

KARYA SENI RUPA *MIXED MEDIA* TENTANG *PERSISTENCE* MELALUI *INLINE SKATING*

Popy Sinta Yunita^{1*}, Jeong Ok- Jeon²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
Poppy.sinta@gmail.com, jeongok@unj.ac.id

Abstrak

Aktivitas *Inline Skate* merupakan olahraga yang kini populer kembali sebagai dampak dari pandemi *Covid-19*. Penciptaan karya seni rupa ini berasal dari pengalaman pribadi terhadap aktivitas inline skate. Perupa memiliki ketertarikan terhadap olahraga sepatu roda terutama jenis *aggressive inline skate*, kemudian menjadikan olahraga ini menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni tugas akhir perupa. Berawal dari mengingat-ingat pengalaman menyenangkan saat masa kecil perupa menggunakan sepatu roda. Bagi perupa olahraga inline skate ini seperti terapi dan *self-discovery* untuk membuat mental perupa menjadi lebih baik dan lebih percaya diri. dan kegigihan perupa selama menekuni *inline skating* membuat beberapa perubahan pada diri perupa mulai dari mental, fisik dan pencapaian lainnya. Interes seni penciptaan perupa bersifat reflektif (cerminan pengalaman personal), dan interes bentuk yang ditampilkan ialah semi figuratif. Metode penciptaan karya seni ini menggunakan *Artistic Research* (praktik dan penciptaan dilakukan bersama). Karya skripsi penciptaan seni rupa merupakan suatu wujud seni rupa *mixed media*. Perupa harap pada karya cipta ini, dapat memberikan motivasi dan kesan positif emosi seperti, senang, penasaran lelah, ambisi, adrenalin tinggi, sakit dan jatuh saat menekuni *Inline Skating*.

Kata Kunci: *Inline Skating*, *Persisitence*, *Kegigihan*, *Seni Rupa Mixed Media*

Mixed Media Fine Art About Persistence Through Inline Skating

Abstract

Inline Skate is a sport that is now gaining popularity again due to the Covid-19 pandemic. this artwork comes from personal experience with inline skates. has an affinity for inline skating, especially aggressive inline skating, and then uses the sport as a source of inspiration for works of art. Starting from remembering the pleasant experience of using roller skates as a child. For artist, inline skating is like therapy and self-discovery so that it makes mentally better and more confident. and persistence in pursuing inline skating made several changes in oneself starting from mental, physical and other achievements. The artist's interest in artistic creations is reflective (a reflection of personal experience), and the form shown is semi-figurative. The method of creating works of art uses Artistic Research (exercise and creation are done together). This work is mixed media art. The artist hopes that this work can provide motivation and positive emotional impressions such as joy, curiosity, fatigue, ambition, high adrenaline, pain and feelings of falling when pursuing Inline Skating.

Keywords: *Inline Skating*, *Persisitence*, *Mixed Media art*

PENDAHULUAN

Budaya populer yang saat ini yang sedang kembali digandrungi masyarakat urban Jakarta yaitu olahraga *inline skate* atau *roller skate*. *Inline skate* kembali populer terlebih adanya kasus pandemi *Covid-19* yang menyebabkan masyarakat Jakarta dan sekitarnya mengalami *work from home* atau bekerja dari rumah yang membuat mereka memiliki waktu luang untuk berolahraga, salah satunya bermain sepatu roda. Kemudian adanya tempat bersepatu roda yang menarik dengan konsep museum yaitu Moja Museum yang menampilkan instalasi- instalasi seni dan *spot* berfoto yang *instagramable*, menambah minat anak muda untuk mengandrungi olahraga ini.

Sepatu roda awalnya populer di Indonesia pada tahun 1960-an dan semakin tinggi peminatnya hingga Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) membentuk organisasi untuk mengurus olahraga ini. Organisasi tersebut bernama Persatuan Olahraga Sepatu Roda Seluruh Indonesia (PORSEROSI) yang didirikan pada 7 Oktober 1979.

Sepatu roda atau *Inline skate* di Indonesia memiliki beberapa kategori permainan yang aktif yaitu *speed inline skate*, *slalom freestyle*, *urban inline skate* dan *aggressive inline skate*. Perupa memiliki ketertarikan terhadap olahraga sepatu roda terutama jenis *aggressive inline skate*, kemudian menjadikan olahraga ini menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni tugas akhir perupa.

