

DESAIN KARAKTER UNTUK MEDIA EDUKASI SKATEBOARD DI KOTA SURABAYA

Ricko Gohans Putra¹, Aris Sutejo², Aryo Bayu Wibisono³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

e-mail: rickogohans@gmail.com¹, aris.dkv@upnjatim.ac.id², aryobayuw.dkv@upnjatim.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 3 April 2026

Disetujui : 13 Juli 2026

Kata Kunci :

desain karakter; buku edukasi; skateboard; media visual; ilustrasi edukatif.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang desain karakter sebagai media visual dalam buku edukasi skateboarding bagi pemula di Kota Surabaya usia 18–21 tahun. Latar belakang penelitian didasari pada meningkatnya minat anak muda terhadap skateboard yang belum diikuti oleh pemahaman teknik dasar, keselamatan, dan etika bermain. Data kuesioner terhadap 264 responden menunjukkan sebagian besar tertarik mempelajari skateboard dan menyukai media pembelajaran yang berbasis visual. Metode yang digunakan adalah Three Dimensional Development, yaitu pendekatan pengembangan karakter melalui aspek fisiologis, psikologis, dan sosiologis agar karakter memiliki identitas visual dan naratif yang kuat. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penggunaan karakter ilustratif mampu meningkatkan daya tarik remaja pada buku edukasi, mempermudah pemahaman materi, serta membantu proses belajar secara lebih efektif dan komunikatif. Tahapan desain meliputi brainstorming, sketsa, lining, dan coloring untuk menghasilkan karakter yang konsisten dan sesuai preferensi audiens. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa desain karakter efektif digunakan sebagai media edukasi alternatif yang informatif, menarik, dan relevan dengan karakteristik generasi muda.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 3 April 2026

Accepted : 13 July 2026

Keywords:

character design; educational book; skateboarding; visual illustration.

ABSTRACT

This study aims to design character visuals as a visual medium for an educational skateboarding book for beginners aged 18–21 in Surabaya. The research is motivated by the increasing interest of young people in skateboarding that has not been accompanied by adequate understanding of basic techniques, safety, and playing ethics. Questionnaire data from 264 respondents indicate that most are interested in learning skateboarding and prefer visually based learning media. The method used is Three Dimensional Development, a character development approach that considers physiological, psychological, and sociological aspects to create characters with strong visual and narrative identities. The design results show that the use of illustrative characters can enhance teenagers' interest in educational books, facilitate material comprehension, and support a more effective and communicative learning process. The design stages include brainstorming, sketching, lining, and coloring to produce consistent characters aligned with audience preferences. In

conclusion, character design is effectively used as an alternative educational medium that is informative, engaging, and relevant to the characteristics of young audiences.

1. PENDAHULUAN (Times New Roman 12, Bold, spasi 1)

Olahraga merupakan aktivitas yang berkaitan dengan gerak jasmani, permainan, dan rekreasi (Gumantan, Sina, 2020, pp. 103–114). Olahraga juga mencakup aktivitas yang menuntut adrenalin, salah satunya adalah skateboard. Skateboard merupakan salah satu cabang olahraga ekstrem yang saat ini banyak diminati oleh kalangan anak muda dan telah berkembang menjadi bagian dari gaya hidup. Skateboard didefinisikan sebagai alat berbentuk papan lonjong yang dilengkapi dengan empat roda dan digunakan untuk aktivitas berselancar, baik di jalanan maupun di area khusus. Dalam penggunaannya, pemain menggerakkan papan dengan satu kaki, sementara kaki lainnya tetap berada di atas papan untuk menjaga keseimbangan (Aqua, 2024).

Skateboard pertama kali berkembang di Amerika Serikat pada akhir 1950-an dan mengalami kemajuan signifikan melalui berbagai inovasi, seperti penggunaan roda urethane pada tahun 1972 yang meningkatkan performa dan keamanan papan (Gibran Aulia Muhammad, 2022). Seiring waktu, skateboard diakui sebagai cabang olahraga resmi dan dipertandingkan pada ajang Olimpiade Tokyo 2020, yang turut meningkatkan popularitasnya secara global.

