

PENYAJIAN AKHIR
PERANCANGAN DESIGN DECK SKATEBOARD
MINIMUS SKATESHOP



Disusun oleh:

Fikri Brilian Tabah

01171015



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JENJANG DIPLOMA III
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA 2019

**PENGAJUAN USULAN
PENYAJIAN AKHIR (PA) Diploma III**

**JUDUL: PERANCANGAN *DESIGN DECK SKATEBOARD*
“MINIMUS SKATESHOP”**



Oleh:

Fikri Brilian Tabah

NIM: 01171015

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Diploma III

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Indonesia

2019/2020

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN *DESIGN DECK SKATEBOARD*
“MINIMUS SKATESHOP”**



Disusun Oleh

**Fikri Brilian Tabah
01171015**

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Diploma III
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal: 19 Juli 2020



NIK. 17043121

**PERANCANGAN *DESIGN DECK SKATEBOARD*
“MINIMUS SKATESHOP”**

Penyajian Akhir ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal ...
di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Indonesia

STSRD VISI

Ketua Penguji

Dewan Penguji

Pembimbing



Nofria Doni Fitri, M.Sn
NIK.



Donna Carollina, M.Sn
NIK. 17043121

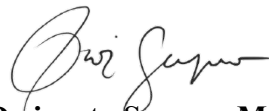
Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Ketua Jurusan



Sudjadi Tjipto R, M.Ds
NIK. 197502132005011001



Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIK. 09123113

Kata pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-nya yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan penyajian akhir ini yang berjudul “Perancangan *Design Deck Skateboard Minimus Skateshop*” tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa penyajian akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran akan sangat bermanfaat bagi penulis lebih baik lagi di masa mendatang. Penulis berharap dan semoga karya ini bermanfaat masyarakat luas dan bagi para *skateboarder* seluruh Indonesia.

Tidak lupa penulis sampaikan banyak terimakasih kepada ibu Donna Carolina, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah membimbing selama penyajian akhir.

Yogyakarta, 19 Juli 2020

Fikri Brilian Tabah

DAFTAR ISI

01

Bab I Deskripsi Diri

Minat Utama
Skill Unggulan
Kesimpulan

06

Bab II Pengantar Objek Perancangan

Latar Belakang Masalah
Data Objek
Analisa SWOT

11

Bab III Konsep Desain

Konsep Virtual
Konsep Visual

14

Bab IV Proses Desain

Referensi Desain
Rough Desain
Alternatif Desain
Final Desain

29

Daftar Pustaka



BAB I

DESKRIPSI

DIRI

Minat Utama
Skill Unggulan
Kesimpulan

Minat Utama

Minat utama adalah ilustrasi digital dan saya ingin menggabungkannya dengan *skateboard* karena saya sangat menyukai dunia *skateboard*. Dengan *skill* yang saya miliki yaitu ilustrasi digital, saya ingin memberikan manfaat untuk *skena skateboard* karena berawal dari minat dan kesukaan terhadap dunia *skateboard*. “*Minimus Skateshop*” adalah perusahaan di bidang peralatan *skateboard* di daerah Bandung, yang akan kerjasama dengan saya untuk membuat desain *deck skateboard* untuk perusahaannya.

Skill Unggulan

Skill dalam bidang ilustrasi digital dan desain.
Menguasai cara teknik dasar menggambar manual dan digital.

