

## BERMAIN *SKATEBOARD* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM KARYA *DIGITAL PAINTING*

Taufik Hidayat<sup>1</sup>, Maltha Kharisma<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Padang  
Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar barat, Kota Padang, 25132  
Email: siamincambuang@gmail.com

Submitted: 2024-01-16  
Accepted: 2024-01-25

Published: 2024-06-28  
DOI: 10.24036/stj.2024.v13i2.127202

### **Abstrak**

Bermain *Skateboard* seringkali dianggap permainan yang anarkis dan merusak fasilitas umum, tidak kenal aturan, maupun kenakalan kenakalan lainnya. Namun, tentu nilai-nilai *Skateboard* tidak pernah senegatif apayang publik awam stigmakan, kalau misalkannya ada mungkin karena maksud dan tujuan tertentu, karena bermain *Skateboard* memiliki banyak dampak positif. Artikel ini membahas tentang permainan *skateboard* yang menjadi rancangan ide dalam sebuah karya *digital painting* bergaya kontemporer. Dalam mewujudkan karya seni *digital painting* ini menggunakan metode pola kosorium seni yang terdiri dari tahapan persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep dan penyelesaian. Di dalam bermain *Skateboard* memiliki beragam trik salah satunya trik Ollie, untuk mencapai keberhasilan dalam trik *Ollie* harus dilakukan secara berulang ulang, mengalami jatuh bangun serta tidak sedikit pelajaran yang bisa diambil untuk dijadikan sebuah kesimpulan. Sama halnya didalam kehidupan, setiap manusia pasti memiliki sebuah pengalaman hidup dari rintangan yang dilaluinya, Kemungkinan terburuk dan terbaik akan menjadi hasil setelah berulang kali mencoba mengalahkan rintangan dalam kehidupan. Untuk itu penulis ingin memetaforakan sebagai evaluasi diri. Karya ini mendiskripsikan sedikit banyaknya edukasi tentang apa itu evaluasi diri, pentingnya evaluasi diri di kehidupan sehari hari untuk menjadikan individu tersebut menjadi lebih baik lagi.

**Kata kunci** : *Skateboard, Evaluasi Diri, Digital Painting*

### **Pendahuluan**

*Skateboard* pertama kali ditemukan pada pertengahan tahun 1950, seiring dengan perkembangan era surfing di daerah California, Amerika Serikat. Saat pertama kali muncul, *skateboard* masih diciptakan oleh tangan manusia dan terbuat dari sebilah papan kayu yang diberi roda dari sepatu roda jenis roller skate. Pada saat itu orang-orang belum mengenal nama *skateboard*, melainkan Sidewalk Surfing. Pertengahan tahun 1960, *skateboard* menjadi permainan yang cukup mainstream di Amerika. Dua buah brand, yaitu Hobie dan mahaka melihat celah tersebut dan mulai memproduksi

*skateboard*, jadi para penikmat permainan *skateboard* tidak perlu lagi bersusah payah untuk membuat *skateboard*, mereka dapat membeli dan langsung memainkannya.

Menurut Roni (2008) "*Skateboard* mempunyai arti papan pendek atau papan luncur yang mempunyai satu set roda empat dibawahnya, dikendarai dalam posisi berdiri atau merunduk dan sering dipergunakan untuk menunjukkan suatu aksi. *Skateboard* mendefinisikan *Skateboard* er sebagai bentuk ekspresi dan gaya hidup yang mendalam, tempat kebebasan dan kreatifitas jadi kepuasan tersendiri buat dijalani dalam kehidupan sehari-hari dan dalam cara berpakaian pun sudah menjadi gaya hidup."

Perkembangan *skateboard* di tanah air tercinta Indonesia penuh dengan suka dan duka. Jika digambarkan dengan grafik, bergerak perlahan dari bawah dan sedikit menanjak untuk waktu yang cukup lama di tahun 1970 hingga 1990. Pergerakan yang lebih menanjak terjadi di tahun 1997 ditandai dengan berdirinya *skatepark* baru di Senayan (Gelora Bung Karno). Banyak kompetisi digelar di *skatepark* tersebut semakin mendaki setelah ISA (Indonesian Skateboarding Association) terbentuk di akhir tahun 1998. Kompetisi Seri Nasional diadakan tahun 1999, dan terus berlangsung hingga tahun 2005.

