

Perancangan Buku Fotografi Perkembangan Olahraga Skateboard di Kabupaten Malang

Muhammad Abdul Aziz, Ahmad Zakiy Ramadhan, Adita Ayu Kusumasari

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Indonesia

Addin Aditya

Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya dokumentasi visual mengenai perkembangan olahraga skateboard di Kabupaten Malang. Sebagai olahraga ekstrem yang semakin populer, skateboard memiliki potensi besar untuk dikembangkan dan dipromosikan. Minimnya referensi visual dan naratif menimbulkan kesenjangan informasi dan apresiasi. Penelitian ini bertujuan merancang buku fotografi yang menampilkan aksi skateboarder, evolusi komunitas, tantangan, dan kontribusi terhadap ekosistem kreatif di Kabupaten Malang. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi visual melalui fotografi, dengan analisis data kualitatif untuk narasi yang mendalam dan otentik. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam perkembangan skateboard, baik dari jumlah penggiat maupun fasilitas. Buku fotografi ini menggambarkan dinamika komunitas skateboard secara visual dan naratif, memberikan wawasan tentang peran olahraga ini dalam keseharian dan budaya lokal. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa buku ini berfungsi sebagai media dokumentasi penting dan alat promosi untuk meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap skateboard.

Kata Kunci: Buku Fotografi, Design Thinking, Desain Komunikasi Visual, Komunitas Skateboard, Perkembangan Olahraga

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of visual documentation on the development of skateboarding in Malang Regency. As an increasingly popular extreme sport, skateboarding has great potential to be developed and promoted. The lack of visual and narrative references creates an information and appreciation gap. This research aims to design a photography book that showcases skateboarders' actions, community evolution, challenges, and contributions to the creative ecosystem in Malang Regency. The methods used include observation, interviews, and visual documentation through photography, with qualitative data analysis for an in-depth and authentic narrative. The results show a significant increase in the development of skateboarding, both in terms of the number of activists and facilities. This photography book depicts the dynamics of the skateboarding community visually and narratively, providing insight into the sport's role in daily life and local culture. The research conclusion confirms that the book serves as an important documentation medium and promotional tool to raise awareness and appreciation of skateboarding.

Keywords: Photography Books, Design Thinking, Visual Communication Design, Skateboard Community, Sport Development

How to Cite:

Aziz, M.Abdul, et.al, (2024), Perancangan Buku Fotografi Perkembangan Olahraga Skateboard di Kabupaten Malang. *Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 15-22
<https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i1.187>



This is an open access article under the CC-BY License
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Page:
15-22

PENDAHULUAN

Skateboard merupakan olahraga ekstrim yang saat ini sangat populer di kalangan remaja. Salah satu faktor pesatnya perkembangan skateboard di Indonesia adalah permainan ini menunjukkan kebebasan para pemainnya. Pemain bebas melakukan apapun baik berupa gerakan atau trik di atas skateboard, hal ini juga yang menyebabkan hampir semua pemainnya adalah dari kalangan remaja. Memang, masa remaja identik dengan kebebasan dan semangat untuk mengekspresikan diri tanpa harus menjadi orang lain. Dengan kata lain, skateboard merepresentasikan kebebasan berpikir dan bertindak dalam beberapa aspek kehidupan remaja. Perkembangan skateboard terlihat dari munculnya beberapa komunitas skateboard di setiap kota di Indonesia, seiring dengan tumbuhnya komunitas skateboard di berbagai kota di Indonesia, pertumbuhan dan perkembangan mereka menjadi semakin signifikan setelah resminya Asosiasi Skateboarding Indonesia atau ISA (Asosiasi Skateboarding Indonesia) didirikan (Pramudya, 2016).

Olahraga skateboard telah menjadi bagian integral dari budaya urban, menarik minat dari berbagai kalangan, terutama generasi muda. Selain berkembang di kota-kota besar, skateboard juga berkembang di daerah-daerah kecil salah satunya di Kabupaten Malang. Pada tahun 2015 terbentuklah komunitas yang bernama Malsel Sk8 yaitu kependekan dari kata Malang Selatan Skateboard yang mana komunitas ini

terbentuk oleh sekelompok remaja yang memiliki hobi yang sama yaitu dibidang skateboard, semua anggota komunitas ini berasal dari kalangan kaum muda yang sebagian besar masih pelajar dan mahasiswa. Meski demikian perkembangan olahraga skateboard di Kabupaten Malang khususnya Malang selatan bisa dikatakan masih minoritas peminatnya dibandingkan dengan olahraga.

