar 47	Sket Kasar.....	79
Gambar 48	<i>Comprehensive Layout (Karya IV)</i>	80
Gambar 49	Palet Warna.....	81
Gambar 50	Michael Jackson.....	82
Gambar 51	<i>Thumbnail Sketch</i>	84
Gambar 52	Sket Kasar.....	85
Gambar 53	<i>Comprehensive Layout (Karya V)</i>	86
Gambar 54	Palet Warna.....	87
Gambar 55	John Lennon.....	88
Gambar 56	<i>Thumbnail Sketch</i>	90
Gambar 57	Sket Kasar.....	91

Gambar 58	<i>Comprehensive Layout (Karya VI)</i>	92
Gambar 59	Palet Warna.....	93
Gambar 60	Princess Diana.....	94
Gambar 61	Princess Diana.....	94
Gambar 62	<i>Thumbnail Sketch</i>	96
Gambar 63	Sket Kasar.....	97
Gambar 64	<i>Comprehensive Layout (Karya VII)</i>	98
Gambar 65	Palet Warna.....	99

PEMANFAATAN TOKOH LEGENDARIS BARAT SEBAGAI ILUSTRASI
DALAM PERANCANGAN DESAIN PAPAN *SKATE DISEASE SKATEBOARD*

Dwya Rhenega
NIM 08206244017

ABSTRAK

Pemanfaatan tokoh legendaris barat sebagai ilustrasi dalam perancangan papan *skate Disease Skateboard* bertujuan untuk membuat dan memvisualisasikan desain ilustrasi tokoh-tokoh legendaris dengan teknik *digital painting* pada papan *skate* yang sesuai, menarik, dan atraktif sebagai citra dan media promosi *Disease Skateboard*.

Perancangan desain ilustrasi papan *skate* ini dilakukan melalui tahapan proses karya seni mulai dari pengumpulan data sampai tahap produksi. Data yang diperlukan yaitu gambar dari tokoh-tokoh legendaris barat yang dipandang mewakili untuk ilustrasi dan kesukaan dari para pengguna papan *skate* atau *skateboarder*. Data diperoleh melalui dokumentasi dan wawancara. Pada tahapan proses penciptaan dilakukan melalui tahapan *sketch*, penataan *layout*, dan visualisasi dengan teknik *digital*.

Hasil perancangan ini menghasilkan visualisasi yang berasal dari wajah tokoh legendaris barat. Data tersebut diaplikasikan pada papan *skate* yang ditampilkan dengan gaya *pop art* yang memfokuskan pada wajah dari tokoh legendaris barat. Target pasar utama yaitu penggemar permainan *skateboard* dengan rentang usia 17-28 tahun. Ciri khas desain diperkuat dengan penggunaan warna-warna *pop* dari Roy Lichteinsten. Karya ilustrasi menggunakan 7 figur tokoh legendaris barat yaitu Jimi Hendrix, Albert Einstein, Marilyn Monroe, Adolf Hitler, Michael Jackson, John Lennon, dan Diana Spencer yang diaplikasikan ke dalam 7 buah papan *skate* berukuran 7.75 *inch*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia seni, baik itu seni rupa ataupun seni musik, dari barat maupun timur, tidak akan lepas dari peranan tokoh terkenal dimana itu adalah penciptanya, yang diciptakannya, atau akar inspirasinya. Sampai abad ini sudah banyak tokoh-tokoh terkenal yang menjadi inspirasi bagi para seniman dunia dalam menciptakan suatu karya seni. Khususnya adalah tokoh yang berasal dari dunia barat yang mengacu pada Negara yang berasal dari benua Eropa dan Negara Amerika serikat sendiri tentunya.

Salah satu seniman populer dengan karya yang menggunakan tokoh terkenal sebagai objeknya adalah Andy Warhol. Seniman yang menjadi salah satu pencetus gerakan *pop art* di Amerika ini menggunakan tokoh selebritis terkenal seperti Elvis Presley, Marilyn Monroe, Jacqueline Kennedy, Elizabeth Taylor sebagai figur dalam karyanya. Menggunakan figur tokoh populer sebagai objek utama dalam menciptakan suatu karya telah menjadi salah satu ciri khas Andy Warhol.

Berawal dari ketertarikan pada figur tokoh-tokoh legenda barat, seperti seorang anak kecil yang teramat mengidolakan seorang penyanyi. Penulis berniat untuk mengenang kembali figur tokoh-tokoh legenda barat. Tokoh yang memiliki pengaruh besar bagi publik tertentu yang telah banyak mempengaruhi dan menjadi gambaran sebuah gaya hidup bagi masyarakat modern. Dengan figur

tokoh terkenal sangatlah mudah bagi publik untuk mengenalinya. Gaya hidup para tokoh-tokoh terkenal sering menjadi inspirasi dan acuan bagi masyarakat modern. Dapat kita lihat sebagai fenomena yang menggejala di kalangan muda dan remaja masa kini yang kerap mengaplikasikan gaya hidup tokoh terkenal menjadi sebuah panutan. Begitu pula dengan para pemain *skateboard* atau lebih sering disebut *skater*. Para *skater* juga memiliki tokoh idola yang sering dijadikan inspirasinya. Permainan *skateboard* ini memiliki andil yang cukup besar dalam perkembangan gaya hidup terutama dalam *fashion* remaja di Indonesia masa kini.

Menurut Roni (2008.H.23-24) *Skateboard* mendefinisikan *skateboarder* sebagai bentuk ekspresi dan gaya hidup yang mendalam, tempat kebebasan dan kreatifitas menjadi kepuasan tersendiri untuk dijalani dalam kehidupan sehari-hari dan dalam cara berpakaian pun sudah menjadi gaya hidup.

Dalam dunia permainan *skateboard* sendiri tidak bisa jauh dari peranan seni didalamnya. Gaya *pop art* sebagai aliran seni yang kerap diidentikkan pada para *skater* dan figur tokoh populer memang sering menjadi inspirasi bagi para *skateboarder* itu sendiri. Figur tokoh populer memiliki potensi untuk divisualisasikan menjadi desain ilustrasi yang dapat diaplikasikan dalam berbagai media promosi khususnya papan *skate* atau *skateboard*.

Papan *skate* dengan merk *Disease Skateboard*, *brand local* khusus *apparel skateboard* yang lahir di kota Malang ini pada awalnya mendesain papan *skate* pun hanya sekedar menggunakan *typografi* sebagai desain dalam papan *skate* tersebut. Bukannya tidak penting desain ilustrasi dalam sebuah papan *skate*, tetapi desain itu sendiri telah menjadi sebuah *icon* atau pencitraan bagi para

skater. Desain ilustrasi dengan mengusung *pop art* yang memang sudah menjadi aliran seni yang identik pada olahraga extreme ini. *Pop art* yang sejak dulu menjadi ciri khas dan telah menjadi sebuah gaya hidup bagi para *skater*.

Hal tersebut menjadi latar belakang penciptaan desain ilustrasi papan *skate disease skateboard*. Yaitu dengan menggunakan figur tokoh legenda barat sebagai ilustrasi pada papan *skate* tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah perancangan desain papan *skate disease skateboard* diidentifikasi sebagai berikut :

1. Konsep desain ilustrasi papan *skate disease skateboard*.
2. Tokoh-tokoh legendaris barat yang menarik dan cocok untuk ilustrasi papan *skate*.
3. Visualisasi perancangan desain ilustrasi papan *skate disease skateboard*.

C. Batasan Masalah

Dalam TAKS ini batasan masalah melingkupi konsep dan teknik visualisasi tokoh legenda barat untuk ilustrasi papan *skate* sebagai media promosi *disease skateboard*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yakni sebagai berikut :

1. Bagaimanakah konsep desain ilustrasi papan *skate* dengan memanfaatkan tokoh-tokoh legendaris barat ?
2. Siapakah tokoh-tokoh legendaris yang menarik dan cocok untuk ilustrasi papan *skate* ?
3. Seperti apakah visualisasi desain ilustrasi pada papan *skate* ?

E. Tujuan Perancangan

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Membuat desain ilustrasi papan *skate* yang sesuai, menarik, dan atraktif sebagai media promosi *Disease Skateboard*.
2. Memvisualisasikan tokoh-tokoh legendaris yang menarik dan cocok untuk ilustrasi papan *skate*.
3. Memvisualisasikan desain ilustrasi papan *skate* dengan teknik *digital painting*.

F. Manfaat Perancangan

Perancangan media promosi ini diharapkan dapat bermanfaat baik, yaitu :

1. Diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk mengembangkan ilmu khususnya dalam seni desain komunikasi visual.

2. Mendapat informasi yang baik dan dikemas dengan tampilan yang menarik juga menjadi media apresiasi dalam mempelajari media promosi.
3. Memberikan nilai tambah dari segi visual bagi *disease skateboard* Malang.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Perancangan

Perancangan berasal dari kata dasar rancang yang berarti desain (kerangka bentuk, rancangan). Sedangkan kata perancangan mempunyai arti proses, cara atau perbuatan merancang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007:972). Perancangan diartikan juga sebagai kegiatan yang mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, bertindak sesuatu), merencanakan (Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2007:927).

Perancangan adalah proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran yang kreatif guna mencapai hasil yang optimal. Kata perancangan atau dalam bahasa Inggris, “*design*” mempunyai arti “*to plan and manage everything to be better*” merencanakan atau mengatur segala sesuatu agar menjadi lebih baik (Kamus Inggris-Indonesia, Jhon M.Echols dan Hasan Shadily, PT Gramedia Pustaka Utama). Perancangan media promosi disesuaikan dengan target audience dan tujuan pemasaran produk.

B. Tinjauan Desain

1. Desain Grafis

Desain bisa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata desain bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja “desain” memiliki

arti proses untuk membuat atau menciptakan obyek baru. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau bentuk nyata.

Dengan demikian proses desain adalah sebuah proses kreasi untuk mewujudkan obyek baru dengan tanpa menghilangkan fungsi serta elemen estetis dalam proses penciptaanya.

Kata desain berasal dari bahasa Inggris “*design*” atau bahasa latin “*designare*” yang artinya membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, barik, warna, dan nilai (Darmaprawira, 1989: 5). Kusrianto mendefinisikan desain sebagai hal yang berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreativitas (2007: 12).

Menurut Kamus Webster, desain berarti gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, mencipta, menyiapkan, menyusun, meningkatkan, pikiran, maksud dan kejelasan (Sachari, 1986: 127).

Archer dalam Sachari (1986: 23), mengungkapkan pendapatnya mengenai desain, bahwa desain adalah bidang ketrampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatannya dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian dan kebendaannya.

Ditambahkan oleh Saliya dalam Sachari (1986: 29), desain merupakan suatu kegiatan yang bertujuan (*purposeful*). Kenyataan ini menunjukkan bahwa desain dapat pula dilihat sebagai cara atau proses.

Definisi grafis menurut Basuki (2000) dalam Pujiriyanto (2005: 13) adalah cara penyampaian pesan yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka, tanda dan gambar yang dicetak dalam lembar kertas. Hal ini dikaitkan dengan komunikasi, yaitu penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang-lambang sebagai panduan berpikir dan perasaan yang berupa ide, gagasan yang dilakukan seseorang kepada orang lain melalui media dengan tujuan mengubah sikap atau perilaku.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa desain grafis memiliki makna metode penyampaian pesan yang mengandung elemen-elemen grafis melalui media dari seseorang ke orang lain untuk mempengaruhi sikap atau perilaku orang tersebut.

2. Desain Komunikasi Visual

Saat ini, kita mengenal desain komunikasi visual sebagai *commercial art* karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan ketrampilan komunikasi untuk tujuan bisnis. Menurut M. Umar Hadi dalam Irama Visual (2009: 1), desain komunikasi visual termasuk dalam kategori *applied art* (seni terapan), dimana karya yang dihasilkan disebut bersifat praktis-fungsional (seberapa efektif sebuah desain dapat mencapai tujuan atau memenuhi target sasarannya).

Desain komunikasi visual terdiri dari tiga kata, yaitu desain, komunikasi dan visual. Desain merupakan bidang ketrampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatannya dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian dan kebendaan (Archer dalam Irama Visual, 2009: 113).

Komunikasi, menurut penuturan Liliweri yang ditambahkan oleh Tinarbuko (2009: 13), ialah penciptaan interaksi perorangan dengan menggunakan tanda-tanda yang tegas. Komunikasi juga berarti pembagian unsur-unsur perilaku atau cara hidup dengan eksistensi seperangkat ketentuan dan pemakaian tanda-tanda.

Tujuan-tujuan komunikasi menurut Terence A. Shimp (2001: 160), diarahkan pada beberapa pencapaian dalam berpromosi, yaitu:

- a) Membangkitkan keinginan akan suatu kategori produk.
- b) Menciptakan kesadaran akan merek (*brand awareness*).
- c) Mendorong sikap positif terhadap produk dan mempengaruhi niat (*intentions*).
- d) Memfasilitasi pembeli.

Sementara itu, menurut Sanyoto, visual adalah sesuatu yang kasat mata (2006: 7). Dalam Kamus Oxford, *visual is something that concerned with seeing or sight*, sesuatu yang berhubungan dengan penglihatan (1995: 1331).

Definisi komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna/ pesan (Kusrianto, 2007: 10).

Sedangkan istilah desain komunikasi visual menurut Kusrianto (2007: 2):

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi seperti ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara

visual dengan mengolah elemen-elemen grafis berupa bentuk, gambar, huruf, dan warna, serta tata letaknya. Sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

Menurut pendapat Sumbo Tinarbuko (2009: 24), desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi dan *layout*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan atau audio visual kepada target sasaran yang dituju.

3. Unsur-Unsur Seni Rupa dalam Desain

a. Unsur Seni Rupa secara Umum

Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur seni rupa (Dharsono, 2004: 39).

Unsur-unsur rupa tersebut, antara lain:

1) Garis

Garis dimaknai sebagai jejak dari suatu benda. Batas/ *limit* dari suatu benda, massa, warna, bidang ruang, dan lain-lain (Fajar Sidik dan Aming P. dalam Purnomo, 2004: 6). Walaupun merupakan unsur yang sederhana, keberadaan garis dapat memberikan kesan dan karakteristik yang berbeda tergantung bentuknya.

Garis dikategorikan berdasarkan tipe, arah dan kualitasnya (Suyanto, 2004: 37), antara lain:

(a) Berdasarkan tipe, berupa garis lurus, lengkung atau siku-siku.

- (b) Berdasarkan arah, contohnya garis horizontal, vertikal atau diagonal.
- (c) Berdasarkan kualitasnya, terdiri dari garis tegas, takut-takut, halus, patah-patah, tebal, tipis, tetap, berubah-ubah.

2) Bidang atau Bangun (*Shape*)

Menurut Purnomo (2004: 14), bentuk adalah bangun, wujud dan rupanya (ragamnya). *Shape* dapat didefinisikan pula sebagai suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terangnya pada arsiran atau karena adanya tekstur. Bidang dapat dikategorikan menjadi 2, yaitu bidang geometris (beraturan, formal) dan non-geometris (tidak beraturan, non-formal). Bidang geometris contohnya persegi, kotak, jajar genjang, segi tiga, dll.

Shape atau bangun menurut Dharsono (2004: 42) dibagi menjadi 2, yaitu: (a) *shape* yang menyerupai wujud alam (*figur*) dan (b) *shape* yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (*non figur*). Keduanya akan terjadi menurut kemampuan senimannya dalam mengolah objek. Di dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai selera maupun latar belakang sang seniman.

3) Tekstur

Tekstur atau ada yang menyebutnya barik, berarti nilai raba atau halus-kasarnya permukaan suatu benda. Tekstur sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa. Secara garis besar,

tekstur dibagi menjadi 2 macam, yaitu tekstur alami (*nature texture*) dan tekstur buatan (*artificial texture*). Tekstur alami memiliki nilai raba yang sama dengan penglihatan, misalnya tekstur pada batu, pasir, kayu, rumput, dll. Sedangkan tekstur buatan adalah rasa permukaan yang sengaja dihadirkan dan tidak sama antara nilai raba dengan penglihatan. Contohnya kertas, logam, kaca, plastik, dan sebagainya (Dharsono, 2004: 47).

4) Warna

Warna adalah elemen grafik yang sangat kuat dan provokatif. Empat warna (non-hitam-putih) akan meningkatkan efektivitas dan biaya iklan. Perancangan yang sesuai dengan warna yang disukai pasar akan memberikan keunggulan bersaing dalam periklanan. Menurut Purnomo (2004: 27), warna dalam ilmu fisika berarti kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Sedangkan menurut pendapat Fajar Sidik dan Aming P., warna dalam konteks ilmu bahan merupakan zat warna atau pigmen (2004: 27). Dalam konteks psikologi, warna mempengaruhi persepsi seseorang terlebih ketika dikaitkan dengan karya komunikasi visual. Persepsi visual terutama bergantung pada kepada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata (Darmaprawira, 2002: 30).

Warna menyebabkan otak bekerja sama dengan mata dalam membatasi dunia eksternal. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan warna merupakan proses intuisi (Darmaprawira, 2002: 121). Eksperimen menunjukkan bahwa anak-anak

bila disuruh memilih objek yang sama antara warna dan bentuk, hampir selalu memilih objek yang berwarna.

Ditambahkan pula oleh Darmaprawira (2002: 121), warna kemasan mainan anak-anak mengambil warna primer kesukaan anak-anak. Warna-warna tersebut sukses di pasaran, karena warna tersebut dapat mempengaruhi emosi mereka.

Menurut Molly E. Holzschlag dalam Kusrianto (2007: 47), kemampuan masing-masing warna ketika memberikan respons secara psikologis dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel : **Respon Psikologis Warna**

Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
Hijau	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaharuan.
Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran/ kecurangan, pengecut, pengkhianatan.
Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan
Coklat	Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.
Abu-abu	Intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak.
Putih	Kemurnian/ suci, bersih, kecermatan, kematian, <i>innocent</i> (tanpa dosa), steril.

Hitam	Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan.
-------	---

Gambar 1: Tabel psikologis warna
(Sumber: Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*.
Yogyakarta: Penerbit Andi.)

b. Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual

Unsur-unsur khusus dalam desain komunikasi visual berbeda dengan unsur-unsur seni rupa. Unsur-unsur desain yang dipakai antara lain ilustrasi, warna, tipografi dan *layout*.

1) Tipografi

Tipografi, dalam dunia desain grafis, didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak (Adi Kusrianto, 2007: 190). Seorang desainer memiliki potensi yang besar dalam merancang suatu karya yang komunikatif dan kreatif dengan keanekaragaman bentuk *type*. Namun, desainer perlu mengenali bentuk tipografi guna mengetahui karakteristik atau sifat suatu huruf sehingga tepat dalam pengaplikasiannya. Misal tingkat keterbacaannya (*readable*), kemudahan ketika dibaca (*legibility*), ukuran, bentuk dan gaya.

Menurut Supriyono (2010: 25), cara mengenali huruf antara lain dapat dilihat dari periode pembuatannya. Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya atau *style*, antara lain:

a) Huruf Klasik (*Classical Typeface*)

Disebut juga *Old Style Roman*, diciptakan pada awal teknologi cetak (1671). Jenis huruf ini memiliki ciri-ciri yaitu: mempunyai kait (*serif*) berbentuk

lengkung dan tebal tipis yang kontras. Huruf *Old Style* paling banyak digunakan untuk teks karena tingkat keterbacaannya (*readable*) yang tinggi.

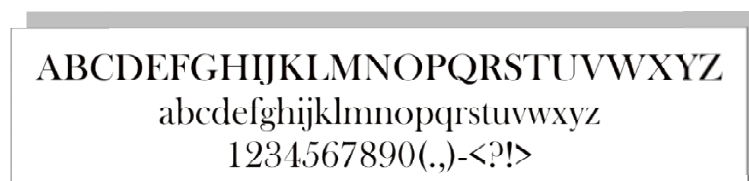
Huruf yang dikategorikan dalam kelompok *Oldstyle* adalah *Bembo*, *Bauer Text*, *CG Cloister*, *ITC Usherwood*, *Claren- Don*, *Garamond*, *Goudy Oldstyle*, *Palatino (Palmspring)*, dll (Kusrianto, 2007: 202).



