

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN VIDEO “*BACK TO THE BASICS*” SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI OLAHRAGA *SKATEBOARD***



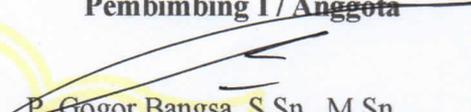
**Bramastya Bayu Sadewa  
1210028124**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2019

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

**PERANCANGAN VIDEO "BACK TO THE BASICS" SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI OLAHRAGA SKATEBOARD** diajukan oleh Bramastya Bayu  
Sadewa, NIM 1210028124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan  
Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui  
tim pembina Tugas Akhir pada tanggal 27 Desember 2018

**Pembimbing I / Anggota**

  
P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

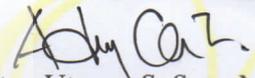
NIP. 19700106 200801 1 017

**Pembimbing II / Anggota**

  
Terra Bajraghosa, M.Sn.

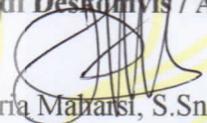
NIP. 19810412 200604 1 004

**Cognate / Anggota**

  
Aditya Utama, S. Sos., M.Sn.

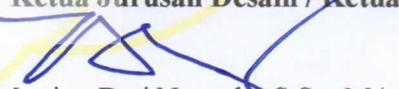
NIP. 19840909 201404 1 001

**Ketua Prodi Deskomvis / Anggota**

  
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

**Ketua Jurusan Desain / Ketua**

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 2000212 1005



Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

  
Dr. Suastiwi, M. Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002



## LEMBAR MOTIVASI

*“Omnia mutantur, nihil interit” (Everything changes, nothing to lose).*

Publius Ovidius Naso

*“If you want to be successful it’s just simple, know what you are doing, love what are you doing, and believe in what you are doing”.*

Will Rogers

*“I put faith in myself not the system, I ain’t better than you, I just think different”.*

Nujabes feat. Substantial – Think Different

*“Stay in the studio, man. Stay in the studio!”.*

Kendrick Lamar

*“You don’t stop skateboarding because you get old... you get old because you stop skateboarding”.*

Jay Adams



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bramastya Bayu Sadewa

NIM : 1210028124

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

**“PERANCANGAN “BACK TO THE BASICS” SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI OLAHRAGA SKATEBOARD** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menyelesaikan studi pada jurusan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tidak ada unsur karya maupun tulisan dalam bentuk plagiasi yang merupakan pelanggaran hak kekayaan intelektual dalam perancangannya, maupun bentuk plagiasi dalam bentuk penulisan termasuk dari skripsi atau tugas akhir Perguruan Tinggi maupun Instansi lain, kecuali bagian perancangan yang bersumber informasinya dicantumkan dengan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Desember 2018

Bramastya Bayu Sadewa

NIM : 1210028124

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta :

Nama : Bramastya Bayu Sadewa

Nomor Mahasiswa : 1210028124

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ilmiah saya yang berjudul :

“PERANCANGAN “*BACK TO THE BASICS*” SEBAGAI MEDIA EDUKASI OLAHRAGA *SKATEBOARD*”.

Dengan demikian saya memberikan kepada Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 27 Desember 2018

Bramastya Bayu Sadewa

NIM: 1210028124

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, telah melimpahkan segala keberkahan dan segala kemudahan yang diberikan sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan meski dengan penuh perjuangan.

Terimakasih kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta khususnya kepada seluruh teman-teman Fakultas Seni Rupa yang telah memberi nilai serta dorongan sehingga Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN “BACK TO THE BASICS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI OLAHRAGA SKATEBOARD”** selesai dan semoga bermanfaat sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 27 Desember 2018

