

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Karya

Konsep perancangan ini mengusung tiga kunci dasar yang penting untuk mendukung pembuatan video profil komunitas Iceworks: motion graphic, graffiti, dan merchandise. Ketiga elemen ini akan disatukan untuk menciptakan satu video yang menarik dan informatif.

Dalam video profil ini, motion graphic akan digunakan untuk menambahkan dimensi visual yang dinamis dan menarik perhatian penonton. Gerakan-gerakan yang lancar dan efek-efek khusus akan digunakan untuk memperkuat pesan komunitas Iceworks secara visual.

Graffiti akan menjadi elemen utama yang menghiasi latar belakang video, menciptakan atmosfer urban yang keren dan memberikan identitas yang kuat untuk komunitas Iceworks. Desain graffiti yang artistik dan warna-warni akan memperindah tampilan video dan menambahkan nuansa kekreatifan.

Selain itu, merchandise dari komunitas Iceworks akan dipromosikan secara visual dalam video. Kaos, topi, dan barang-barang lainnya yang memiliki desain unik dan menarik akan ditampilkan untuk menunjukkan kepada penonton bahwa mereka juga bisa menjadi bagian dari komunitas ini.

Dengan menggabungkan ketiga elemen ini secara kreatif, video profil komunitas Iceworks akan menjadi satu kesatuan yang menarik, dinamis, dan informatif. Penonton akan terpicat oleh visual yang menarik, atmosfer urban yang energik, dan kesempatan untuk menjadi bagian dari komunitas yang keren ini.

4.1.1 Strategi Komunikasi

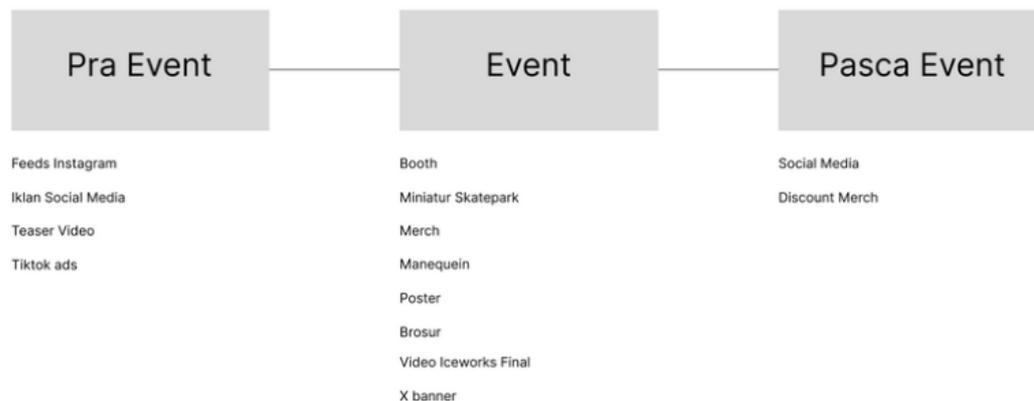
Attention: Berdasarkan arti perhatian, desainer harus mampu menciptakan pesan yang menarik perhatian target audiens terhadap informasi yang ingin disampaikan. Dalam sebuah video iklan selama 30 detik misalnya, pesan perhatian harus teridentifikasi dalam 2-3 detik pertama. Pesan pada tahap ini harus mampu menarik perhatian target audiens seketika di tengah berbagai aktivitas mereka, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan efektif.

Interest: Setelah berhasil menarik perhatian dengan pesan perhatian, langkah berikutnya adalah menarik minat target audiens untuk lebih memahami informasi yang akan disampaikan. Gagasan verbal pada tahap ini, seperti tagline atau copywriting, harus mampu membuat target audiens tertarik dan ingin mengetahui lebih lanjut tentang informasi yang akan diungkapkan.

Search: Setelah berhasil menarik perhatian dan minat, desainer harus menyajikan informasi dengan sangat jelas agar dapat dipahami dengan baik oleh target audiens. Jika media yang digunakan tidak mampu menampilkan semua informasi, seperti dalam poster atau media sosial Instagram, target audiens harus diarahkan ke tempat atau tautan yang menyediakan informasi detail tentang pesan yang disampaikan.