Beberapa kajian literatur yang terkait dengan perkembangan olahraga ekstrim telah dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh (Syuhada, Setiyawan, & Zahraini, 2022) menunjukkan bahwa para skater sangat energik saat berlatih dan memiliki beberapa orang baru, selain itu perkembangan skate di Kabupaten Batang terus berkembang pesat. Hasil pencatatan menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang tersedia ternyata masih kurang. Pendokumentasian tersebut menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki masih kurang memadai dan tidak layak pada saat diadakannya suatu event atau perlombaan.

Selanjutnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Wijaya & Erianjoni, 2020). Penelitian ini dilatar belakangi dengan banyaknya remaja yang tertarik dengan olahraga ekstrim skateboard meskipun olahraga ini memiliki resiko yang sangat tinggi bisa menyebabkan cedera ringan terkilir dan cedera berat seperti patah tulang tetapi masih banyak remaja di Kota Padang tertarik dengan olahraga skateboard. penelitian ini menjelaskan kapan skateboard masuk ke Indonesia dan alasan kenapa peminat skateboard didominasi oleh remaja yaitu

kebebasan berekspresi, olahraga tidak kompetitif yang dimaksud tidak ada persaingan diantara pemain untuk menjadi pemenang tetapi tujuan yang ingin dicapai hanya untuk bersenang-senang, berkumpul dengan teman-teman yang memiliki hobi sama, media pelepas stress, sarana untuk menambah relasi dan skateboard dianggap keren oleh kalangan remaja yang ada di Kota Padang.

Kemudian terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Wibisono, Putra, & Dinata, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan subkultur sepeda fixed gear melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas Fixlow. Hasil dari penelitian ini menunjukkan merancang media-media visual yang kuat untuk menarik audiens diperlukan proses perancangan yang terstruktur.

Selanjutnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Munir & Abidin, 2020) mengenai penggunaan buku fotografi sebagai media promosi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah buku fotografi yang tidak hanya menampilkan foto jersey Persela Lamongan dan teknologinya saja, namun juga sedikit menumbuh kembangkan sepenggal cerita usang Persela Lamongan selama berkontestasi di kasta tertinggi Liga Indonesia yang diharapkan mampu untuk membuat Masyarakat Lamongan kian mencintai dan bangga akan Persela Lamongan.

Meskipun perkembangan olahraga skateboard di Kabupaten Malang semakin terasa, dokumentasi visual yang menggambarkan perjalanan dan kontribusi Malsel Sk8 serta perkembangan olahraga ini secara keseluruhan masih terbilang minim. Oleh karena itu, perancangan sebuah buku fotografi yang mengabadikan perjalanan dan prestasi Malsel Sk8 serta menggambarkan perkembangan olahraga skateboard di Kabupaten Malang menjadi suatu kebutuhan yang mendesak.

Melalui buku fotografi ini,

diharapkan dapat memperkuat identitas dan eksistensi Malsel Sk8 sebagai komunitas skateboard yang berpengaruh, serta membantu mempromosikan olahraga skateboard sebagai bagian integral dari budaya lokal di Kabupaten Malang. Selain itu, buku fotografi ini juga dapat menjadi sumber inspirasi bagi generasi muda untuk turut serta dalam mengembangkan dan memajukan olahraga ini di masa depan (Sugondo & Yulianto, 2023; Wicaksono, Oktavia, & Ramadhan, 2023).