Bramastya Bayu Sadewa

NIM 1210028124

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir ini tidak akan dapat terselesaikan apabila tanpa bantuan maupun kehadiran orang-orang baik yang selalu memberi semangat positif. Penulis sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Prodi.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Disain
5. P. Gogor Bangsa, M.Sn., selaku Pembimbing I.
6. Terra Bajraghosa, M.Sn., selaku Pembimbing II.
7. Semua Dosen DKV ISI Yogyakarta yang telah membagikan ilmunya.
8. Fadil Muhamad dan Rindrati, kedua orang tua penulis.
9. Raka Sangkara Nata Putra dan Rayi Mutia Apriliani kedua kakak yang secara langsung dan selalu mendukung penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Keluarga besar penulis di Yogyakarta, Jakarta dan Semarang.
11. Para sahabat penulis, Rizky, Bayu, Bensa, Fareza, Oka, Vincent, Azhar, Aim, Putud, Aria, Dhika, Sofyan, Zul, Vivi, Dea dan lainnya yang telah membantu.
12. Para teman skateboarder yang selalu menemani bermain skate, Fadli, Abe, Mekkel, Damon, Aa juga Tamkul hommies, Vast Skatepark, Tamkot Hommies.
13. Teman-teman penulis dikelas non reguler dan angkatan DKV 2012 Anoman Obong.
14. Teman-teman di Semarang, Jakarta, Yogyakarta.
15. Mine Creative Jakarta.
16. Fellow Skateboard, Bringback Series, Treant Skateshop, Buck Store, Legion Wheels.
17. Dito Gagak Rimang dan teman-teman band.
18. Mas Hasbi dan Kang Asep yang selalu memberi hidangan makan siang dan malam yang sangat nikmat.
19. Teman-teman surfing di Pacitan.
20. Narendra dan penghuni Kos Mangkuyudan.
21. Serta orang-orang lain yang belum bisa disebutkan satu-persatu.

Sebagai manusia biasa, penulis menyadari karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, dan apabila selama proses perancangannya terdapat kesalahan yang membuat kurang berkenan, mohon dimaafkan. Akhir kata, semoga karya Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 27 Desember 2018

Bramastya Bayu Sadewa

NIM 1210028124



## ABSTRAK

Perancangan Video “*Back To The Basics*” Sebagai Media Edukasi

Olahraga Skateboard

Bramastya Bayu Sadewa

1210028124

Pada tahun 1980an olahraga *skateboard* mulai masuk ke negara Indonesia, dan terus berkembang hingga saat ini. Jumlah pemain *skateboard* atau *skateboarder* yang terus bertambah menunjukkan makin tingginya minat masyarakat akan olahraga tersebut, namun hal ini tidak diimbangi dengan pengertian akan pentingnya dasar-dasar dalam bermain. Menyebabkan masih banyak *skateboarder* yang sering mengalami cedera serius ketika bermain, ditambah kurangnya pengetahuan akan pencegahan dan penanganan akan cedera yang dialami, membuat aktifitas pemain olahraga ini terhambat. Diluar banyaknya video referensi yang membahas tentang olahraga *skateboard*, dan tidak adanya media yang mengulas akan pentingnya dasar-dasar dan keamanan dalam beraktifitas olahraga ini, membuat informasi akan hal tersebut tidak tersampaikan terhadap *skateboarder*.

Judul perancangan ini adalah “Perancangan Video “*Back To The Basics*” Sebagai Media Edukasi Olahraga Skateboard” dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dan mengedukasi akan pentingnya dasar-dasar dan keamanan dalam bermain olahraga *skateboard*, khususnya kepada *skateboarder* dan masyarakat peminat olahraga ini. Selain terdapat gambar gerak dan suara, keuntungan menggunakan video sebagai media edukasi dipilih, karena *skateboarder* terbiasa menjadikan video sebagai referensi dalam bermain *skateboard*. Situs Youtube dipilih sebagai wadah untuk mengunggah video ini, karena masyarakat umum dapat mengakses situs ini dengan mudah. Dilengkapi dengan poster digital, Instagram dan barang produksi sebagai media pendukung. Metode mengumpulkan data melalui literasi, penyebaran kuisioner dan dokumentasi yang relevan dari pemain *skateboard*, Ragam segmen video yang informatif yang telah dirancang tentang pengertian dasar-dasar dalam bermain untuk menyampaikan informasi yang tepat dan tidak monoton. Kemudian dengan membuat beragam video lainya yang menarik, efisien, konsisten, melakukan promosi dan keberadaan media pendukung lainya memberikan dampak positif terhadap *skateboarder* dan masyarakat tentang video *Back To The Basics* .