Setelah mengetahui jenis-jenis sepatu roda, perupa tertarik dengan jenis sepatu roda tangkas atau *aggressive inline skate*. *Aggressive inline skate* adalah salah satu olahraga ekstrim yang banyak diminati anak muda, meskipun saat ini skena dari komunitas *aggressive inline skate* belum sebesar *skateboard* dan *BMX*, namun *aggressive inline skate* mulai dilirik mata masyarakat juga pekan olahraga. Sepatu roda jenis ini muncul ke Indonesia sekitar

tahun 1990-an. Pada awal kemunculannya, olahraga ini belum memiliki banyak peminat, namun perlahan mulai diminati *adrenaline Junkie*. Dapat dilihat dari tempat bermain olahraga ekstrim seperti *skatepark* tidak hanya digunakan oleh pegiat *skateboard* dan *BMX* saja melainkan juga para bladers atau para pegiat *aggressive inline skate*.

Awalnya perupa merupakan pribadi yang pemalu dan takut menghadapi situasi baru, entah mengapa saat ini perasaan takut perupa perlahan berkurang. Bagi perupa olahraga *inline skate* ini seperti terapi dan *self-discovery* untuk membuat mental perupa menjadi lebih baik dan lebih percaya diri.

Kegigihan perupa selama menekuni *inline skating* membuat beberapa perubahan pada diri perupa mulai dari mental, fisik dan pencapaian lainnya. Dengan bergaul dengan berbagai macam orang, mengikuti komunitas *inline skate*, dan berpartisipasi pada beberapa kompetisi. Tanpa perupa sadari *Inline skating* menjadi media terapi mental perupa, untuk menjadi lebih berani dan percaya diri dalam menghadapi sesuatu. Proses mengetahui keinginan, tujuan dan menerima diri ini dengan segala kekurangan atau *self-discovery* juga perlahan terbentuk saat perupa terus-menerus melakukan aktivitas *inline skating*.

Tujuan penciptaan ini adalah sebagai persyaratan menyelesaikan studi dan tujuan lainnya yaitu: Mengembangkan konsep, menciptakan karakteristik visual *persistence* melalui *inline skating* dalam karya seni rupa *mixed media*, dan mengolah media dan teknik untuk mewujudkan karakteristik visual *persistence* melalui *inline skating* dalam karya seni rupa *mixed media*.

Terdapat rumusan masalah dalam penciptaan ini, diantaranya yaitu: Bagaimana mengembangkan konsep *persistence* melalui *inline skating* dalam karya seni rupa *mixed media*. Bagaimana karakteristik visual dari karya seni rupa *mixed media* yang mewujudkan konsep

persistence melalui inline skating. Bagaimana teknik dan prosedur untuk mewujudkan karakteristik visual *persistence* melalui *inline skating*.

Sumber inspirasi berasal dari pengalaman internal yang menggunakan interes seni reflektif, interest bentuk semi figuratif dengan dengan prinsip estetika seni rupa kontemporer.

Persistence menurut kamus adalah kegigihan yaitu bertahan atau berulang pada sesuatu yang terjadi tetapi bersifat tetap atau tidak berubah meskipun dalam menghadapi tekanan. Kegigihan atau *persistence* merupakan salah satu kekuatan karakter yang dikemukakan oleh Andrew C. Harter dalam tulisan Peterson & Seligman (2004:229). *Persistence* adalah hal penting pada perilaku seseorang untuk meraih keinginan, karena *persistence* memiliki dasar yaitu kekuatan kehendak (*the power of will*) menurut Hill (2019:189). Tanpa sikap ini, seorang individu akan dikalahkan bahkan sebelum memulai, sedangkan dengan kegigihan, individu akan menang.

Inline skate merupakan salah satu jenis sepatu roda. Ciri khas *inline skate* yaitu pemasangan roda yang sejajar membentuk satu garis lurus maka disebut *in-line*. Pengertian sepatu roda dalam Bahasa Indonesia memiliki dua makna yaitu: untuk menyebut alat yang digunakan dan salah satu cabang olahraga. Jadi penyebutan sepatu roda digunakan berdasarkan kalimat atau pernyataannya. Sedangkan pengertian *Inline skating* adalah kegiatan dengan menggunakan sepatu roda jenis *inline skate*.