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah kurangnya dokumentasi visual yang komprehensif dan mendetail mengenai perkembangan olahraga skateboard di Kabupaten Malang, khususnya komunitas Malsel Sk8. Meskipun olahraga ini telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal popularitas dan jumlah penggiat, minimnya referensi visual dan naratif yang menggambarkan perjalanan dan kontribusi komunitas skateboard lokal menyebabkan kurangnya apresiasi dan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya olahraga ini. Kekurangan ini menghambat promosi skateboard sebagai bagian integral dari budaya lokal, serta mengurangi inspirasi bagi generasi muda untuk terlibat aktif dalam mengembangkan dan memajukan olahraga skateboard di masa depan. Dengan memperhatikan kebutuhan akan dokumentasi visual yang menggambarkan perkembangan olahraga skateboard di Kabupaten Malang, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku fotografi yang memvisualisasikan perjalanan dan kontribusi Malsel Sk8, serta perkembangan olahraga skateboard secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Secara umum penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yakni dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun metode ini

digunakan untuk mendapatkan insight dari stakeholder sebagai dasar untuk perancangan karya. Teknik ini dinilai tepat dalam penjabaran permasalahan sosial (Aditya, Aminah, & Kanthi, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku fotografi guna memberikan informasi visual mengenai perkembangan olahraga skateboard di Kabupaten Malang. Metode observasi dan wawancara digunakan guna mendapatkan interaksi dan perspektif langsung dari para pelaku olahraga skateboard. Selain itu, juga dilakukan kajian literatur ilmiah sebagai data sekunder penelitian.

Pada prosedur perancangan dan pengujian karya digunakan pendekatan *Design Thinking*. Adapun pendekatan *Design Thinking* merupakan sebuah alat ilmiah yang digunakan untuk pemecahan masalah. Dalam lingkup desainer, *Design Thinking* dapat memudahkan kita dalam membantu mengekstrak, mengajar, mempelajari dan menerapkan teknik yang berpusat dalam memecahkan masalah dengan cara kreatif dan inovatif dalam dunia desain, bisnis, maupun di kehidupan (Abdurrohman, Aditya, & Nurfitri, 2023). *Design Thinking* adalah metode inovasi yang berpusat pada manusia yang menggunakan alat desain untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknis, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Gambar 1 menunjukkan tahapan dari *Design Thinking*.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

Adapun tahapan *Design Thinking* dijelaskan sebagai berikut (Soedewi,

Mustikawan, & Swasty, 2022; Yasa, Susilo, & Ramadhan, 2021):

a. Empathize
Empathize atau Empati digunakan guna mengungkap insight dan kebutuhan pengguna yang mendalam dengan mendapatkan perspektif yang lebih luas. Dalam perancangan ini maka pelaksana melakukan hal-hal seperti merumuskan tema atau topik dari perancangan, mengumpulkan data yang berdasarkan fakta seperti melakukan observasi atau wawancara terhadap suatu permasalahan. Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan di wilayah Stadion Kanjuruhan Kepanjen, SMK Widya Dharma Turen dan beberapa titik lain di wilayah Kabupaten Malang yang biasa digunakan Latihan oleh anggota komunitas

b. Define
Tahap define digunakan dalam mendefinisikan suatu masalah. Tahap define dilakukan setelah melalui tahap empathize dengan mencari insight yang didapat dari wawancara terkait keinginan, kebutuhan, dan mendefinisikan permasalahan utama dalam membuat sebuah perancangan suatu karya. Berdasarkan hasil data lapangan, observasi lapangan dan dokumentasi, peneliti menemukan permasalahan utama, yakni kurangnya informasi visual yang membantu menarik minat masyarakat pada olahraga ini.

c. Ideate
Tahap ideate mengumpulkan berbagai ide untuk dijadikan solusi terbaik dengan mengembangkan mind-map untuk memikirkan solusi yang ditawarkan menghadapi masalah yang ada. Gambar 2 menunjukkan layout desain cover dan layout isi buku.



Gambar 2. Tampilan Rancangan Layout Buku (Sumber: Karya Peneliti, 2024)

d. Prototype

Pada akhir tahap ini, tim desain akan memiliki gagasan yang lebih baik tentang kendala yang melekat pada produk dan masalah yang ada, dan memiliki pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana pengguna yang sebenarnya akan berperilaku, berpikir, dan rasakan ketika berinteraksi dengan bagian akhir produk

e. Test

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam *Design Thinking*. Karya yang sudah dibuat akan di uji coba ke beberapa konsumen atau responden. Maka desainer mampu mempertimbangkan apakah hasil desain yang sudah dibuat sesuai dengan harapan atau tidak.