Action: Setelah disuguhkan dengan informasi yang jelas, tahap action ini mengajak target audiens untuk melakukan tindakan yang diinginkan. Misalnya, dalam promosi produk, pesan harus mengajak target audiens untuk membeli produk tersebut dengan cara yang menarik, seperti informasi promo, diskon, atau hadiah. Dalam kampanye sosial, pesan harus mendorong target audiens untuk terlibat dalam aksi sosial yang diinginkan.

4.1.2 Strategi Media



Tabel 4 1 Strategi Media

4.1.3 Konsep Kreatif

Dalam kehidupan yang serba cepat ini, ada sedikit hal yang dapat menyamai sensasi kebebasan dan ekspresi yang ditemukan dalam olahraga skateboard. Di tengah-tengah beton dan jalanan, terdapat sebuah komunitas yang hidup dan bernyawa yaitu komunitas Iceworks.

Video profil komunitas skateboard kami dimulai dengan adegan pemandangan kota yang sibuk, dengan suara gemuruh kendaraan bermotor dan keramaian kota. Namun, kemudian kita disambut oleh perubahan suasana yang drastis saat kamera mengarah ke taman skate lokal.

Di sini, warna-warni papan skateboard dan tawa riang menggantikan kebisingan kota, dan semangat komunitas kami mulai terpancar. Ditemani oleh musik yang menggema, adegan berganti-ganti antara skater-skater berbakat yang mengeksekusi trik-trik mereka dengan keahlian dan gaya yang memukau. Namun, di balik trik-trik yang spektakuler, pesan utama dari video ini mulai muncul: bahwa skateboard bukan hanya tentang keahlian teknis, tetapi juga tentang menciptakan ikatan, menginspirasi, dan mencari kebebasan.

Kami menampilkan berbagai anggota komunitas kami, mulai dari pemula yang bersemangat hingga veteran yang telah mengabdikan sebagian besar hidup mereka untuk skateboard. Mereka berbicara tentang bagaimana skateboard telah

mengubah hidup mereka, memberi mereka rasa tujuan, dan memperluas lingkaran pertemanan mereka. Ada juga momen di mana kami menyoroti graffiti yang tersebar luas di kota ini, adegan dengan para skater yang memainkan papan mereka dengan berbagai trik dengan latar belakang graffiti yang sangat penuh warna.

Dalam video ini, kita tidak hanya menyaksikan aksi skateboard yang menakjubkan, tetapi juga melihat sisi lain dari komunitas ini: kehangatan, dukungan, dan semangat saling membantu. Kita belajar bahwa skateboard bukan hanya olahraga, melainkan sebuah gaya hidup yang nyentrik.

Setelah menyaksikan aksi para skater dan ramainya keseruan kota, tidak lupa para komunitas menonjolkan merchandise mereka yang penuh dengan grafis2 yang menarik seperti kaos dan topi yang mereka jual secara publik, dengan tujuan siapapun boleh menjadi bagian dari komunitas ini.

Video profil ini mengakhiri dengan serangkaian cuplikan penghargaan dari anggota komunitas kami, membangun kekaguman dan antusiasme bagi siapa pun yang ingin bergabung. Pesannya sederhana: datanglah, sambutlah kebebasan, ekspresi diri, dan persahabatan yang tak terlupakan di komunitas skateboard kami. Bersama-sama, kita melintasi batas dan menaklukkan tantangan dengan gaya yang tak tertandingi.

Storyline

Scene 1: Adegan awal menyoroti keramaian kota Tangerang Selatan BSD dengan font nama komunitas Iceworks.

Scene 2: Adegan menyoroti salah satu anggota komunitas yang akan bertemu anggota lainnya

Scene 3: Adegan setiap anggota bertemu dan menuju spot untuk bermain skateboard

Scene 4: Adegan anggota melakukan trik dan keseruan aktifitas komunitas dengan latar belakang graffiti perkotaan

Scene 5: Adegan anggota mencari spot lain untuk bermain skateboard

Scene 6: Keseruan komunitas diatas skateboard skateboard

Scene 7: Adegan trik skateboard dan menyoroti merch komunitas seperti tshirt

Scene 8: Adegan penutupan dengan komunitas yang berjalan pulang dengan latar belakang yang menyoroti kota bsd.

Scene 9 : Adegan mewawancarai para anggota komunitas

4.1.4 Konsep Visual

Menggabungkan tiga elemen penting yaitu motion graphic, graffiti, merchandise.