Kata Kunci : *Skateboard*, Video Edukasi, *Urban Culture*, *Back To The Basics*

## ABSTRACT

*Designing "Back To The Basics" Video As Educational Media for Skateboarding*

Bramastya Bayu Sadewa

1210028124

*In the 1980s, skateboarding came to Indonesia, and continues to grow today. The increasing number of skateboarders shows the increasing public interest in the sport, but this is not balanced out by the importance of understanding the basics in skateboarding. This often causes many skateboarders to experience serious injuries while playing, plus the lack of knowledge of prevention and handling of injuries that are experienced, which eventually causes the activities of the players to be hampered. Aside from the many reference videos that discuss skateboarding, there is barely any media that reviews the importance of the basics and safety in skateboarding. As such, the information is not fully conveyed to skateboarders.*

*The title "Designing "Back To The Basics" Video" As Educational Media for Skateboarding" is given to the video design, with the aim of conveying information and educating the importance of the basics and safety in skateboarding, especially to skateboarders and the community who shares interest in the sport. Apart from visual motion and sounds, the advantage of choosing video as an educational medium is because skateboarders are accustomed to using videos as reference in skateboarding. Youtube is chosen as a platform to upload the video as the website can easily be accessed by public. Equipped with digital posters, Instagram and products as supporting media. The data collection method is conducted through literature, distribution of questionnaires and documentation from relevant skateboarders. A variety of informative video segments designed to convey the right information on the understanding of the basics in skateboarding in a non-monotonous manner. Thereafter, making various other videos that are interesting, efficient, consistent, promoting and the presence of other supporting media to have a positive impact on skateboarders and the community about Back To The Basics video in the sequel.*

*Keywords: Skateboard, Educational Video, Urban Culture, Back To The Basics*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGANTAR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Manfaat Perancangan .....	4
E. Batasan Masalah .....	5
F. Metode Perancangan.....	6
G. Skematik Perancangan.....	8
BAB 2 IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....	10
A. Identifikasi Skateboard .....	9
A.1. <i>Skateboard</i> .....	9
a. Sejarah <i>Skateboard</i> Dunia .....	9
b. Sejarah Perkembangan <i>Skateboard</i> Di Indonesia.....	13
c. Tipe Bermain <i>Skateboard</i> .....	14
A2. Video.....	21
a. Pengertian Video.....	21
b. Jenis-Jenis Video .....	21
c. Fungsi Video Edukasi .....	21
B. Identifikasi Data .....	22
C. Analisis Data.....	38

D. Kesimpulan Analisis .....	40
<b>BAB 3 KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>41</b>
A. Tujuan Media .....	41
A.1. Tujuan Komunikasi.....	41
A.2. Strategi Komunikasi .....	56
B. Konsep Kreatif.....	49
B.1. Tujuan Kreatif.....	50
B.2. Strategi Kreatif.....	50
B.3. Program Kreatif .....	51
C. Konsep Kreatif Media Utama .....	58
D. Konsep Kreatif Media Pendukung .....	59
<b>BAB 4 VISUALISASI DESAIN .....</b>	<b>61</b>
A. Proses Perancangan .....	61
A.1. Media Utama .....	61
1) Logo Back To The Basics .....	61
2) Storyboard Sudut Pandang Kamera .....	61
3) Screenshot Video .....	87
4) Aset Visual Pendukung Video .....	97
A.2. Media Pendukung .....	100
1) Screenshot Video Bumper .....	100
2) Screenshot Video Teaser .....	101
3) Channel Youtube .....	101
4) Akun Instagram .....	102
5) Topi .....	103
6) Kaos .....	103
7) Sticker Pack .....	104
8) Poster .....	104
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>105</b>
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>108</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematik Perancangan .....	8
Gambar 2.1 Bentuk Awal Papan <i>Skateboard</i> .....	10
Gambar 2.2 Roda <i>Skateboard</i> Klasik.....	11
Gambar 2.3 Papan <i>Skateboard</i> Tahun 1980an.....	12
Gambar 2.4 Anatomi <i>Skateboard</i> Moderen .....	13
Gambar 2.5 <i>Cruising Skateboarding</i> .....	14
Gambar 2.6 <i>Freestyle Skateboarding</i> .....	15
Gambar 2.7 <i>Street Skateboarding</i> .....	16
Gambar 2.8 <i>Vert / Pool Skateboarding</i> .....	17
Gambar 2.9 <i>Downhill Skateboarding</i> .....	19
Gambar 2.10 <i>Park Skateboarding</i> .....	20
Gambar 2.11 Pertanyaan Dalam Kuisisioner.....	26
Gambar 2.12 Hasil Kuisisioner.....	31
Gambar 3.1 Mekkel Glansisco.....	41
Gambar 3.2 Fadli Zulva .....	42
Gambar 3.3 Akhmad Bukhori Masruri .....	43
Gambar 4.1 Logo Back To The Basics .....	61
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> Back To The Basics Vol.1.....	61
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> Back To The Basics Vol.2.....	70
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> Back To The Basics Vol.3.....	77
Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> Video Back To The Basics Vol.1 .....	87
Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> Video Back To The Basics Vol.2 .....	91
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> Video Back To The Basics Vol.3 .....	93
Gambar 4.8 Aset Visual Pendukung Video .....	97
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> Video <i>Bumper</i> .....	100
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> Video <i>Teaser</i> .....	100
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> Channel Youtube .....	101
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> Akun Instagram .....	102
Gambar 4.13 Back To The Basics <i>Logo Cap Mockup</i> .....	103
Gambar 4.14 Back To The Basics <i>Design T-shirt</i> .....	103