Gambar 2: **Contoh huruf *Oldstyle***
(Adi Kusrianto, 2007: 202)

b) Huruf Transisi (*Transitional*)

Mulai digunakan pada tahun 1757. Memiliki karakteristik yang hampir sama dengan *Old Style Roman*, hanya berbeda pada ujung kaitnya yang runcing dengan garis vertikalnya yang tebal. *Font* yang termasuk huruf transisi adalah *Baskerville* dan *Century*. Huruf transisi sering dipakai untuk judul (*display*).



Gambar 3: **Contoh huruf *Transitional***
(Sumber: Dokumen Pribadi)

c) Huruf *Modern Roman*

Mulai digunakan sejak tahun 1788. Huruf ini sudah mulai jarang digunakan karena tebal huruf yang sangat kontras. Bagian yang vertikal sangat tebal, garis-garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga untuk teks yang berukuran kecil agak sulit dibaca dan bahkan sering tidak dibaca.

Huruf-huruf yang termasuk dalam tipe *modern* adalah *Bodoni*, *Bauer Bodoni*, *Didot*, *Torino*, *Auriga*, *ITC Fenice*, *Linotype Modern*, *ITC Modern*, *Walbaum Book*, *ITC Zapf Book*, *Bookman*, *Cheltenham*, *Melior*, dll (Kusrianto, 2007: 203).



Gambar 4: Contoh huruf *Modern*
(Adi Kusrianto, 2007: 203)

d) Huruf *Sans Serif*

Diciptakan pada tahun 1800. Huruf *sans serif* sering digunakan untuk buku dan majalah karena memiliki citra dinamis dan simpel. Dikenal juga dengan istilah *grotesque* karena pada awal kemunculannya dianggap aneh dan unik. Contoh huruf *Sans Serif* adalah: *Franklin Gothic*, *Azkiend Grotesk*, *Helvetica*, *Univers*, *Formata*, *Avant Garde*, *Gill Sans*, *Futura*, *Optima*, dll (Kusrianto, 2007: 204).



Gambar 5: **Contoh huruf Sans Serif**
(Adi Kusrianto, 2007: 204)

e) Huruf Berkait Balok (*Egyptian Slab Serif*)

Huruf Egyptian memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan, dan kaku. Berkembang pada tahun 1895. Contohnya antara lain: *Boton, Aachen, Calvert, Lulabin Graph, Memphis, Rockwell, Serifa, Clarendon, Stymie*, dll (Kusrianto, 2007: 204).



Gambar 6: **Contoh huruf Slab Serif**
(Adi Kusrianto, 2009: 204)

f) Huruf Tulis (*Script*)

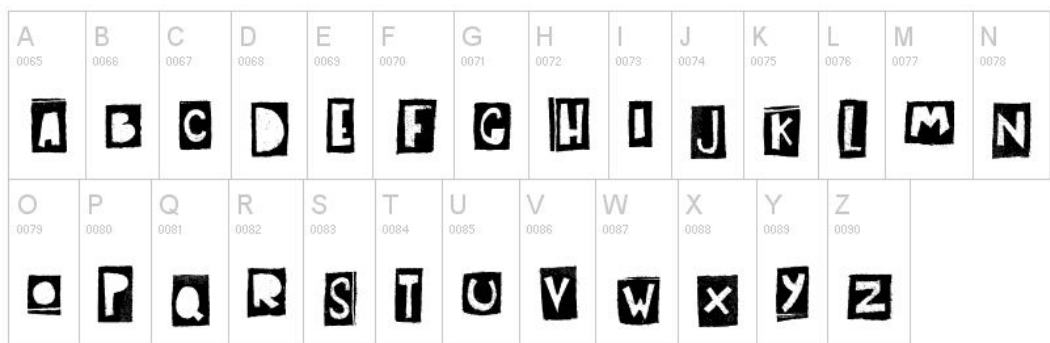
Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (*hand writing*). Sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang. Walaupun demikian, cocok untuk teks pendek yang mengesankan keakraban, kehangatan, dan jiwa sosial.



Gambar 7: *Contoh huruf Script*
(Sumber: www.tattoodonkey.com)

g) Huruf Hiasan (*Decorative*)

Huruf dekoratif bukan merupakan teks sehingga kurang tepat untuk teks panjang. Lebih cocok dipakai untuk satu kata atau judul yang pendek.



Gambar 8: *Contoh huruf Decorative*
(Sumber: www.dafont.com)

2) **Ilustrasi** (*Illustration*)

Sebagai salah satu bagian desain komunikasi visual yang dimanfaatkan sebagai “*center of interest*” atau penarik pandang yang berbentuk gambar ataupun tulisan. Ilustrasi juga bisa digunakan sebagai *eye grabber* (penarik perhatian) yang ampuh dalam menjaring audiens.

Menurut definisinya (Supriyono, 2010: 51), ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik.

Kriteria ilustrasi yang berhasil dalam suatu media antara lain: komunikatif, informatif dan mudah dipahami. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca. Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan. Punya daya paku (*eye-catcher*) yang kuat. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

Berkaitan dengan perancangan desain pada papan *skate*, ilustrasi sangat diperlukan karena menjadi pendekatan utama dalam desain mengingat target sasaran media promosi perancangan ini adalah remaja.

3) Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood*, semangat, dll (Kusrianto, 2007: 46).

Menurut Purnomo (2004: 28), dalam teori “*The Prang System*”, warna dibagi menjadi tiga dimensi, antara lain:

- a) *Hue*: *Hue* adalah panas-dinginnya warna. Istilah ini digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti merah, biru, hijau dan sebagainya.
- b) *Value*: *Value* ialah gelap-terangnya warna. Semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya dengan cara dimudakan (dibuat lebih terang) atau dituakan (dibuat lebih gelap). Sebagai contoh warna biru dapat dimudakan menjadi biru muda (*high value*) atau dituakan menjadi biru tua (*low value*) sehingga tampak lebih lembut dan kalem (Supriyono, 2010: 75).

c) *Intensity*: Cerah-suramnya warna. Disebut juga tingkat kemurnian atau kejernihan warna (*brightness of color*). Suatu warna (*hue*) disebut memiliki intensitas penuh ketika tidak dicampur warna lain. Warna-warna yang masih mentah disebut *pure hue*. Kita dapat mengurangi intensitas warna untuk membuat lebih redup dan netral, dengan cara menambahkan sedikit warna lain.

4) *Layout*

Rustan dalam bukunya yang berjudul *Lay Out* (2008: 0), menjelaskan pengertian *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/ pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah salah satu proses tahapan kerja dalam desain.

Kriteria *layout* yang baik terangkum dalam rumus AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*), dengan tahapan sbb: Setelah desain iklan mampu merebut perhatian (*attention*), tugas berikutnya adalah membuat pembaca tertarik (*interest*) pada produk yang ditawarkan. Jurus berikutnya adalah membujuk pembaca agar menginginkan (*desire*) produk yang diiklankan. Terakhir, *goal*-nya adalah tindakan (*action*) untuk membeli produk atau jasa yang diiklankan (Supriyono, 2010: 19).

c. **Prinsip- Prinsip Penyusunan Desain:**

Kita mengenal beberapa prinsip dalam desain sebagai acuan dalam mempertimbangkan penyusunan elemen-elemen grafis supaya tercipta desain yang berkualitas. Prinsip-prinsip tersebut, antara lain:

1) Keseimbangan (*Balancing*)

Balancing atau keseimbangan dalam penyusunan berdasarkan penjelasan Dharsono adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya (2004: 60).

Menurut pendapat Supriyono dalam Desain Komunikasi Visual (2010: 88), keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik visual maupun optik. Ada 2 pendekatan untuk menciptakan *balance*. Yakni dengan membagi sama berat kanan-kiri atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal (simetris). Kesan simetris mempunyai kesan kokoh dan stabil, sesuai dengan citra tradisional dan konservatif. Pengaturan simetris juga dapat menimbulkan persepsi aman, dapat diandalkan, rasa kepercayaan.

Kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan kanan, namun terasa seimbang. Keseimbangan asimetris tampak lebih dinamis, variatif, *surprise* (mengejutkan, tidak membosankan) dan non formal.

2) Penekanan (*Emphasis*)

Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan ke audiens harus ditonjolkan mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan dapat dilakukan antara lain dengan cara menggunakan warna mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf *sans serif* ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain (Supriyono, 2010: 89).

Ditambahkan oleh Supriyono (2010: 89), bahwa penekanan adalah usaha menonjolkan salah satu elemen visual dengan tujuan menarik perhatian dan mempermudah audiens melihat pesan dalam iklan yang disampaikan. Suatu desain dikatakan baik apabila memiliki *center of interest*/ fokus yang jelas.

3) Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi (penyusunan elemen berulang kali secara konsisten) dan variasi (perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi) (Supriyono, 2010: 94).

4) Kesatuan (*Unity*)

Menurut Stephen McElroy dalam Pujiriyanto (2005: 92), *unity* adalah “semua bagian dan unsur grafis bersatu padu dan serasi sehingga pembaca memahaminya sebagai sebuah kesatuan”. *Unity* dapat berupa pengulangan warna, bentuk, ukuran atau unsur visual lainnya, penyeragaman tipografi, tema, dan lain sebagainya.

Dharsono dalam Seni Rupa Modern (2004: 59), berpendapat bahwa kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya.

5) Keberagaman (*Variety*)

Frank Jefkins (1997: 245) mendefinisikan keberagaman sebagai suatu upaya menghindari desain yang monoton. Untuk itu, diperlukan sebuah perubahan

dan pengkontrasan yang sesuai. Adanya perbedaan besar-kecil, tebal-tipis pada huruf, pemanfaatan pada gambar, perbedaan warna yang serasi, dan keragaman unsur-unsur lain yang serasi akan menimbulkan variasi yang harmonis (Sumber: www.mochamadg.blogspot.com).

6) **Keserasian (*Harmony*)**

Keserasian adalah keteraturan di antara bagian-bagian suatu karya. Suptandar (1995: 19) mengartikan keserasian sebagai usaha dari berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur dan elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu komposisi utuh agar nikmat untuk dipandang (Sumber: www.mochamadg.blogspot.com).

7) **Proporsi (*Proportion*)**

Menurut Pujiriyanto (2005: 75), proporsi adalah perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang tepat antara panjang dengan lebar antara gambar dengan bidang gambar. Terdapat tiga hal yang berkaitan dengan masalah proporsi, yaitu penempatan susunan yang menarik, penentuan ukuran dan bentuk yang tepat dan penentuan ukuran sehingga dapat diukur atau disusun sebaik mungkin.

8) **Kontras**

Kusrianto (2007: 42), menjelaskan bahwa kontras dalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton. Namun apabila kontras telalu berlebihan akan memunculkan ketidakteraturan dan kontradiksi yang jauh

dari kesan harmonis. Untuk memperlihatkan kontras, objek yang dianggap penting dijadikan berbeda dengan elemen-elemen lainnya.

C. Tinjauan POP ART

Pop art atau *popular art* adalah aliran seni yang memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti koran, tv, iklan dll. *Pop art* merupakan sebuah gerakan seni yang muncul di awal-awal jaman *post modern art*, Jaman dimana semua orang mulai bosan dengan gaya *Modern*. *Pop art* sendiri lahir di Inggris dan juga Amerika pada tahun 1950-an yang di populerkan oleh Lawrence Alloway seorang kurator sekaligus kritikus dari Inggris. Nama *pop art* itu sendiri berasal dari kata *Popular Mass Cultur* namun orang lebih mengenalnya dengan sebutan *pop art*. *Pop art* merupakan seni yang mendobrak batas-batas artian seni yang agung. Pada saat itu seni hanyalah sebuah hal yang bisa dinikmati kalangan kelas atas, dengan adanya gerakan *pop art*, seni dapat dinikmati oleh semua kalangan, mulai dari golongan bawah hingga golongan atas.

Jeremy Aynsley (2001) menggolongkan desainer grafis gaya Pop sebagai desainer grafis yang banyak melakukan terobosan dan gebrakan, ia menyebutnya sebagai desainer grafis dengan karya-karya yang bersifat subversif dan alternatif. Para desainer grafis tersebut bekerja dengan gaya eklektik, memadukan gaya yang ada dari era sebelumnya dengan ciri khasnya masing-masing, serta tampil ekspresif dan melanggar berbagai aturan dan nilai-nilai estetis suatu karya desain.

Salah satu tokoh *pop art* yang cukup terkenal adalah Roy Lichtenstein. Hal ini ditunjukkan oleh lukisan-lukisan komik stripnya. Karya dengan judul “*Drowning Girl*” pada tahun 1963, adalah salah satu karyanya lebih dikenal dan merupakan contoh yang baik dari fitur desain dalam potongan yang paling terkenal. Lukisan ini hadir dengan garis tebal, warna-warna berani, dan gelembung pikiran.



Gambar 9: “*Drowning Girl*” Roy Lichtenstein

(Sumber : www.artandcointv.com)

Warna-warna kontras pada seni pop art menjadi daya tarik tersendiri dan menjadi suatu hal yang unik dan memukai penikmatnya. Banyak media yang menggunakan seni *pop art*, diantaranya seni *pop art* dalam iklan. Dengan warna-warna yang kontras, penerapan seni *pop art* pada sebuah iklan dapat mempengaruhi ketertarikan pembaca pada sebuah produk yang ditawarkan. Selain itu, penerapan *pop art* juga sering kita temui dalam lukisan, pakaian, atau produk-produk lainnya.

Pada awalnya *pop art* merupakan bentuk reaksi dari perkembangan seni Abstrak atau Expressionisme pada saat itu. Dengan mengambil ciri khas desain iklan dan komik. Salah satu bentuk awal desain *pop art* adalah karya dari Richard Hamilton, Jhon Mchale dan Jhon Voelcker pada tahun 1956 yang berjudul " *Just What is it that makes today's homes so different, so appealing?* ". Karya tersebut berupa penggabungan potongan-potongan gambar dari berbagai sumber yang menghasilkan sebuah karya dengan maksud tertentu.



Richard Hamilton (b. 1922)
 "Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?"

Gambar 10: "*Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*" **Richard Hamilton**
 (Sumber: www.blinnk.blogspot.com)

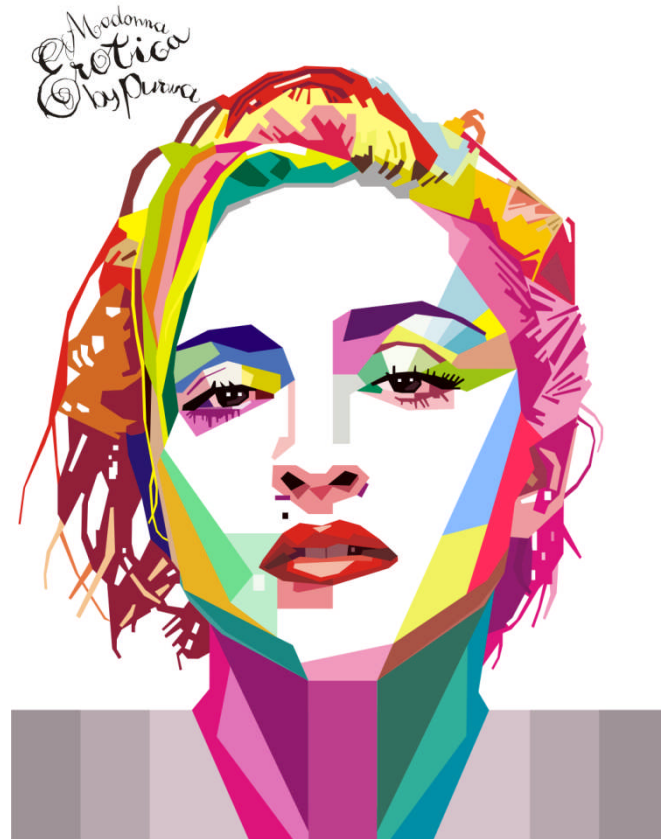
Tokoh *pop art* lainnya yang paling terkenal adalah Andy Warhol. Andy Warhol (1928 – 1987) adalah salah satu tokoh tersohor dalam gerakan *pop art*. Ia adalah seorang ilustrator komersial, pelukis dan pembuat cetakan dan film yang sukses. Siapa yang tidak tahu dengan potret Marilyn Monroe dengan warna-warna yang cerah dan itu adalah salah satu karyanya yang terkenal. Lukisan kaleng sup Campbell's adalah karya terkenal lainnya.



Gambar 11: “*Marilyn Monroe*” Andy Warhol
(Sumber : www.superflygallery.com)

Selain Andy Warhol, tokoh-tokoh penggiat *pop art* yang terkenal lainnya adalah Roy Lichtenstein (1923-1997), Edward Ruscha, Robert Indiana, Sir Peter Blake, Richard Hamilton, dan lain-lain. Tidak hanya di dunia barat, *pop art* juga sudah mulai berkembang di Indonesia akhir-akhir ini. Salah satu tokoh *pop art* di Indonesia yang paling terkenal adalah Wedha Abdul Rasyid. Wedha adalah seorang ilustrator di majalah remaja Hai yang juga sering disebut-sebut sebagai Bapak Ilustrator Indonesia karena kontribusi dan karya-karyanya di bidang ilustrasi dan seni rupa. Profesi sebagai ilustrator sudah dikerjakan Wedha yang malang melintang di media cetak sejak tahun 1970-an. Mulai 1977 ketika bergabung dengan majalah Hai, ia banyak membuat ilustrasi terutama karya-karya fiksi Arswendo Atmowiloto dan Hilman dengan *Lupus-nya* yang fenomenal. Di

majalah itulah Wedha mengerjakan potret para tokoh dunia dari berbagai latar belakang, mulai dari tokoh politik, musisi, seniman, sampai tokoh-tokoh fiktif.



Gambar 12: **Madonna WPAP**
(Sumber : www.overandoveruntilyoudie.blogspot.com)

Karya-karya yang diciptakan Wedha Pada sekitar tahun 1990-1991 mengilustrasikan wajah manusia sebagai kumpulan bidang-bidang datar yang dibentuk oleh garis-garis. Di dalam proses manual, beliau menemukan cara yang mudah dan makin lama semakin mudah. Tapi semakin mudah cara yang beliau temukan, semakin ragu untuk mengatakan bahwa apa yang dihasilkan ini cukup bernilai untuk disebut sebagai karya seni. Pada kenyataannya, karyanya ini mulai digemari pembaca, bahkan pada beberapa kesempatan banyak musisi dunia

mengagumi karyanya. Saat ini pun terdapat komunitas penggemar sekaligus seniman desainer grafis yang melestarikan aliran *pop art* karya Wedha ini yang lebih dikenal dengan sebutan WPAP atau *Wedha Pop Art Potrait*.

D. Tinjauan Tokoh Legendaris Barat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1392), tokoh adalah orang yang terkemuka atau kenamaan, terkenal (dalam bidang politik, kebudayaan, dsb). Tokoh juga diartikan sebagai rupa (wujud dan keadaan).

Legendaris memiliki arti terkenal, berasal dari kata “legenda” yang berarti cerita pada zaman dahulu yang memiliki hubungan dengan suatu peristiwa sejarah (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 810). Barat disini lebih diartikan sebagai benua Eropa, lebih mengacu pada kebudayaan yang berasal dari benua Eropa dan juga Amerika Serikat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 158).

Tokoh legendaris barat yang dimaksud dapat didefinisikan sebagai sosok atau figur seseorang yang terkenal, populer yang pernah memiliki sejarah pada zaman dahulu yang berasal dari kawasan benua Eropa dan Amerika Serikat. Sebagai contoh adalah seorang artis atau tokoh politik yang terkenal pada zaman dahulu karena melakukan suatu hal yang membuatnya menjadi terkenal atau populer di kalangan masyarakat sekitar maupun mencakup seluruh dunia.