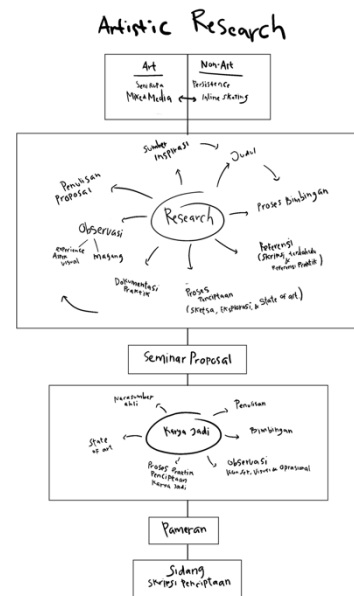
Seni *mixed media* atau media campuran dalam seni berarti kombinasi dari antara banyak media atau bahan yang berbeda seperti menggabungkan efek cahaya, bunyi, film dan lainnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penciptaan dalam penelitian karya seni rupa ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan riset penciptaan *Artistic Research*, di mana penelitian dan praktik penciptaan karya dilakukan secara bersamaan dan tidak dapat

dipisahkan, seperti pada saat melakukan kegiatan magang bersamaan dengan pembuatan karya eksplorasi, dan juga kegiatan observasi konsep dan visual mengenai inline skating dengan cara research dalam buku, internet, komunitas, juga mengalami secara langsung aktivitas *inline skating*, kemudian disusun menjadi konsep dan sketsa untuk membuat karya penciptaan ini, kegiatan tersebut dilakukan dengan waktu yang sangat berdekatan.

Pada penelitian ini perupa juga berperan sebagai periset yang meneliti melalui kegiatan berkesenian dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dalam proses penciptaan dan produksi artistik. Jenis pengetahuan yang diproduksi yaitu karya seni, ide, dan teori. Kemudian hasil dari riset yaitu karya seni dan tulisan ilmiah.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan



Gambar 1. Raw foto-hasil observasi aktivitas inline skating

Sumber: dokumentasi Pribadi., 2022

Selanjutnya perupa membuat *mock-up* karya dengan skala kecil. Setelah *mock-up* dinyatakan sudah cukup untuk membuat karya jadi, perupa mulai menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan karya.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai setelah tahap persiapan lengkap seperti alat dan bahan, *sketsa/moch-up* kemudian perupa mulai membuat pola pada multiplek untuk dipotong menggunakan *jigsaw*. Setelah setelah memotong pola ada multipleks, setiap komponen diampas. Langkah selanjutnya memasang digital printing diatas multiplek yang sudah dipotong sesuai pola dengan ukuran 160x90cm. Proses penempelan yang perupa kira mudah ternyata lumayan memakan waktu. Setelah berhasil terpasang, perupa mulai melukis detail dengan menggunakan kuas, cat akrilik dan cat semprot.

Tahap selanjutnya melukis elemen multipleks yang sudah dipotong sesuai pola yang nantinya akan diletakan diatas multiplek dengan *digital print*. Perupa membuat figur lebih berada di depan dengan memotong multiplek sesuai bentuk figur. Setelah setiap komponen selesai dilukis lalu setiap komponen dipaku diatas multiplek yang menjadi layer pertama. Setiap komponen telah terpasang sesuai desain yang telah dibuat sebelumnya, kemudian langkah berikutnya melanjutkan melukis karya agar setiap komponen terlihat lebih menyatu dan harmonis.

Tahap Akhir

Tahap akhir proses penciptaan karya ini adalah melakukan sentuhan akhir dengan

melapisi dengan varnish dan menentukan cara bagaimana pemasangan yang tepat untuk karya ini juga menambahkan lampu sorot agar karya lebih jelas terlihat.



Gambar 2. Proses *finishing touch* pada karya

Sumber: Popy Sinta Y., 2023



Gambar 3. Karya Jadi "persistence"

Sumber: Popy Sinta Y., 2023

Judul : *Persistence*

Ukuran : 160x90cm

Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Karya penciptaan dengan judul *persistence* dengan ukuran 160x80cm merupakan karya visualisasi dari pengalaman pribadi yaitu aktivitas inline skating. Dalam beberapa tahun terakhir aktivitas ini sangat berpengaruh bagi perupa karena dapat menjadi sebuah media terapi mental perupa dan menemukan diri perupa atau *self-discovery*.

Karya ini sebagai wujud visualisasi atas kegigihan perupa melalui *inline skating*. Penggunaan kata *persistence* atau kegigihan

diambil karena perupa merasa tepat dengan visual karya ini, di mana usaha, ambisi serta kegigihan yang selama ini perupa lakukan dalam aktifitas *inline skating*. Konsep pada karya ini yaitu menggambarkan tentang kegigihan untuk terus mencoba. Berawal dari hobi yang kemudian menjadi fokus dan bisa menghasilkan banyak hal.

Pada aspek oprasional perupa menggunakan media multiplek yang dipotong dan dilukis menggunakan cat akrilik dan cat semprot. Terdapat figur yang merupakan *subject matter* dari konsep *persistence* dalam *inline skating*. Gambar figur merupakan foto yang diambil secara langsung dan melalui proses pengeditan menggunakan *photoshop*, print dan kemudian *cutting* diatas multiplek.