Adobe Photoshop



Adobe Illustrator



Adobe Premiere



Procreate



Manual Drawing



Skill Digital



Skill Manual Drawing



Karya untuk exhibition University Art Day
2018 di Jogja National Museum



Karya untuk exhibition WarmingUp 2020
Di STSRD VISI Yogyakarta



Karya pribadi



Kesimpulan

Diambil dari minat di dunia *skateboard* dan ilustrasi, saya ingin memberikan manfaat untuk *skena skateboard* karena berawal dari minat dan kesukaan terhadap dunia *skateboard*. Di pilihlah tema yang mengangkat tentang budaya Sunda ke dalam desain *skateboard* dan berfokus pada ilustrasi digital. Karena dari keresahan saya sendiri tentang budaya Sunda yang sudah mulai di tinggalkan oleh warga Jawa Barat khususnya anak muda. Saya ingin ada unsur budaya di gaya jaman sekarang, melalui papan *skateboard* yang mana *skateboard* adalah budaya luar yang bukan berasal dari Indonesia tetapi justru sangat populer di Indonesia. Oleh karena itu saya ingin memadukan dua kebudayaan untuk mengangkat budaya Sunda melalui *skateboard*. Aplikasi atribut budaya Sunda ke dalam papan *skateboard* nantinya akan didukung oleh “*Minimus Skateshop*” dan di produksi secara masal. Sebagai media pendukung, akan di produksi juga stiker dan label tentang profil dan sejarah singkat budaya-budaya Sunda.



BAB II

PENGANTAR

OBJEK

PERANCANGAN

Latar Belakang Masalah

Perusahaan “*Minimus*” sudah 6 tahun berkontribusi di wilayah Bandung, dan diluar Bandung untuk menyediakan perlengkapan dan keperluan untuk bermain *skateboard*. Dengan pelayanan *offline* dan *online* perlengkapan *skateboard* berbagai *Brand* lokal dan internasional sudah tersedia di “*minimus skateshop*”.

Setiap *brand skateboard* dunia mempunyai *rider skateboarder* untuk mempromosikan *brand* yang mereka kontrak. *Minimus* sendiri sudah mempunyai *rider skateboarder* muda yang sangat berbakat bernama Dafwa Raffiyandie asal Bandung.

Namun “*Minimus Skateshop*” belum mempunyai produk sendiri karena di tempatnya hanya menyediakan perlengkapan dari *brand-brand* luar negeri dan lokal. Oleh karena itu dengan pengalamannya selama 6 tahun sudah di kenal di “*skateboard scene*” di Indonesia. “*Minimus Skateshop*” akan meluncurkan produknya yaitu *Deck Skateboard*.

Konsep desain di rancang dengan mengangkat budaya Sunda. Budaya Sunda di era sekarang sudah mulai ditinggalkan dan tenggelam oleh era modern. Oleh karena itu dengan mengangkat tema Budaya Sunda dalam desain *deck skateboard* “*Minimus*” di harapkan bisa mengangkat kembali tentang Budaya Sunda untuk masyarakat khususnya para *skateboarder* agar lebih memahami budaya.

Data Objek

Profile lengkap Obyek Perancangan

“*Minimus Skateshop*” adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan perlengkapan *skateboard* yang berdiri pada tahun 2014 yang beralamat di Jl. Tubagus Ismail Raya no. 18 Bandung Jawa Barat. Perusahaan ini berdiri bermula dari hobi sang pemilik yang lama kelamaan terpikirkan membuat usaha dari hobi tersebut. Sebelum memutuskan untuk menjadi penjual, “*Minimus Skateshop*” sempat melakukan riset lab dengan membuat papan *skateboard* nya sendiri dan sudah menghasilkan sebanyak 3 buah papan *skateboard*.

Namun karena bahan yang dibutuhkan langka dan sulit didapatkan di Indonesia, “*Minimus Skateshop*” akhirnya menghentikan riset lab nya tersebut dan memilih menjadi penjual selagi riset lab dihentikan sementara. Selain menjual, “*Minimus Skateshop*” juga tidak lupa untuk mendukung *skateboard scene* di Indonesia dengan cara mengadakan *event* atau mensponsori *event skateboard* yang ada.

Profil singkat *Target Audience*

Generasi: Z.

Usia: 18-24 tahun.

Geografis: Bandung.

Strata Ekonomi: Menengah kebawah.

Gender: Laki-laki.

Dipilih karena pemain *skateboard* didominasi dengan generasi Z pada zaman sekarang. Sangat pas untuk mengedukasi melalui hobi mereka. Di usia tersebut mereka sedang semangat untuk berlatih bermain papan *skateboard*. Sehingga di pilih targetnya adalah umur belasan hingga dua puluhan masa itu adalah aktif-aktifnya. Diharapkan bisa mengenal budaya melalui desain di *deck skateboard* lewat para pembeli dan pengguna papan ini.



