



6.23%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 12 JUL 2024, 9:22 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● CHANGED TEXT
6.23%

Report #21999389

3 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Komunitas merupakan kumpulan dari para anggotanya yang memiliki rasa saling memiliki, terikat diantara satu dan lainnya dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama-sama. o(BINUSa UNIVERSITY, 2017) Fungsi komunitas dapat sangat bervariasi, dan mereka dapat memberikan dukungan sosial, tempat pertukaran informasi, atau wadah untuk berkolaborasi mencapai tujuan bersama. Komunitas dapat terbentuk secara fisik, seperti sebuah desa atau kota, atau secara virtual melalui platform online di mana anggotanya dapat terhubung tanpa terbatas oleh lokasi geografis. Komunitas memungkinkan individu mengembangkan identitas sosial, merasa termasuk, dan membangun jaringan sosial. Dalam berbagai konteks, konsep komunitas sering kali dianggap sebagai aspek penting untuk memahami dinamika sosial dan hubungan antar individu. Salah satu komunitas skateboard yang sering terdengar di Tangerang Selatan adalah ICEWORKS. Komunitas Iceworks adalah salah satu komunitas skateboard di Tangerang Selatan. Komunitas ini berdiri sejak 2016an, Ketika para pemuda skateboard ingin memiliki wadah atau perkumpulan untuk merasakan kesenangan di atas papan bersama teman-teman. Komunitas ini sering menjelajah daerah BSD untuk mendapatkan tempat yang cocok untuk bermain skateboard. Mulai dari trotoar jalan, Gedung terbengkalai, taman, dan tempat yang memang cocok untuk melakukan

kesenangan di atas papan skateboard. Komunitas ini menjadi wadah pembelajaran untuk para skater muda yang ingin mengulik trik skateboard bersama teman-teman komunitas. Komunitas ini biasa berkumpul di taman Kesehatan BSD saat sore hari setelah itu mereka baru menjelajah daerah BSD yang cocok untuk bermain skate hingga malam hari. Komunitas ini juga memiliki event tahunan pada saat hari skate sedunia pada setiap tanggal 21 juni, selain berkumpul mereka melakukan banyak acara seperti mengelilingi daerah BSD dengan menggunakan papan sampai lomba untuk melakukan berbagai macam trik di atas papan. Masalah yang berkaitan dengan skateboard di Tangerang Selatan adalah kurangnya relasi dan tempat pembelajaran seputar dunia skateboard, masih banyak para pemuda yang ingin terjun ke dalam dunia skateboard tetapi tidak mempunyai tempat dan teman untuk memulainya, selain itu juga banyak para pemuda yang sudah bermain skateboard tetapi tidak memiliki fasilitas dan tempat yang memadai untuk bermain skate. Menurut artikel TangselOke berjudul "Komunitas Skateboard Tangsel Harapkan Dukungan Pemkot, anggota komunitas skateboard, meminta Pemkot Tangsel untuk menyediakan fasilitas bermain skateboard.

15 Saat ini, mereka biasanya bermain di jalan samping BSD Square dari pukul sebelas malam hingga dini hari (TangselOke, 2014). 1 Artikel Wartakota berjudul "Pencinta Skateboard di Bintaro Jaya Minta Pemkot Tangsel Sediakan Fasilitas Skate Park Lebih Banyak menyebutkan bahwa para skateboarder berharap Pemerintah Kota Tangerang Selatan memberikan fasilitas bermain skateboard. Mereka menginginkan fasilitas ini agar tidak lagi bermain di jalanan. "Jika difasilitasi, akan lebih menguntungkan karena mereka tidak akan bermain di jalan lagi. Jika ada skatepark, mereka pasti akan bermain di sana, kata Amana (Wartakota, 2021). Skateboard merupakan alat transportasi dan kegiatan olahraga ekstrem yang terdiri dari papan kayu beroda empat yang dipasang pada dua truk. Papan skateboard umumnya terbuat dari lapisan kayu yang disatukan dengan lem yang kuat. Roda skateboard biasanya terbuat dari bahan keras seperti poliuretan dan dipasang pada truk yang memiliki kemampuan berputar 360 derajat, memungkinkan gerakan

yang fleksibel. Skateboarding melibatkan berbagai teknik dan trik, termasuk ollie, kickflip, dan grind, Kickflip adalah manuver dalam seluncur di mana pengendara memutar seluncur mereka 360° sepanjang sumbu yang membentang dari hidung hingga ekor dari deck (Hawks, 2019).

yang melibatkan gerakan dan keseimbangan tingkat tinggi. Aktivitas ini sangat populer di kalangan generasi muda dan memiliki komunitas yang besar secara global. Skateboard juga digunakan sebagai alternatif transportasi di lingkungan perkotaan. Selain itu, skateboarding telah menjadi elemen integral dari budaya pop dan seni jalanan, dengan banyak seniman dan desainer grafis menarik inspirasi dari estetika skateboard. Dari pembahasan ini peneliti ingin membuat video profil untuk keperluan komunitas dan mengembangkan minat para skater muda untuk bergabung pada komunitas agar mendapat wadah dan relasi pembelajaran lebih luas seputar dunia skateboarding

1.2 Identifikasi Masalah Setelah menjelaskan latar belakang, ditemukan beberapa masalah

yang telah diidentifikasi sebagai berikut: 1. Dikarenakan kurangnya tempat fasilitas bermain skateboard, maka para skater kurang mendapatkan informasi mengenai komunitas. 2. Kurangnya video profil dan informasi komunitas bagi para skater muda tangsel. 16

1.3 Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mencoba merumuskan masalah sebagai berikut: 1. Bagaimana merancang informasi komunitas iceworks agar diterima sebagai wadah dan pembelajaran skateboard di Masyarakat

Tangerang Selatan. 2. Bagaimana merancang video profil yang informatif dan atraktif untuk para skater muda di Tangerang Selatan.

1.4 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: 2

1. Menjadikan komunitas skateboard iceworks salah satu tempat pembelajaran dan relasi yang lebih luas dalam skateboard di Tangerang Selatan. 2.

Video profil ini diharapkan para skater muda lebih tertarik untuk bergabung dan membeli merch dari komunitas untuk skateboard yang lebih maju dan menguntungkan. 1.5 Manfaat Penelitian Penelitian ini memberikan

manfaat signifikan dengan memperkenalkan aspek komunitas skateboard kepada para skater muda di Tangerang Selatan, mendorong mereka untuk aktif bergabung dalam upaya mengembangkan komunitas dan meningkatkan popularitas olahraga skateboard di wilayah tersebut. Dengan demikian, penelitian ini berperan dalam membentuk koneksi sosial antara skater muda, menciptakan ruang untuk pertumbuhan dan kolaborasi, serta memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan olahraga skateboard di Tangerang Selatan.