Bermain *skateboard* seringkali dianggap permainan yang anarkis dan merusak fasilitas umum, tidak kenal aturan, maupun kenakalan kenakalan lainnya. Namun, tentu nilai-nilai *skateboard* tidak pernah senegatif apa yang publik awam stigmakan, kalau misalkannya ada mungkin karena maksud dan tujuan tertentu, karena bermain *skateboard* memiliki banyak dampak positif yang didapatkan ketika seseorang bermain *skateboard*. Kesenangan dengan bermain *skateboard* mengoleksi trik *skateboard* dan juga berbagi. Selain itu minat yang dihasilkan dari bermain *skateboard* juga cukup tinggi karena ada makna dibalik dengan minat bermain *skateboard* ,dengan bermain *skateboard* skaters baru ataupun lawas dapat saling berteman saling menyemangat dan saling mendukung bermain *skateboard* yang memang tidak mudah dalam menguasainya harus perlu bersabar untuk bisa menjadi lihai atau lancar bermain *skateboard* karena akan selalu muncul trik trik terbaru. Yang terakhir adalah melawan rasa takut, rasa takut yang muncul dalam bermain *skateboards* seperti papan luncur patah, ataupun cedera fatal.

*Skateboard* memiliki bentuk yang unik,serta simple, dikarenakan *skateboard* hanya sebilah papan yang diberi 4 roda dan mudah dibawa kemana saja. Di dalam *skateboard* memiliki beragam trik salah satunya trik Ollie, untuk mencapai keberhasilan dalam trik Ollie harus dilakukan secara berulang ulang, mengalami jatuh bangun serta tidak sedikit pelajaran yang bisa diambil untuk dijadikan sebuah kesimpulan. Sama halnya didalam kehidupan, setiap manusia pasti memiliki sebuah pengalaman hidup dari rintangan yang dilaluinya, Kemungkinan terburuk dan terbaik akan menjadi hasil setelah berulang kali mencoba mengalahkan rintangan dalam kehidupan. Untuk itu penulis ingin memetaforakan sebagai evaluasi diri.

Evaluasi diri adalah cara menilai pencapaian usaha pada diri seseorang. Seseorang bisa mempertimbangkan sendiri kemampuan hingga kualitas dirinya. Tujuan dari mengevaluasi diri adalah mengoreksi diri agar bisa menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Menurut Guba dan Lincoln (1981) "Pengertian evaluasi adalah suatu proses untuk menentukan sejauh mana tujuan yang telah terealisasikan".

Soedarso (1976) yang menjelaskan bahwa “seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia”. Menurut Sunarto dan Suherman (2017) menyatakan, bahwa “pengertian seni rupa secara mendasar dapat dipahami sebagai salah satu cabang seni rupa yang membentuk karya seni dengan media yang ditangkap oleh indra penglihatan dan dirasakan oleh rabaan”.

Menurut Yasrul Sami, S. S. dalam (Novendra 2017) Seni kontemporer tidak membatasi senimannya dalam mencampur adukkan unsur-unsur serta prinsip-prinsip seni yang dianggap tradisional dengan media atau cara-cara baru dalam kesenian, hal terpenting adalah bagaimana seorang seniman mampu menyampaikan gagasannya melalui karya.

Oleh karena itu *skateboard* melahirkan sebuah pemikiran baru untuk dijadikan inspirasi dalam menciptakan sebuah karya seni. Tidak hanya itu penulis juga memiliki ketertarikan dan hobi tentang *skateboard* sehingga hal itulah yang mendorong penulis untuk menjadikan *skateboard* sebagai ide penciptaan dalam seni *digital painting*. Menurut penulis pengajaran dengan teknik *digital painting* adalah teknik yang harus dikuasai oleh pengiat seni, bukan berarti teknik manual jadi ketinggalan, untuk kedepannya dalam dunia seni teknik *digital painting* makin banyak digunakan dalam proses pembuatan karya, seperti dilihat pada zaman sekarang ini tidak hanya lukisan dan ilustrasi menggunakan teknik *digital* tetapi seni tiga dimensi pun sudah digarap dengan proses digital contoh seni patung, seni realif dan lain-lain, tidak menutup kemungkinan kedepannya dunia digital khususnya *digital painting* makin marak dan makin banyak digunakan dalam pembuatan karya seni. Penulis tertarik dan berkeinginan untuk memvisualisasikan trik trik dalam bermain *skateboard* dengan bentuk karya *digital Painting*, bagi penulis sangatlah menarik mengangkat hal tersebut, dikarenakan bisa mengenal lebih jelas tata cara bermain *skateboard* yang dapat di metafor dalam kehidupan sehari hari manusia.