Analisa SWOT

SWOT MARIKS	S (<i>Strenght</i>)	W (<i>Weakness</i>)
	- Sudah dikenal di wilayah Bandung. - Toko ditengah kota.	- Belum mempunya produk.
O (<i>Opportuni</i>)	Strategi S-O	Strategi W-O
- Sudah mempunyai <i>rider</i> yang berbakat. -Membuat produk sendiri.	Dengan koneksi yang sudah berjalan akan lebih mudah di kenal dengan produknya.	Membuat produk sendiri dan dikenalkan oleh <i>rider</i> yang berbakat di kompetisi-kompetisi yang di ikuti atau melalui media sosialnya.
T (<i>Treat</i>)	Strategi S-T	Strategi W-T
Tertinggal oleh <i>brand-brand</i> lokal yang sudah mempunyai produknya, dan hanya menjadikan " <i>minus skateshop</i> " sebagai tempat menjual produk <i>brand-brand</i> yang sudah ada.	Karena toko yang di tengah kota yang dekat <i>skatepark</i> akan memudahkan pembeli datang. Produk akan sering di lihat ketika datang langsung ke toko.	Akan menjadi peningkatan dan menjadikan " <i>Minus Skateshop</i> " lebih di kenal sebagai brand tidak lagi hanya menyediakan produk dari brand lain.

Kesimpulan Hasil Analisis SWOT

"*Minus skateshop*" adalah perusahaan yang sudah dikenal oleh para *skateboarder* di Bandung dan sekitarnya. Namun sayangnya belum mempunyai produknya sendiri. Dengan adanya produk akan menjadikan kekuatan untuk menembus industri lebih luas terutama untuk bersaing di *brand skateboard* lokal.



BAB III

KONSEP

DESAIN

Konsep Verbal
Konsep Visual

Konsep Verbal

Tema

Tema budaya Sunda yang ingin saya angkat ke rancangan desain adalah:

- Sisingaan
- Jaipongan
- Raja Dogar
- Kuda Renggong
- Wayang Golek (Cepot)

Alasan menggunakan budaya tersebut karena ingin mengingatkan kembali ke budaya Sunda yang sudah mulai hilang di jaman *modern* sekarang khususnya pada anak muda.

Konsep Visual

Gaya gambar

Pada rancangan desain akan menggunakan teknik *digital drawing*. Warna yang akan digunakan adalah warna hitam, putih, dan 1 warna yang menggambarkan budaya masing-masing.

Studi tipografi

Pada penggunaan tipografi saya menggunakan *font sangkuriang* untuk mewakili ciri khas budaya Sunda dan dengan di padukan dengan *font DIN Condensed Bold* karena jenis *font modern* cocok untuk anak muda jaman sekarang.

Sangkuriang

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9


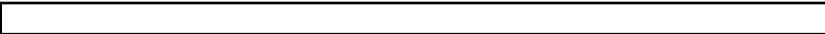




DIN Condensed Bold

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Studi warna

Warna akan di dominasi dengan hitam putih karena ingin terlihat sederhana dan di lain sisi akan memudahkan produksi. Di setiap budaya ada 1 warna ciri khas nya yang akan di munculkan di desain.

			
C: 100%	M: 100%	Y: 100%	K: 100%
			
C: 0%	M: 0%	Y: 0%	K: 0%
			
C: 4%	M: 29%	Y: 99%	K: 0%
			
C: 87%	M: 22%	Y: 99%	K: 0%
			
C: 24%	M: 100%	Y: 100%	K: 24%
			
C: 79%	M: 82%	Y: 0%	K: 0%
			
C: 12%	M: 100%	Y: 100%	K: 4%



BAB IV

PROSES

DESAIN

Referensi Desain

Rough Desain

Alternatif Desain

Final Desain

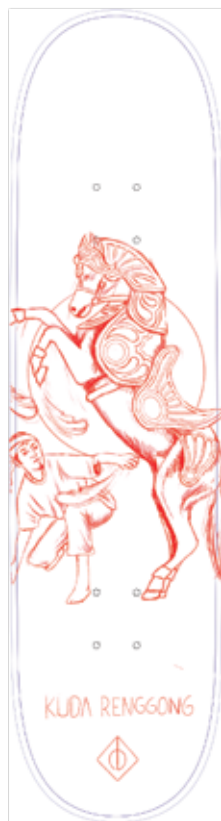
Referensi Desain



Ilustrasi dari Ahmad Saepuloh,
Sumber: @artsaepuloh

Alasan saya memilih desain karya-karya diatas sebagai referensi karena dari segi teknik menggunakan *digital painting* sama dengan ilustrasi yang saya buat, dan untuk warna yang tidak banyak akan memudahkan produksi secara masal.