1.5.1 Manfaat Teoritis a. Pengembangan Identitas Komunitas: Video profil dapat menjadi alat yang kuat untuk membentuk dan memperkuat identitas komunitas skateboard. Dengan menyoroti nilai-nilai, budaya, dan semangat yang mendasari komunitas, video tersebut dapat membantu anggota baru merasa terhubung dan terinspirasi. b. Pendidikan dan Informasi: Video profil bisa digunakan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang sejarah, nilai-nilai, dan praktik-praktik terbaik dalam komunitas skateboard. Ini bisa mencakup teknik-teknik dasar, keselamatan, etika di jalanan, dan penghargaan terhadap lingkungan.

1.5.2 Manfaat Praktis a. Rekrutmen Anggota Baru: Video profil yang menarik dan menginspirasi dapat menjadi alat yang efektif dalam merekrut anggota baru ke dalam komunitas skateboard. Video tersebut dapat menampilkan kegiatan yang menyenangkan, prestasi, dan nilai-nilai komunitas, yang dapat menarik minat individu yang tertarik untuk bergabung. Diharapkan perancangan buku ini menjadi dokumentasi budaya seputar kuliner di Kabupaten Serang.

b. Pemasaran Acara dan Kompetisi: Video profil dapat digunakan sebagai alat pemasaran untuk mengiklankan acara atau kompetisi yang diadakan oleh komunitas skateboard. Video tersebut dapat menarik minat peserta potensial dan membantu meningkatkan jumlah peserta.

11 1.6 Sistematika Penulisan

Bab 1 Pendahuluan: Membahas latar belakang masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, dan sistematika penulisan. 3

Bab 2 Tinjauan Pustaka: Merangkum dan menganalisis literatur relevan untuk memberikan dasar teoretis dan konseptual bagi penelitian. Bab 3 Metodologi Desain:

Menjelaskan pendekatan dan langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian

atau proyek desain, termasuk prosedur dan alat yang digunakan. Bab 4 Strategi Kreatif: Membahas pendekatan atau strategi untuk mengembangkan ide- ide kreatif atau solusi inovatif terkait dengan tujuan penelitian atau desain. Bab 5 Penutup: Merangkum temuan kunci, memberikan kesimpulan, serta menyajikan implikasi dan saran. BAB II TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka Tinjauan pustaka penulis paparkan melalui beberapa jurnal yang sesuai dengan materi penelitian serta melalui beberapa tinjauan teori. Penulis mencantumkan berbagai jurnal pembanding untuk mendapatkan informasi dan memahami konteks penelitian yang relevan sebagai perbandingan dengan proyek yang penulis lakukan. 2 4 Penulis membahas jurnal yang berjudul 'Perancangan Video Dokumenter Olah Raga Flag Football Sebagai Sarana'o. Yang di tulis oleh Jordan Hendrico, Prayanto W H, Hen Dian Yudanip. Yang diterbitkan pada tahun 2014. Jurnal ini memiliki latar belakang untuk mempromosikan olahraga Flag Football di Surabaya melalui pembuatan video dokumenter yango menarik dan berbeda dari videoa dokumenter olahraga pada umumnya. Olahraga Flag Football masih kurang dikenal di Indonesia, sehingga perlu dilakukan upaya promosi yang efektif untuk menarik minat masyarakat. Dalam jurnal ini, penulis menggunakan metode kualitatif untuk merancang video dokumenter yang dapatp menarik minat masyarakat dan mencapai viewers yang banyak. Tujuan dari jurnal ini adalah untuk meningkatkan popularitas olahraga Flag Football di Surabaya dan memperkenalkannya kepada masyarakat luas. (Jordan Hendrico, 2014) Permasalahan yang dihadapi dalam jurnal ini adalah kurangnya popularitas olahraga Flag Football di Surabaya dan Indonesia pada umumnya. Hal ini membuat masyarakat kurang tertarik untuk mencoba olahraga ini. Oleh karena itu, perlu dilakukan upayap promosi yang efektif1 untuk menarik minat masyarakat dan memperkenalkan olahraga ini kepada mereka. Selain itu, pembuatan video dokumenter yang menarik dan berbeda dari video dokumenter olahraga pada umumnya juga menjadi tantangan dalam jurnal ini. Penulis harus merancang video dokumenter yang dapat menarik minat

masyarakat dan mencapai viewers yang banyak agar tujuan promosi dapat tercapai. (Jordan Hendrico, 2014) Solusi yang diusulkan dalam jurnal ini adalah dengan merancang sebuah video dokumenter yang menarik dan berbeda untuk mempromosikan olahraga Flag Football. Dengan menggunakan metode kualitatif, penulis berhasil menciptakan video dokumenter yang efektif dalam menarik minat masyarakat. **2** Video ini kemudian diunggah di platform seperti Youtube, yang terbukti efektif dalam mencapai viewers sebanyak 100 dalam waktu 1 hari setelah di unggah. Selain itu, penulis juga menyarankan agar pemerintah lebih memperhatikan olahraga rekreasi baru yang memiliki potensial seperti Flag Football, serta memfasilitasi cabang olahraga baru minimal dengan organisasi resmi yang menaunginya. Dengan demikian, diharapkan olahraga Flag Football dapat berkembang dan dikenal luas oleh masyarakat. (Jordan Hendrico, 2014) Perbandingan antara jurnal ini dengan perancangam tugas akhir penulis adalah mempromosikan suatu komunitas olahraga skateboard yang sudah berkembang untuk sebagai , relasi, dan pembelajaran dengan video profil.. Penulis meninjau jurnal yang berjudul Perancangan Film Dokumenter Film Dokumenter Noon Boardshop Skateshop Surabaya. Yang ditulis oleh Yonatan Christie Yusanto, Erandaru, Hen Dian Yudani. Yang diterbitkan pada tahun 2019 Jurnal ini memiliki latar belakang membahas tentang perkembangan kultur skateboard di Surabaya dan peran penting Noon Boardshop dalam membangun komunitas skateboard. Dokumen ini berisi tentang permasalahan yang dihadapi oleh Noon Boardshop, cara mengatasinya, serta bagaimana dokumenter ini dapat memotivasi 5 dan memberikan semangat kepada komunitas skateboard di Surabaya. Tujuan dari dokumen ini adalah untuk memberikan informasi dan inspirasi kepada pembaca tentang bagaimana sebuah toko skateboard dapat memainkan peran penting dalam membangun komunitas skateboard yang kuat dan berkembang di suatu daerah. (Yusanto, 2019) Permasalahan yang terjadi Permasalahan yang dihadapi oleh Noon Boardshop antara lain adalah perpindahan pelanggan dari pelanggan fisik atau offline ke pelanggan online, yang menyebabkan penurunan pengunjung toko. Selain itu,