PEMBAHASAN

Perancangan buku fotografi perkembangan olahraga skateboard di Kabupaten Malang bertujuan sebagai media informasi dalam memperkenalkan olahraga skateboard kepada pembaca. Perancangan konsep diawali dengan menentukan

segmentasi dari target audience, ukuran buku, judul buku, halaman buku, bahasa yang digunakan dan jenis tipografi yang akan digunakan.

Target pasar yang dituju dalam perancangan ini dibagi menjadi dua, yakni berdasarkan target primer dan target sekunder yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Target Primer
 - a. Demografis umur: 12 – 23 Tahun
 - b. Jenis kelamin: Pria dan Wanita
 - c. Geografis: Kabupaten Malang, Jawa Timur
- b. Target Sekunder
 - a. Demografis Umur: 24 – 50 Tahun
 - b. Jenis kelamin: pria dan Wanita
 - c. Geografis: Kabupaten Malang, Jawa Timur

Saat ini, di Kabupaten Malang terdapat empat komunitas skateboard yaitu Kepanjen Skateboard, Turen Woless Skate, Ampelgading dan Sumber Pucung. Tetapi hingga saat ini yang bertahan hanya Kepanjen Skateboard dan Turen Woless Skate. Azzra Alfata adalah pioner yang mempersatukan komunitas skateboard yang ada di Malang Selatan, tujuan adanya Malsel Sk8 untuk menjaga eksistensi olahraga skateboard di Kabupaten Malang, selain itu agar tidak ada jarak antara pelaku skateboard di Kabupaten Malang semua menjadi satu di komunitas Malsel Sk8. Di Malsel Sk8 tidak ada struktur organisasi yang tertulis semua bisa bergabung dan berlatih bersama.

Implementasi media yang digunakan pada perancangan buku fotografi perkembangan olahraga skateboard di Kabupaten Malang ini dibagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung. Media utama berupa buku foto dengan judul “A pure joy” sedangkan media pendukung di gunakan untuk melengkapi media utama seperti pembatas buku, postcard, poster, papan skateboard, Fingerboard, gantungan kunci, pin, topi, kalender dan stiker.

Media utama dari penelitian ini berupa buku yang berjudul “A pure joy” dengan dimensi persegi 21 x 21 cm dengan total halaman berjumlah 56 halaman dengan sampul menggunakan hardcover dan isi buku menggunakan artpaper 150 gsm. Gambar 2 menunjukkan hasil dari layout pada media utama.



Gambar 3. Layout Media Utama Buku Fotografi (Sumber: Karya Peneliti, 2024)

Selain media utama, terdapat pula media pendukung. Adapun media pendukung diwujudkan seperti pembatas buku, kartu pos, Papan Skateboard, Fingerboard, Gantungan Kunci, poster, pin, topi, kalender dan stiker. Media pendukung membantu meningkatkan visibilitas dan jangkauan dari media utama. Misalnya, topi dan gantungan kunci sering digunakan atau dibawa ke berbagai tempat, sehingga logo atau desain yang ada pada mereka dapat

dilihat oleh lebih banyak orang, memperluas jangkauan promosi. Gambar 3 menunjukkan contoh tampilan media pendukung.



Gambar 4. Topi sebagai Media Pendukung (Sumber: Karya Peneliti, 2024)



Gambar 5. Papan Skateboard, Gantungan Kunci dan Kalender sebagai Media Pendukung (Sumber: Karya Peneliti, 2024)

Tahap akhir dari penelitian ini adalah pengujian karya. Adapun pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui *google form* kepada 35 responden sesuai dengan segmentasi pasar (Lampiran 1). Adapun penilaian jawaban dibagi dengan rentang skor 0 – 100 persen.