## Metode

Dalam mewujudkan karya seni *digital painting* ini menggunakan metode pola konsorsium seni yang terdiri dari tahapan persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep dan penyelesaian realisasi konsep. Pada tahapan persiapan merupakan langkah awal dalam mengeksekusi karya, turun langsung ke lapangan dengan melakukan pengamatan, pengumpulan informasi, dan mendapatkan ide seni, serta dilanjutkan dengan survey pustaka melihat karya seniman terdahulu, pada tahap ini terjun langsung kelapangan melihat sekumpulan orang bermain *skateboard* dan mewawancarai langsung dengan pemain *skateboard* tentang hal hal yang mengenai *skateboard*.

Pada tahapan elaborasi setelah mengumpulkan data mengenai *skateboard* dan trik dalam bermain dan evaluasi diri, selanjutnya memantapkan gagasan yang akan di uat dalam karya dan menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan trik bermain *skateboard*. Pada tahapan sintesis ini mewujudkan konsep berkarya *digital painting* dengan judul yang telah dirancang yaitu “bermain *skateboard* sebagai ide penciptaan dalam karya *digital painting*” Penulis menggabungkan antara konsep dan ide dengan prosesi dari permainan *skateboard* dalam penciptaan karya akhir ini.

Realisasi konsep merupakan tindak lanjut dari tahap sintesis, pada tahap ini akan memvisualkan konsep-konsep karya di media monitor yang akan di cetak kanvas dalam bentuk karya *digital painting* yang berjumlah 10 karya yang bergaya kontemporer.

Ada beberapa hal yang perlu disiapkan dalam merealisasikan konsep ke dalam karya *digital painting*, yaitu yang pertama membuat beberapa pilihan sketsa dan meminta masukan akan sketsa tersebut kepada dosen pembimbing yang nantinya akan disetujui sebanyak 10 sketsa. Sebelum sketsa dibuat terlebih dahulu penulis mencari beberapa referensi dari berbagai sumber seperti foto dan video mengenai trik trik yang ada dalam permainan *skateboard* untuk dijadikan acuan. Dalam pembuatan sketsa dan karya harus dilandaskan dengan unsur-unsur dalam seni rupa seperti titik, garis, bidang, dan gelap terang serta prinsip-prinsip seni rupa seperti proporsi, keseimbangan, harmoni dan kesatuan agar menghasilkan sketsa yang sesuai dengan kaidah-kaidah dalam seni rupa. Dalam proses tahapan ini menyiapkan sketsa dan menyiapkan alat dan bahan seperti kertas dan pensil, kemudian hasil ketsa yang dibuat difoto menggunakan kamera *handphone*, ditransfer ke ipad dalam bentuk dokumen yang kemudian dicomplak kembali menggunakan apk procreat, dengan banyak layer yang digunakan dari sketsa sampai tahap penyelesaian, pembuatan karya ini memakai brush arang lunak untuk pewarnaannya, dan setelah karya selesai penul kemudian mencetak karya tersebut menggunakan alat cetak khusus dengan pewarnaan RGB keatas media kanvas yang telah disediakan, kemudian setelah dicetak penulis memasangkan hasil cetakan tersebut ke kanvas yang telah disediakan . Tahap penyelesaian merupakan tahap yang paling akhir pada penciptaan karya ini yaitu karya digital yang telah siap dengan ukuran sisi terpendek 100 cm sebanyak 10 karya akan dipajang dan pameran di dalam galeri FBS UNP selama tiga hari. Beberapa hal yang perlu disiapkan sebelum pameran karya akhir yaitu mempersiapkan katalog karya, menyebarkan undangan pameran, menyiapkan buku tamu, menata galeri atau ruangan untuk pameran, laporan karya akhir dan dokumentasi kegiatan.