teknologi juga semakin mengikis semangat para komunitas skateboarder di Surabaya untuk rutin berlatih dan berkomunitas. Hal ini dapat berdampak pada penurunan minat dan aktivitas di toko skateboard seperti Noon Boardshop. Selain itu, permasalahan lain timbul dari dalam komunitas Surabaya skateboard yang sudah mulai kurang aktif dalam berkegiatan, sehingga Noon Boardshop kurang mendapat dukungan baik dalam segi prestasi maupun segi pemasukan modal. (Yusanto, 2019) Solusi yang muncul bahwa salah satu solusi yang diusulkan adalah membuat film dokumenter biografi mengenai sosok Om Iput, pemilik Noon Boardshop. Film ini akan menggunakan format HD dan akan didistribusikan melalui akun media sosial seperti Instagram dan Youtube . Dengan demikian, bentuk video yang diusulkan adalah dalam bentuk film dokumenter yang akan memuat kisah inspiratif tentang perjalanan pemilik Noon Boardshop dalam membangun dan mengembangkan komunitas skateboard di Surabaya. (Yusanto, 2019). Perbandingan jurnal dengan perancangan tugas akhir penulis adalah merancang video profil untuk memperkenalkan sisi komunitas skateboard iceworks untuk sebagai relasi dan pembelajaran, selain itu juga untuk mengembangkan merch komunitas berupa kaos dan lain lain. Penulis meninjau jurnal yang berjudul Perancangan Video 'Back To The Basics' Sebagai Media Edukasi Olahraga Skateboard. Yang ditulis oleh Bramastya Bayu Sadewa. Yang diterbitkan pada tahun 2019 Dari berbagai informasi yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa perancangan video "Back To The Basics" merupakan solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan kurangnya literasi dan pemahaman akan pentingnya dasar-dasar dan keamanan dalam bermain olahraga skateboard. Video ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para pemain skateboard dan masyarakat umum tentang pentingnya memahami dasar-dasar bermain skateboard, serta mendorong mereka untuk tetap berprestasi dalam bidang tersebut. Dengan menggunakan media video, informasi dapat disampaikan secara lebih interaktif dan mudah dipahami oleh target audiens, sehingga diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kesadaran akan

keselamatan dalam bermain skateboard. (Sadewa, 2019) Perbandingan jurnal dengan perancangan tugas akhir penulis adalah merancang video promosi untuk memperkenalkan sisi komunitas skateboard iceworks untuk sebagai relasi dan pembelajaran agar dunia skateboard di Tangerang Selatan

terus berkembang dan beregenerasi. 6 2.2 Tinjauan Teori 1. 1 Kesatuan atau Unity

dalam prinsip desain merujuk pada penciptaan keseimbangan dan keterhubungan antara elemen-elemen visual dalam suatu karya. Ini melibatkan penggabungan

berbagai elemen desain, seperti warna, bentuk, teks, dan gambar,

sehingga menciptakan kesan kesatuan yang koheren. Kesatuan dalam desain

berusaha untuk menciptakan tampilan yang menyatu secara visual, di mana

elemen-elemen saling mendukung dan berinteraksi dengan harmonis. 1 Kesatuan atau

Unity dalam prinsip desain merujuk pada penciptaan keseimbangan dan

keterhubungan antara elemen-elemen visual dalam suatu karya. Ini melibatkan

penggabungan berbagai elemen desain, seperti warna, bentuk, teks, dan

gambar, sehingga menciptakan kesan kesatuan yang koheren. Kesatuan dalam

desain berusaha untuk menciptakan tampilan yang menyatu secara visual,

di mana elemen-elemen saling mendukung dan berinteraksi dengan harmonis. 1 5 2.

Proporsi Dalam konteks prinsip desain, proporsi mengacu pada hubungan

atau perbandingan ukuran atau skala, bentuk, dan distribusi elemen-elemen

dalam suatu karya desain. Proporsi menciptakan keseimbangan visual dan

keharmonisan antara elemen-elemen tersebut. Prinsip ini membantu menciptakan

ketertiban dan estetika yang menyenangkan bagi mata pemirsa. 3.

Keseimbangan dalam prinsip desain merujuk pada distribusi visual berat

atau elemen-elemen desain dalam suatu karya secara proporsional sehingga

menciptakan kesan harmonis. 6 Terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu

keseimbangan simetris, di mana elemen-elemen sejajar, dan keseimbangan

asimetris, di mana elemen-elemen yang berbeda tetapi memiliki berat visual yang setara.

5 10 4. Kontras dalam prinsip desain melibatkan perbedaan yang

signifikan antara elemen-elemen visual, seperti warna, ukuran, bentuk,

atau tekstur, dalam suatu karya. Perbedaan ini menciptakan ketegangan visual

dan menarik perhatian, memungkinkan elemen-elemen berbeda untuk muncul

lebih jelas dan menonjol. Tujuan dari penggunaan kontras dalam desain adalah untuk menekankan perbedaan dan menciptakan fokus visual. 5. Penekanan atau emphasize adalah prinsip desain yang melibatkan penonjolan tau pemberian penekanan khusus pada suatu elemen atau area dalam karya. Ini dapat dicapai melalui penggunaan elemen visual seperti warna, ukuran, kontras, atau penempatan strategis untuk membedakan elemen yang ingin ditekankan dari yang lain. 1 Tujuan dari penekanan dalam desain adalah untuk menarik perhatian pemirsa pada elemen tau informasi tertentu yang dianggap paling penting atau signifikan. Hal ini membantu menciptakan hierarki visual dan memandu pemirsa untuk fokus pada pesan utama tau turuan komunikasi. 17 6. Harmoni warna adalah penciptaan kombinasi warna yang seimbang dan estetis dalam suatu desain. Ini melibatkan pemilihan dan penataan warna sedemikian rupa sehingga menciptakan tampilan yang menyatu dan enak dilihat. 8 7. Ritme dalam prinsip desain mencakup pengulangan elemen-elemen visual tertentu dalam suatu karya untuk menciptakan kesan pergerakan, pola, atau aliran. Ini melibatkan pengaturan elemen-elemen tersebut secara berulang-ulang, baik 7 itu warna, bentuk, garis, atau tekstur, untuk menciptakan tampilan yang kohesif dan dinamis. . 2.2.2 Teori Warna Menurut Riadi (2020), warna adalah fenomena yang terjadi karena interaksi antara cahaya, objek, dan observer (mata atau alat ukur). Fenomena ini menghasilkan kesan cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda, menciptakan spektrum warna berdasarkan pengalaman indra penglihatan. 7 Sayono, seperti dikutip oleh Riadi, menjelaskan bahwa warna memiliki definisi fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan dan definisi psikologis sebagai bagian dari pengalaman visual. Oleh karena itu, warna sangat penting dalam desain grafis karena mempengaruhi psikologis dan pengalaman visual. Subari (2022) menambahkan beberapa fungsi warna dalam desain grafis. a. Warna memiliki fungsi estetika karena dapat merangsang rasa keindahan. b. Warna juga berfungsi sebagai isyarat yang memberikan petunjuk tentang sifat atau kondisi tertentu; misalnya, warna merah mudah menarik perhatian. c.