Interpretasi Karya

Persistence menurut Hill (2019:189) yaitu kekuatan kehendak atau *power of will*. Karya ini merupakan kombinasi fotografi dengan lukisan diatas media multiplek dan diberi tekstur dengan *clay*. Penggunaan medium dan teknik yang berbeda kemudian dijadikan menjadi satu kesatuan.

Visualisasi pada karya ini adalah figur melakukan aktivitas inline skate di *skatepark* dan terdapat gambar figur dengan arah yang berbeda di bagian figur utama dan dibuat berulang dengan ukuran yang berbeda-beda, hal ini menggambarkan repetisi yang berarti pengulangan karena kegigihan itu sendiri bertahan atau berulang pada sesuatu yang terjadi tetapi bersifat tetap atau tidak berubah meskipun dalam menghadapi tekanan. Kemudian dilukis dengan sapuan kuas yang menimbulkan efek seperti kecepatan dan memiliki ilusi bergerak.

Pada karya ini juga terdapat macam-macam emosi yang sering dialami perupa saat melakukan aktivitas *inline skating* seperti *ambition*, *adrenaline*, *focus*, *feeling* dan lain-lain. Terdapat juga elemen pada layer bagian depan atas dan bawah yang terlihat seperti bentuk api namun menggunakan berbagai warna. Pada elemen ini perupa ingin mengekspresikan berbagai emosi dan perasaan yang perupa rasakan

selama menjalani aktifitas *inline skating*. Bentuk nya yang seperti api melambangkan gairah kemudian penggunaan warna melambangkan emosi dan perasaan seperti warna pink, kuning, ungu, putih dan hijau. Jika digabungkan berarti melambangkan gairah, cinta, ambisi, misteri, perasaan takut, tulus, dan damai. Selain itu juga terdapat aksent-aksent goresan dan semprotan warna neon untuk mempertegas dan menambah kesan seperti suasana urban yang bersifat bebas.

KESIMPULAN

Sumber inspirasi penciptaan ini berasal dari pengalaman pribadi di mana merasakan berbagai emosi dan sensasi seperti senang, penasaran, lelah, ambisi, adrenalin tinggi, sakit dan jatuh. Dengan menggunakan interes seni reflektif yaitu cerminan dari pengalaman pribadi dan mengekspresikan perasaan saat melakukan aktivitas *inline skating*.

Setiap karya eksplorasi yang telah tercipta memiliki makna nya masing-masing. Dalam proses eksplorasi ini perupa mempelajari banyak hal baru seperti observasi konsep dan cara berfikir dalam menciptakan ide, mencoba medium baru yang belum pernah sama sekali perupa coba, mengetahui rasa puas dan kurang puas saat proses eksplorasi dan lain-lain.

Visualisasi dari *persistence* melalui *inline skating* dalam karya seni mixed media. Menampilkan figur dibalut dengan gaya pribadi perupa yaitu penggunaan garis lengkung tidak beraturan seperti sulur-sulur. Perupa menggunakan *mixed media* karna lebih bebas dalam penggunaan medium yang sifatnya konvensional dan non-konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

Haryono, Santoso. 2016. Penciptaan Karya Seni lukis impresionisme mixed media. Surakarta: FSRD ISI Surakarta.

- Susanto, Mikke. 2018. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Syarif, Edwin B., SuMardjo, Jakob. 2021. *Pengantar Studi Seni Rupa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wati, Nanik Indah. dkk. 2018. *Serba Serbi Sepatu Roda untuk Pemula*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Salam, Sofyan. dkk. 2020. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Seligman, Martin. E., Petersin, Christopher., & Park, N. 2004. *Strength of Character and Well Being*. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 603-619.
- Moriand, Agassi. 2018. *Mengenal Aggressive Inline Skate, Olahraga Lama Yang Baru Diminati Lagi Oleh Anak Muda. Bikin Skatepark Penuh Pesepaturoda*. Jakarta: Hai.grid.id. Diakses dari: <https://hai.grid.id/read/07604629/mengenal-aggressive-inline-skate-olahraga-lama-yang-baru-diminati-lagi-oleh-anak-muda-bikin-skatepark-penuh-pesepaturoda>
- Thabroni, Gamal. 2018. *Seni Rupa Kontemporer: Pengertian, Sejarah Ciri & Contoh*. Serupa.id. Diakses dari: <https://serupa.id/seni-rupa-kontemporer/>