

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan video ini memiliki tujuan untuk mengedukasi agar *skateboarder* dan masyarakat umum lebih peduli akan keselamatan dan kenyamanan dalam bermain *skateboard*. Tahapan proses dalam perancangan telah dilakukan seperti mengumpulkan latar belakang masalah, perumusan masalah, pencarian data, pengolahan data, strategi kreatif hingga visualisasi untuk mencapai tujuan perancangan.

Minimnya literasi dan arsip tentang sejarah perkembangan *skateboard* di Indonesia, menggunakan majalah-majalah *skateboard* Indonesia sebagai pengumpulan data. Video Back To The Basics terdiri menjadi 3 episode yang bertemakan sebelum, disaat dan sesudah dalam bermain *skateboard*, pembagian video tersebut bertujuan supaya audien dapat memahami konten secara bertahap. Selain peraga, terdapat narasi yang membantu menjelaskan tentang konten video. Fungsi animasi dalam setiap segmen yang terdapat di video berguna untuk menarik atensi audien, sehingga poin-poin yang terdapat didalam video Back To The Basics lebih dimengerti. Dalam proses pengumpulan data dari para pemain *skateboard*, banyak ditemukan *skateboarder* yang kurang memahami dasar-dasar tersebut. Perancangan video dipilih karena target audiens terbiasa menjadikan video sebagai referensi dalam bermain *skateboard*. Sehingga dengan adanya video edukasi Back To The Basics dan media pendukung lainnya yang dirancang secara menarik, informatif dan efisien. Animasi dan video yang dikemas secara santai membuat target audien menikmati alur video. Durasi dan pemilihan konten yang sesuai di video Back To The Basics, memberikan dampak positif sesuai dengan yang diharapkan, memudahkan penyampaian akan informasi terhadap target audien.

B. Saran

Skateboard sebagai objek perancangan, memiliki nilai yang beragam didalamnya yang membuat olahraga ini terus berkembang selaras dengan perkembangan zaman.

Bagi para mahasiswa juga peneliti yang tertarik untuk mengambil objek *skateboard* atau *urban culture* sebagai objek perancangan, masih banyak hal-hal yang menarik dan belum diulas, seperti pembahasan akan gaya bermain skateboard secara detil, gaya berpakaian dalam bermain, hingga pembahasan grafik yang terdapat dalam papan *skateboard*.

Untuk pembuatan video tentang *skateboard* ada beberapa unsur yang harus sangat diperhatikan seperti lokasi, waktu, cuaca, hingga pemain skateboard itu sendiri.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arie, Zulhiczar, 2011. *Gaya Visual Skateboard Video Dalam Dokumenter No Place Like Home*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Brooke, Michael, 1999. *The Concrete Wave : The History Of Skateboarding*. California : Warwick Publishing
- Hampe, Barry, 1997. *Membuat Film Dokumenter dan Video Realitas (III)*. Yogyakarta. Institut Seni Indonesia
- Ramadhan, Aransyah, 2016. *#skatelife : Yogyakarta Skateboarding*. Yogyakarta : Banana Studio
- Soelarko, R.M, 1980. *Audio Visual : Media Komunikasi Ilmiah Pendidikan Penerangan*. Bandung : Percetakan “Ekonomi”
- Venus, Antar, M.A, 2012. *Manajemen Kampanye*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media

Tautan

- https://www.academia.edu/30124515/EVALUASI_MEDIA_PEMBELAJARAN_VIDEO_INSTRUKSIONAL (diakses pada tanggal 17 Desember 2018)
- <http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html> (diakses pada tanggal 20 November)
- <http://www.sarjanaku.com/2013/05/pengertian-media-pendidikan-definisi.html> (diakses pada tanggal 17 Desember 2018)