Gambar 4.15 Back To The Basics *Sticker Pack* .....104  
Gambar 4.16 Poster Back To The Basics.....104

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Jumlah Pemain *Skateboard* Aktif Di Yogyakarta.....24  
Tabel 3.1 Jadwal Program .....65



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

*Skateboard / Skateboarding* merupakan olahraga yang ditemukan di Negara Amerika Serikat pada Tahun 1950 oleh Frank Nasworth, kemudian skateboard mulai populer dan berkembang di negara-negara di seluruh dunia hingga sekarang. Olahraga tersebut merupakan permainan seluncur yang menggunakan sebuah papan yang berbentuk memanjang seperti *deck* kapal dengan empat buah roda dan dua buah besi yang membentuk huruf T (*Trucks*) dibawahnya.

Di Indonesia, olahraga *skateboard* mulai masuk dan dikenal oleh masyarakat sejak tahun 1980-an. Olahraga tersebut terus berkembang dan peminatnya semakin banyak, khususnya di kalangan anak muda, hal tersebut ditandai dengan banyaknya Kompetisi *skateboard* yang dilaksanakan di Indonesia setiap tahunnya mulai dari tingkat nasional maupun internasional. Selain itu di berbagai kota semakin banyak dibangun *skatepark* atau tempat bermain *skateboard* oleh pemerintah setempat, hal ini menunjukkan bahwa *skateboard* mulai diperhatikan oleh pemerintah daerah sebagai olahraga yang dapat menunjang kegiatan positif anak muda.

Perkembangan *skateboard* di Indonesia juga berpengaruh di beberapa kota besar yang terdapat di negara tersebut, salah satunya kota Yogyakarta. Yogyakarta dikenal sebagai kota seni dan budaya yang membuat kota ini memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan domestik maupun mancanegara, tak hanya itu Yogyakarta juga banyak didatangi oleh perantau yang ingin melanjutkan pendidikan, atau sekedar melakukan riset tentang budaya lokal serta kerja-kerja kebudayaan lainnya. Dengan banyaknya wisatawan maupun pendatang di kota menyebabkan terjadinya proses akulturasi budaya, salah satunya adalah *Skateboard*. Olahraga tersebut sudah masuk dan mulai dikenal oleh anak-

anak muda di kota Yogyakarta pada tahun 1991 yang diperkenalkan oleh seorang *skater* dari negara Australia. Pada awalnya Ia bermain *skateboard* di sekitaran Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, tepatnya Gedung Pusat UGM. Kemudian berberapa anak muda sekitar yang tertarik mencoba berkenalan dan mulai berlatih bermain *skateboard* dengan *skater* tersebut. Hal itupun berlangsung hingga akhirnya semakin banyaknya pemuda lokal maupun perantauan yang berminat dan menekuni olahraga ekstrim *skateboard*.

Perkembangan *Skateboard* di kota Yogyakarta terbilang pesat dibandingkan di kota-kota lainnya, hal ini dapat dilihat dari jumlah *skater* / pelaku olahraga tersebut. Terdapat 4 *skatepark* yang berada di kota ini dan salah satunya dibangun oleh pemerintah daerah. Jumlah tersebut tergolong banyak bila dibandingkan dengan kota lainnya yang ada Indonesia, yang biasanya hanya terdapat 1 atau 2 *skatepark*, bahkan masih banyak kota yang belum memiliki fasilitas tersebut.