## Hasil

Karya 1



<b>Judul karya</b>	<i>Savety Self</i>
<b>Ukuran</b>	100cm x 100cm
<b>Media</b>	<i>Printing On Canvas</i>
<b>Sumber</b>	dokumentasi foto Taufik Hidayat 2023

Karya ini berjudul “*savety self*” dimana dapat dilihat dari objek orang yang bermain *skateboard* sedang melakukan trik drop in yang memakai berbagai benda benda seperti helm, engkel siku dan lutut serta dibagian badan yang berfungsi untuk meminimalisir kerusakan badan akibat kecelakaan yang dialami ketika sedang bermain *skateboard*. drop in yang artinya memasukkan seperempat dari koping atas dengan badan condong kedepan, yang mana trik ini membutuhkan persiapan yang matang terutama kesiapan mental, karena resiko kecelakaannya yang fatal tergantung tinggi atau rendahnya awalan trik drop in ini, karya ini menampilkan objek tengkorak yang memakai helm yang bermakna keamanan diri sendiri itu penting dari kita berakal balig sampai tua nanti, trik ini membutuhkan mental yang kuat untuk berani melakukan trik ini dan tidak sedikit orang yang jatuh untuk pertama kali melakukan trik in. untuk itu pada setiap objek utama didalam karya ini menggunakan benda benda seperti yang di jelaskan tadi untuk mengantisipasi terjadinya kecelakaan fatal.

**Karya 2**



**Judul karya** *Mindset*  
**Ukuran** 100cm x 100cm  
**Media** *Printing On Canvas*  
**Sumber** dokumentasi foto Taufik Hidayat 2023

Karya ini berjudul "*mindset*" dimana pengertian dari mindset adalah pola pikir seseorang terhadap sesuatu, karya ini menggambarkan seseorang yang bermain *skateboard* dengan melakukan trik ollie yang mana trik olli ini merupakan membuat lompatan dengan cara menekan bagian ekor papan serta diiringi dengan lompatan dan slide kaki satunya lagi ke depan untuk berpindah dari suatu tempat ke tempat lain. Seperti halnya dengan kehidupan berpindah dari suatu tempat ke tempat yang baru telah menjadi suatu keseharusan bagi manusia yang menjalani hidup demi kepentingan sesuatu atau menambah pengalaman baru, dalam karya ini penulis membahas tentang suatu perpindahan yaitu urbanisasi, urbanisasi merupakan perpindahan penduduk dari desa ke kota, terkadang faktor wilayah mempengaruhi perkembangan pola pikir seseorang contohnya seperti di wilayah kota pemikiran orang lebih maju ketimbang orang-orang yang ada di wilayah desa karena faktor wilayah tersebut.

Karya 3



<b>Judul karya</b>	<i>I don't care</i>
<b>Ukuran</b>	100cm x 100cm
<b>Media</b>	<i>Printing On Canvas</i>
<b>Sumber</b>	dokumentasi foto Taufik Hidayat 2023

Karya ini berjudul "*I don't care*" yang berarti tidak peduli atau bodo amat, yang mana dalam objek karya ini terlihat seseorang bermain *skateboard* dengan trik backside salad grind adalah memutar bagian belakang papan 90 derajat dan truck belakang menggiling secara miring box yang ada dibawahnya, yang mana trik ini dahulu dianggap menjadi vandalisme yang merusak fasilitas seperti bangku jalan dengan menggores sudutnya, untuk itu bangku-bangku dijalanan dibuat memakai besi trik ini sebagai ajang uji coba fasilitas itu layak digunakan, trik ini memiliki ciri khas menampilkan bagian belakang badan ke depan seolah tidak peduli dan berkepala kucing yang sedang mencibir untuk menambah kesan bodo amatnya terhadap suatu hal, kemudian ditambah dengan objek kepala orang yang seperti meneriakkan sesuatu yang bermakna seperti tanggapan seseorang tersebut, Jika seseorang sering atau terus menerus takut dengan apa yang orang lain pikirkan tentangmu mungkin sulit untuk menjalani hidupmu seperti yang kamu inginkan, contohnya kamu mungkin cemas mencoba sesuatu hal yang baru apabila kamu menganggap kamu terlihat payah dimata orang lain.