Salah satu tokoh legendaris barat adalah Joseph Stalin, dia adalah tokoh politik terkenal dan melegenda karena telah menjadi seorang diktator yang paling lama berkuasa dibandingkan semua tokoh yang pernah memimpin Uni Soviet yang saat ini adalah negara Rusia. Sosok diktator ini sangatlah kejam, keras dan

tak segan untuk melakukan pembantaian demi terwujud keinginannya. Tetapi hal inilah yang membuat masyarakat seluruh dunia mengenalnya.



Gambar 13: **Bob Marley**
(Sumber: www.last.fm)

Selain Joseph Stalin masih ada tokoh legendaris barat yang lainnya. Sebagai contoh adalah Bob Marley. Nama aslinya Robert Nesta "Bob" Marley yang lahir di Nine Mile, Saint Ann, Jamaika adalah seorang penyanyi, pencipta lagu, dan musisi *reggae* berkebangsaan Jamaika. Bob Marley sampai saat ini dikenal di seluruh dunia sebagai musisi *reggae* yang paling tersohor dalam dunia musik *reggae*. Dia diakui perannya dalam mempopulerkan dan menyebarkan musik Jamaika dan Gerakan Rastafari ke seluruh dunia. Bob Marley adalah gitaris, vokalis, dan pencipta lagu dalam grup musik *The Wailers* (1964–1974) dan *Bob Marley & The Wailers* (1974–1981) yang beraliran *ska*, *rocksteady* dan *reggae*. Ketenarannya pun tak hanya di Jamaika dan seluruh dunia tetapi juga mencapai Indonesia.

E. Tinjauan Papan Skate

1. Skateboard

Papan luncur (*skateboard*) adalah sebuah papan yang memiliki empat roda dan digunakan untuk aktivitas meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan mendorong menggunakan satu kaki sementara kaki yang satunya berada di atas papan. Bisa juga sang pengguna berdiri di atasnya sementara papan ini meluncur ke bawah pada sebuah turunan yang curam dan dengan ini menggunakan gaya gravitasi sebagai pemacu.

Skateboard adalah satu jenis olahraga modern yang dikenalkan Amerika Serikat pada Indonesia beberapa tahun belakangan ini. Sejarah awal *skateboard* terjadi di Amerika Serikat. Seorang peselancar di California membuat sebuah alat yang terbuat dari papan dengan ban yang terletak dibawahnya.

Menurut Smith dalam situs wikipedia.com. *skateboard* mempunyai arti yaitu papan pendek yang mempunyai satu set roda empat dibawahnya, dikendarai dalam posisi berdiri atau merunduk dan sering dipergunakan untuk menunjukkan suatu aksi.

Melalui kutipan dari Bryan dalam situs wikipedia.com. *skateboard history*, *skateboard* telah mengalami berbagai inovasi yang penuh dengan kisah yang menarik. *Skateboard* generasi I tahun 1900-an mirip skuter, yaitu papan kayu yang dibawahnya diberi roda. Seringkali juga diberi kotak dengan tangkai kemudi. Selama lebih dari 5 dekade bentuknya mengalami perubahan dan anak-anak mulai meluncur memakai papan dengan roda besi.

Tahun 1950-an mulai dilakukan modifikasi. Dan pada tahun 1959 *Roller Derby Skateboard* pertama yang mulai di jual. Roda tanah liat (*clay wheels*) mulai populer dan *surfing* di trotoar mulai marak. Tahun 1960-an Larry Stevenson, penerbit *Surf Guide* mulai mempromosikan *skateboard*.

Perusahaan Larry, Makaha, mendesain *board* profesional pertama tahun 1963 dan membentuk tim untuk promosinya. Tahun 1963 diadakan kontes *skateboard* yang pertama di Pier Avenue Junior School di Hermosa, California. Tahun 1964 Hobie Alter bekerjasama dengan perusahaan *Juice Vita Pakt* menciptakan *skateboard*.

Di kala para *skater* marak menjelajahi jalanan atau trotoar, ada diantaranya yang berjiwa pemberani mulai meluncur di kolam renang kosong pada tahun 1965. Kontes Internasional, film (*Skater Dater*), majalah (*The Quaterly Skateboarder*) dan perjalanan lintas alam yang dilakukan oleh tim *skateboarder* semakin meningkatkan citra olahraga ini. Lebih dari 50 juta papan terjual selama 3 periode dan tahun 1965 banyak *skateboard* yang mati kecelakaan akibat keadaan papan yang kurang baik dan pemakaian yang serampangan.

Pabrik *skateboard* tidak banyak melakukan riset dan pengembangan, Walau beberapa pabrik membuat roda yang berkualitas lebih baik, tapi yang termurah adalah *clay wheel*. Namun *clay wheel* tidak memiliki daya cengkeram yang baik pada jalanan. *Skateboard* mulai dilarang dengan alasan kesehatan dan keamanan. Banyak pabrik, seperti *Vita Pakt* dan *Makaha*, menuai kerugian akibat banyaknya pembatalan order untuk natal. Hingga delapan tahun berikutnya, kegiatan *skateboard* tetap berlangsung diam-diam, khususnya di Santa Monica,

California. Selama masa ini Larry Stevenson menciptakan kicktail dan mencoba untuk membangkitkan kegiatan *skateboard* kembali, namun tidak banyak sambutan positif yang didapatnya.

Tahun 1970 *surfer* bernama Frank Nasworthy mengunjungi temannya yang bekerja di pabrik plastik di Purcellville, Virginia. Pabrik ini membuat roda urethane untuk *Roller Sport*. Bahan *urethane* tersebut memungkinkan para *roller skater* mendapatkan atraksi yang memadai dan Frank lalu menyadari bahwa roda *urethane* cocok dengan Hobi *skateboard*-nya. Ia lalu memutuskan untuk membuat roda *skateboard* dari *urethane*, dan hasilnya sungguh mengagumkan bila dibandingkan *clay wheel*. Frank mempromosikan produknya di daerah San Diego, namun pada awalnya ia banyak menghadapi penolakan. Tapi seiring berjalannya waktu, roda tersebut mulai mendapatkan pujian. Tahun 1973 Frank Nasworthy's Cadillac Wheels membangkitkan boom *skateboarding* yang kedua. Pembuat *truck* (alat pemegang roda), seperti *Bennett and Tracker*, mulai membuat *truck* yang didesain untuk kegiatan *skateboard*.

Tahun 1975 *Road Rider* mengeluarkan *precision bearing wheel* yang pertama, menandai berakhirnya masa *ball bearing*. *Skateboard slalom*, *downhill*, dan gaya bebas mulai marak dilakukan. *Skateboarder Magazine* bangkit kembali dan segera mendapat ajakan kerjasama dari berbagai media lain yang ingin menanggung keuntungan dari kegiatan *skateboarding*. Bruce Logan, Russ Howell, Stacy Peralta, Tom Sims, dan Greg Weaver banyak menghiasi berbagai majalah.

Outdoor skatepark Tom Sims, dan Greg Weaver banyak menghiasi berbagai majalah.

Outdoor skatepark pertama kali dibangun tahun 1976 di Florida, yang lalu diikuti oleh ratusan *skatepark* lainnya di semua wilayah North America. *Skateboarding* mulai beralih dari *horizontal* ke *vertikal*, *slalom* dan gaya bebas mulai dijauhi. Lebar papan dijadikan 9 inci (sebelumnya hanya 6-7 inci) guna memperbaiki stabilitas permukaan *vertikal*. Top rider saat itu adalah Tony Alva, Jay Adams, dan Tom Wally Inoyoue. Sedangkan Wes Humpston dan Jim Muir sukses sebagai pemasar pertama papan-papan berdesain grafis di sisi bawahnya dengan label *Dogtown*. Tak lama kemudian hampir semua pembuat papan kemudian memberikan desain grafis di sisi bawah produk-produk mereka. Di tahun 1978 Alan Gefland menemukan gerakan *ollie* yaitu gerakan *aerial* tanpa menggunakan tangan, gerakan ini membawa *skateboarding* ke level yang lebih tinggi.

Gaya jalanan berkembang saat para skater mempraktekkan gerakan-gerakan *vertikal* ke bidang yang datar. Kemudian budaya *skateboard* melebur dengan budaya *punk* dan musik *new wave*. Grafis tengkorak-tengkorak merebak di papan-papan skate atas jasa si jenius Vernon Courtland Johnson dari Powell Corporation.



Gambar 14: **Papan *skate* Powell**
(Sumber: www.google.com)

Asuransi taman *skate* menjadi masalah besar karena banyak yang cedera. Bahkan asuransi taman *skate* menjadi terlalu mahal sehingga banyak yang gulung tikar. Di akhir tahun 1980an *skateboard* terancam bangkrut. Ketika BMX semakin populer dan majalah SkateBoarder berganti nama menjadi Action Now, para *skater* banyak yang memilih meninggalkan olahraga ini. sekali lagi *skateboarding* menjadi gerakan bawah tanah. Beberapa *skater hardcore* berlatih di atas pagar-pagar dan tangga-tangga karena semakin banyak taman *skateboard* yang tutup.

Di tahun 1981 majalah Trasher terbit sebagai upaya untuk memberikan gambaran kondisi *skateboarding* pada *skater-skater hardcore*. Meski telah diupayakan lomba *skateboard* ternyata uang yang masuk sangatlah sedikit dan hadiahnya sangat memelas.

Di tahun 1982 Tony Hawk memenangkan lomba pertamanya di *Del Mar Skate Ranch*. Tahun 1983 produsen-produsen *skateboard* seperti Santa Cruz,

Powell Peralta dan *Tracker* mulai melirik terbukanya peluang *skateboarding*. Di saat yang sama *Transworld Skateboarding* memasuki arena.



Gambar 15: **Papan skate Powell IV generation**
(Sumber: www.google.com)

Vert riding diperkenalkan di tahun 1984, kepopulerannya diikuti oleh gaya jalanan. *Launch ramps* menjadi populer. Powell Peralta membuat video *skate* yang pertama *Bones Brigade* dengan bantuan dari para kreatif, CR Stecyk dan Stacy Peralta. Video ini menampilkan seluruh anggota tim *skate* dan video ini membantu mendongkrak kepopuleran *skateboarding*. Kemudian produsen-produsen baru bermunculan dan *skateboarding* menaiki gelombang kepopulerannya yang ketiga.

Bintang-bintang baru pun lahir, termasuk Tony Hawk, Christian Hosoi, Lanc Mountain, dan Neil Blender. Di jalanan, Mark Gonzales, Natas Kaupas, dan Tommy Guerrero membuat gaya *ollie* semakin dikenal. Tak ketinggalan adalah *skateboarding* gaya jalanan dan pemenang kategori ini didominasi oleh Rodney Mullen.

Saat pertengahan hingga akhir 1980an ketiga produsen *skateboard* utama adalah Powell Peralta, Vision/Simsd dan Santa Cruz. Royalti atas papan dan hadiah lomba nilainya terus menanjak hingga beberapa *skater* dapat berpenghasilan \$10.000/bulan. Asosiasi *Skateboard* Nasional, didirikan oleh Frank Hawk, mengadakan berbagai lomba di seantero Amerika Utara dan kemudian dunia. Sepatu-sepatu *skateboard* seperti *Airwalk*, *Vans* dan *Vision* pun menjadi terkenal bersama-sama dengan pakaian-pakaian *skate*. Di akhir dekade tersebut fokus *skateboarding* beralih pada gaya jalanan sehingga popularitas *vert riding* menurun.

Beberapa *skater* pro memutuskan untuk meninggalkan perusahaan sponsor dan mendirikan perusahaan *skatenya* sendiri. Salah satu *skater* pertama yang melakukannya adalah Steve Rocco yang mendirikan *World Industries*. Seiring waktu kondisi *skateboarding* dunia berubah dan sekolah-sekolah *skateboarding* didirikan. Sekolah-sekolah ini memfokuskan pada gaya *ollie*, trik-trik teknis dan berbagai hal yang berkaitan dengan *skateboarding*. Di tahun 1991 resesi melanda dunia dan industri skate pun terpukul. Seperti di masa lalu banyak produsen dibayang-bayangi kerugian besar.

Tidak lama kemudian industri ini omsetnya semakin negatif dan memasuki proses menemukan diri kembali. *Big Brother* mulai dipublikasikan di tahun 1992. sama seperti dulu, kaum *hardcore* tetap berlatih, tetapi erosinya tidak sehebat seperti masa lalu. Di pertengahan 1990 *skateboarding* kembali muncul dan gelombang kemashyuran ke empat dimulai. Di tahun 1995 *skateboarding*

mendapat liputan yang cukup besar dari ESPN 2 *Extreme Games*. Produsen-produsen sepatu seperti *Vans* dan *Etnies* mulai dapat menjual produknya besar-besaran dan mereka diikuti oleh produsen-produsen lain yang ingin mengecap uang hasil kepopuleran *skateboarding*.

Skateboarding maju pesat sejak masa roda-roda *clay*. Untuk masalah cedera, *skateboarding* masih lebih aman daripada sepakbola, sepatu roda, ataupun hoki (dilihat dari jumlah partisipan yang cedera). Di luar masalah resesi dan keamanan, *skateboarding* tak pernah lekang karena ia sangat menyenangkan untuk dilakukan.

Skateboard sebagai olahraga *extreme* juga mencatat rekor-rekor dunia. Danny Way, mencatatkan namanya di sejarah *skateboard* dalam sebuah kontes *OP King Of* di California dengan mematahkan rekor terlama dan tertinggi di udara. Danny Way mencatat rekor berada di udara terlama dengan melayang 65 kaki diatas permukaan tanah dan mendarat setelah meluncur sepanjang 49 kaki. Hari berikutnya Danny Way mencatat rekor untuk tertinggi di udara dengan melompat lebih dari 18 kaki di udara setelah meluncur di *quarterpipe*.

Danny Way mensejajarkan dirinya dengan pencatat rekor dunia lain, diantaranya adalah Gary Hardwick, yang mencatat rekor kecepatan tertinggi dalam mengendarai *skateboard*. Menggunakan pakaian *aerodynamic* dan helm, Gary Hardwick mencapai kecepatan hampir 63 *miles* (100 pada km) per jam pada lomba yang diadakan di Fountain Hills, Arizona tanggal 26 September 1998. Tony Hawk, selain membuat video *skateboard* dan membuat trik- trik yang menakjubkan, juga mencatatkan diri dalam sejarah dengan putaran terbanyak di

udara. Tony membuat sejarah itu dengan berputar 900 pada Xgames tahun 1999. Itu berarti dia berputar dua setengah kali di udara.

Skateboard mempunyai berbagai tipe yang berbeda yaitu :

- ***Street Skating***

Skateboarding yang dilakukan di jalan dan pada elemen-elemen yang terdapat di lingkungan sekitar.

- ***Vert Skating***

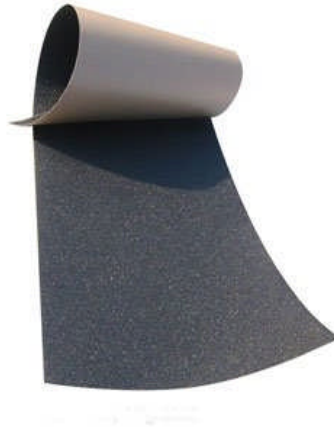
Skateboarding yang dilakukan pada *ramps* atau alat-alat yang secara khusus didesain untuk bermain *skate*.

Dan untuk mendukung permainan *skateboard* ini dilengkapi beberapa peralatan, karena sangatlah penting untuk menjadi selektif dalam memilih peralatan yang tepat untuk *skateboarding*. Papan *skate* terdiri dari beberapa bagian yang berbeda. Komponen-komponen ini mempunyai kegunaan teknis yang berbeda untuk berbagai kebutuhan dan gaya bermain. Secara umum papan *skate* terdiri dari komponen-komponen yang tersebut dibawah ini :



Gambar 16: ***Deck*** atau papan *skate*
(Sumber: www.google.com)

- *Deck* atau papan, biasanya terbuat dari lapisan kayu yang menaik dibagian *nose* (depan) dan *tail* (ekor). Mempunyai ukuran dan panjang yang berbeda.



Gambar 17: *Grip Tape*
(Sumber : www.google.com)

- *Griptape* bahan stiker karet dengan amplas pada sisi luar, yang diaplikasikan pada bagian pijakan untuk mengendarai.



Gambar 18: *Truck*
(Sumber: www.google.com)

- *Trucks* bahan yang terbuat dari logam. Setiap papan mempunyai dua buah *trucks*, yang berada dibagian bawah papan dengan terkait

dan mengunci, dimana roda melekat padanya. *Trucks* digunakan untuk gerakan membelok dan menjaga keseimbangan dalam kecepatan dan derajat membelok yang berbeda.



Gambar 19: **Wheel** atau roda
(Sumber : www.google.com)

- **Wheels** atau roda. Ada empat buah, terbuat dari bahan karet yang berdeda-beda untuk lahan maupun peralatan yang berbeda. bagian ini sangat penting untuk menjaga kualitas, fungsi dan keselamatan dalam mengendarai *skateboard*.



Gambar 20: **Bearings**
(Sumber : www.google.com)

- *Bearings* digunakan untuk kecepatan dan ketahanan. Dua bearing berada dalam masing-masing roda dan dihubungkan dengan sebuah batang, dan mereka terkunci. Bearing diproduksi oleh mesin untuk kualitas terbaik dalam kecepatan dan ketahanan. *Bearing* tersedia dalam berbagai tingkatan kualitas.

2. Sejarah *Skateboard* di Indonesia

Skateboard di Indonesia mulai *booming* sekitar tahun 70-an dan 80-an. Era kedua perkembangan *skateboard* dimulai lagi pada 1985 dengan *gank-gank* *skateboard* berskala kecil asal Jakarta dan Bandung. Meski akhirnya semua *gank* itu hilang satu persatu diakhir 80-an, disusul hilangnya trend *skateboard*. Namun bukan berarti tidak ada, permainan *skateboard* bertahan dalam komunitas kecil dan terpisah.

Kebangkitan *skateboard* di Indonesia masuk era ketiga pada tahun 1993 dan jadi *booming* besar pada tahun 1996. Berbagai kompetisi *skateboard* bermunculan untuk mewadahi kegiatan ini. Pertengahan 90-an, permainan *skateboard* yang tengah berevolusi di negara kelahirannya, kembali membawa angin segar bagi perkembangan *skateboard* di Indonesia. *Skateboarding* sekali lagi menjadi trend anak muda. Jakarta dan Bandung menjadi poros kebangkitan *skate scene* saat itu pun masih dalam skala kecil yang terpencar. Paling tidak ada dua kekuatan komunitas saat itu, Senayan *Skateboarders* (Jakarta) dan Taman Lalu Lintas (Bandung). Kedua komunitas ini memberi andil banyak dalam perkembangan *skate* di Indonesia. Sampai akhirnya terbentuklah organisasi

Indonesian Skateboarding Asociation (ISA) pada 1998 yang membawa *skateboard* Indonesia berkembang lebih maju. Kompetisi rutin yang diadakan *Indonesian Skateboarding Asociation* (ISA) empat tahun sekali untuk mengasah *skateboarder* berpotensi buat menunjukkan bakat mereka di *event-event* Internasional, seperti X-Games atau kompetisi serupa di kawasan Asia Tenggara.

3. *Disease Skateboard*

Disease skateboard adalah sebuah *brand* dari papan *skate* yang berasal dari kota Malang. *Brand* lokal yang dilahirkan pada Februari 2005 ini dibuat dan dipopulerkan oleh Ozias Widijanto Irawan sekaligus sebagai pemilik merek dagang papan *skate* tersebut. Selain membuat papan *skate*, lulusan desain komunikasi visual Universitas Negeri Malang ini juga mendirikan toko khusus *apparel skateboard* dengan nama *Combine Skateshop* yang bertempat di jalan Soekarno Hatta 45a, Malang.