Key Visual



Gambar 4 1 Merchandise



Gambar 4 2 Graffiti

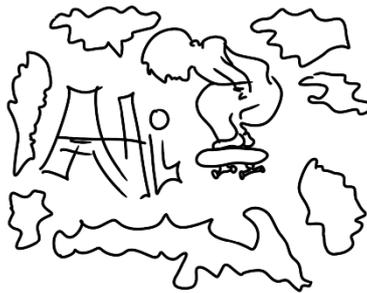


Gambar 4 3 Motion Graphic

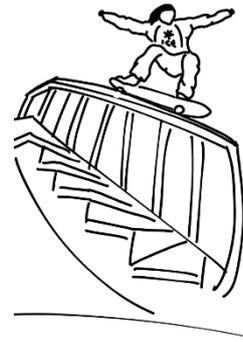
Storyboard



Scene 1 Keramaian kota bsd, berupa teks (drone)



Scene 2 perkenalan berupa motion saat melakukan trik



Scene 3 Anggota melakukan trik dengan transisi



Scene 4 Perkenalan anggota dengan motion.



Scene 5 anggota bermain skate di spot yang lain.



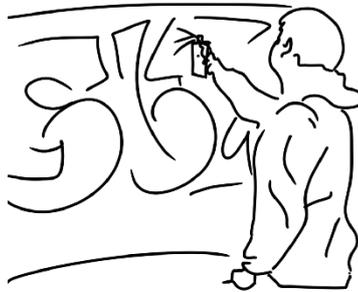
Scene 6 anggota melakukan trik dengan latar belakang graffiti

Gambar 4 4 Storyboard

Storyboard



Scene 7 latar belakang graffiti perkotaan.



Scene 8 anggota menggambar di tembok komunitas.



Scene 9 Transisi setiap anggota saat menggambar dan bermain skate



Scene 10 Anggota melakukan trik dengan beragam



Scene 11 penutupan dengan para anggota pulang (drone)

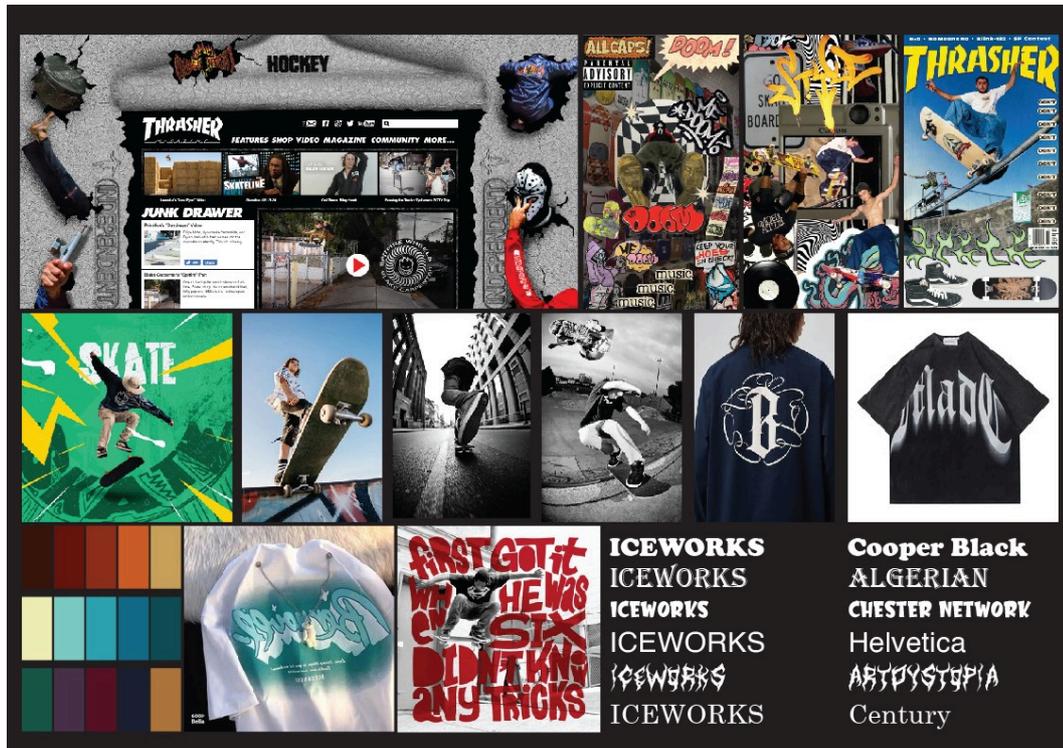


Scene 12 penutupan wawancara akhir sesi para anggota.