Secara psikologis, warna dapat menciptakan kesan perasaan tertentu, seperti ketenangan yang dihasilkan oleh warna abu-abu atau hijau. d. Warna mencerminkan sifat alami objek, menunjukkan properti asli benda tersebut. e. Warna digunakan sebagai identitas atau pengenal untuk memudahkan pengenalan kelompok, organisasi, atau perusahaan, seperti melalui warna seragam, bendera, atau logo. Berdasarkan wawancara di Infinita Center pada Senin, 27 November 2023, oleh Joan Mareti Gading, seorang spesialis pendidikan khusus dan CEO & pendiri Infinita Center, disebutkan bahwa tidak ada ketentuan warna tertentu untuk anak-anak dengan autisme. Setiap anak dengan autisme memiliki preferensi warna yang berbeda-beda, namun untuk anak-anak berusia 3-5 tahun dengan autisme, disarankan menggunakan warna dasar, tone pelangi, dan warna pink.

2.2.3 Layout Tata Letak atau Layout Tata letak adalah

pengaturan elemen-elemen grafis seperti gambar, teks, dan bidang untuk menciptakan komposisi visual yang menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan (Subari, 2022). Gambar termasuk foto dan ilustrasi yang membantu menyampaikan pesan dan dapat meningkatkan emosi audiens (Setyaningsih, 2023). Garis digunakan untuk membagi dan mengatur tata letak serta menekankan teks (Setyaningsih, 2023). Bentuk 8 Bentuk seperti lingkaran dan persegi panjang memperkaya kreativitas desain dan memberikan kesan tertentu (Setyaningsih, 2023). Ruang Kosong (White Space) Ruang kosong adalah area antara elemen-elemen dalam tata letak yang penting untuk menonjolkan objek dan membantu pengguna memahami desain dengan jelas (Setyaningsih, 2023). Keseluruhan Tata Letak Semua elemen tersebut mendukung tata letak yang harmonis dan komunikatif, memudahkan audiens memahami informasi (Setyaningsih, 2023).

2.2.4 Teori Tipografi

Dikutip dari (Sihombing, 2001) dalam karyanya yang berjudul "Tipografi dalam Desain Grafis, dikemukakan bahwa tipografi adalah representasi visual dari komunikasi verbal dan merupakan elemen visual utama yang efektif. Melalui nilai emosional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menyampaikan ekspresi yang terkandung dalam desain tipografi.

dianggap sebagai elemen pelengkap yang penting, karena berfungsi untuk menjelaskan konsep desain dan ilustrasi dalam desain grafis. (Salmaa, 2022) menyebutkan bahwa terdapat 11 jenis font atau huruf yang dapat dipilih untuk desain dan buku, antara lain: a. Font Serif: Memiliki kaki di bagian sudut bawah dengan bentuk serif bracketed. b. Font San-Serif: Tidak punya kaki di sudut hurufnya. c. Font Slab: Memiliki ciri balok tebal, ukuran besar, dan ketebalan bold yang signifikan. d. Font Script: Menyerupai tulisan tangan dan sangat identik dengan penulisan manual. e. Font Comic: Digunakan dalam pengetikan buku komik dengan ciri bentuk tulisan yang khas. f. Font Blackletter: Juga dikenal sebagai Old English dengan gaya gothic dan setiap huruf memiliki aksesoris bertopi. g. Font Typewriter dan Dekoratif: Font Typewriter meniru huruf mesin tik, sementara font Dekoratif mengembangkan huruf dengan menambahkan ornamen atau garis-garis. h. Font Stencil: Menciptakan metode street art dengan ornamen yang unik. i. Font Retro: Memberikan kesan klasik atau vintage. 9 j. Font Dingbat: Berisi simbol dan karakter abjad dan numerik. k. Font Pixel: Menampilkan kontras warna hitam-putih dan memiliki bentuk tajam. 2.2.5 Lighting Peran yang signifikan dari pencahayaan adalah menentukan suasana dan estetika dalam sebuah video. Fungsinya mencakup aspek penekanan emosi atau perasaan, penciptaan nuansa tertentu, dan memberikan kejelasan pada adegan agar terlihat dengan jelas, sebagaimana disampaikan oleh (Antelope, 2023).

14 Penggunaan teknik pencahayaan yang tepat dapat membantu menciptakan suasana yang sesuai dengan perkembangan alur dalam cerita. Salah satu teknik dasar pencahayaan yang digunakan dalam pembuatan video adalah " Three Point Lighting . Three Point Lighting Teknik pencahayaan Three Point Lighting sumber cahaya yang terdiri dari melibatkan penggunaan tiga: Key Light Key lighting merupakan pencahayaan utama dalam suatu adegan. Tingkat pencerahan dari key lighting lebih tinggi dibandingkan dengan pencahayaan lainnya karena cahaya difokuskan pada objek atau subjek utama. Fill Light Fill lighting merupakan pencahayaan yang digunakan untuk melengkapi

cahaya yang kurang dan mengurangi area yang gelap. Selain itu, fungsi fill light adalah untuk mengurangi bayangan yang muncul pada bagian yang terkena cahaya dari key light. **13** Back Light Back lighting ditempatkan di belakang subjek untuk memberikan kedalaman dan memisahkan subjek dari latar belakang atau background.