Gambar 21: *Combine Skateshop*
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Dalam penjualan produk *skateboardnya* selain dijual di toko juga dijual secara *online* khususnya melalui media sosial yang sudah tidak asing lagi yaitu

facebook dengan alamat <http://facebook/combine.skateshop>. *Range* harga penjualan sebuah papan skate buatan lokal ini dibandrol dengan harga Rp. 400.000,- beserta *griptapenya*. Berikut ini adalah beberapa contoh produk dari *Disease Skateboard*.



Gambar 22: **Papan *Disease Skateboard***
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 23: **Papan *Disease Skateboard***
(Sumber: dokumentasi pribadi)

F. Metode Perancangan

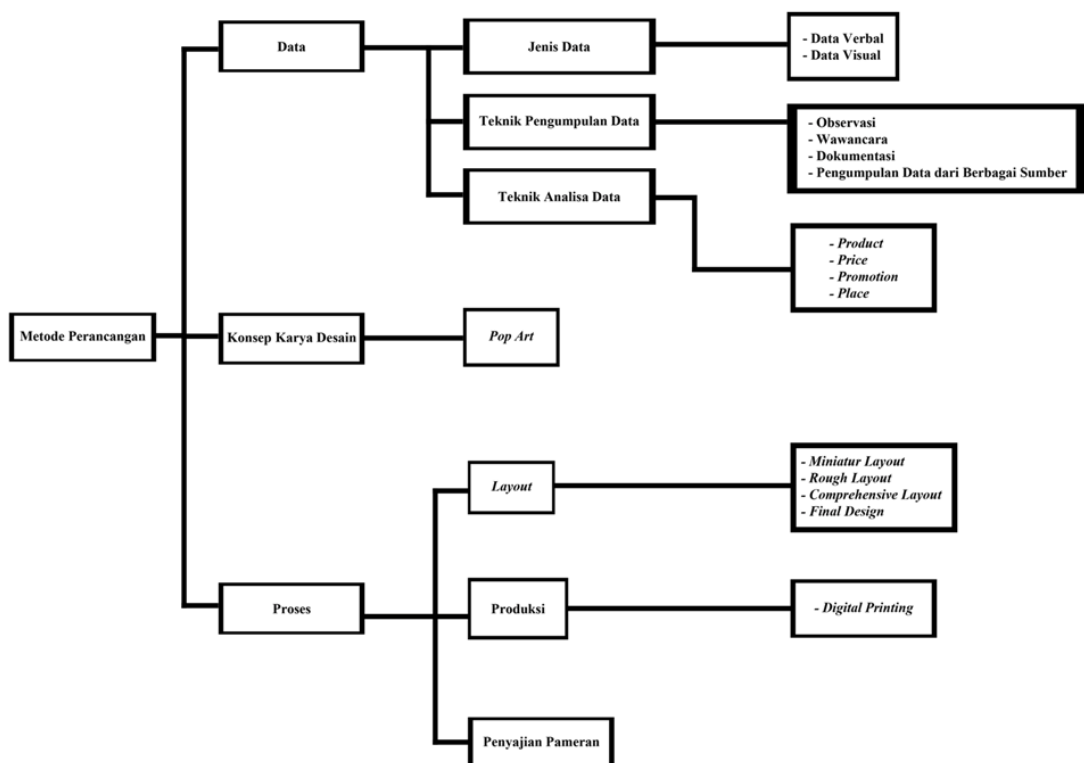
1. Langkah Perancangan

Langkah perancangan desain ini lebih fokus pada proses kreatif dan kemampuan untuk menyajikan gagasan baru yang lebih *inovatif* terhadap data yang telah diperoleh di lapangan. Selain proses kreatif tersebut, perancangan

desain ini juga didukung oleh strategi kreatif yaitu memfokuskan apa yang harus dikomunikasikan atau diterjemahkan secara *visual* kepada *audience* maupun penerima pesan. Setelah semua data terkumpul dan siap diolah, maka langkah selanjutnya adalah sebagai berikut :

- a. Pemilihan pop art sebagai konsep dasar desain.
- b. Pencarian ide awal untuk divisualisasikan menjadi karya desain.
- c. Pengembangan konsep untuk dibuat menjadi *miniatur layout* atau *idea layout*.
- d. Penentuan *rough layout*.
- e. Pembuatan *comprehensive layout*.
- f. Penyempurnaan *layout* terpilih untuk dijadikan *final design* dalam bentuk jadi, sehingga konsepnya dapat dilihat dan dipahami secara jelas.

Untuk menghasilkan karya yang terencana, maka desain dirancang secara bertahap dan sistematis yang tergambar dalam skema di bawah ini :



Gambar 24: Skema Perancangan
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

2. Bentuk Data

a. Data Verbal

Salah satu data yang didapatkan yaitu melalui wawancara dengan Erfaridiansyah, selaku pegawai dari *combine skateshop* tempat penjualan dari papan *skate disease skateboard*. Melihat laju perkembangan industri *skateboard* di Indonesia, potensi pasar yang dimiliki tidak hanya mencakup *skateboard* itu sendiri namun juga berdampak terhadap industri *fashion* dan *merchandise* adalah satunya. Sebagian penikmat dari olahraga *skateboard* adalah remaja hingga dewasa pada rentang usia 17-28 tahun yang memang masih memiliki ketertarikan kuat terhadap *skateboard* beserta gaya hidupnya.

Selain itu dalam pencarian data-data sumber yang lain diperoleh melalui artikel-artikel, buku, majalah, dan internet. Seperti data informasi mengenai *pop art*. Bentuk *pop art* sendiri yang ada bermacam-macam. Mulai dari periklanan, berita, komik, majalah, televisi dan masih banyak lagi. Salah satu contoh bentuk *pop art* yang terkenal adalah karya ciptaan Roy Lichtenstein dengan lukisan yang hadir dengan garis-garis tebal, warna-warna berani, dan gelembung pikiran.

Data informasi lain yang didapat yaitu dengan menggunakan biografi tokoh legendaris barat. Salah satunya adalah Albert Einstein. Disini sosok Einstein adalah seorang fisikawan yang dipandang luas sebagai ilmuwan terbesar dalam abad ke-20. Einstein menjadi terkenal setelah dia menemukan teori relativitas umum. Hanya dengan menunjukkan rumus $e=mc^2$, masyarakat dunia sudah mengetahui dan itu akan langsung tertuju pada satu sosok fisikawan Albert Einstein tersebut. Penggunaan figur tokoh Einstein sebagai objek ilustrasi pada papan *skate* akan sangat menarik dan mudah diterima oleh remaja khususnya para pemain *skateboard* yang notabene adalah pelajar yang dalam kesehariannya tidak luput dari pelajaran fisika di sekolah. Betapa berpengaruhnya tokoh legendaris barat dengan gaya hidup remaja khususnya bagi para pemain *skateboard*.

b. Data Visual

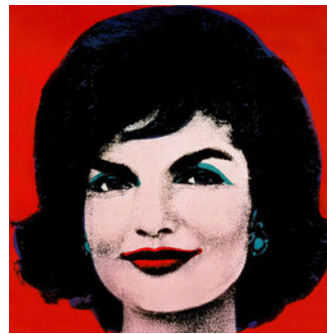
Dokumentasi visual digunakan sebagai dasar ide perancangan desain ilustrasi pada papan *skate*. Data visual diperoleh khususnya melalui internet. Berikut ini adalah contoh figur legendaris barat :



Gambar 25: Audrey hepburn
(Sumber : www.fineartamerica.com)



Gambar 26: Maradona
(Sumber : www.google.com)



Gambar 27: Jacqueline
(Sumber : www.soccercinema.co.za)

Berikut ini adalah contoh papan skate yang bernomor seri atau sekumpulan papan skate dengan satu tema :



Gambar 28: Desain papan skate pop art
(Sumber : www.nollie.tv)

4. Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan desain dengan memanfaatkan tokoh legendaris barat sebagai ilustrasi pada papan *skate disease skateboard* adalah sebagai berikut :

1.) Observasi

Observasi dilakukan dengan dua cara yaitu observasi secara langsung dan observasi secara tidak langsung. Observasi secara langsung dilakukan dengan melihat dan mengamati obyek sasarannya yaitu *disease skateboard* yang berada di *combine skateshop* jalan Soekarno Hatta 45a, Malang, Jawa Timur. Sedangkan observasi secara tidak langsung dilakukan melalui pengamatan terhadap data yang berasal dari berbagai sumber ilmiah, buku, artikel, majalah, foto, dokumentasi, serta berbagai reverensi terkait tokoh legendaris barat.

2.) Wawancara

Wawancara dilakukan langsung dengan sumber yang terpercaya yaitu dengan tanya jawab bersama Erfaridiansyah selaku pegawai dari *combine skateshop* tempat penjualan resmi dari papan *skate disease skateboard*.

3.) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Dokumentasi secara langsung yaitu dengan mengabadikan gambar obyek sasaran berupa foto dari *combine skateshop* tempat penjualan resmi papan *skate Disease Skateboard* menggunakan kamera pribadi. Sedangkan dokumentasi secara tidak langsung

dilakukan melalui pengambilan gambar yang berasal dari berbagai sumber khususnya melalui internet terkait figur tokoh legendaris barat.

b. Alat dan Instrumen

Dalam penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini, ada beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data verbal maupun visual antara lain adalah buku catatan beserta *ballpoint*, internet, *e-mail*, laptop. Perolehan data yang berasal dari beberapa sumber artikel-artikel yang diperoleh dari internet dan buku.

Proses pembuatan desain ilustrasi dikerjakan dengan beberapa instrumen antara lain dengan peralatan manual seperti *sketch book*, pensil 2b, dan *drawing pen*. Selain itu juga menggunakan peralatan berbasis digital yaitu kamera *pocket*, *scanner*, *printer*, *flash disc*, *pen tablet*, dan komputer sebagai media pembuatan ilustrasi dengan digital painting. Pada langkah selanjutnya pembuatan desain ilustrasi dikerjakan menggunakan software dari komputer yaitu *Adobe Photoshop Cs4*. Dengan bantuan *pen tablet* sekaligus menggunakan *Adobe Photoshop Cs4*, pembuatan desain ilustrasi membutuhkan beberapa *tool-tool* penting di dalam *Adobe Photoshop Cs4* yaitu dengan opsi tool sebagai berikut :

1. *Move tool* : Untuk menggeser obyek gambar sesuai keinginan.
2. *Magic wand* : Untuk memilih atau menyeleksi obyek gambar.
3. *Crop tool* : Untuk memotong obyek gambar.
4. *Eyedropper tool* : Untuk mengkopi warna sesuai kebutuhan.
5. *Brush* : Untuk membuat gambar dan mewarnai obyek ilustrasi.
6. *Eraser* : Untuk menghapus obyek ilustrasi.

7. *Paint bucket* : Untuk mewarnai obyek dalam skala besar.
8. *Gradient tool* : Untuk mewarnai obyek ilustrasi dengan teknik gradasi.
9. *Type tool* : Untuk menambahkan tulisan pada obyek ilustrasi.
10. *Shape tool* : Untuk membuat bidang yang dibutuhkan pada obyek ilustrasi.

c. Analisis Pemasaran

Analisis pemasaran produk papan skate disease skateboard menggunakan 4P yaitu Price, Product, Place, dan Promotion. Berikut ini adalah penjelasannya.

1. *Price*

Price atau harga dari sebuah papan *skate disease skateboard* disesuaikan dengan biaya produksi pembuatan papan *skate* tersebut. Harga jual papan *skate disease skateboard* saat ini berada di kisaran Rp. 400.000,- beserta *grip tapenya*. Untuk biaya produksi mencetak sebuah papan *skate* menghabiskan dana sekitar Rp. 350.000,- per papan. Jadi setiap penjualan sebuah papan *skate* akan mendapat keuntungan sebesar Rp. 50.000,- per papan.

2. *Product*

Produk yang dijual adalah papan *skate* atau *skateboard*. Papan *skate* setidaknya harus memiliki desain yang menarik, sesuai keinginan pembeli atau *trend* yang sedang *booming*. Selain itu produk harus memiliki kualitas terbaik, dan ciri khas pada produk akan menambah daya tarik bagi para pembeli khususnya *skateboarder*. Papan *skate disease skateboard* sendiri sudah teruji

kualitasnya karena sering dipakai *skateboarder* lokal untuk event ataupun perlombaan *skateboard* yang biasanya diadakan di Bali.

3. Place

Tempat penjualan papan *skate disease skateboard* secara resmi terdapat di toko *combine skateshop* yang beralamat di jalan Soekarno Hatta 45a, Malang, Jawa timur. *Combine skateshop* adalah toko khusus untuk menjual *skateboard* beserta *apparel* pendukungnya. Tempatnya sendiri sangatlah strategis karena dekat dengan kawasan kampus Universitas Brawijaya Malang. Dikatakan sangat strategis karena disini banyak sekali remaja yang berlalu-lalang atau sekedar nongkrong. Selain itu disekitar toko terdapat beberapa *spot* yang sering dijadikan para *skateboarder* untuk menguji ketrampilan bermain papan *skatenya*.

4. Promotion

Disease skateboard mempromosikan produknya menggunakan poster, *flyer*, *banner*, spanduk yang terdapat di toko *combine skateshop*. Selain melalui toko *combine skateshop* juga dilakukan dengan *via online* melalui media sosial atau jejaring sosial khususnya *facebook*. Karena melalui *facebook*, calon pembeli yang berada di luar jangkauan toko *combine skateshop* atau diluar kota Malang dapat memesan papan *skate* ataupun *apparel* pendukungnya tanpa harus datang langsung ke tokonya. Strategi promosi dengan *via online* ini sangatlah signifikan. Karena selain akan lebih banyak mendapat pelanggan, jangkauan penjualan produk sendiri dapat mencakup seluruh Indonesia. Dengan menggunakan jasa pengiriman yang terpercaya sebagai perantara pengiriman pesanan pelanggan semakin memudahkan dalam penjualan produk *disease skateboard*.

BAB III

VISUALISASI DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Konsep Desain

1. Tujuan Konsep

Kerja kreatif dari seorang seniman tentu tidak sekedar selesai dalam menciptakan sebuah karya yang mendapatkan inspirasinya dari berbagai sumber. Dalam kerja kreatif tersebut membutuhkan sebuah perenungan yang melibatkan potensi jiwa, yakni antara kerja penginderaan, pemikiran, emosi, intuisi sehingga melahirkan sebuah pengalaman artistik yang bersifat subjektif. Kesadaran seperti inilah yang menghasilkan sebuah konsep guna memberikan landasan dalam proses berkarya. Konsep merupakan landasan untuk berkomunikasi dan berpikir. Melalui konsep, kita memiliki gambaran bagaimana akan mentransfer informasi kepada komunikan (orang yang menerima pesan), di sini konsep lebih diartikan sebagai pendekatan dalam desain yang akan dirancang.

Konsep pembentukan dalam penciptaan desain ilustrasi papan *skate* ini menggunakan pendekatan *pop art* dan memadukan gaya *street art*. Objek utama dalam penciptaan desain ilustrasi papan *skate* menggunakan sosok figur legendaris barat. Tokoh legenda barat sendiri memang memiliki hubungan erat dengan gaya *pop art* karena pendahulu *pop art* yaitu Andi Warhol sering menggunakan figur-figur tokoh terkenal untuk dijadikan objek ilustrasi pada setiap karya-karyanya.

Penggunaan tema dalam tugas akhir ini adalah tokoh legendaris barat. Dimana tokoh-tokoh ini memiliki pengaruh besar dalam kehidupan di dunia. Tokoh legendaris barat tersebut diantaranya adalah Jimi Hendrix, Albert Einstein, Marilyn Monroe, Michael Jackson, Adolf Hitler, John Lennon, dan Putri Diana. Perupa menggunakan sebanyak 7 tokoh legendaris barat dalam penciptaan desain ilustrasi papan *skate* dikarenakan telah cukup mewakili dari banyaknya tokoh-tokoh legendaris dunia khususnya untuk dunia barat. Dari masing-masing tokoh secara keseluruhan telah mewakili berbagai profesi yang dimiliki setiap tokoh-tokoh legendaris seperti penyanyi, artis, anggota grup band, bintang film, tokoh politik, ilmuwan, dan seorang putri kerajaan. Tentunya sosok figur legendaris barat yang akan diilustrasikan kedalam papan skate akan berbeda dengan bentuk nyata yang langsung ditangkap oleh mata, sesuai dengan selera dan imajinasi pribadi perupa dalam mengolah keindahan objek tokoh legendaris barat tersebut.

Secara sederhana, penciptaan bentuk objek ilustrasi tokoh legendaris barat ini terbentuk melalui pengamatan, perenungan, dan penghayatan terhadap objek yang akan di gambar. Perupa menggunakan dokumen berupa foto dari tokoh-tokoh legendaris barat tersebut yang selanjutnya menentukan komposisi yang tepat dan menarik untuk kemudian ditransfer menjadi ilustrasi dengan gaya *pop art* dan *street art*. Pada ilustrasi tokoh legenda barat ini perupa memberikan sedikit sentuhan yang berbeda yaitu dengan memakaikan kacamata *wayfarer*. Hal tersebut dimaksudkan mengikuti dengan *trend* anak muda masa kini terutama para *skater* yang memang sering memakai kacamata jenis *wayfarer* untuk melengkapi gaya berpakaianya. Komposisi, garis, warna, serta bentuk ini terinspirasi dari

beberapa seniman, antara lain yaitu Andi Warhol, Roy Lichteinsten, Shepard Fairey dan Chris Parks *Pale Horse*.

Penggunaan teknik *pop art* dan *street art* sendiri diusung dengan mempertimbangkan target *audience* promosi, yaitu para remaja dan dewasa pada rentang usia 17-28 tahun khususnya pemain *skateboard*. *Pop art* dan *street art* yang memang menjadi ciri khas dan gaya hidup para *skateboarder* yang memiliki jiwa muda dan bebas. Hal ini akan menjadi ketertarikan tersendiri bagi para *skateboarder* yang cenderung menyukai objek dengan gambar ilustrasi *pop art* maupun *street art*. Terlebih lagi saat mereka memakai papan *skate* untuk bermain yang memiliki ilustrasi gambar yang sesuai dengan gaya hidup mereka dan akan menjadi kebanggaan atas identitasnya sebagai seorang *street skater* atau pemain *skateboard* jalanan.

Semua pendekatan tersebut merupakan bagian konsep yang bertujuan untuk menciptakan media promosi yang efektif, efisien, kreatif, dan komunikatif sebagai identitas produk yang berbeda dari produk yang lain. Selain itu agar *audience* tertarik untuk melihat informasi pada media yang telah dirancang, selanjutnya meyakinkan pelanggan akan keunggulan-keunggulan produk, sehingga mereka berkeinginan, kemudian membeli produk yang ditawarkan.

2. Strategi Konsep

Strategi yang digunakan untuk menyusun elemen-elemen desain dalam tiap perancangan desain ilustrasi papan *skate* agar tercipta kesatuan dan harmoni, antara lain dengan menentukan bentuk *font* yang memiliki keserasian dengan

konsepnya yaitu *pop art*. Jenis *font* yang digunakan sebagai *headline* ataupun *tagname* dalam desain ilustrasi papan *skate* adalah jenis huruf *Peach Milk*.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 , . / ? : " ' ; !

Gambar 29 : **Contoh Huruf *Peach Milk***
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Huruf atau jenis *font* ini dipilih sebagai *tag name* tokoh legendaris barat untuk desain ilustrasi papan *skate* karena memiliki penampilan dan bentuk yang cocok, terkesan akrab dan nyaman untuk disandingkan dengan gaya *pop art*. Huruf ini juga terlihat tegas dan mudah untuk dibaca.