Di Indonesia, skateboard mulai dikenal sejak tahun 1976 dan pada awalnya lebih dipandang sebagai hobi. Namun, pengaruh globalisasi, perkembangan teknologi, serta dinamika budaya populer menyebabkan skateboard berkembang menjadi aktivitas yang diminati oleh remaja dan dewasa muda (Ramadhani and Rosa, 2024, pp. 15–22). Di Kota Surabaya, minat terhadap skateboard menunjukkan peningkatan yang signifikan, khususnya pada kelompok usia 18–21 tahun. Meskipun demikian, tingginya minat tersebut belum diimbangi dengan pemahaman yang memadai mengenai teknik dasar, aspek keselamatan, serta etika bermain skateboard, sehingga berpotensi meningkatkan risiko cedera bagi pemula (Mulyani, 2022, pp. 50–58).

Berdasarkan hasil kuesioner yang melibatkan 264 responden, diperoleh data bahwa mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki (92,8%) dan berada pada rentang usia 18–21 tahun (89,8%). Dari sisi pengalaman, sebanyak 92,8% responden belum bermain skateboard namun memiliki ketertarikan untuk mempelajarinya. Selain itu, 78,4% responden menyatakan tertarik membaca buku edukasi skateboarding, dan 81,8% meyakini bahwa buku edukasi dapat membantu pemula dalam memahami dasar-dasar bermain skateboard. Materi yang dianggap paling penting untuk dimuat dalam buku edukasi meliputi teknik dasar bermain skateboard (64,7%), aspek keselamatan dan pencegahan cedera (21,2%), serta pengenalan peralatan skateboard (14,1%). Dari segi visual, 69,3% responden menyukai desain buku yang menekankan ilustrasi dan tampilan visual yang dinamis.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah terbatasnya media edukatif yang terstruktur, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik pemula usia 18–21 tahun. Informasi mengenai skateboard umumnya diperoleh melalui media sosial atau komunitas, yang belum sepenuhnya berfungsi sebagai media pembelajaran sistematis (Sekar and Kamarubiani, 2020, pp. 10–15). Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang buku edukasi skateboarding untuk pemula di Kota Surabaya.

Tujuan penelitian ini adalah merancang buku edukasi skateboarding yang informatif, komunikatif, dan berbasis visual guna meningkatkan pemahaman teknik dasar, keselamatan, serta etika bermain skateboard bagi pemula. Landasan teori yang digunakan dalam perancangan ini meliputi teori olahraga rekreasi, teori etika dan keselamatan dalam aktivitas olahraga, konsep komunitas belajar, serta teori desain komunikasi visual (Abdul Aziz *et al.*, 2024, pp. 15–22).

Kontribusi penelitian ini diharapkan dapat menyediakan media pembelajaran alternatif berupa buku edukasi cetak yang relevan bagi skateboarder pemula, membantu mengurangi kesalahan teknik dan risiko cedera, serta mendukung perkembangan skateboard yang lebih terarah dan berkelanjutan di Kota Surabaya. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan media

edukasi visual dan menjadi referensi bagi penelitian maupun perancangan serupa di bidang desain komunikasi visual dan olahraga rekreasi.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Three Dementional Development yaitu pendekatan pengembangan karakter yang menekankan pembangunan tokoh secara menyeluruh yang meliputi fisik, psikologis, dan sosial (Putri, 2022, pp. 6–9). Metode ini sering digunakan dalam ilustrasi karakter agar karakter terasa hidup, konsisten secara naratif dan visual. Metode ini merupakan teknik analisis dalam perancangan karakter yang memastikan tokoh tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kepribadian dan latar belakang yang jelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses tahapan menggunakan metode Three Dementional Development, desainer lebih bisa memahami kebutuhan secara mendalam. Three Dementional Development adalah tiga unsur yang ada dalam desain karakter dan merupakan cirikhas dari desain karakter tersebut.