2.2.6 Angel Camera Eye View

Pandangan Mata atau Eye View adalah sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan mata subjek. Sudut ini sering digunakan untuk merekam video yang melibatkan manusia. Dalam fotografi perjalanan, sudut ini kerap digunakan untuk menangkap aktivitas manusia, tekstur kota, atau interaksi dengan lingkungan sekitar. (Christian, 2019)

Low Angel

Sudut Rendah atau Low Angle adalah teknik pengambilan gambar yang menempatkan kamera pada posisi lebih rendah dibandingkan dengan subjek. Teknik ini biasanya digunakan untuk memberikan kesan kekuatan, dominasi, ketegangan, dan superioritas. Misalnya, bangunan dapat terlihat megah dan kokoh, atau seseorang dapat terlihat lebih berwibawa.

Frog Eye

Sudut pengambilan Frog-Eye merupakan salah satu bentuk sudut rendah (low-angle) yang melibatkan penempatan kamera sejajar dengan tanah atau alas. Biasanya, teknik ini digunakan untuk memotret objek yang berada di atas permukaan tanah atau untuk menciptakan kesan ketinggian, seperti pada aksi levitasi atau jump-shot.

High Angel

Sudut pengambilan tinggi (High angle) digunakan untuk secara lebih eksplisit menunjukkan lebar elemen-elemen pendukung suatu objek dalam bingkai gambar. Penggunaan sudut foto ini memberikan kesan bahwa objek video terlihat kecil. Penerapan teknik ini juga dapat menghasilkan video dengan nuansa yang berbeda, seperti saat merekam keramaian pasar, jalan-jalan, atau lalu lintas di sepanjang Sungai.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan hal yang perlu dipahami, kerangka berpikir memiliki definisi kerangka pemikiran mengenai proses perancangan yang akan dibuat. 11 Sugiyono mengemukakan bahwa kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang kemudian digunakan sebagai teori terkait dengan beberapa faktor dalam penelitian atau yang telah diidentifikasi

sebagai suatu masalah penting. Menurut Sapto Haryoko, kerangka berpikir merujuk pada suatu penelitian di mana terdapat dua atau lebih variabel yang digunakan. Oleh karena itu, kerangka berpikir terdiri dari beberapa variabel yang nantinya akan dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan (Maisah, 2023).

BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Rancangan Penelitian Metode Design Thinking merupakan suatu pendekatan analitis yang kritis dalam mengatasi permasalahan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Design Thinking didefinisikan sebagai suatu strategi yang berfokus pada solusi permasalahan dan inovasi, dengan penekanan khusus pada kepentingan pengguna. Pendekatan ini membawa sejumlah keuntungan, termasuk merangsang kreativitas, pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, dan peningkatan kepuasan pelanggan. Ada pula lima tahapan Design Thinking yang dapat memberikan dukungan yang signifikan dalam melaksanakan penelitian pada proyek tugas akhir ini.

1. **Emphasize** Pada fase ini, peneliti melakukan pengumpulan informasi terkait komunitas skateboard Iceworks dan kondisi skatepark di Tangerang Selatan. Permasalahan yang terjadi adalah kurangnya relasi skater muda terhadap komunitas dan skater lain yang berada di Tangerang Selatan
2. **Define** Pada fase ini, peneliti melakukan eksplorasi data terkait teori-teori pendukung yang dapat menjadi dasar penelitian untuk memahami penyebab kurangnya relasi para skater di Tangerang Selatan dan kurangnya fasilitas skatepark.
3. **Ideate** Dalam fase ini, peneliti menemukan resolusi terhadap isu yang telah diidentifikasi dalam latar belakang serta menganalisis data yang telah terkumpul. Setelah mencapai hasil yang akan dihasilkan, langkah berikutnya bagi peneliti adalah memasuki tahap perancangan.
4. **Prototype:** Setelah merancang, peneliti menguji prototype yang telah dikembangkan untuk mengevaluasi kesesuaian dan kecukupannya serta memastikan solusi memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi.
5. **Test:** Peneliti mengevaluasi hasil uji coba prototype untuk menentukan apakah memenuhi persyaratan dan kebutuhan yang diidentifikasi sebelumnya, memberikan kesimpulan tentang kelayakan dan kinerja prototype.

3.1.1 Jenis

Penelitian 1. Metode Riset: Pemilihan metode riset dalam penelitian tugas akhir bergantung pada jenis penelitian dan pertanyaan yang ingin dijawab. Metode yang umum digunakan termasuk kualitatif, kuantitatif, eksperimen, dan campuran. Metode kualitatif mengumpulkan data tanpa variabel atau hipotesis (Rahmawati, 2023). Penelitian menggunakan metode yaitu kualitatif deskriptif melalui wawancara dan kuesioner, yang kemudian diinterpretasikan secara deskriptif tanpa analisis statistik.

Tujuannya adalah memahami fenomena secara mendalam dan menggambarkan karakteristik kualitatif data.

2. Metode Design Thinking: Menurut Sampoerna University, Metode ini melibatkan lima tahap: empathize, define, ideate, prototype, dan test, serta analisis literatur untuk referensi teori yang relevan (Sampoerna University, 2022). Metode ini memfasilitasi peneliti dalam menggali data, mulai dari mengidentifikasi masalah hingga menemukan solusi, melalui tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

3.2 Lokasi Penelitian Iceworks Lokasi penelitian ini tepat

nya berada di BSD Tangerang Selatan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara mendalam terhadap

anggota komunitas serta melakukan observasi langsung di lokasi tempat

komunitas bermain skateboard. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan

pandangan dan pengalaman pribadi anggota komunitas, sementara observasi

memungkinkan peneliti memahami dinamika dan interaksi yang terjadi di

lingkungan bermain skateboard tersebut.

Pertanyaan Jawaban 1. Sejak kapan komunitas ini berdiri? Mulai terbentuk tahun 2016 bertepatan di ice

bsd.

2. Bagaimana komunitas ini bisa berdiri? Keseruan dan konsistensi

yang membuat komunitas ini masih eksis 13 sampai sekarang? sampai

sekarang di bsd

3. Keseharian apa saja yang dilakukan oleh komunitas? Tetap masih seputar skateboarding dengan cek spot atau nongkrong bahas

skateboarding.