Karya 4



**Judul karya** Strategi Dan Taktik  
**Ukuran** 100cm x 100cm  
**Media** *Printing On Canvas*  
**Sumber** dokumentasi foto Taufik Hidayat 2023

Karya ini berjudul strategi dan taktik dimana objek yang terkandung didalam karya ini seperti orang yang sedang berancang ancang untuk melakukan trik ollie untuk melompati bidak catur dan pada bagian belakang orang bermain *skateboard* tersebut ada objek seperti memainkan bidak catur, objek yang terkandung dalam karya ini seperti memikirkan cara untuk menaklukkan rintangan didepannya, serta objek pendukung seperti suasana perkotaan yang mana menandakan suatu kawasan berada. Setiap manusia memiliki strategi yang digunakannya untuk mengarahkan apa yang ingin dicapainya, strategi tidak akan berjalan lancar apabila tidak menggunakan taktik sementara itu dengan taktik akan mendukung keberhasilan dalam strategi yang dibuat, seringkali individu hanya memiliki strategi dalam menjalankan kehidupannya tanpa memperhitungkan taktik yang akan digunakannya begitupun sebaliknya, atau seringkali seseorang punya strategi tapi tidak memiliki taktik padahal strategi dan taktik berjalan beriringan, untuk itu dibuat suatu karya digital painting.

jadi dapat disimpulkan bahwa dalam karya ini memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan bahwasanya strategi dan taktik itu beriringan dan tidak bisa lepas satu sama lain, karena tanpa strategi dan taktik yang tidak sejalan akan memperlambat suatu keberhasilan yang ingin dicapai, teknik ini sangat perlu diterapkan dalam mencapai tujuan tertentu dalam kehidupan sehari hari.

#### Karya 5



**Judul karya** *Me VS Myself*  
**Ukuran** 100cm x 100cm  
**Media** *Printing On Canvas*  
**Sumber** dokumentasi foto Taufik Hidayat 2023

Karya ini berjudul "*me vs myself*" dimana dalam karya ini terdapat objek seseorang bermain *skateboard* trik putaran 900 yang melegenda dari tony hawk yang memecahkan rekor dunia yang mana ia menjadi orang pertama yang sanggup melakukan trik tersebut yang mana objek ini mengumpamakan sebagai seseorang yang berhasil menaklukkan dirinya sendiri sebuah cermin yang pecah dengan objek orang bermain *skateboard* tersebut didalamnya yang diumpakan sebagai sisi lain yang tidak baik dari seseorang yang berhasil ditaklukkan. Manusia merupakan suatu makhluk hidup ciptaan tuhan yang paling sempurna, manusia diberikan suatu keistimewaan yang tidak akan ditemui pada makhluk ciptaan tuhan lainnya, yaitu memiliki hawa dan nafsu, akan tetapi dengan keistimewaan yang dimiliki seringkali membuat manusia terjerumus kejalan yang tidak benar contohnya seperti hawa nafsu yang tidak terkendalikan akan membuat manusia hilang kendali dirinya, hal ini menjadi permasalahan dalam menjalani kehidupan sehari hari dalam mencapai tujuan tertentu, karena sesuatu hal paling susah ditaklukkan yaitu diri sendiri, untuk itu dibuat objek seperti orang yang bertarung dengan dirinya sendiri dengan cermin yang merupakan seperti dirinya yang lain.

## Karya 6



**Judul karya** *Moving +*  
**Ukuran** 100cm x 100cm  
**Media** *Printing On Canvas*  
**Sumber** dokumentasi foto Taufik Hidayat 2023

Karya ini berjudul “*moving +*” yang artinya adalah bergerak ke arah yang positif, dimana dalam karya ini terdapat suatu objek orang yang sedang bermain *skateboard* sedang melakukan trik tail grab yaitu trik memegang bagian belakang papan agar tidak lepas dari pijakan kaki pada saat sedang melaju di udara dengan interval waktu yang lama yang mana trik ini diumpamakan sebagai suatu pergerakan dengan dasar niat dan konsisten yang tinggi agar tidak melenceng dari pergerakan ke arah yang baik tsb , sebuah garis negatif ke positif yang memberikan kejelasan pergerakan tersebut dari yang tidak baik menjadi baik, dengan objek pendukung lainnya seperti kerucut lalu lintas yang bermakna penghalang seseorang untuk jadi baik seperti cacian dari orang-orang yang masih menganggap tidak baik dan background kemerahan dan kebiruan dengan awan-awan yang menggumpal yang memberikan kesan transisi dari merah (buruk) menjadi biru (baik).