Gambar 4.5 Storyboard 2

ANGUNAN

Moodboard



Gambar 4 6 Moodboard

4.1.5 Konsep Verbal

Dalam video skate ini menggunakan bahasa Inggris yang jelas dan informatif dengan subtitle bahasa Inggris, Termasuk juga bahasa gaul yang komunitas sering katakan bersama anggotanya

Tagline komunitas adalah SBSDF yaitu "Street BSD Forever"

Tipografi yang digunakan Helvetica, News701, Mostwanted. Another tag

Headline ICEWORKS

4.1.6 Studi Karakter

1. Identifikasi Karakter Utama

a. Skateboarders: Fokus pada anggota komunitas, terutama mereka yang memiliki keterampilan dan pengalaman menarik. Profil mereka harus mencerminkan beragam usia, gender, dan latar belakang untuk menunjukkan inklusivitas.

b. Anggota Komunitas: Tampilkan anggota yang berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan komunitas seperti acara, kompetisi, dan kegiatan sosial.

2. Pesan dan Tema Utama

a. Kebersamaan dan Keluarga: Video harus menekankan semangat kebersamaan dan perasaan keluarga dalam komunitas Iceworks.

b. Pengembangan Diri dan Keterampilan: Tunjukkan bagaimana komunitas membantu anggotanya berkembang, baik dalam keterampilan skateboard maupun aspek pribadi lainnya.

c. Keberagaman dan Inklusivitas: Highlight keberagaman anggota dan bagaimana komunitas menyambut semua orang tanpa memandang latar belakang.

d. Kesenangan dan Kebebasan: Gambar suasana yang menyenangkan dan kebebasan berekspresi yang dirasakan anggota saat bermain skateboard.

3. Gaya Visual dan Narasi

Visual: Gunakan banyak footage aksi skateboard, interaksi antara anggota komunitas, dan momen kebersamaan. Tambahkan elemen visual yang dinamis seperti slow motion atau drone shots untuk memberikan perspektif yang unik.

Musik: Pilih musik yang energik dan upbeat yang sesuai dengan budaya skateboard.

Narasi: Gunakan narasi yang jujur dan inspiratif dari anggota komunitas. Bisa dalam bentuk wawancara atau voice-over yang mengiringi visual

4.1.7 Studi Properti

- A. Kamera
- B. Gimbal
- C. Drone
- D. Papan Skate
- E. Merch (Kaos)

4.1.8 Sinematografi

Dalam perancangan video profil komunitas skateboard, ada beberapa jenis sinematografi yang dapat diterapkan untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan berarti. Berikut adalah beberapa jenis sinematografi yang relevan:

Aksi atau Ekstrim: Sinematografi aksi atau ekstrim mengutamakan pengambilan gambar yang dinamis dan dramatis untuk menyoroti kegiatan-kegiatan berbahaya dan penuh adrenalin dalam dunia skateboard. Ini termasuk penggunaan kamera genggam atau GoPro yang terpasang pada pengendara untuk menangkap aksi dari sudut pandang yang mengikuti gerakan skateboarder.

Pemandangan dan Lanskap: Memotret pemandangan dan lanskap yang indah, seperti skatepark, jalanan kota, atau lingkungan alami, dapat menambahkan kedalaman visual dan konteks budaya kepada video profil. Penggunaan drone atau kamera ditempatkan di posisi yang strategis dapat memberikan pandangan yang luas dan menakjubkan.

Wawancara dan Narasi: Sinematografi ini fokus pada wawancara dengan anggota komunitas skateboard dan narasi yang memperkenalkan mereka, cerita mereka, serta pandangan mereka tentang budaya skateboard. Ini melibatkan pengambilan gambar close-up yang intim dan menangkap ekspresi wajah dan emosi para narasumber.

Montase atau Pemetongan Cepat: Pemetongan cepat dan montase dari adegan-adegan yang berbeda dapat menciptakan ritme yang dinamis dan energik dalam video profil. Ini dapat digunakan untuk menyoroti kegiatan sehari-hari, kompetisi, acara, atau proyek-proyek kreatif dalam komunitas skateboard.