4. Sudah berapa event yang diadakan? Hari hari besar seperti go sakteboarding day. Event tahunan

5. Event ini bertujuan untuk apa? Karena pemain skate masih sedikit dan minim maka kita

buat event. Untuk nyatuin anak-anak skate di Tangerang Selatan

Pandangan dari anggota untuk para skater yang ingin bergabung? Sangat bagus karena komunitas Iceworks membutuhkan regenerasi untuk melanjutkan perkembangan skateboard di Tangerang Selatan BSD 7. Pandangan skateboard di Tangerang Selatan Sudah berkembang pesat banyak para skater yang baru terjun bahkan sudah jago menguasai banyak trik . 8. Video Profil apa yang dibutuhkan komunitas Mendokumenterkan para anggota dengan berbagai macam spot dan trik yang digunakan. 3.3.1 Wawancara Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan narasumber menghasilkan data bahwa komunitas ingin para skater muda Tangerang Selatan. ikut bergabung untuk mengembangkan skateboard di Tangerang Selatan. Selain itu harapan dari komunitas adalah terus beregenerasinya pemain-pemain skateboard di Tangerang Selatan. 3.3.2 Observasi Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan ke beberapa tempat peneliti mendapatkan data bahwa masih banyak para skater yang tidak mempunyai relasi luas. Selain itu juga banyak fasilitas skatepark yang sudah tidak layak untuk di gunakan contoh nya di Taman kota 1 dan 2. 14 3.3.3 Hasil Studi Literatur Penulis membahas jurnal yang berjudul 'Perancangan Video Dokumenter Olah Raga Flag Football Sebagai Sarana'. Yang di tulis oleh Jordan Hendrico, Prayanto W.H, Hen Dian Yudani. Yang diterbitkan pada tahun 2014. Jurnal ini memiliki latar belakang untuk mempromosikan olahraga Flag Football di Surabaya melalui pembuatan video dokumenter yang menarik dan berbeda dari video dokumenter olahraga pada umumnya. Olahraga Flag Football masih kurang dikenal di Indonesia, sehingga perlu dilakukan upaya promosi yang efektif untuk menarik minat masyarakat. Dalam jurnal ini, penulis menggunakan metode kualitatif untuk merancang video dokumenter yang dapat menarik minat masyarakat dan mencapai viewers yang banyak. Tujuan dari jurnal ini adalah untuk meningkatkan popularitas olahraga Flag Football di Surabaya dan memperkenalkannya kepada masyarakat luas. (Jordan Hendrico, 2014) Permasalahan yang dihadapi dalam jurnal ini adalah kurangnya popularitas olahraga Flag Football di Surabaya dan Indonesia pada umumnya. Hal

ini membuat masyarakat kurang tertarik untuk mencoba olahraga ini. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya promosi yang efektif untuk menarik minat masyarakat dan memperkenalkan olahraga ini kepada mereka. Selain itu, pembuatan video dokumenter yang menarik dan berbeda dari video dokumenter olahraga pada umumnya juga menjadi tantangan dalam jurnal ini. Penulis harus merancang video dokumenter yang dapat menarik minat masyarakat dan mencapai viewers yang banyak agar tujuan promosi dapat tercapai. (Jordan Hendrico, 2014) Solusi yang diusulkan dalam jurnal ini adalah dengan merancang sebuah video dokumenter yang menarik dan berbeda untuk mempromosikan olahraga Flag Football. Dengan menggunakan metode kualitatif, penulis berhasil menciptakan video dokumenter yang efektif dalam menarik minat masyarakat. **2** Video ini kemudian diunggah di platform seperti Youtube, yang terbukti efektif dalam mencapai viewers sebanyak 100 dalam waktu 1 hari setelah di unggah. Selain itu, penulis juga menyarankan agar pemerintah lebih memperhatikan olahraga rekreasi baru yang memiliki potensial seperti Flag Football, serta memfasilitasi cabang olahraga baru minimal dengan organisasi resmi yang menaunginya. Dengan demikian, diharapkan olahraga Flag Football dapat berkembang dan dikenal luas oleh masyarakat. (Jordan Hendrico, 2014) Perbandingan antara jurnal ini dengan perancangam tugas akhir penulis adalah mempromosikan suatu komunitas olahraga skateboard yang sudah berkembang untuk sebagai, relasi, dan pembelajaran dengan video profil.. Penulis meninjau jurnal yang berjudul Perancangan Film Dokumenter Film Dokumenter Noon Boardshop Skateshop Surabaya. Yang ditulis oleh Yonatan Christie Yusanto, Erandaru, Hen Dian Yudani. Yang diterbitkan pada tahun 2019 15 Jurnal ini memiliki latar belakang membahas tentang perkembangan kultur skateboard di Surabaya dan peran penting Noon Boardshop dalam membangun komunitas skateboard. Dokumen ini berisi tentang permasalahan yang dihadapi oleh Noon Boardshop, cara mengatasinya, serta bagaimana dokumenter ini dapat memotivasi dan memberikan semangat kepada komunitas skateboard di Surabaya. Tujuan dari dokumen ini adalah untuk memberikan informasi dan

inspirasi kepada pembaca tentang bagaimana sebuah toko skateboard dapat memainkan peran penting dalam membangun komunitas skateboard yang kuat dan berkembang di suatu daerah. (Yusanto, 2019) Permasalahan yang terjadi Permasalahan yang dihadapi oleh Noon Boardshop antara lain adalah perpindahan pelanggan dari pelanggan fisik atau offline ke pelanggan online, yang menyebabkan penurunan pengunjung toko. Selain itu, teknologi juga semakin mengikis semangat para komunitas skateboarder di Surabaya untuk rutin berlatih dan berkomunitas. Hal ini dapat berdampak pada penurunan minat dan aktivitas di toko skateboard seperti Noon Boardshop. Selain itu, permasalahan lain timbul dari dalam komunitas Surabaya skateboard yang sudah mulai kurang aktif dalam berkegiatan, sehingga Noon Boardshop kurang mendapat dukungan baik dalam segi prestasi maupun segi pemasukan modal. (Yusanto, 2019) Solusi yang muncul bahwa salah satu solusi yang diusulkan adalah membuat film dokumenter biografi mengenai sosok Om Iput, pemilik Noon Boardshop. Film ini akan menggunakan format HD dan akan didistribusikan melalui akun media sosial seperti Instagram dan Youtube . Dengan demikian, bentuk video yang diusulkan adalah dalam bentuk film dokumenter yang akan memuat kisah inspiratif tentang perjalanan pemilik Noon Boardshop dalam membangun dan mengembangkan komunitas skateboard di Surabaya. (Yusanto, 2019). Perbandingan jurnal dengan perancangan tugas akhir penulis adalah merancang video profil untuk memperkenalkan sisi komunitas skateboard iceworks untuk sebagai relasi dan pembelajaran, selain itu juga untuk mengembangkan merch komunitas berupa kaos dan lain lain. Penulis meninjau jurnal yang berjudul Perancangan Video 'Back To The Basics' Sebagai Media Edukasi Olahraga Skateboard. Yang ditulisi oleh Bramastya Bayu Sadewa. Yang diterbitkan pada tahun 2019 Dari berbagai informasi yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa perancangan video "Back To The Basics" merupakan solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan kurangnya literasi dan pemahaman akan pentingnya dasar-dasar dan keamanan dalam bermain olahraga skateboard. Video ini

bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para pemain skateboard dan masyarakat umum tentang pentingnya memahami dasar-dasar bermain skateboard, serta mendorong mereka untuk tetap berprestasi dalam bidang tersebut. Dengan menggunakan media video, informasi dapat disampaikan secara lebih interaktif dan mudah dipahami oleh target audiens, sehingga diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kesadaran akan keselamatan dalam bermain skateboard. (Sadewa, 2019) 16 Perbandingan jurnal dengan perancangan tugas akhir penulis adalah merancangan video promosi untuk memperkenalkan sisi komunitas skateboard iceworks untuk sebagai relasi dan pembelajaran agar dunia skateboard di Tangerang Selatan terus berkembang dan beregenerasi.