#### Karya 7



**Judul karya** Waktu Yang Tersisa  
**Ukuran** 100cm x 100cm  
**Media** *Printing On Canvas*  
**Sumber** dokumentasi foto Taufik Hidayat 2023

Karya ini berjudul “waktu yang tersisa” dimana dalam karya ini terdapat objek orang yang bermain *skateboard* sedang melakukaka trik *boardslide ollie* yaitu trik menggoreskan bagaian tengah papan secara horizontal dan menjaganya tetap seimbang yang mana trik ini memiliki ciri khas tengah papan bersentuhan dengan rel sebagai rintangannya dan keseimbangan menjadi point penting dalam trik ini, objek ini diumpamakan sebagai seseorang yang sedang konsisten dan berusaha menyeimbangkan waktunya dan beberapa objek lainnya seperti tengkorak yang menyimbolkan batasan waktu pada manusia yaitu pada saat manusia itu telah meninggal dan berupa jam yang meleleh memberikan simbol waktu yang terus berjalan hingga akhirnya habis, jadi dalam karya ini bisa disimpulkan bahwasanya konsisten dalam mendisiplinan waktu ,memanfaatkan waktu yang ada dan mengelolanya sesuai porsinya masing masing dengan sebaik mungkin merupakan jalan yang terbaik untuk mengatasi permasalahan diatas

## Karya 8



**Judul karya** *Motivation*  
**Ukuran** 100cm x 100cm  
**Media** *Printing On Canvas*  
**Sumber** dokumentasi foto Taufik Hidayat 2023

Karya ini berjudul “*motivation*” yang artinya dalam Bahasa Indonesia adalah motivasi, dimana dalam karya ini terdapat orang yang sedang bermain *skateboard* dengan melakukan trik hardflip yaitu trik memutar papan 360 derajat kebelakang dan melompat setinggi mungkin supaya papan tidak mengenai selangkangan yang diumpamakan sebagai orang berhasil memutar balikan keadaan serta pembatas jalan yang menjadi rintangannya dan terdapat foto salah satu orang yang dicintai yang mana orang dicintai memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu. Kurangnya motivasi seringkali menjadikan seseorang tidak konsisten dalam keinginan mencapai ssesuatu, motivasi merupakan hal yang sangat penting karena motivasi menjadi penggerak dalam diri seseorang dalam mencapai sesuatu yang diinginkannya, motivasi menjadikan seseorang konsisten dan lebih baik lagi dalam mencapai hal yang diinginkannya, motivasi bisa berupa dorongan dari orang lain dan dorongan dari diri sendiri dengan impian menjadi tujuannya melakukan hal tersebut, Jadi dalam karya ini memberikan pesan yaitu adanya motivasi menjadikan seseorang konsisten dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

#### Karya 9



**Judul karya** *Im a superman*  
**Ukuran** 100cm x 100cm  
**Media** *Printing On Canvas*  
**Sumber** dokumentasi foto Taufik Hidayat 2023

Karya ini berjudul "*im a superman*" yang artinya adalah saya adalah superman, judul ini merupakan perumpamaan sebagai bentuk ekspresi diri seseorang, yang mana dalam karya ini terdapat objek orang yang sedang bermain *skateboard* dengan trik *superman* yang mana teknik ini terinspirasi dari gaya super hero *Superman* sedang terbang dan memakai kostum layaknya seperti *Superman*, trik ini merupakan bentuk cara mengekspresikan diri seorang pemain *skateboard* yang menganggap dirinya terbang seperti *superman*, objek ini merupakan sebagai perumpamaan sebagai bentuk seseorang yang sedang mengekspresikan diri dan objek ram yang bermakna sebagai rintangan yang harus taklukkan seperti halnya dalam kehidupan sehari-hari ketika kita tidak berani dalam mengekspresikan dirinya maka orang tersebut tidak akan muncul di atas permukaan dan terus berada dibawah, dan diperjelas dengan transisi pergantian kostum dari baju biasa menjadi kostum supermen yang memperjelas bentuk pengekspresian diri seseorang, dan latar belakang seperti diketinggian dan penampakan gedung gedung yang memaknakan seseorang yang tinggal di perkotaan