Slow Motion: Penggunaan slow motion dapat menyoroti detail-detail penting dalam aksi skateboard, seperti trik-trik yang sulit atau ekspresi emosi saat melakukan aksi. Ini memberikan kesempatan bagi penonton untuk benar-benar menghargai keahlian dan keindahan gerakan skateboard.

Pencahayaan Kreatif: Penggunaan pencahayaan yang kreatif dapat memberikan atmosfer yang dramatis dan menarik kepada adegan dalam video. Misalnya, pencahayaan yang kontras dapat menambahkan ketegangan pada adegan aksi, sementara pencahayaan yang lembut dan alami dapat menciptakan suasana yang hangat dan intim dalam wawancara.

Penggunaan Musik dan Suara: Selain visual, penggunaan musik yang tepat dan suara latar yang atmosferik dapat meningkatkan pengalaman menonton video. Musik yang enerjik dan ritmis dapat meningkatkan kegembiraan

dalam aksi skateboard, sementara suara alam atau percakapan dapat menambahkan kedalaman emosional.

Dengan memilih dan menggabungkan jenis sinematografi ini dengan bijak, video profil komunitas skateboard dapat menjadi cerminan yang kuat dari identitas, semangat, dan kegiatan yang terjadi dalam komunitas tersebut

4.1.9 Konsep Perancangan dan Layout

Dalam merancang layout dan komposisi untuk video profil komunitas skateboard, penting untuk mempertimbangkan elemen-elemen visual yang akan menarik perhatian penonton dan menyampaikan pesan dengan efektif.

Berikut adalah beberapa konsep yang dapat membantu dalam perancangan layout dan komposisi:

Tata Letak Berbasis Aliran: Susun tata letak video berdasarkan aliran naratif atau kronologis yang jelas, mulai dari pengenalan komunitas hingga kegiatan sehari-hari, acara, dan pencapaian. Ini membantu penonton untuk mengikuti cerita dengan baik.

Penggunaan Poin Fokus: Tentukan poin fokus utama dalam setiap adegan atau aksi, seperti seorang skateboarder yang melakukan trik menarik atau momen emosional dalam wawancara. Tempatkan poin fokus ini secara strategis dalam bingkai untuk menarik perhatian penonton.

Pemilihan Ruang Negatif: Manfaatkan ruang negatif di sekitar objek utama untuk memberikan kesan keterbukaan dan memperjelas fokus. Hindari tata

letak yang terlalu padat atau penuh, yang dapat membuat penonton merasa kewalahan.

Aturan Pertigaan: Terapkan aturan pertigaan untuk mengatur komposisi secara visual. Pisahkan bingkai menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal, dan letakkan elemen utama pada garis-garis imajiner tersebut untuk menciptakan keseimbangan dan ketertarikan visual.

Penggunaan Garis dan Arus: Gunakan garis-garis yang ada dalam bingkai, seperti jalanan, pagar, atau ramp, untuk membimbing mata penonton menuju poin fokus atau dalam perjalanan visual yang diinginkan. Ini membantu menjaga pengalaman menonton yang teratur dan mudah diikuti.

Kedalaman dan Dimensi: Berikan kedalaman pada bingkai dengan memanfaatkan elemen-elemen di latar belakang, tengah, dan depan. Ini dapat dicapai dengan memilih posisi pengambilan gambar yang tepat dan memanfaatkan teknik fokus yang sesuai.

Keseimbangan Warna dan Kontras: Pastikan keseimbangan warna dan kontras yang menyenangkan mata dalam setiap adegan. Hindari kelebihan warna yang mengganggu atau kurangnya kontras yang membuat adegan terlihat datar.

Pergerakan dan Transisi yang Lancar: Gunakan pergerakan kamera yang lancar dan transisi yang halus antara adegan untuk menjaga keteraturan dan kelancaran aliran video. Hal ini membantu menjaga minat penonton dan mencegah mereka merasa terputus-putus.

Dengan memperhatikan konsep-konsep ini dalam perancangan layout dan komposisi, video profil komunitas skateboard dapat menjadi visual yang menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan dan cerita komunitas tersebut

4.2 Produksi Perancangan Video

Pra Produksi

1. Konsep dan ide

Tujuan dari video profil ini adalah memperkenalkan kan komunitas skateboard Iceworks terhadap para skater muda dan Masyarakat Tangerang Selatan. Konsep visual yang ingin di bawakan dengan kesan retro dari segi warna dan elemen visual yang di bawakan. Serta cinematic terhadap para anggota saat melakukan trik di atas skate, dengan di dominasikan oleh para artis graffiti di perkotaan.