3.1 Three Dementional Development

1. PSIKOLOGIS

Merupakan watak, yang berkaitan dengan sifat karakter secara kejiwaan. Dari keempat karakter yang dibuat masing-masing memiliki sifat yang berbeda-beda, contoh:

a. Sumux

Memiliki kepribadian yang berani dan nekat dibanding karakter yang lain.

b. Zelaw

Memiliki kepribadian yang tenang dan obeservatif diantara karakter yang lain.

c. Hihop

Karakter dengan kepribadian paling ceria dan suportif.

d. Jabrix

Karakter yang digambarkan dengan jiwa pemimpin dan percaya diri disertai skill serta yang paling populer di antara yang lain.

2. FISIOLOGIS

Merupakan bentuk fisik maupun aksesoris karakter yang dipakainya. Seperti karakter yang memakai topi atau baju yang cukup mencolok, bentuk fisik yang menyerupai hewan maupun makhluk fantasi yang merupakan ciri khas dari karakter tersebut. Contoh:

a. Sumux

Memiliki fisik yang unik dengan kepala tengkorak yang terbakar api.

b. Zelaw

Memakai kaos yang termasuk aksesoris dengan ciri khasnya yang menutupi sebagian mukanya.

c. Hihop

Menggunakan aksesoris dengan beanie hat warna merah dengan kaos lengan panjangnya.

d. Jabrix

Karakter yang memiliki fisik unik karena digambarkan sebagai jelmaan oni atau iblis dengan memakai aksesoris baju bintang yang cocok dengan kepribadiannya yang berjiwa pemimpin.

3. SOSIOLOGIS

Merupakan hubungan karakter dengan orang lain maupun lingkungan sekitar. Contoh seperti karakter yang seolah-olah tinggal di kota besar maka pakaian karakter akan mengikuti gaya dari kota besar tersebut.

a. Sumux

Memiliki gaya nyentrik yang cocok dengan gaya anak muda di kota besar.

b. Zelaw

Memiliki gaya urban yang tetap stylist seperti anak muda pada umumnya.

c. Hihop

Bergaya urban seperti lingkungan anak muda jaman sekarang.

d. Jabrix

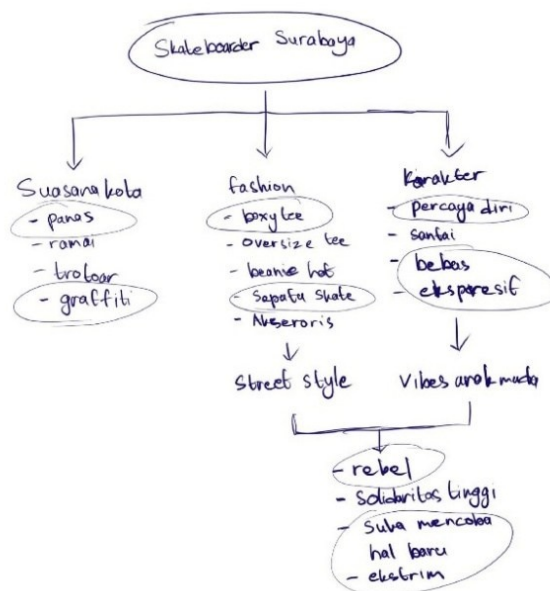
Cocok dengan suasana kota besar yang terkesan ekstrim dan keras serta bergaya urban seperti anak muda di kota besar.

3.2 Tahap Pembuatan Karakter

Dalam pembuatan karakter ada beberapa step yaitu brainstorming, sketsa, lining, dan coloring atau finishing.

a. Brainstorming

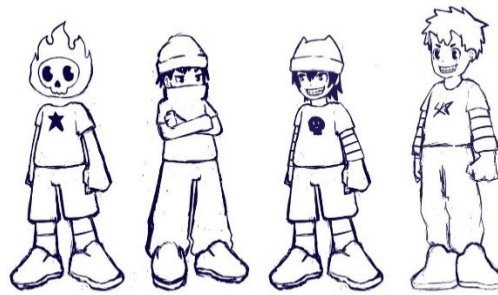
Pada tahap ini penulis membuat brainstorming untuk menentukan desain karakter yang akan dibuat mempertahankan daya tarik yang sesuai dengan preferensi audiens.