Selain dipakai sebagai *headline* atau *tag name*, huruf jenis ini juga dipakai sebagai *tag name* untuk merek dagang *disease skateboard* dalam masing-masing perancangan ilustrasi desain papan *skate*. Hal ini juga diterapkan pada desain papan *skate* ini secara keseluruhan dengan mengindahkan kesatuan layout. Pemakaian huruf ini sesuai dengan permintaan pemilik merek dagang *disease skateboard* yang melihat dari sisi keserasian dengan jenis huruf yang dipakai untuk *headline* atau *tag name* pada masing-masing tokoh legendaris barat. Sedangkan untuk pemakaian warna pada huruf *tag name* tokoh legendaris barat maupun merek dagang menyesuaikan dengan keserasian warna pada tiap desain ilustrasi papan *skate* tersebut.

B. Visualisasi Desain Ilustrasi

Pada pemanfaatan tokoh legendaris barat sebagai ilustrasi dalam perancangan desain papan *skate disease skateboard* ini menggunakan 3 jenis pendekatan, yaitu *miniatur layout* (*thumbnailsketch*) yang pada awal pembuatannya memakai pensil 2b dan *drawing* pada *sketchbook* dengan ukuran *a4*. *Thumbnail* ini bisa dibuat dalam beberapa variasi atau alternatif sehingga bisa menjadi sarana ekonomis dalam membuat alternatif rancangan dan bisa dikerjakan dalam waktu relatif cepat dalam memunculkan gagasan baru sampai mendapatkan desain final atau desain yang terbaik.

Tahap selanjutnya *rough layout* atau yang sering diistilahkan dengan tata letak kasar adalah tahapan layout setelah memilih satu *thumbnail sketch*, tetapi masih dalam bentuk kasar. Pada tahapan ini sudah dapat terbaca gambar dan teksnya, serta masih dalam tahapan uji coba, karena bila dirasa masih belum cocok, maka masih bisa dirubah lagi.

Langkah terakhir yaitu *comprehensive/comp* atau disebut dengan tata letak komprehensif adalah langkah lebih lanjut untuk melengkapi semua elemen yang dibutuhkan. Semua dibuat dalam bentuk sedetail-detailnya, baik dari jenis huruf, ilustrasi, pemakaian warna, logo, *bodycopy* dengan ukuran huruf yang sudah terukur besar kecilnya. Dengan kata lain keseluruhan unsur sudah dibuat secara baik dan benar seperti gambar berupa foto atau *hand drawing*, teks yang telah disusun dengan komputer, sehingga *comp* yang dibuat atau disusun dengan sangat teliti akan terlihat sama dengan desain jadinya.

1. Karya I : Jimi Hendrix

a. Ide Awal



Gambar 30: **Jimi Hendrix**
(Sumber : www.google.com)

Tokoh legendaris barat yang dipakai dalam salah satu ilustrasi pada papan *skate* adalah Jimi Hendrik. Tokoh ini dipakai karena Jimi mewakilidari musisi, gitaris sekaligus penyanyi legendaris. Selain itu sosok legendaris ini juga terkenal dikalangan *skateboarder* karena lagu dari Jimi Hendrix dengan judul *All Along the Watchtower* dipakai sebagai *soundtrack* dalam video *skateboarding* seorang *skater* profesional Greg Lutzka.

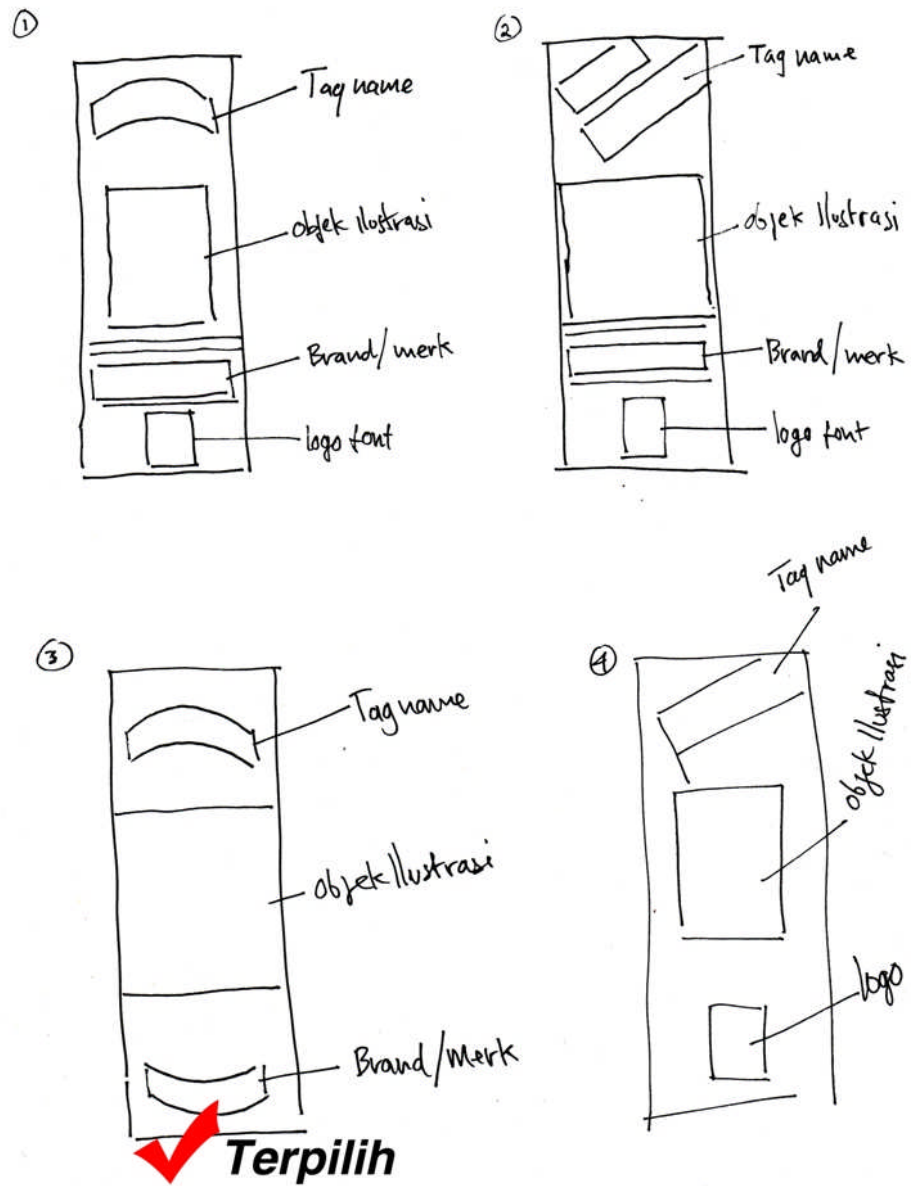
b. Deskripsi Tokoh

Johnny Allen Hendricks atau Jimi Hendrix lahir di King Country Hospital, Seattle, Washington pada 27 November 1942, Ia putra sulung pasangan Alex Hendricks yang Afro-Amerika Meksiko dan Lucille, seorang Indian Cherokee.

Nama itu merupakan pemberian ibunya, yang kemudian diubah oleh sang ayah menjadi James Marshall Hendricks pada saat Hendrix kecil berusia 4 tahun.

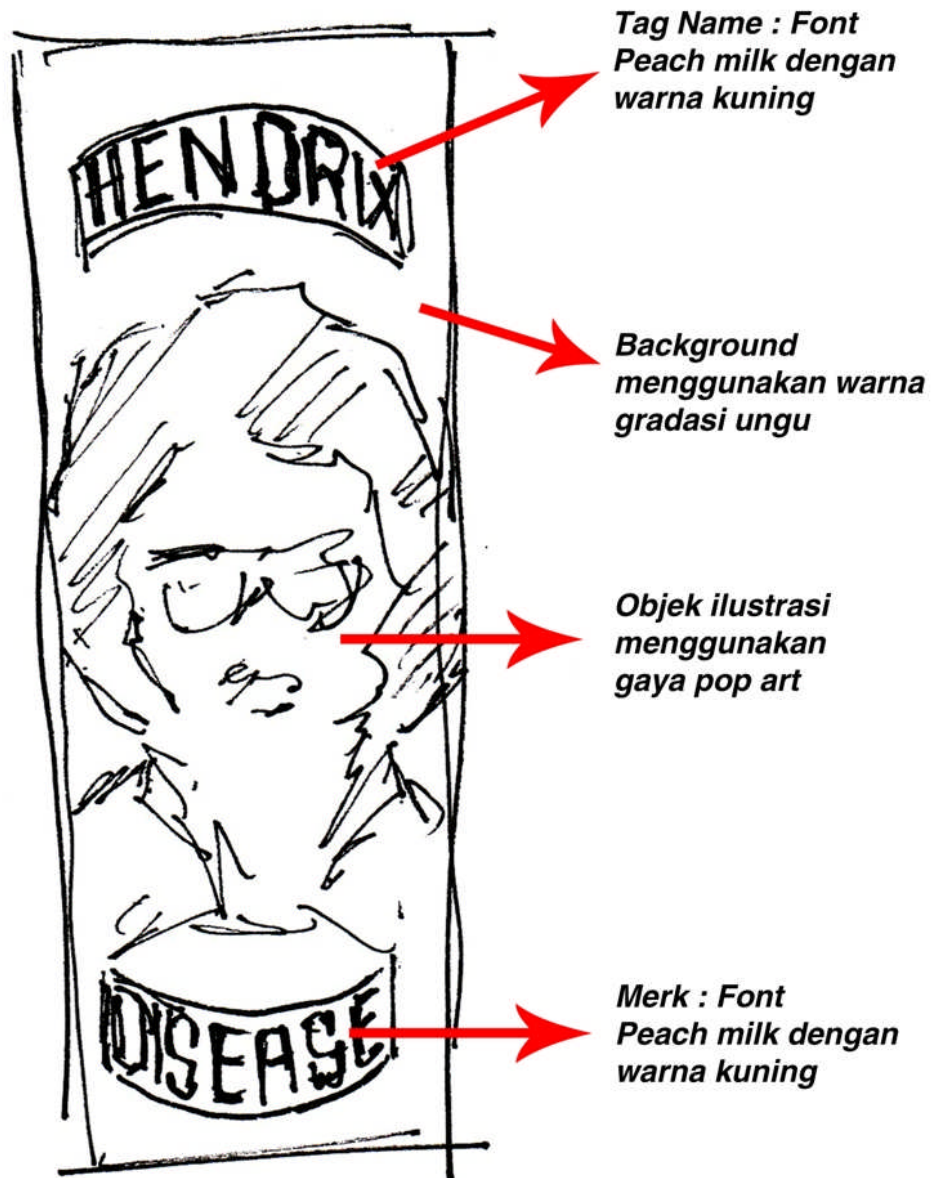
Rambut dengan model *afro* adalah salah satu ciri khas yang mudah dikenal dari seorang gitaris sekaligus penyanyi *rock blues* ini. Ciri fisik lainnya yaitu warna kulit coklat gelap, bibir yang tebal dengan kumis tipis.

c. *Thumbnail Sketch*



Gambar 31 : *Thumbnail Sketch*
 (Sumber : Dokumentasi pribadi)

d. *Rough Layout*



Gambar 32 : **Sket Kasar**
(Sumber : Dokumentasipribadi)

e. *ComprehensiveLayout*



Gambar 33 : *ComprehensiveLayout* pada papan skate
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Komposisi desain ilustrasi dibuat dengan menggunakan keseimbangan simetris. Jenis *layouts* simetris dipilih dan diaplikasikan secara dominan pada ilustrasinya dengan tujuan agar tampilannya dinamis, memberikan kesan kokoh, stabil, berenergi dan tidak monoton. Selain itu efek *zoom* atau pembesaran objek

ilustrasi dilakukan agar objek tersebut terlihat lebih fokus sekaligus menjadi *point of interest*. Selain itu keseimbangan simetris juga diaplikasikan secara penuh pada *headline* atau *tagname* yang diletakkan di tengah atas dan merek diletakkan di tengah bawah agar tercipta keseimbangan dan keserasian. Selain itu pemakaian bidang huruf yang melengkung agar memberikan irama pada *layout*.

f. Komposisi Warna



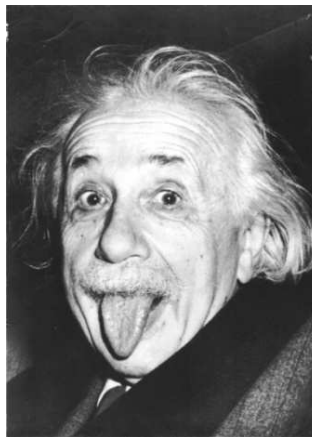
Gambar 34 : **Palet warna**
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pewarnaan pada objek ilustrasi dilakukan secara keseluruhan yaitu pada wajah, rambut, dan kostumnya. Warna dari wajah menggunakan warna coklat (R : 223, G : 160, B : 88) yang menyesuaikan dengan warna kulit sang tokoh. Pewarnaan pada kostum menggunakan warna abu-abu (R : 72, G : 72, B : 72) karena agar tidak bercampur dengan warna *line art*, berbeda dengan warna kostum asli yang sebenarnya adalah hitam. Warna kuning emas (R : 222, G : 205, B : 14) digunakan pada syal karena terlihat kontras dan elegan. Pewarnaan pada *font* juga menggunakan warna kuning emas karena selain agar terlihat serasi dengan warna pada syal, juga karena kuning adalah warna komplementer dari warna ungu yang dipakai untuk *background*. Sedangkan pewarnaan pada *background* menggunakan teknik gradasi dengan warna dominasi ungu (R : 59, G

: 0, B : 255). Warna ungu digunakan karena disesuaikan dengan warna musik *blues* yang dibawakan oleh Jimi Hendrix. Warna ungu yang berkesan melankolik dan misterius sangat cocok dengan genre musik blues yang bersifat mendayu-dayu. Penggunaan warna pada *frame* kaca mata menyasikan dengan warna *background* yaitu warna ungu.

2. Karya II : Albert Einstein

a. Ide Awal



Gambar 35: **Albert einstein**
(Sumber : www.google.com)

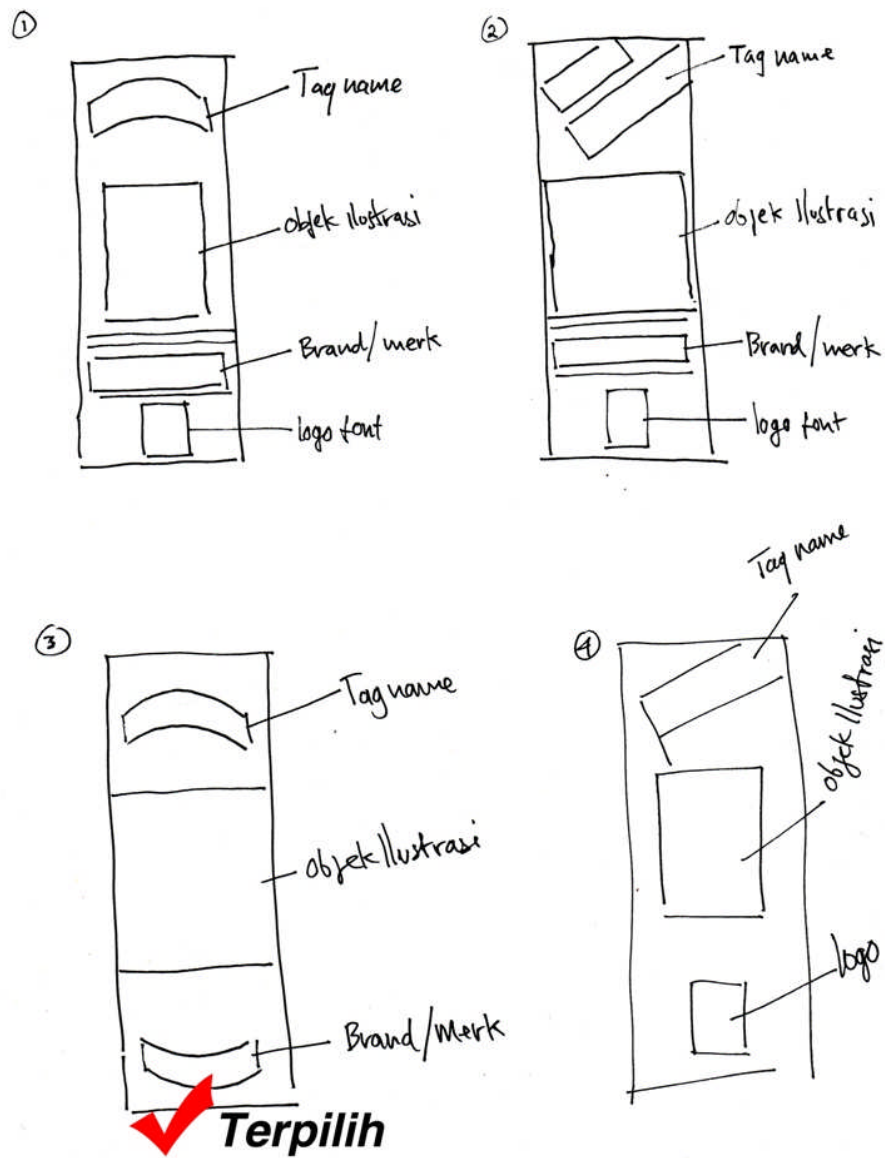
Tokoh legendaris barat yang dipakai dalam salah satu ilustrasi pada papan *skate* adalah Albert Einstein. Tokoh ini dipakai karena Einstein mewakili dari ilmuwan, penemu, dan fisikawan yang melegenda. Ide menggunakan tokoh fisikawan ini dipakai karena mengingat olahraga *skateboard* tidak jauh dari ilmu fisika. Seperti saat melompat melawan gravitasi, beradu dengan kecepatan, dan mengatur keseimbangan saat berada di atas papan *skate*.

b. Deskripsi Tokoh

Albert Einstein (14 Maret 1879–18 April 1955) adalah seorang ilmuwan fisika teoretis yang dipandang luas sebagai ilmuwan terbesar dalam abad ke-20. Dia mengemukakan teori relativitas dan juga banyak menyumbang bagi pengembangan mekanika kuantum, mekanika statistik, dan kosmologi. Dia dianugerahi Penghargaan Nobel dalam Fisika pada tahun 1921 untuk penjelasannya tentang efek fotoelektrik dan "pengabdianya bagi Fisika Teoretis". Setelah teori relativitas umum dirumuskan, Einstein menjadi terkenal ke seluruh dunia, pencapaian yang tidak biasa bagi seorang ilmuwan.