## Karya 10



<b>Judul karya</b>	<i>I can</i>
<b>Ukuran</b>	100cm x 100cm
<b>Media</b>	<i>Printing On Canvas</i>
<b>Sumber</b>	dokumentasi foto Taufik Hidayat 2023

Karya ini berjudul “*I can*” yang artinya saya bisa, yang mana dalam karya ini terdapat objek orang disabilitas yang kakinya tidak utuh memainkan *skateboard* dengan trik yang dinamakan backside 180` ollie , yang mana trik ini merupakan putaran 180 derajat kedepan dengan mengangkat bagian ekor papan sehingga membuat perpindahan posisi papan dan tubuh pemain, yang mana objek ini memaknakan seorang yang pantang menyerah dan tidak peduli dengan kekurangan yang dimilikinya, dan penambahan objek seperti policeline yang bertuliskan “i can”(saya bisa) dibagian belakang objek yang memperjelas atau menekankan seolah sifat pantang menyerah itu wajib ditekan dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkannya, serta bagian background yang berwarna menyimbolkan suatu sikap optimis dan sngat yang membara sebagai pendukung dari karya ini dan tulisan “iam not surrender” yang artinya saya tidak menyerah yang menekankan kembali sifat pantang menyerah tersebut.

### Simpulan

Karya ini mendiskripsikan sedikit banyaknya edukasi tentang apa itu evaluasi diri, pentingnya evaluasi diri di kehidupan sehari hari untuk menjadikan individu tersebut menjadi lebih baik lagi, dalam mengevaluasi seseorang bisa memberikan penilaian terhadap apa yang telah dilakukannya untuk menjadikan seseorang itu belajar dari kesalahan kesalahan yang dilakukakan sebelumnya melalui ide dari bermain *skateboard*. Bermain *skateboard* dengan mengolah trik trik yang dilakukan secara berulang kali, tidak menutup kemungkinan seseorang yang bermain *skateboard* untuk belajar dari kesalahan melalui proses proses tertentu, untuk mencapai kesuksesan dalam melakukan trtk trik tersebut dan membutuhkan konsistensi, menjadikan bermain *skateboard* sebagai objek visual yang ditampilkan yang memperumpamakan sebagai media evaluasi diri, dengan judul “ bermain *skateboard* sebagai ide penciptaan dalam karya Digital Painting” sebelum mengangkat persoalan ini dilakukan riset lapangan untuk mengolah persoalan dan mencari referensi dari internet, karya seniman, foto dan jurnal yang dijadikan acuan dalam karya akhir ini.

### Referensi

- AS, R. A., & Widiarti, L. (2018). *Ikan cupang sebagai metafora dalam karya seni patung abstrak figuratif*. Serupa The Journal
- Badriya, Yaya. 18. *Cabang-cabang seni dan contohnya*. Diambil dari: <https://ilmuseni.com/dasar-seni/cabangcabang-seni> (1 Mai 2021).
- Bashory, K. A. (2019). Sedulur papat kalimo pancer sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis. *Jurnal Seni Rupa*, 7(3)
- Brooke, Michael. (1999). *The Concrete Wave: History of Skateboarding*. Toronto
- Fery Andri, A. (2019). *Perancangan bukuilustrasi digital painting culinary experience of malang sebagai upaya mendukung potensi kuliner legendaris di kota malang* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang.
- Figuratif. Serupa. *The Journal of Art Education*, 6(2). Warwick Publishing
- Guba, E.G & Lincoln, Y.S. (1981). *Effective evaluation*. San Fransisco : JosseyBass
- Novendra, D., Erfahmi, M. S., & Yasrul Sami, S. S. (2017). Gangguan jiwa dalam karya seni lukis realis kontemporer. *Serupa The Journal of Art Education*, 6(1).
- Roni. (2008). *Skateboard er*. Jakarta. Ripple Magazine Indonesia.
- Soedarsono. (1976). *Tari-tari Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan.
- Sunarto & Suherman. (2017). *Apresiasi seni rupa*. Yogyakarta: Thafa Media.