Selain fasilitas *skatepark*, perkembangan *skateboard* juga menyebar ke sektor ekonomi dengan telah beroperasinya 4 *skateshop* atau toko yang menjual kebutuhan bermain *skateboard* juga aksesoris dari *brand skateboard* dalam maupun luar negeri, bahkan berberapa brand lokal dari Indonesia telah dapat memproduksi papan, roda dan besi / *trucks skateboard*. Meningkatnya minat dan daya tarik olahraga *skate* juga berdampak pada rutinitas kompetisi *skateboard* yang diadakan pada setiap bulan maupun tahunnya.

Di luar hal tersebut, bermain *skateboard* memiliki banyak manfaat bagi para pemainnya. Dari segi kesehatan, tubuh akan mengeluarkan *toxic* atau racun bersama dengan keringat juga membakar kalori. Peningkatan reflek tubuh ketika mencoba melakukan trik maupun menghindari jatuh, hingga melatih gerak motorik yang meningkatkan semua bagian pada tubuh hingga bekerja secara maksimal.

Berolahraga *skateboard* juga memberikan dampak positif untuk proses perkembangan, kemampuan komunikasi dan kehidupan sosial para pemainnya. Hal tersebut disebabkan banyaknya ruang untuk

berkomunikasi antar para pemainnya, contohnya pada saat mereka beristirahat di tengah atau se usai bermain. Manfaat finansial juga dirasakan dari olahraga ini, pemain *skateboard* dapat berprestasi di berbagai kompetisi dan masih banyak manfaat lainnya dari olahraga ini.

Olahraga *skateboard* bukanlah kegiatan yang mudah untuk dimainkan, dibutuhkan ketekunan dan kemampuan untuk bisa memainkan olahraga *skateboard*, dikarenakan adanya bahaya yang bisa diterima para pemainnya, contohnya adalah cedera. Cedera bisa terjadi kapan saja ketika sedang bermain, selain cedera ringan, juga cedera serius sering terjadi pada pemain *skateboard* seperti patah tulang, terkilir, dislokasi sendi, gegar otak hingga menyebabkan disabilitas. Cedera-cedera tersebut pasti mempengaruhi dan mengganggu kegiatan sehari-hari para pemainnya hingga menyebabkan banyak dari para pemain pemula berhenti untuk bermain *skateboard*. Kejadian tersebut diakibatkan oleh kurangnya pemahaman dan pengetahuan mengenai hal-hal dasar bermain *skateboard* hingga bahaya yang bisa terjadi ketika bermain *skateboard* oleh pemainnya.

Perancangan “*Back To The Basics*” muncul untuk menjadi salah satu upaya dalam berbagai medium yang memiliki tujuan untuk mengedukasi dan membantu *target audience* seperti para *skater* mulai dari pemula, pemain yang sudah lama dan masyarakat umum yang memiliki ketertarikan untuk bermain *skateboard* khususnya di kota Yogyakarta mengenai cara bermain olahraga *skateboard* yang baik dan benar. Diharapkan dengan adanya kampanye ini *target audience* memiliki pengetahuan dasar yang dirasa penting sehingga dapat meningkatkan perkembangan permainan mereka pada waktu ke depannya, mengantisipasi terjadinya cedera ringan dan serius, sehingga ke depannya dapat berprestasi di dalam bidang *skateboard* dan mengharumkan nama kota Yogyakarta bahkan Indonesia di kancah internasional.

Berdasar pada permasalahan tersebut, perlunya dirancang media edukasi audio visual yang mudah dipahami, efisien dan dibutuhkan untuk

dapat mengedukasi *target audience* yang berada di Yogyakarta. Gambar bergerak dan suara yang terdapat dalam video membuat media ini lebih interaktif, sehingga informasi lebih mudah disampaikan dan dipahami oleh *target audience*. Kecepatan teknologi dan informasi membuat video lebih mudah diakses melalui piranti seperti komputer, laptop dan telepon genggam. Dengan kelebihan tersebut, media tersebut akan lebih mudah untuk dibagi atau disebarluaskan.

#### B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang video “Back to the Basics” sebagai media edukasi olahraga skateboard bagi *skateboarder*?

#### C. Tujuan Perancangan

Merancang video “Back to the Basics” sebagai media edukasi olahraga skateboard bagi *skateboarder*.

#### D. Manfaat Perancangan

##### 1. Bagi Pemain *Skateboard*

Sebagai pengetahuan betapa pentingnya pengertian kenyamanan dan keamanan dalam bermain *skateboard* bagi para *skateboarder* pemula maupun yang sudah lama bermain.