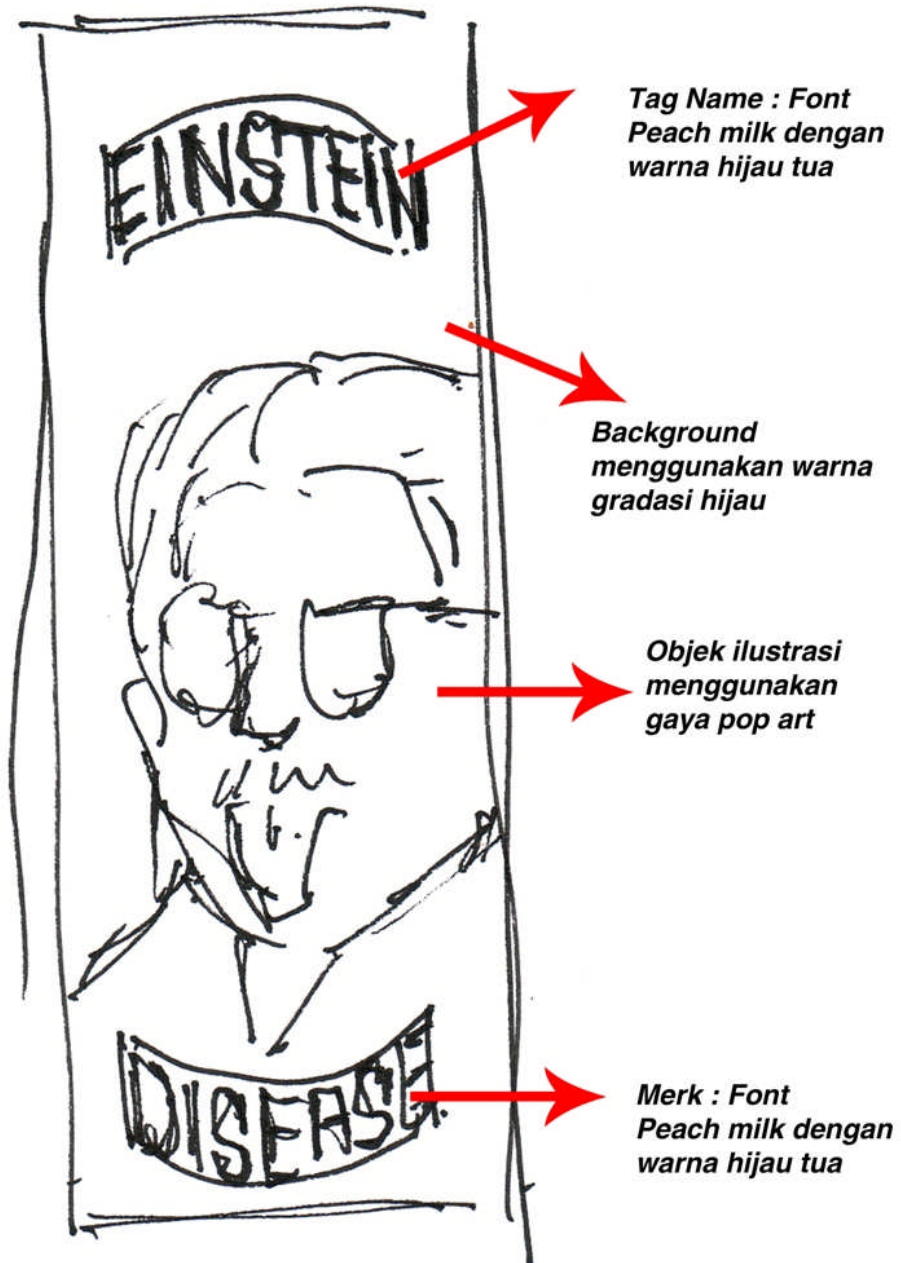
Ciri khas fisik dari Einstein yaitu memiliki rambut warna putih yang agak panjang dan terkesan tak terurus. Memiliki wajah dengan banyak keriput dikarenakan usia yang memang sudah tua.

c. *Thumbnail Sketch*



Gambar 36 : *Thumbnail Sketch*
 (Sumber : Dokumentasi pribadi)

d. *Rough Layout*



Gambar 37 : **Sket Kasar**
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

e. *Comprehensive Layout*



Gambar 38 : *ComprehensiveLayout* pada papan skate
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Komposisi desain ilustrasi dibuat dengan menggunakan keseimbangan simetris. Jenis *layout* simetris dipilih dan diaplikasikan secara dominan pada ilustrasinya dengan tujuan agar tampilannya dinamis, memberikan kesan kokoh,

stabil, berenergi dan tidak monoton. Selain itu efek *zoom* atau pembesaran objek ilustrasi dilakukan agar objek tersebut terlihat lebih fokus sekaligus menjadi *point of interest*. Selain itu keseimbangan simetris juga diaplikasikan secara penuh pada *headline* atau *tagname* yang diletakkan di tengah atas dan merek diletakkan di tengah bawah agar tercipta keseimbangan dan keserasian. Selain itu pemakaian bidang huruf yang melengkung agar memberikan irama pada *layout*.

f. Komposisi Warna



Gambar 39 : Palet warna
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pewarnaan pada objek ilustrasi menggunakan skema warna *analogous* secara keseluruhan yaitu pada wajah, rambut, dan kostumnya. Warna dari wajah menggunakan warna krem (R : 245, G : 219, B : 142) yang menyesuaikan dengan warna kulit sang tokoh. Pewarnaan pada kostum menggunakan warna abu-abu (R : 83, G : 83, B : 83) karena agar tidak bercampur dengan warna *line art*. Warna hijau muda (R : 165, G : 225, B : 0) digunakan pada *frame* kaca mata agar terlihat menyatu dengan *background*. Pewarnaan pada *font* menggunakan warna hijau tua (R : 31, G : 211, B : 0) menimbulkan keserasian kesatuan dengan warna *background*. Sedangkan pewarnaan pada *background* menggunakan teknik gradasi dengan warna dominasi hijau (R : 124, G : 253, B : 0). Warna

hijaudigunakan karena warna ini memiliki hubungan dengan ilmu pengetahuan alam yang memang erat kaitannya dengan fisika. Warna hijau yang berkesan segar melambangkan kehidupan, harapan, kelahiran kembali, dan kesuburan sangat cocok dengan sosok tokoh Albert Einstein sebagai ilmuwan fisika.

3. Karya III : Marilyn Monroe

a. Ide Awal



Gambar 40 : **Marilyn Monroe**
(Sumber : www.google.com)

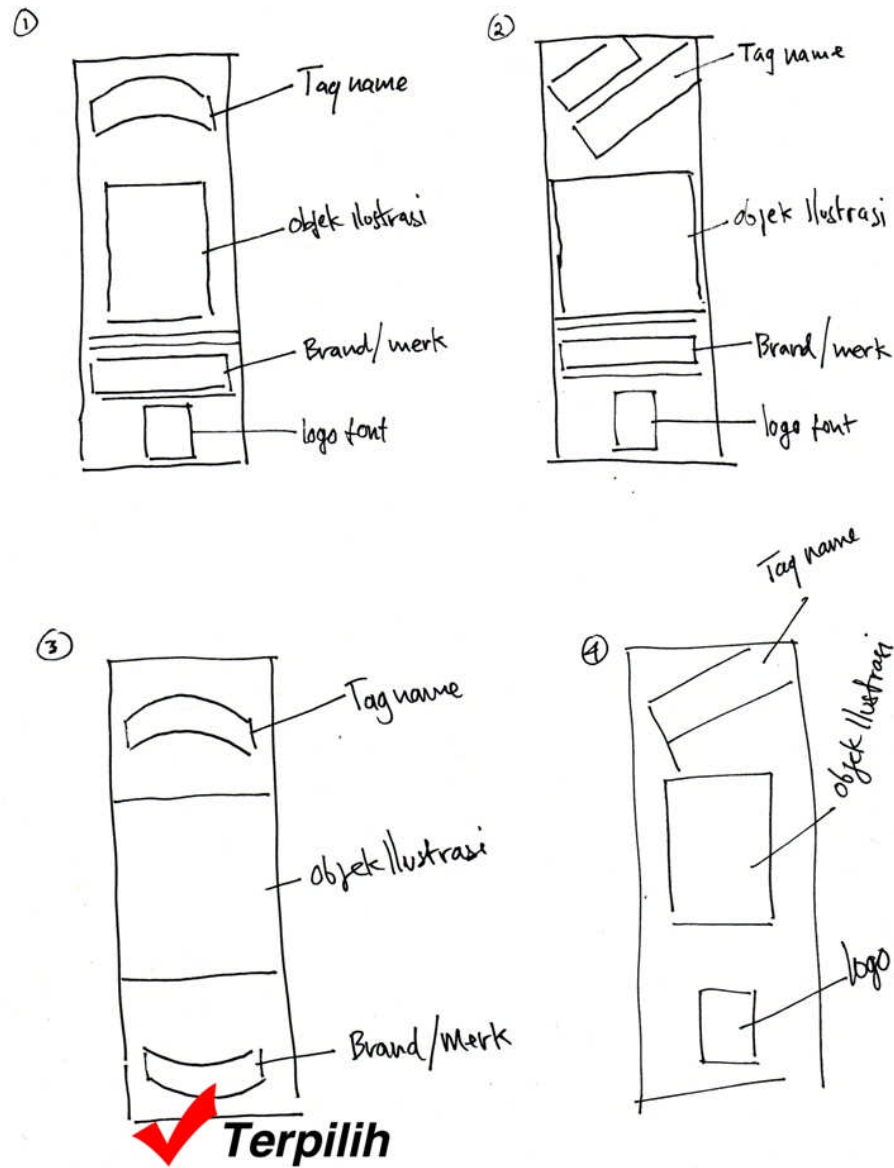
Tokoh legendaris barat yang dipakai dalam salah satu ilustrasi pada papan *skate* adalah Marilyn Monroe. Tokoh ini dipakai karena Monroe mewakili dari aktris dan model yang melegenda. Ketenarannya yang sudah mendunia menjadikannya mudah dikenali hingga era masa kini. Monroe sendiri sering menjadi inspirasi bagi banyak musisi dan seniman dalam berkarya misalnya Andy Warhol dengan karya *pop art*nya.

b. Deskripsi Tokoh

Marilyn Monroe (1 Juni 1926 – 5 Agustus 1962) yang terlahir dengan nama Norma Jeane Mortenson adalah seorang aktris, penyanyi dan juga model terkenal asal Amerika Serikat. Hingga saat ini, dia merupakan bintang film dan simbol seks paling terkenal pada abad ke-20. Sosoknya adalah inspirasi bagi banyak bintang – bintang baru pada masa kini seperti yang terlihat jelas pada diri Madonna di awal kariernya.

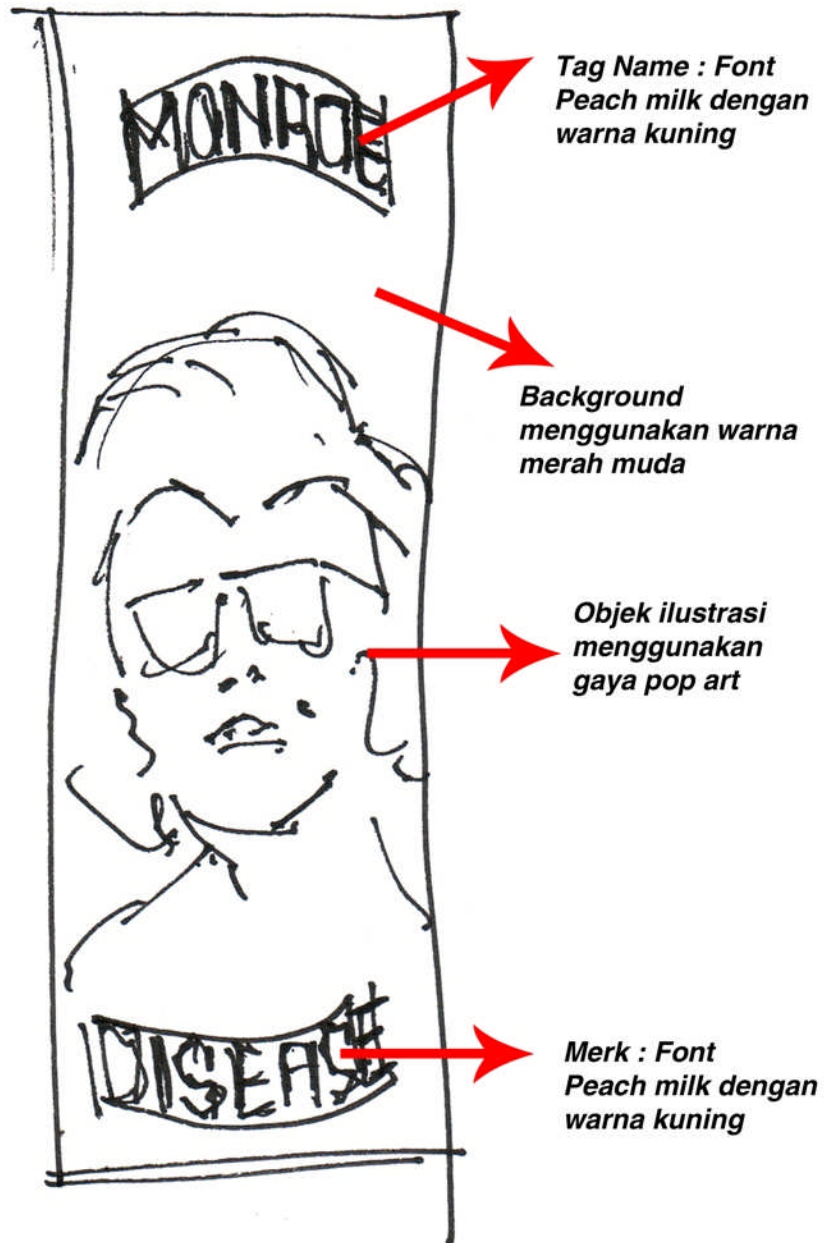
Ciri khas dari Monroe adalah rambutnya yang pirang dan bergelombang. Memiliki bibir yang sensual dan sering memakai lipstik tebal berwarna merah. Terdapat tahi lalat di pipi yang membuatnya semakin cantik dan mempesona.

c. *Thumbnail Sketch*



Gambar 41 : *Thumbnail Sketch*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

d. Rough Layout



Gambar 42 : Sket Kasar
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

e. *Comprehensive Layout*



Gambar 43 : *ComprehensiveLayout* pada papan skate
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Komposisi desain ilustrasi dibuat dengan menggunakan keseimbangan simetris. Jenis *layout* simetris dipilih dan diaplikasikan secara dominan pada ilustrasinya dengan tujuan agar tampilannya dinamis, memberikan kesan kokoh,

stabil, berenergi dan tidak monoton. Selain itu efek *zoom* atau pembesaran objek ilustrasi dilakukan agar objek tersebut terlihat lebih fokus sekaligus menjadi *point of interest*. Selain itu keseimbangan simetris juga diaplikasikan secara penuh pada *headline* atau *tagname* yang diletakkan di tengah atas dan merek diletakkan di tengah bawah agar tercipta keseimbangan dan keserasian. Selain itu pemakaian bidang huruf yang melengkung agar memberikan irama pada *layout*.

f. Komposisi Warna



Gambar 44 : Palet warna
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pewarnaan pada objek ilustrasi menggunakan skema warna *analogous* secara keseluruhan yaitu pada wajah, rambut, dan kostumnya. Warna dari wajah menggunakan warna krem (R : 255, G : 227, B : 186) yang menyesuaikan dengan warna kulit sang tokoh. Warna merah muda (R : 248, G : 0, B : 163) digunakan pada *frame* kaca mata agar terlihat menyatu dengan warna *background* yang juga menggunakan warna merah muda. Pewarnaan pada *font* menggunakan warna kuning (R : 255, G : 229, B : 50) menyesuaikan dengan warna rambut. Pewarnaan pada *background* menggunakan teknik gradasi dengan warna dominasi merah muda. Warna merah muda digunakan karena warna ini

identik dengan perempuan. Warna merah muda yang diasosiasikan sebagai lambang cinta, ceria, menarik dan sangat cocok dengan karakter perempuan.

4. Karya IV : Adolf Hitler

a. Ide Awal



Gambar 45 : **Adolf Hitler**
(Sumber : www.google.com)

Tokoh legendaris barat yang dipakai dalam salah satu ilustrasi pada papan *skate* adalah Adolf Hitler. Tokoh ini dipakai karena Hitler mewakili dari tokoh politik. Hitler yang menjadi populer dan melegenda karena dia adalah seorang diktator yang terkenal dingin dan kejam saat memimpin Nazi Jerman di era perang dunia kedua. Didalam ilustrasi ini dibubuhkan lambang petir pada wajah Adolf Hitler dengan maksud karena petir sebagai simbol kekuatan. Petir yang sering digunakan dewa dalam mitologi Yunani kuno untuk menghukum manusia

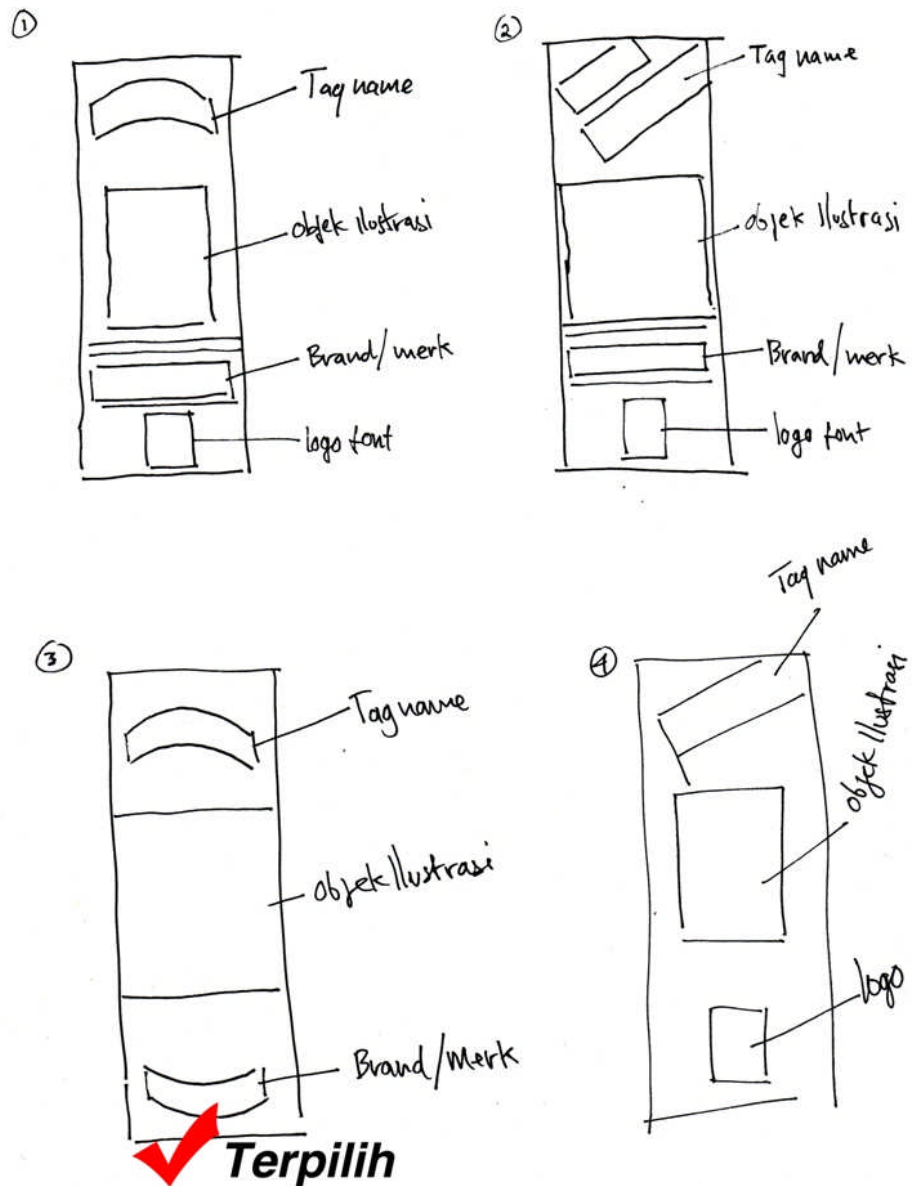
yang melakukan kesalahan. Seperti dengan Hitler yang melakukan pembantaian besar-besaran.

b. Deskripsi Tokoh

Adolf Hitler (20 April 1889 - 30 April 1945) adalah seorang politisi Jerman dan ketua Partai Nazi (Partai Pekerja Jerman Sosialis Nasional) kelahiran Austria. Ia menjabat sebagai kanselir Jerman sejak 1933 sampai 1945 dan diktator Jerman Nazi (bergelar *Führer und Reichskanzler*) mulai tahun 1934 sampai 1945. Hitler menjadi tokoh utama Jerman Nazi, Perang Dunia II di Eropa, dan *Holocaust*.