3.4 Teknik Analisa Data

Untuk mempermudah analisis data, peneliti juga melakukan identifikasi Segmentasi, Targeting, dan Positioning guna menyediakan pendekatan yang lebih terfokus dalam memahami karakteristik yang lebih spesifik.

3.4.1 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning

1. Segmentasi Dalam proyek tugas akhir ini segmentasi dilakukan melalui beberapa aspek seperti geografis, demografis dan status sosial. Dari segi geografis yang di ambil pada wilayah kota Tangerang Selatan. Dari segi demografis adalah rentan umur dari 17 – 25 terutama laki-laki yang sudah mendalami dunia skateboard tetapi belum mempunyai relasi dalam dunia skateboard. Tujuannya agar bergabung terhadap komunitas. Dengan status sosial tipe b sampai a.

2. Targeting Video profil ini dibuat tidak hanya untuk remaja melainkan untuk yang suka dengan gaya lifestyle skateboarding di usia remaja sampai dewasa.

3. Positioning Dari hasil segmentasi dan targeting video profil ini juga mencakup komunitas luar daerah dengan status sosial a, yang hanya sekedar suka terhadap dunia skateboarding

3.4.2 Strategi 5W+1H

1. What Video profil komunitas skateboard adalah presentasi visual yang menyoroti kegiatan seru yang dilakukan oleh anggota komunitas skateboard, Seperti aksi trik dalam skateboard, tempat yang di jelajahi untuk bermain. Selain itu video ini juga mempromosikan merchandise komunitas seperti

kaos, topi dan lainnya. 2. Who Video ini akan menampilkan berbagai anggota komunitas skateboard, mulai dari pemula hingga pemain berpengalaman, serta menyoroti keragaman dalam kelompok tersebut. Selain itu target dari video profil ini adalah skater muda yang belum memiliki relasi dan komunitas agar bisa bergabung terhadap komunitas 3. When 17 Video ini dapat dirilis secara berkala, seperti setiap bulan atau saat ada acara besar atau kompetisi skateboard di komunitas tersebut. Hal ini akan memberikan kesan yang terus-menerus dan tetap relevan. 4. Why Tujuan dari video ini adalah untuk memperkenalkan komunitas skateboard kepada masyarakat luas, meningkatkan kesadaran tentang kegiatan seru yang dapat diikuti, dan mendorong partisipasi baru terhadap para skater muda yang belum mempunyai komunitas dan relasi yang lebih luas untuk bergabung. 12 5. Where Video ini akan diunggah dan dipromosikan melalui platform online seperti YouTube, Instagram, dan Tiktok komunitas skateboard. Selain itu, dapat diputar juga di acara lokal atau pertemuan komunitas untuk menjangkau audiens yang lebih luas 6. How Video akan menggunakan teknik sinematografi yang menarik, termasuk pengambilan gambar aksi skateboard, wawancara dengan anggota komunitas, dan cuplikan dari acara-acara atau kegiatan seru. Musik dengan beat yang energik dapat digunakan untuk meningkatkan suasana dan semangat dalam video.

3.4.3 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning

1. Segmentasi Dalam proyek tugas akhir ini segmentasi dilakukan melalui beberapa aspek seperti geografis, demografis dan status sosial. Dari segi geografis yang di ambil pada wilayah kota Tangerang Selatan. Dari segi demografis adalah rentan umur dari 17 – 25 terutam a laki-laki yang sudah mendalami dunia skateboard tetapi belum mempunyai relasi dalam dunia skateboard. Tujuannya agar bergabung terhadap komunitas. Dengan stastus sosial tipe b sampai a. 2. Targeting Video profil ini dibuat tidak hanya untuk remaja melainkan untuk yang suka dengan gaya lifestyle skateboarding di usia remaja sampai dewasa. 3. Positioning Dari hasil segmentasi dan targeting video

profil ini juga mencakup komunitas luar daerah dengan status sosial a, yang hanya sekedar suka terhadap dunia skateboarding

3.4.4 Analisa Pesaing Bintaro Skateboarding

adalah komunitas skateboard yang aktif di wilayah Bintaro. Komunitas ini sering mengadakan berbagai macam acara seperti kompetisi skateboard, sesi latihan bersama, dan workshop teknik skateboard. Selain itu, mereka juga terlibat dalam kegiatan sosial seperti penggalangan dana dan pembersihan lingkungan. Dengan semangat kebersamaan dan dedikasi tinggi, komunitas Bintaro 18 Skateboarding tidak hanya menjadi tempat berkumpulnya para penggemar skateboard, tetapi juga menjadi wadah untuk mengembangkan keterampilan dan memperluas jaringan pertemanan di kalangan skater.

3.4.5 Analisa SWOT Perancangan video profil untuk Komunitas Skateboard Iceworks

memiliki beberapa kekuatan utama seperti komunitas yang solid, kemampuan skateboard yang tinggi, dan kreativitas yang kuat. Meskipun menghadapi keterbatasan sumber daya dan pengalaman dalam produksi video profesional, ada banyak peluang yang bisa dimanfaatkan, termasuk tren skateboard yang meningkat dan platform media sosial yang tersedia. Untuk memaksimalkan kekuatan dan peluang yang ada, Iceworks dapat membuat konten yang menarik dan unik serta menjalin kerjasama dengan brand lokal. Mengatasi ancaman dan kelemahan dapat dilakukan dengan meningkatkan promosi melalui event dan kompetisi, serta adaptasi dengan perubahan tren dan penggunaan platform online untuk meningkatkan kemampuan produksi video anggota. Dengan strategi yang tepat, Iceworks dapat mengatasi tantangan yang ada dan memanfaatkan peluang untuk membuat video profil yang tidak hanya memperkuat identitas komunitas tetapi juga meningkatkan eksposur dan daya tarik komunitas di mata publik.