##### 2. Bagi Masyarakat Umum

Dengan adanya edukasi “Back To The Basics” *skateboard* melalui video ini, diharapkan masyarakat umum mengerti akan pentingnya keselamatan saat melakukan aktivitas olahraga *skateboard* atau tindakan antisipasi setelah terjadinya cedera dalam berolahraga ekstrim *skateboard*.

##### 3. Bagi Institusi

Sebagai bahan studi untuk menambah literatur akademik yang bisa menjadi bahan kajian bagi mahasiswa yang membutuhkan dan memperkaya kepastakaan institusi.

#### 4. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual

Perancangan ini diharapkan menjadi referensi untuk mahasiswa dalam memperluas kajian atas pentingnya edukasi “*Back To The Basics*” dalam olahraga ekstrim *skateboard*.

### E. Batasan Masalah

1. Perancangan video ini akan dibatasi dengan minimnya referensi media yang membahas tentang kenyamanan dan keamanan dalam bermain *skateboard*. Pembatasan durasi video ini akan dibatasi oleh durasi, mengingat video yang dibuat berjumlah lebih dari satu, maka durasi maksimal dari setiap videonya adalah 8 menit atau kurang dari itu.

2. Target audience di identifikasikan melalui beberapa hal berikut :

#### a. Demografis

*Target Audience* dalam perancangan ini semua kalangan .berjenis kelamin laki-laki ataupun perempuan berumur 15 sampai 30 tahun.

#### b. Psikografis

Psikografis sasaran dalam perancangan ini ialah yang merupakan masyarakat yang aktif belajar melalui media sosial juga media video sebagai sarana pembelajaran dan mencari referensi.

#### c. Perilaku

Perilaku sasaran yang dipilih adalah mereka sebagai pemain *skateboard / skater* dan masyarakat pemula yang ingin mengenal dan bermain *skateboard* yang belum mengetahui pentingnya edukasi yang baik.

## F. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif deksriptif ,yaitu suatu metode yang meliputi :

1. Mencari sumber-sumber literatur yang berasal dari buku dan internet.
2. Menyebarkan kuisioner kepada para pelaku pemain skateboard di beberapa *skatepark* yang berada di Yogyakarta.
3. Mengumpulkan dokumentasi berupa foto dan video yang berkaitan dengan kegiatan pelaku pemain *skateboard*.

### 2. Metode Analisis Data

Data yang telah didapatkan akan dianalisis menggunakan 5W+1H (what, where, who, when, why + how). Metode 5W+1H ini sendiri dirancang oleh seorang penulis cerita pendek Rudyard Kipling dalam salah satu puisinya. “Use the Kipling questions at any time or when you need to get an extra stimulus. They are good for unsticking creative session, when people dry up and run out of ideas. They are also useful to help take different views when defining the problem. You can also use it to ask questions when selecting an idea to carry forward for further development”. (<https://bit.ly/2OojZGn>, diakses pada tanggal 8 Agustus 2018).

#### a. What (Apa)

Mengumpulkan, menganalisa dan mengolah data untuk menggali fakta-fakta yang berkaitan dengan objek perancangan.

#### b. Where (Dimana)

Mencari lokasi-lokasi yang berhubungan dengan objek perancangan untuk mendapatkan keberagaman data untuk diolah kemudian.

#### c. Who (Siapa)

Mengumpulkan, menganalisa dan mengolah data yang didapatkan dari narasumber individual, kelompok atau komunitas, organisasi, dan lainnya yang berkaitan dengan objek perancangan.

d. When (Kapan)

Latar waktu untuk menganalisa kejadian yang terjadi disekitar objek perancangan

e. Why (Kenapa)

Menjawab latar belakang pada perancangan dengan sebuah rumusan masalah dan ide kreatif sebagai usaha untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