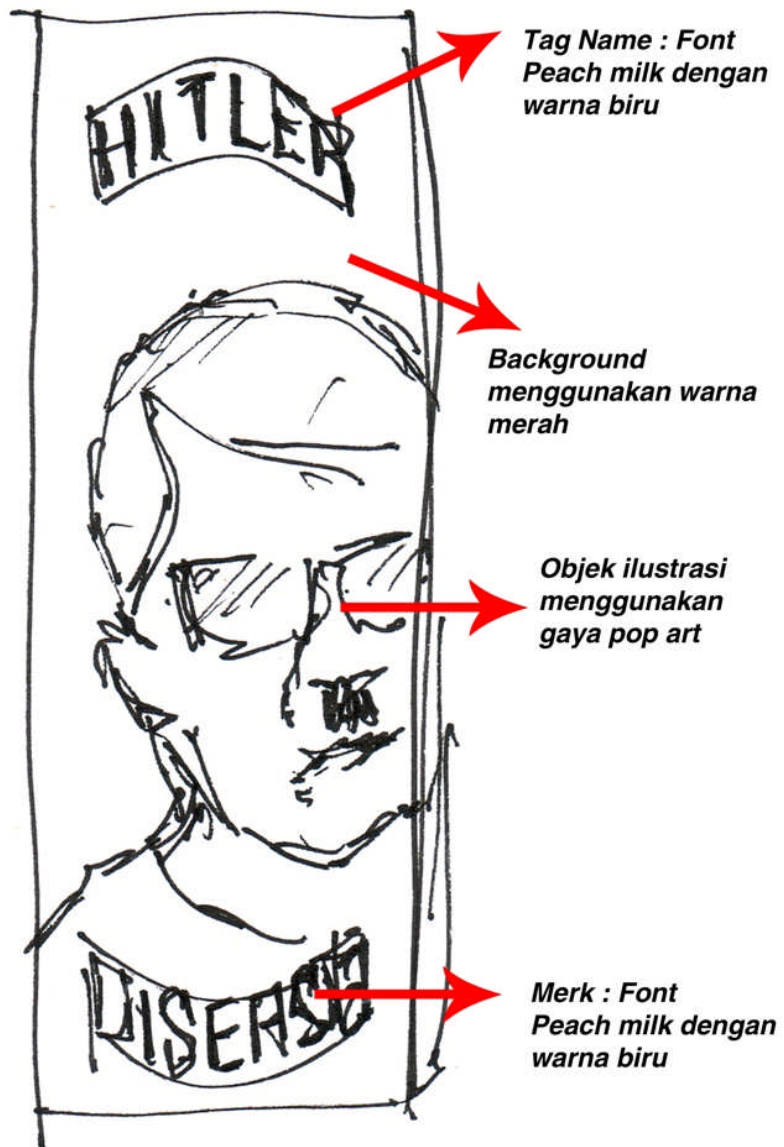
Hitler memiliki ciri khas yang mencolok pada dirinya yaitu kumis. Kumis Hitler sendiri telah menjadi ikon yang mendunia. Hitler selalu menjaga kerapian dalam penampilannya agar terlihat berwibawa. Selalu memakai jas dan dengan gaya rambut yang tersisir rapi.

c. *Thumbnail Sketch*



Gambar 46 : *Thumbnail Sketch*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

d. *Rough Layout*



Gambar 47 : Sket Kasar
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

e. *Comprehensive Layout*

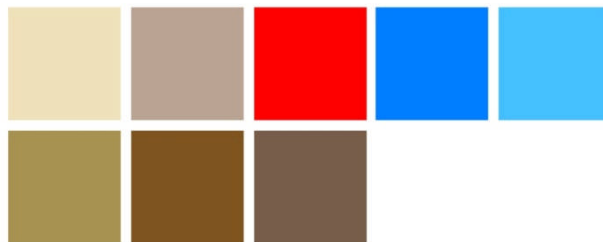


Gambar 48: *Comprehensive Layout* pada papan skate
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Komposisi desain ilustrasi dibuat dengan menggunakan keseimbangan simetris. Jenis *layout* simetris dipilih dan diaplikasikan secara dominan pada

ilustrasinya dengan tujuan agar tampilannya dinamis, memberikan kesan kokoh, stabil, berenergi dan tidak monoton. Selain itu efek *zoom* atau pembesaran objek ilustrasi dilakukan agar objek tersebut terlihat lebih fokus sekaligus menjadi *point of interest*. Selain itu keseimbangan simetris juga diaplikasikan secara penuh pada *headline* atau *tagname* yang diletakkan di tengah atas dan merek diletakkan di tengah bawah agar tercipta keseimbangan dan keserasian. Selain itu pemakaian bidang huruf yang melengkung agar memberikan irama pada *layout*. Lambang petir diposisikan pada wajah, tepatnya di menutupi mata kanannya. Komposisi ini dirasa paling pas dan seimbang.

f. Komposisi Warna



Gambar 49: Palet warna
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pewarnaan pada objek ilustrasi menggunakan skema warna *analogous* secara keseluruhan yaitu pada wajah, rambut, dan kostumnya. Warna dari wajah menggunakan warna krem (R : 239, G : 226, B : 186) yang menyesuaikan dengan warna kulit sang tokoh. Warna merah (R : 255, G : 0, B : 0) digunakan pada *frame* kaca mata agar terlihat menyatu dengan warna *background* yang juga menggunakan warna merah. Pewarnaan pada lambang petir menggunakan warna

biru (R : 0, G : 126, B : 255) karena memiliki sifat dingin seperti terlihat pada pandangan mata Hitler yang dingin dan terkesan kejam. Pewarnaan pada *background* menggunakan teknik gradasi dengan warna dominasi merah. Warna merah digunakan karena warna ini identik dengan kejantanan. Warna merah yang diasosiasikan sebagai keberanian, darah, amarah, bahaya, kekuatan, dan memiliki sifat agresif yang sesuai dengan karakter Hitler sebagai seorang diktator kejam.

5. Karya V : Michael Jackson

a. Ide Awal



Gambar 50: **Michael Jackson**
(Sumber : www.google.com)

Tokoh legendaris barat yang dipakai dalam salah satu ilustrasi pada papan *skate* adalah Michael Jackson. Tokoh ini dipakai karena Jackson mewakili dari penyanyi, penulis lagu dan penari yang melegenda. Ide untuk desain ilustrasi memakai figur Jackson dalam video klip lagunya yang berjudul *Thriller* karena disaat dia masih muda dan berkulit gelap. Saat itulah masa-masa kejayaan Jackson

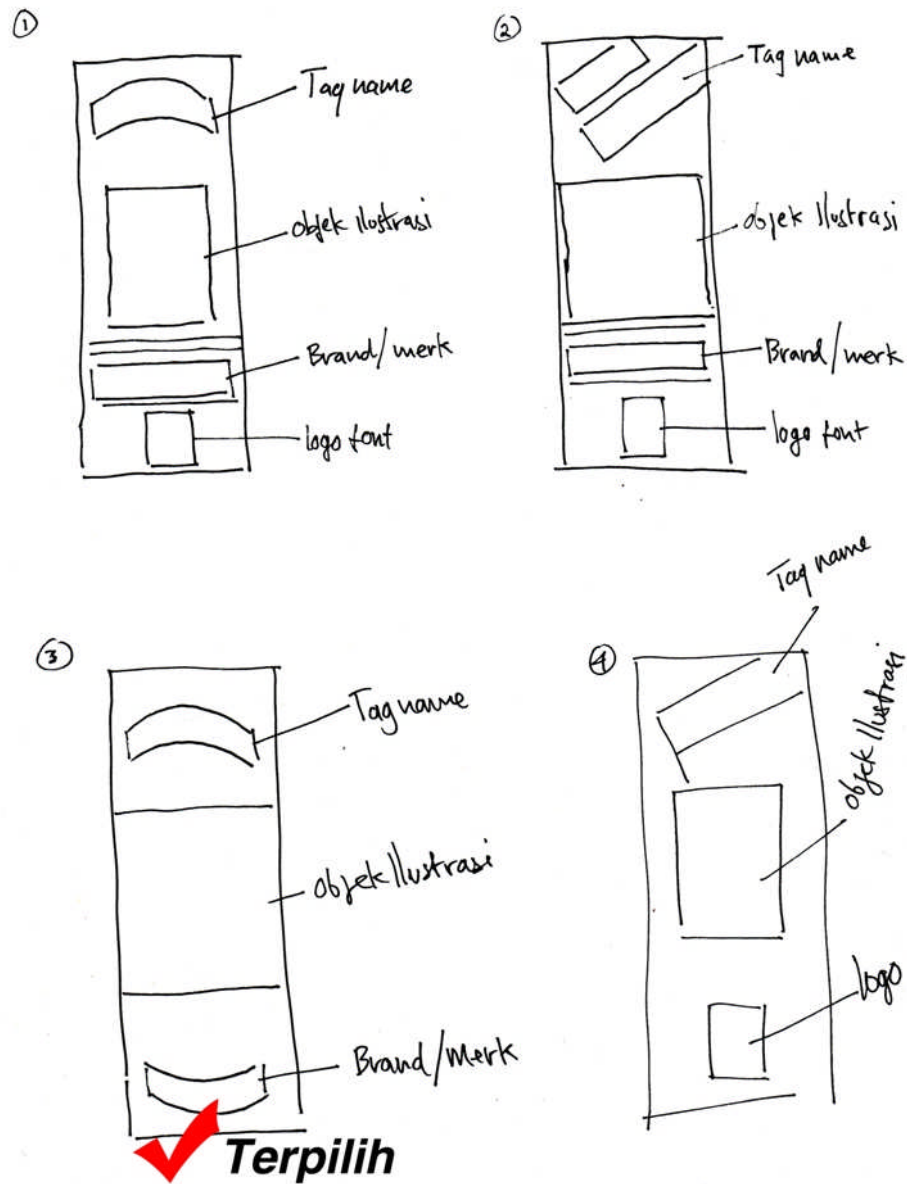
dengan lagu *Thriller* yang menjadi salah satu lagu yang populer di era tahun 80an.

b. Deskripsi Tokoh

Michael Joseph Jackson(lahir di Gary, Indiana, Amerika Serikat, 29 Agustus 1958 – meninggal di Los Angeles, California, Amerika Serikat, 25 Juni 2009 pada umur 50 tahun) adalah penyanyi dan penulis lagu dari Amerika Serikat. Ia terkenal sebagai the "King of Pop" dan memopulerkan gerakan dansa "Moonwalk" yang telah menjadi ciri khasnya.

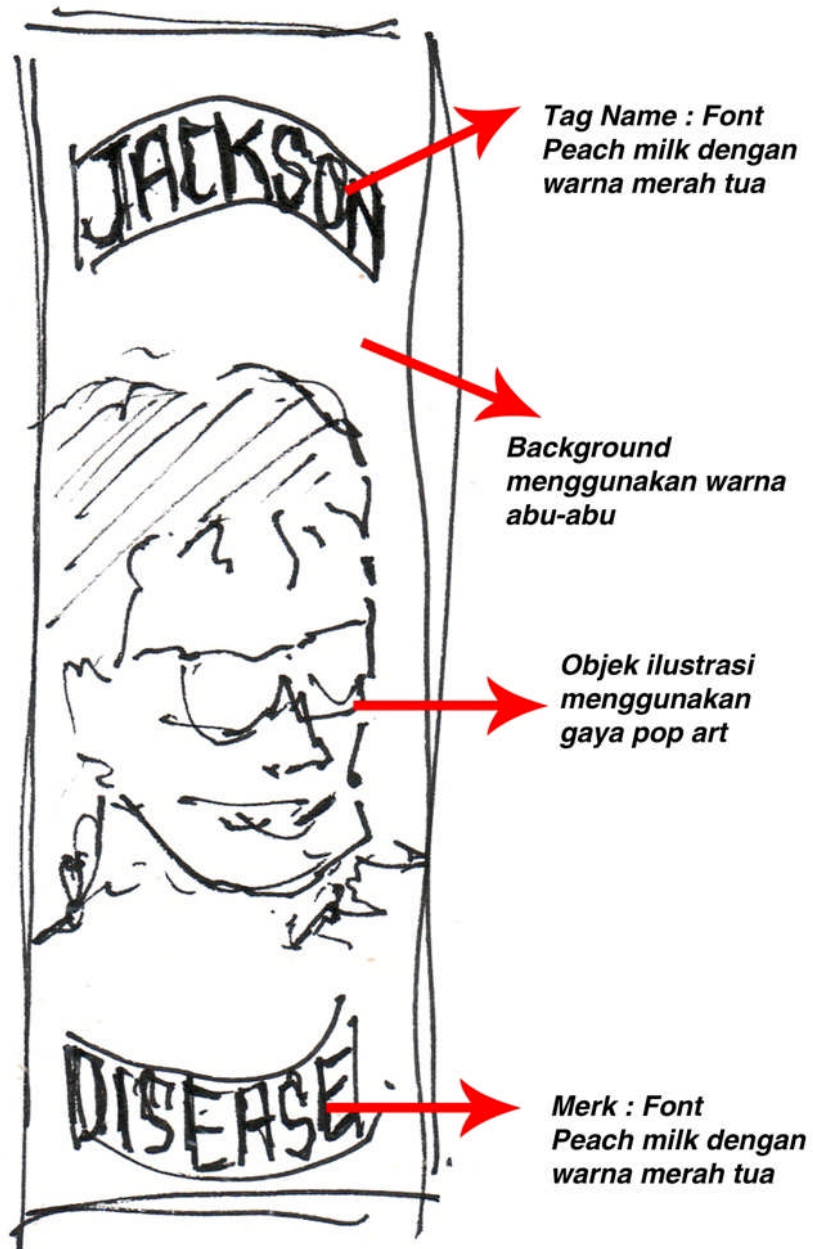
Ciri khas fisik dari Jackson yaitu memiliki rambut warna hitam yang panjang dan keriting. Pada era tahun 80an Jackson masih memiliki kulit asli negro yang berpigmen gelap. Memiliki hidung yang sudah dipermak melalui operasi menjadi kecil dan mancung, tidak lagi seperti kebanyakan orang negro yang memiliki hidung cenderung besar.

c. *Thumbnail Sketch*



Gambar 51 : *Thumbnail Sketch*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

d. Rough Layout



Gambar 52 : Sket Kasar
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

e. *Comprehensive Layout*



Gambar 53 : *ComprehensiveLayout* pada papan skate
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Komposisi desain ilustrasi dibuat dengan menggunakan keseimbangan simetris. Jenis *layout* simetris dipilih dan diaplikasikan secara dominan pada ilustrasinya dengan tujuan agar tampilannya dinamis, memberikan kesan kokoh,

stabil, berenergi dan tidak monoton. Selain itu efek *zoom* atau pembesaran objek ilustrasi dilakukan agar objek tersebut terlihat lebih fokus sekaligus menjadi *point of interest*. Selain itu keseimbangan simetris juga diaplikasikan secara penuh pada *headline* atau *tagname* yang diletakkan di tengah atas dan merek diletakkan di tengah bawah agar tercipta keseimbangan dan keserasian. Selain itu pemakaian bidang huruf yang melengkung agar memberikan irama pada *layout*.

f. Komposisi Warna



Gambar 54 : Palet warna
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pewarnaan pada objek ilustrasi menggunakan skema warna *analogous* secara keseluruhan yaitu pada wajah, rambut, dan kostumnya. Warna dari wajah menggunakan warna coklat (R : 224, G : 168, B : 132) yang menyesuaikan dengan warna kulit sang tokoh. Pewarnaan pada kostum menggunakan warna merah (R : 212, G : 0, B : 0) menyesuaikan dengan warna kostum asli dan agar tidak bercampur dengan warna *line art*. Warna abu-abu (R : 108, G : 108, B : 108) digunakan pada *frame* kaca mata agar terlihat menyatu dengan *background*. Pewarnaan pada *font* menggunakan warna merah agar serasi dengan warna kostumnya. Sedangkan pewarnaan pada *background* menggunakan teknik gradasi

dengan warna dominasi abu-abu (R : 108, G : 108, B : 108). Warna abu-abu digunakan karena warna ini disesuaikan dengan lagu Michael Jackson dengan judul *Thriller* yang mengusung tema *horror*. Warna abu-abu ini melambangkan misteri, memiliki aura yang cenderung mengarah ke gelap dan sangat pas dengan karakter dari tema video klip *Thriller* tersebut yang menggunakan monster dan mayat hidup keluar dari kegelapan malam.

6. Karya VI : John Lennon

a. Ide Awal



Gambar 55: **John Lennon**
(Sumber : www.google.com)

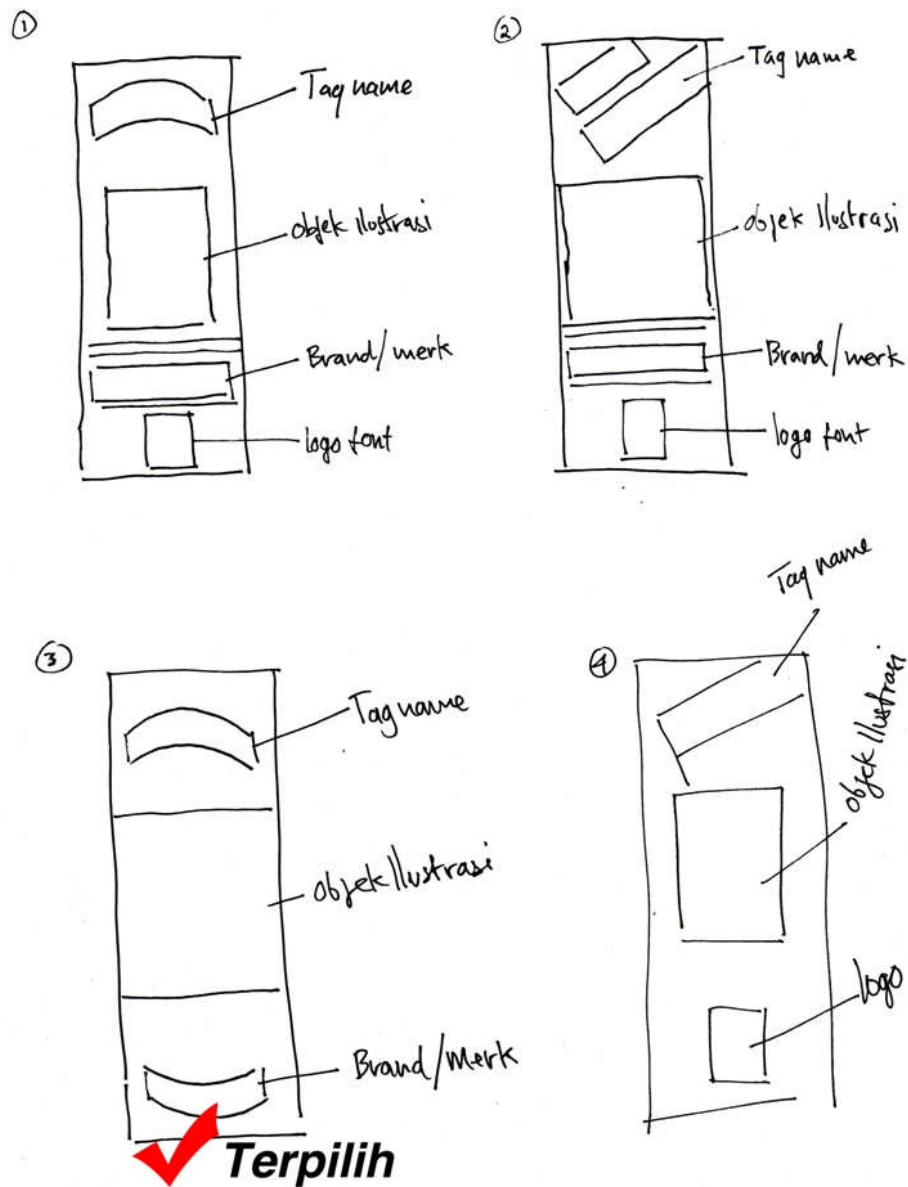
Tokoh legendaris barat yang dipakai dalam salah satu ilustrasi pada papan *skate* adalah John Lennon. Tokoh ini dipakai karena Lennon mewakili dari salah satu personil grup band yang melegenda yaitu The Beatles. Ide menggunakan John Lennon sebagai desain ilustrasi karena kepopulerannya yang tidak hanya berasal dari kejayaan grup bandnya, tetapi juga karena dia adalah salah satu aktivis perdamaian, seniman, dan penulis.

b. Deskripsi Tokoh

John Winston Ono Lennon (lahir di Liverpool, Inggris, 9 Oktober 1940 - meninggal di New York City, Amerika Serikat, 8 Desember 1980 pada umur 40 tahun) paling dikenal sebagai penyanyi, pencipta lagu, instrumentalis, penulis, dan aktivis politik yang terkenal di seluruh dunia sebagai pemimpin dari The Beatles.