Gambar 1. Brainstorming
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026]

b. Sketsa

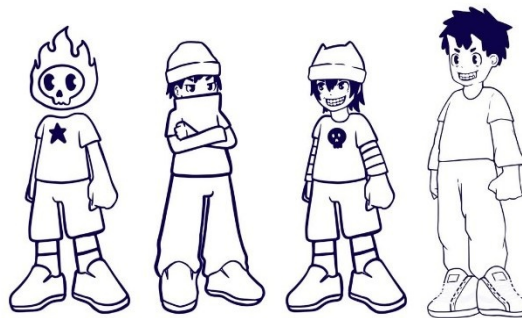
Pada tahap ini penulis membuat sketsa dari brainstorming sebelumnya untuk menentukan desain karakter yang akan dibuat mempertahankan daya tarik yang sesuai dengan preferensi audiens.



Gambar 2. Sketsa
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026]

c. Lining

Lining adalah tahapan lanjutan dari tahapan sketsa sebelumnya untuk mempertegas garis pada desain karakter.



Gambar 3. Lining
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026]

d. Coloring/Finishing

Di tahap ini penulis melakukan tahapan terakhir untuk memberi nuansa karakteristik pada setiap desain karakter untuk mempertahankan daya tarik yang sesuai dengan preferensi audiens.



Gambar 4. Coloring/ Finishing
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026]

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peran desain karakter untuk buku edukasi skateboarding yang disertai media pembelajaran visual yang informatif ternyata efektif untuk kalangan remaja usia 18-21 tahun. Penerapan metode Three Dimensional Development membantu menghasilkan desain karakter yang kuat secara visual melalui aspek fisiologis, psikologis, dan sosiologis, sehingga karakter lebih hidup dan relevan untuk audiens. Maka dari itu, buku edukasi dirancang tidak hanya berfungsi sebagai informasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran visual yang efektif dan bagi pengembangan desain komunikasi visual yang berbasis karakter.

4.2. Saran

Hasil penelitian memberikan beberapa rekomendasi untuk pengembangan lanjutan. Salah satunya untuk tetap relevan dengan minat audiens muda, perancang media edukasi harus terus mengembangkan berbagai macam desain karakter dan menyesuaikannya dengan tren visual yang berkembang. Selain itu, materi yang disajikan dalam buku pelajaran dapat diperluas dengan menambahkan elemen interaktif, seperti panduan langkah demi langkah yang lebih rinci atau penggabungan dengan media digital untuk meningkatkan hasil belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, M. *et al.* (2024) “Perancangan Buku Fotografi Perkembangan Olahraga Skateboard di Kabupaten Malang,” *Gestalt*, 6(1), pp. 15–22. Available at: <https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i1.187>.
- Aqua (2024) *Apa itu Skateboard? Ini Cara Bermain dan Manfaatnya*, Aqua. Available at: <https://www.sehataqua.co.id/blog/apa-itu-skateboard/>.
- Gibran Aulia Muhammad, W.L.N. (2022) *Sejarah Olahraga Skateboard*, *Kompas.com*. Available at: <https://www.kompas.com/stori/read/2022/05/14/110000879/sejarah-olahraga-skateboard>.
- Gumantan, Sina, P. (2020) “Sport-Mu Jurnal Pendidikan Olahraga,” 1(2), pp. 103–114.
- Mulyani, S. (2022) “Pengenalan Etika Tata Krama Pergaulan Kepada Masyarakat Melalui Penggunaan Bus Rapid Transit Semarang,” 18(1), pp. 50–58.
- Putri, A.R. (2022) “PEMBUATAN DESAIN KARAKTER PETUGAS KEAMANAN DAN PROSES COLOURING DALAM FILM SERI ANIMASI ‘ VOLCANID: THE RISE OF GARUDHA ’ DALAM FILM SERI ANIMASI,” pp. 6–9.
- Ramadhani, D.E. and Rosa, D.V. (2024) “Fashion Skena : Kontestasi Tampilan Kaum Muda di Coffee Shop Jember,” 12, pp. 63–79. Available at: <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.92966>.
- Sekar, R.Y. and Kamarubiani, N. (2020) “PENGEMBANGAN DIRI Ratu Yunita Sekar , Nike Kamarubiani,” 2(1), pp. 10–15.