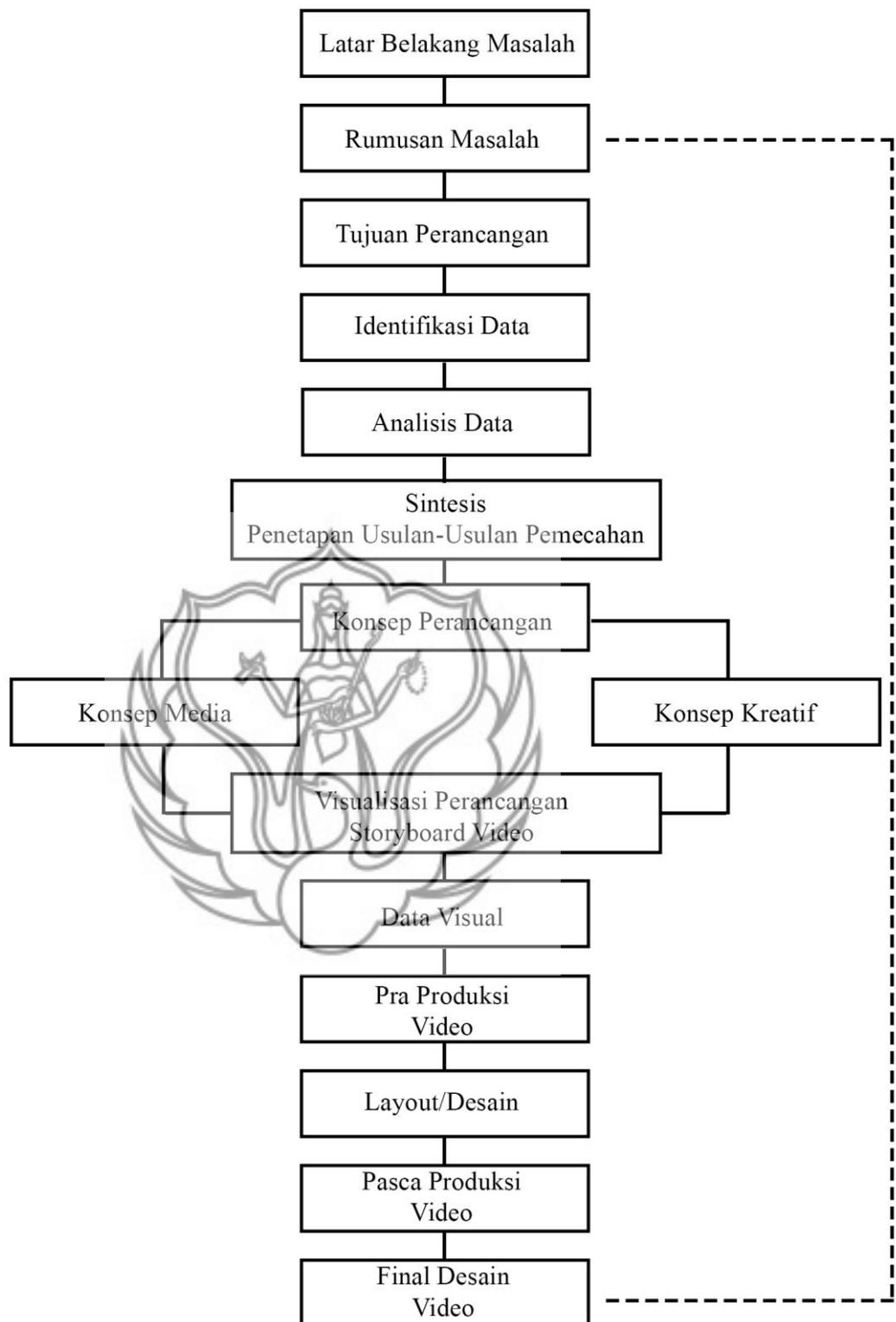
f. How (Bagaimana)

Bagaimana strategi yang tepat sebagai usaha untuk menyelesaikan permasalahan tersebut berdasarkan pengumpulan, analisa dan pengolahan data yang telah didapatkan.

SWOT merupakan sebuah metode yang digunakan untuk membuat evaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam bisnis. Umumnya SWOT digambarkan dengan tabel pada ukuran kertas yang besar untuk memudahkan analisis hubungan antar aspeknya. Pembuatan analisis SWOT melibatkan tujuan bisnis yang spesifik dan identifikasi faktor internal-eksternal untuk mencapai tujuan tersebut. Seperti yang sudah disinggung diatas, analisis SWOT melibatkan empat unsur utama Strength (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunity (peluang) dan Threats (ancaman). Berikut penjelasan dari masing-masing unsur tersebut (<https://bit.ly/2RLzGbZ> diakses pada tanggal 8 Agustus 2018).

## G. Sistematika Perancangan

Langkah-Langkah penelitian untuk perancangan, seperti yang terdapat *flow chart* di bawah ini :



Gambar 1 Diagram Skematika Perancangan