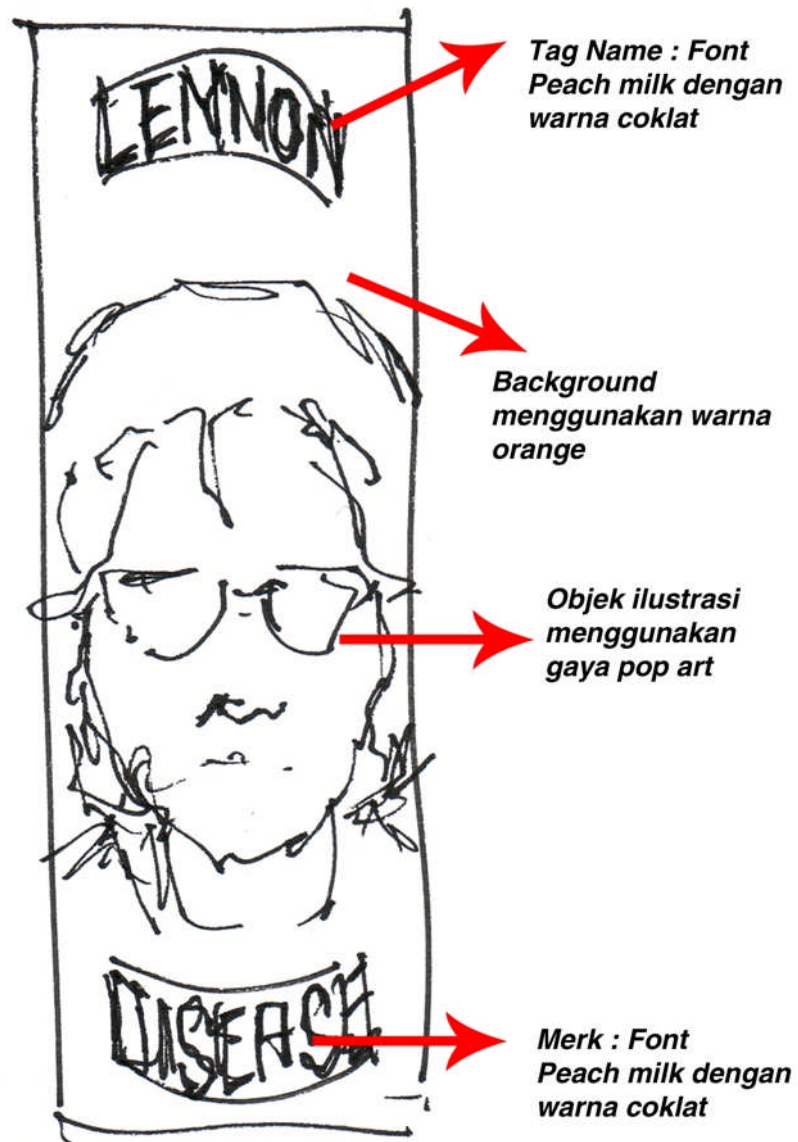
Ciri khas fisik dari Lennon yaitu memiliki rambut warna coklat yang agak panjang dan terkesan tak terurus sesuai dengan karakter seniman. Memiliki wajah yang ramah. Salah satu ciri lain adalah kacamata bulat yang telah menjadi ikon dari dirinya dan sangat berpengaruh di era 70an. Gaya Lennon ini yang selalu memakai kacamata bulat menjadi trend bagi para penggemarnya.

c. *ThumbnailSketch*



Gambar 56 : *Thumbnail Sketch*
 (Sumber : Dokumentasi pribadi)

d. *Rough Layout*



Gambar 57 : **Sket Kasar**
 (Sumber : Dokumentasi pribadi)

e. *Comprehensive Layout*



Gambar 58 : *ComprehensiveLayout* pada papan skate
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Komposisi desain ilustrasi dibuat dengan menggunakan keseimbangan simetris. Jenis *layout* simetris dipilih dan diaplikasikan secara dominan pada ilustrasinya dengan tujuan agar tampilannya dinamis, memberikan kesan kokoh,

stabil, berenergi dan tidak monoton. Selain itu efek *zoom* atau pembesaran objek ilustrasi dilakukan agar objek tersebut terlihat lebih fokus sekaligus menjadi *point of interest*. Selain itu keseimbangan simetris juga diaplikasikan secara penuh pada *headline* atau *tagname* yang diletakkan di tengah atas dan merek diletakkan di tengah bawah agar tercipta keseimbangan dan keserasian. Selain itu pemakaian bidang huruf yang melengkung agar memberikan irama pada *layout*.

f. Komposisi Warna



Gambar 59 : Palet warna
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pewarnaan pada objek ilustrasi menggunakan skema warna *analogous* secara keseluruhan yaitu pada wajah, rambut, dan kostumnya. Warna dari wajah menggunakan warna krem (R : 244, G : 238, B : 219) yang menyesuaikan dengan warna kulit sang tokoh. Warna pada *frame* kaca mata menggunakan warna gradasi oranye kuning agar terlihat menyatu dengan *background*. Pewarnaan pada *font* menggunakan warna oranye gelap (R : 176, G : 90 , B : 0) menimbulkan keserasian dan kesatuan dengan warna *background*. Sedangkan pewarnaan pada *background* menggunakan teknik gradasi dengan warna dominasi oranye (R : 255, G : 125, B : 0). Warna oranye digunakan karena warna ini menggambarkan

kehidupan yaitu warna matahari. Warna ini juga digunakan sebagai simbol kemuliaan cinta dan perdamaian, sangat pas dan serasi dengan Lennon yang seorang aktivis perdamaian.

7. Karya VII : Putri Diana

a. Ide Awal



Gambar 60 dan 61: **Princess Diana**
(Sumber : www.google.com)

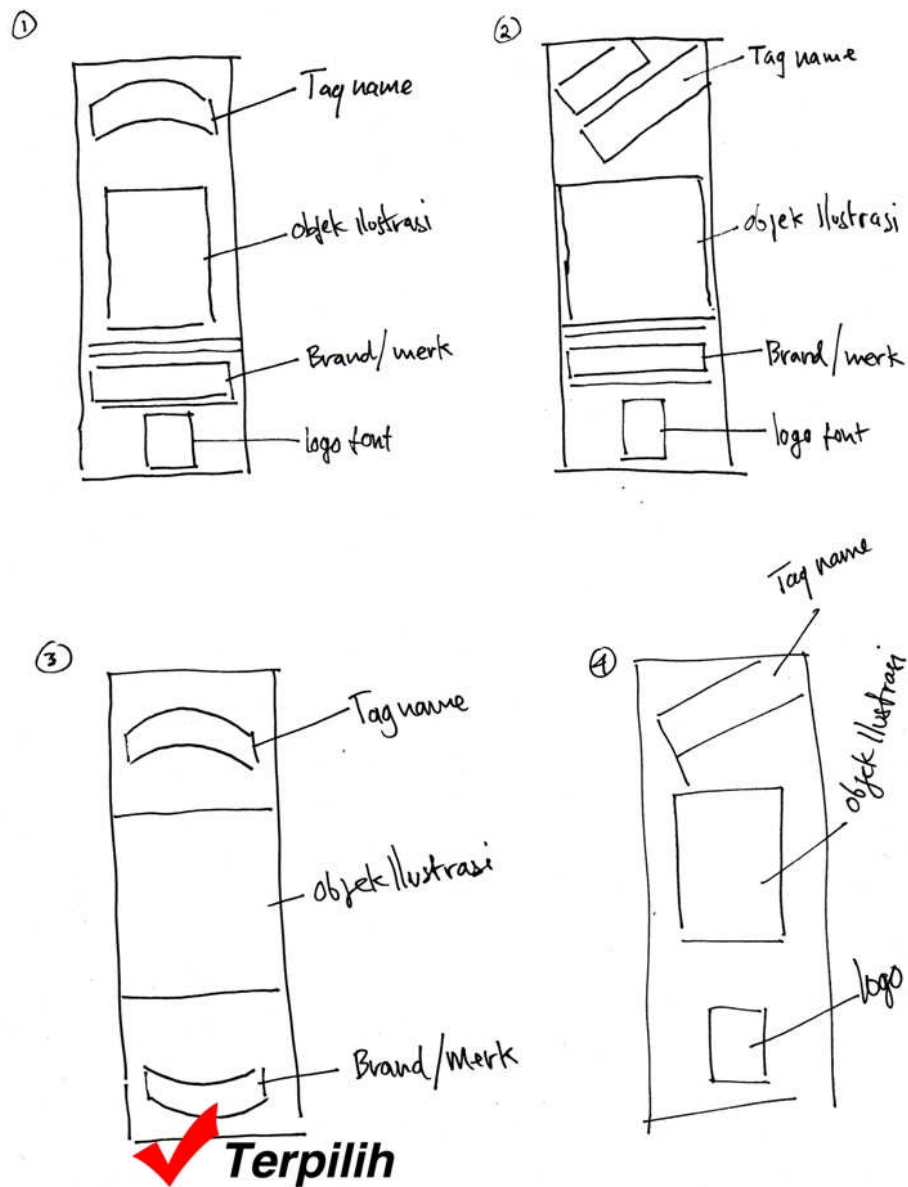
Tokoh legendaris barat yang dipakai dalam salah satu ilustrasi pada papan *skate* adalah Diana Spencer atau lebih dikenal sebagai Putri Diana. Tokoh ini dipakai karena Diana mewakili dari putri dan anggota kerajaan Inggris yang melegenda. Di dalam ilustrasi ini dibubuhkan lambang petir sama seperti pada karya sebelumnya dengan maksud petir sebagai simbol kekuatan. Simbol petir yang dibubuhkan pada sosok Diana menandakan bahwa dia memiliki kekuatan besar selaku putri kerajaan Inggris.

b. Deskripsi Tokoh

Diana Frances Spencer, Putri dari Wales (Diana Frances Mountbatten-Windsor atau Lady Diana Spencer lahir 1 Juli 1961 - meninggal 31 Agustus 1997 pada umur 36 tahun) merupakan istri pertama dari Charles, Pangeran Wales, anak sulung dari Ratu Elizabeth II dan juga merupakan pewaris takhta kerajaan Britania Raya dan 15 negara Persemakmuran Inggris.

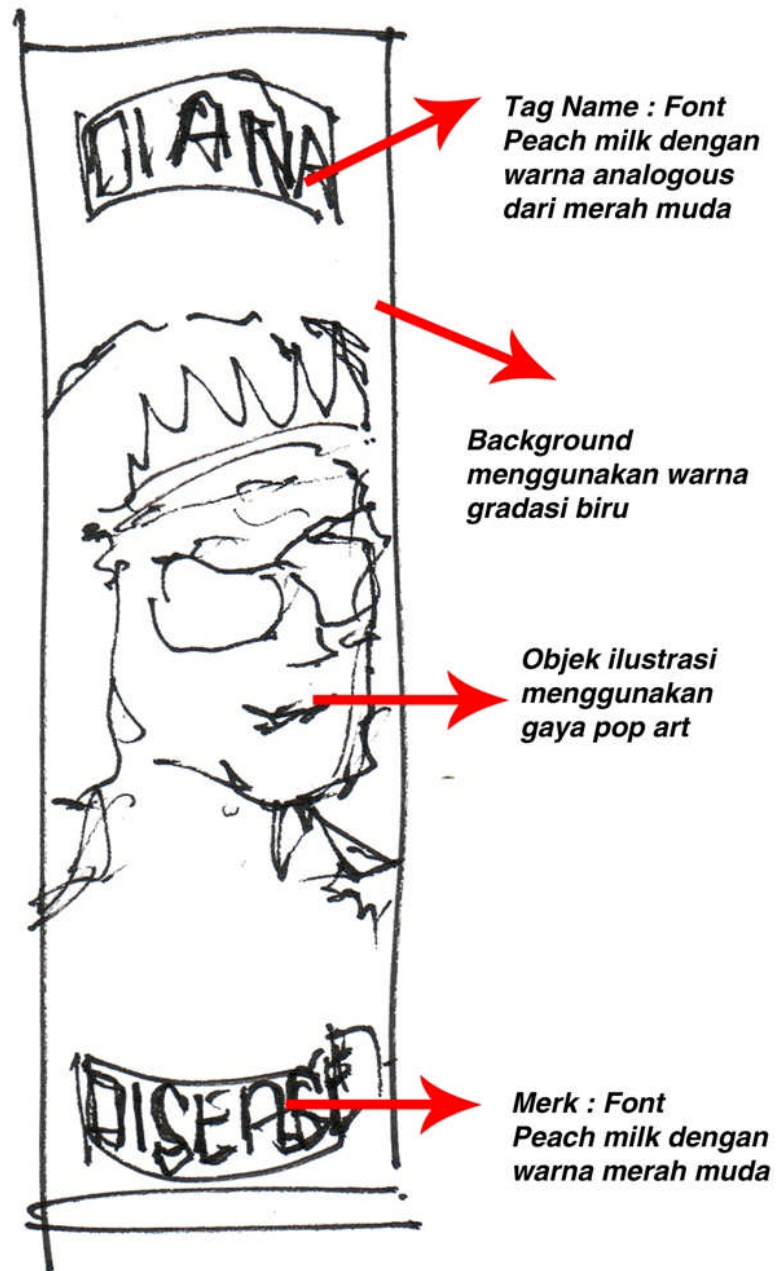
Ciri khas fisik dari Diana yaitu memiliki rambut warna pirang dan pendek untuk seukuran wanita. Memiliki paras yang cantik dan selera berpakaian yang berkelas. Pada saat tertentu Diana sering memakai mahkota yang sebagai simbol putri kerajaan.

c. ThumbnailSketch



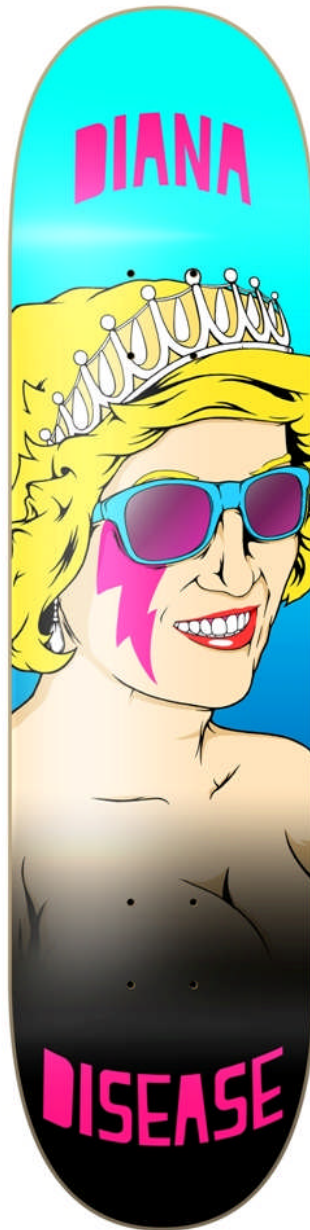
Gambar 62 : *Thumbnail Sketch*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

d. *Rough Layout*



Gambar 63 : **Sket Kasar**
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

e. *Comprehensive Layout*



Gambar 64 : *ComprehensiveLayout* pada papan skate
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Komposisi desain ilustrasi dibuat dengan menggunakan keseimbangan simetris. Jenis *layout* simetris dipilih dan diaplikasikan secara dominan pada ilustrasinya dengan tujuan agar tampilannya dinamis, memberikan kesan kokoh,

stabil, berenergi dan tidak monoton. Selain itu efek *zoom* atau pembesaran objek ilustrasi dilakukan agar objek tersebut terlihat lebih fokus sekaligus menjadi *point of interest*. Selain itu keseimbangan simetris juga diaplikasikan secara penuh pada *headline* atau *tagname* yang diletakkan di tengah atas dan merek diletakkan di tengah bawah agar tercipta keseimbangan dan keserasian. Selain itu pemakaian bidang huruf yang melengkung agar memberikan irama pada *layout*. Lambang petir diposisikan pada wajah, tepatnya di bawah mata kanannya karena komposisi ini dirasa paling pas dan seimbang.

f. Komposisi Warna



Gambar 65 : Palet warna
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pewarnaan pada objek ilustrasi menggunakan skema warna *analogous* secara keseluruhan yaitu pada wajah, rambut, dan kostumnya. Warna dari wajah menggunakan warna krem (R : 255, G : 227, B : 186) yang menyesuaikan dengan warna kulit sang tokoh. Warna pada rambut menggunakan warna yang sesuai dengan warna rambutnya yaitu kuning (R : 255, G : 233, B : 41). Warna biru muda (R : 38, G : 208, B : 255) digunakan pada *frame* kaca mata agar terlihat menyatu dengan *background*. Pewarnaan pada *font* menggunakan warna

merah muda (R : 255, G : 25, B : 135) memberikan kesan kontras dengan warna *background*. Sedangkan pewarnaan pada *background* menggunakan teknik gradasi dengan dominasi warna biru muda (R : 38, G : 208, B : 255). Warna biru digunakan karena warna ini mempunyai karakteristik sejuk, tenang, damai. Warna ini dinilai mempesona, melambangkan kesucian, ungkapan dari kata ‘darah biru’ yang menunjukkan sikap aristokratik perlambang dari keturunan bangsawan. Warna ini dinilai sangat pas dengan sosok Diana sebagai seorang putri kerajaan.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Darmaprawira, Sulasmi. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- _____. 2002. *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya Edisi Kedua*. Bandung: Penerbit ITB.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern (Buku Ajar)*. Surakarta: Departemen Pendidikan Nasional Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- _____. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Hornby, AS. 1995. *Oxford Advanced Learner's Dictionary Fifth Edition*. Oxford: Oxford University Press.
- Indarto, Kuss. 1999. *Sketsa di Tanah Mer(d)eka-Kumpulan Karikatur Karya Kuss Indarto*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Kotler, Philip & Gary Armstrong. 2008. *Prinsip-Prinsip Pemasaran Edisi 12 Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comic (Memahami Komik)*. Terjemahan oleh S. Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Neufeldt, Victoria & David B. Guralnik. 1996. *Webster's New World College Dictionary 3rd Edition*. New York: Macmillan.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Purnomo, Heri. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta: Unit Produksi Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
- Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali.

- Sanyoto, Sadjiman E. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Suyanto, M. 2004: *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tim. 1989. *The Encyclopedia Americana-International Edition*. Connecticut: Grolier Incorporated.
- Tim Penulis Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. *Irama Visual*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Roni. 2008. *Skateboarder*. Jakarta. Ripple Magazine Indonesia.

KARYA ILMIAH

- Basuki, M. 2006. *Desain Grafis Gaya Pop : Studi Kasus Sampul Album Rekaman Musisi Indonesia*. Surabaya: Jurusan Desain Komunikasi Visual, FSD Universitas Kristen Petra Surabaya.

INTERNET

- <http://www.mochamadg.blogspot.com>
- <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV>
- <http://artikelbersama2.blogspot.com/2011/08/wowgambar-street-art-yang-tidak-bisadi.html#ixzz1wpPVVou2>
- <http://whatdiahhasphrased.blogspot.com/2011/03/what-diah-has-mini-researched-z.html>
- <http://ditaaguswahyudi200925018.student.esaunggul.ac.id/tugass/tugas7/>
- <http://www.blackits.net/id/art-and-culture/kebebasan-pop-art.html>

<http://www.icipta.com/warna-sebagai-simbol.html>

http://eko-seni-budaya-sma.blogspot.com/p/apresiasi-seni_29.html

<http://www.foxitsoftware.com>

<http://www.wpapcommunity.com>

LAMPIRAN

Combine Skateshop Malang