2. Infomasi Komunitas

Infomasi di rangkum dengan jelas dari hasil wawancara dan observasi terhadap komunitas, mulai dari Sejarah dan tempat bermain komunitas.

3. Storyboad

Pembuatan storyboard mulai dari scene awal perkkotaan hingga trik dan wawancara terhadap komunitas.

4.Lokasi

Lokasi tepat berdada di BSD untuk melakukan proses syuting.

1.Produksi

1. Opening video dengan latar belakang perkotaan di BSD menggunakan drone.



Gambar 4 7 Opening Video



Gambar 4 8 Storyboard Opening

Storyboard scene 1



Gambar 4 9 Proses Syuting

Proses syuting skateboard

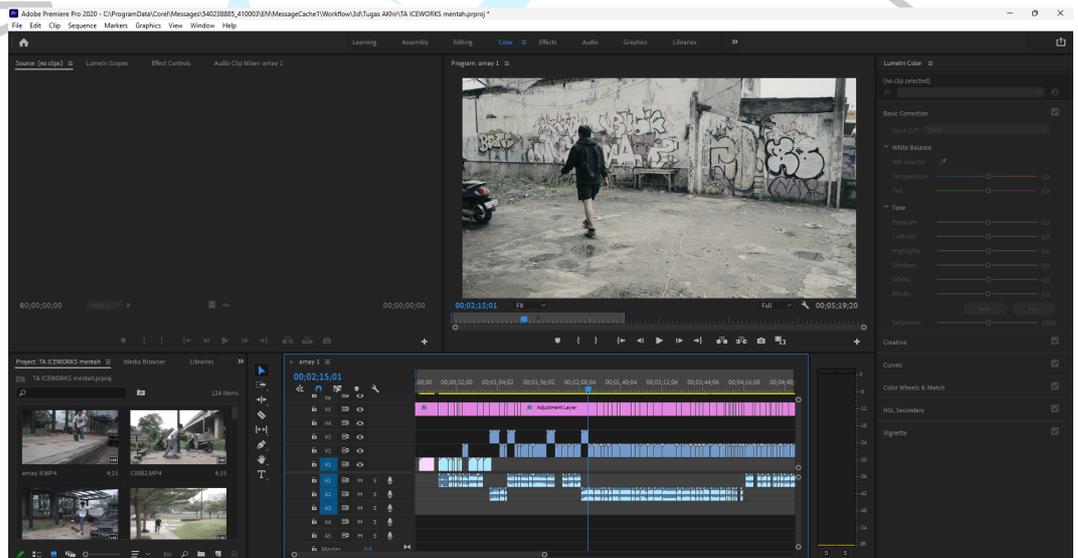


Gambar 4 10 Proses Wawancara

- Proses wawancara komunitas mengenai skateboard dan graffiti.