Rough Desain



Alternatif Desain



Final Desain



Aplikasi Desain



Sisingaan



Kuda Renggong



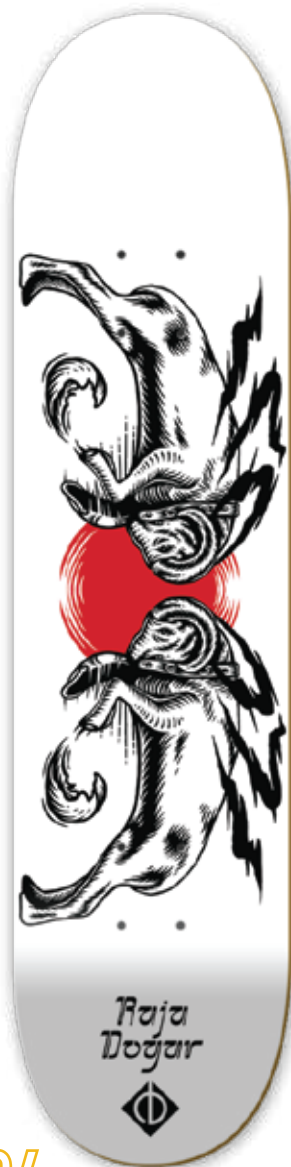
Jaipongan



Cepot



Raja Dogar



Media Pendukung





Label Sisingaan



Label Jaipongan

Label



Label



Label Kuda Renggong



Label Raja Dogar



Label Cepot





DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka

On website

- <http://www.negerikuindonesia.com/2015/04/tari-jaipong-tarian-tradisional-dari.html>
- <https://stamalia.wordpress.com/2013/10/13/berkenalan-dengan-si-cepot/>
- <http://www.negerikuindonesia.com/2015/05/kuda-renggong-kesenian-tradisional-dari.html>
- <https://www.berdikarionline.com/seni-sisingaan-simbol-perlawanan-rakyat-subang/>
- https://www.kompasiana.com/rano_80/5daf29140d82304a8954a242/seni-raja-domba-garut-ubah-citra-negatif-adu-domba-garut-menjadi-good?page=2
- <https://www.instagram.com/artsaepuloh/>

Lampiran
















LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Fikri Brilian Tabah NIM : 01171015
 SEMESTER : 6 TAHUN : 2019-2020
 AKADEMIK
 JUDUL TA : Perancangan Design Deck Skateboard "Minimus Skateshop"
 PEMBIMBING : Donna Carolina, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
20-03-20	Bab I	Mempelajari deskripsi minat diri, mempelajari deskripsi target audiens, memperbaiki teknis penulisan.	
08-04-20	Bab I	Memperjelas target audiens, memperbaiki teknis penulisan	
11-05-20	Format sampul	Mengikuti panduan	
08-06-'20	Penulisan tabda baca, salah penulisan kata.	Memperbaiki tanda baca, huruf miring, huruf kapital, dan kata-kata yang salah ketik.	
19-06-'20	Ditambahkan penulisan "BAB" Sebelumnya hanya menggunakan nomer.	Menganalisis dan memberikan media pendukung	
06-07-'20	Layout lebih menarik	Merahpirkan setiap paragraf dan penulisan per-Bab. Melayout laporan ke	

13-07-20	Media pendukung	dalam software design. Memberikan media pendukung	
18-07-20	Final Laporan	Mengecek kembali dan memperbaiki kesalahan penulisan.	
19-07-'20	Laporan PA ACC	Siap disidangkan	

Ketua Jurusan

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing

(Donna Carollina, M.Sn)