3.4.6 Referensi Video Redbull Video (Skateboard)

Redbull video menjadi sebuah referensi peneliti dari segi visual dan sinematografi saat shooting video skateboard.

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 19 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 terpikat 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.

9 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 20 kampanye sosial, pesan harus mendorong target audiens untuk terlibat dalam aksi sosial yang diinginkan.

4.1.2 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 beryawa 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 ramai nya keseruan kota, tidak lupa para komunitas menonjolkan merchendaise 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. 21 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 lain nya 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 Storyboard Storyboard Gambar 4 1 Storyboard 2 22 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 tagline
Headline ICEWORKS Bodycopy Subtitle bahasa Inggris 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 3.1 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. 24 Montase atau Pematangan Cepat: Pematangan 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.

25 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 26 Tujuan dari video profil ini adalah memperkenalkan komunitas skateboard Iceworks terhadap para skater muda dan Masyarakat Tangerang Selatan. Konsep visual yang ingin di bawa dengan kesan retro dari segi warna dan elemen visual yang di bawa. Serta cinematic terhadap para anggota saat melakukan trik di atas skate, dengan di dominasikan oleh para artis graffiti di perkotaan.
2. Informasi Komunitas Informasi di rangkum dengan jelas dari hasil wawancara dan observasi terhadap komunitas, mulai dari Sejarah dan tempat bermain komunitas.
3. Storyboard Pembuatan storyboard mulai dari scene awal perkotaan hingga trik dan wawancara terhadap komunitas.
4. Lokasi Lokasi tepat berdasar di BSD untuk melakukan proses syuting.

1. Produksi 1. Opening video dengan latar belakang perkotaan di BSD menggunakan drone. Storyboard scene 1 Proses syuting skateboard Proses wawancara komunitas mengenai skateboard dan graffiti.
3. Pasca Produksi Editing video Editing video di adobe premiere: grading, cut to cut, slow motion, transisi, motion graphi Di upload melalui platform youtube.

27 4.3 Final Art

Ini adalah beberapa cuplikan dari final art dari awal hingga akhir cerita video. Pembukaan video Pembukaan video dan perkenalan talent Penjelasan sisi komunitas dan tempat bermain Talent melakukan trik dan bercerita seputar dunia skate. Mulai dari keseharian, kebahagiaan, dan rasa sakit. Selain itu Sfx juga di

REPORT #21999389

isi dengan mempromosikan merch dari komunitas ini. 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 Sketsa Booth Pameran BAB V PENUTUP 5.1 Dalam merancang video profil untuk komunitas skateboard, penting untuk mempertimbangkan manfaat teoritis dan praktis dari proyek tersebut. Secara teoritis, video profil dapat membantu dalam pengembangan identitas komunitas, pendidikan, penggalangan dana, dan inspirasi anggota. Di sisi praktis, video profil dapat meningkatkan visibilitas, membangun hubungan dengan sponsor, merekrut anggota baru, dan mempromosikan acara dan kompetisi. Dalam merancang layout dan komposisi video, konsep seperti tata letak berbasis aliran, poin fokus, aturan pertigaan, dan pencahayaan kreatif dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan bermakna. Dengan memperhatikan semua aspek ini, video profil dapat menjadi representasi yang kuat dari identitas, semangat, dan kegiatan dalam komunitas skateboard, menyampaikan pesan dengan efektif kepada penonton dan mendukung pertumbuhan serta pengembangan komunitas tersebut. 5.2 Saran Somoga para komunitas dan skater muda lebih antusias dalam membangun dunisa skateboarding yang lebih baik. Selain itu para pemerintah juga ikut membangun skateboarding yang lebih baik. 28 29



REPORT #21999389

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.06% www.slideshare.net	●
	https://www.slideshare.net/slideshow/the-principles-of-design-presentation-1p...	
INTERNET SOURCE		
2.	0.82% media.neliti.com	●
	https://media.neliti.com/media/publications/84579-ID-perancangan-video-doku..	
INTERNET SOURCE		
3.	0.78% www.liputan6.com	●
	https://www.liputan6.com/hot/read/5016762/komunitas-adalah-kelompok-oran..	
INTERNET SOURCE		
4.	0.59% repository.dinamika.ac.id	●
	https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1316/6/BAB_II.pdf	
INTERNET SOURCE		
5.	0.56% www.gamelab.id	●
	https://www.gamelab.id/news/3480-lolos-prakerja-2024-ketahui-1-unsur-penun...	
INTERNET SOURCE		
6.	0.32% www.kompas.com	●
	https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/26/023000469/prinsip-prinsip-de...	
INTERNET SOURCE		
7.	0.3% digilib.iainkendari.ac.id	●
	https://digilib.iainkendari.ac.id/285/3/08.%20BAB%20II.docx	
INTERNET SOURCE		
8.	0.29% kumparan.com	●
	https://kumparan.com/ragam-info/mengenal-ritme-mengalir-dalam-seni-rupa-2..	
INTERNET SOURCE		
9.	0.29% pasarind.id	●
	https://pasarind.id/blog/Apa-Itu-Model-AISAS-Berikut-Pengertian-dan-Menggun...	



REPORT #21999389

INTERNET SOURCE		
10. 0.27%	gitkreatif.com	●
	https://gitkreatif.com/blog/elemen-desain-yang-membuat-perbedaan-signifikan/	
INTERNET SOURCE		
11. 0.24%	pdfs.semanticscholar.org	●
	https://pdfs.semanticscholar.org/dcc7/6e2e54250b03b511314e7d2c86a19e5e50...	
INTERNET SOURCE		
12. 0.23%	eprints.unm.ac.id	●
	https://eprints.unm.ac.id/34278/1/BUKU%20VIDEO%20PROMOSI%20LENGKAP%..	
INTERNET SOURCE		
13. 0.22%	studioantelope.com	●
	https://studioantelope.com/teknik-pencahayaan-film/	
INTERNET SOURCE		
14. 0.21%	monsterar-net.medium.com	●
	https://monsterar-net.medium.com/5-teknik-pencahayaan-dalam-film-yang-wa...	
INTERNET SOURCE		
15. 0.19%	tangseloke.com	●
	https://tangseloke.com/2014/01/13/komunitas-skateboard-tangsel-harapkan-d...	
INTERNET SOURCE		
16. 0.19%	repository.radenintan.ac.id	●
	http://repository.radenintan.ac.id/23474/1/SKRIPSI%201-2.pdf	
INTERNET SOURCE		
17. 0.15%	www.domainesia.com	●
	https://www.domainesia.com/berita/layout-adalah/	