Tabel 1. Kategori Skor Pengujian

| Skor nilai | Jawaban |
|------------|---------------|
| 75% - 100% | Baik sekali |
| 50% - 74% | Baik |
| 25% - 49% | Kurang |
| 0% - 24% | Kurang sekali |

Dari hasil pengujian yang telah didapat, selanjutnya menghitung rata-rata skor di setiap jawaban untuk mengetahui persentase keberhasilan pengujian dengan cara menjumlah skor (96% + 97% + 88% + 94% + 94% + 92% + 93% + 93% + 95%) / 9 = 94%. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa 94% responden menganggap penelitian yang berjudul “Perancangan Buku Fotografi Perkembangan Olahraga Skateboard di Kabupaten Malang” berhasil menjadi media informasi yang menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan segmentasi yang dituju.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku fotografi yang menggambarkan perkembangan olahraga skateboard di Kabupaten Malang, dengan fokus pada Malsel Sk8 sebagai studi kasus. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa olahraga skateboard telah mengalami perkembangan yang signifikan di Kabupaten Malang, dan Malsel Sk8 memiliki peran yang penting dalam memajukan budaya skateboard di wilayah tersebut. Melalui perancangan buku fotografi ini, berhasil terwujud sebuah dokumentasi visual yang mengabadikan perjalanan, prestasi, dan kontribusi Malsel Sk8 serta perkembangan olahraga skateboard secara keseluruhan.

Beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk mengembangkan potensi keberlanjutan penelitian ini adalah: (1) mengeksplorasi bagaimana perkembangan skateboard dapat mendorong ekonomi kreatif lokal, termasuk penciptaan lapangan kerja, pengembangan industri terkait, dan kontribusi terhadap perekonomian daerah. (2) Studi tentang teknik fotografi dan videografi yang lebih inovatif untuk mendokumentasikan olahraga ekstrem, serta penggunaan teknologi terbaru dalam penyajian visual, seperti virtual reality atau augmented reality. (3) Studi tentang

efektivitas buku fotografi sebagai alat edukasi dan promosi, termasuk bagaimana buku tersebut dapat digunakan dalam kurikulum pendidikan atau program pelatihan.

KEPUSTAKAAN

- Abdurrohman, Aditya, A., & Nurfitri, R. (2023). Perancangan Desain Maskot Kabupaten Situbondo Dengan Pendekatan Design Thinking. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 38-46. doi:<https://doi.org/10.32664/mavis.v5i01.757>
- Aditya, A., Aminah, S., & Kanthi, Y. A. (2022). *Metodologi Penelitian Dalam Disiplin Ilmu Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Munir, M., & Abidin, M. R. (2020). PERANCANGAN BUKU FOTOGRAFI JERSEY PERSELA LAMONGAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PERSELA STORE. *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 209-222.
- Pramudya, I. A. (2016). *Survei Perkembangan Olahraga Extreme Skateboard di Kabupaten Banjarnegara*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022, April). THE DESIGN THINKING METHOD APPLICATION ON THE KIRIHUCI MSME WEBSITE DESIGN. *Visualita*, 10(2), 79-96. doi:<https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Sugondo, K., & Yulianto, Y. H. (2023). Strategi Promosi di Media Sosial Berbasis Integrated Marketing Communication (IMC). *GESTALT : JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 5(2), 107-120. doi:<https://doi.org/10.33005/gestalt.v5i2.130>

- Syuhada, A. I., Setiyawan, S., & Zahraini, D. A. (2022). Analisis Perkembangan Olahraga Extreme Skateboard Di Kabupaten Batang. *Jurnal SPIRIT EDUKASIA*, 2(1), 151-161.
- Wibisono, H. L., Putra, I. D., & Dinata, R. D. (2022). PERANCANGAN MEDIA BARU BUKU ESAI FOTOGRAFI MENGENAI AKTIVITAS KOMUNITAS FIXLOW DI DENPASAR. *Jurnal Selaras Rupa*, 3(1), 28-35.
- Wicaksono, R. B., Oktavia, C. A., & Ramadhan, A. Z. (2023). Perancangan Buku Fotografi Wisata Kawasan Kajoetangan Heritage. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 18-28.
- doi:<https://doi.org/10.32664/mavis.v5i01.872>
- Wijaya, A., & Erianjoni, E. (2020). Daya Tarik Olahraga Ekstrim Skateboard Bagi Remaja di Kota Padang. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 3(4), 635-643.
- doi:<http://dx.doi.org/10.24036/perspektif.v3i4.360>
- Yasa, I. S., Susilo, G., & Ramadhan, A. Z. (2021). Perancangan Buku Foto “Serangga di Sekitar Kita”. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 54-58.
- doi:<https://doi.org/10.32664/mavis.v3i02.618>