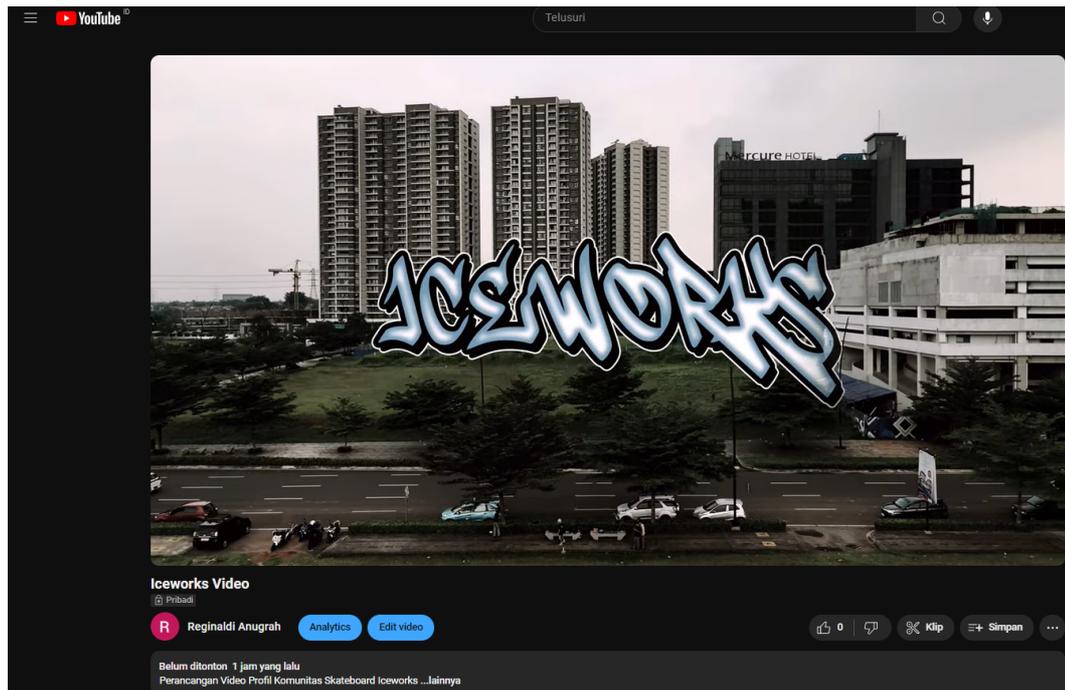
3. Paska Produksi

Editing video



Gambar 4 11 Editing Video

Editing video di adobe premiere: grading, cut to cut, slow motion, transisi, motion graphi



Gambar 4 12 Video Youtube

Di upload melalui platform youtube.

4.3 Final Art

Ini adalah beberapa cuplikan dari final art dari awal hingga akhir cerita video.



Gambar 4 13 Opening Final

Pembukaan video



Gambar 4 14 Perkenalan Anggota 1

- Pembukaan video dan perkenalan talent

Penjelasan sisi komunitas dan tempat bermain



Gambar 4 15 Anggota Melakukan trik

Talent melakukan trik dan bercerita seputar dunia skate. Mulai dari keseharian, kebahagiaan, dan rasa sakit. Selain itu Sfx juga di isi dengan mempromosikan merch dari komunitas ini.



Gambar 4 16 Perkenalan Anggota 2

Media Pendukung

Tshirt ini bertujuan untuk memperkenalkan lebih luas mengenai komunitas. Dengan membeli tshirt ini kalian sudah bisa menjadi bagian dari komunitas. Selain itu uang hasil jualan merch ini akan digunakan komunitas untuk mengadakan berbagai macam event.



Gambar 4 17 Merchandise 1



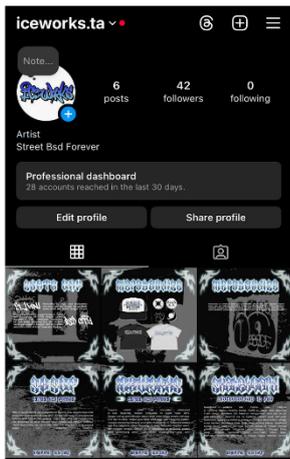
Gambar 4 18 Poster 1



Gambar 4 19 Poster 2

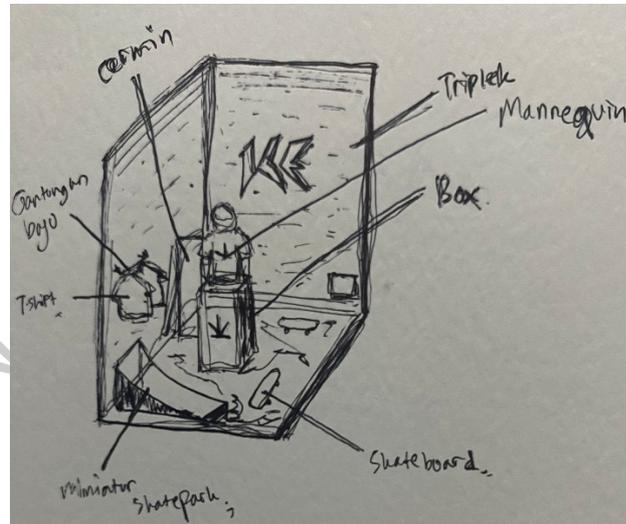


Gambar 4 20 Poster 3



Gambar 4 21 Media Pendukung

Sketsa Booth Pameran



Gambar 4 22 Booth



Gambar 4 23 Booth Pameran