

JURNAL

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



KARYA DESAIN

Bramastya Bayu Sadewa

1210028124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

Jurnal 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
oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2019 dinyatakan telah
memenuhi syarat diterima.



**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual**

A handwritten signature in black ink, belonging to Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. The signature is stylized and fluid, written over a horizontal line.

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

NIP. 19720909 200812 1 001

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

Oleh:

Bramastya Bayu Sadewa

1210028124

Abstrak

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

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

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

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 lainya, 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 di akses melalui piranti seperti komputer, laptop dan telepon genggam. Dengan kelebihan tersebut, media tersebut akan lebih mudah untuk dibagi atau disebarluaskan.

2. Rumusan / Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah : Bagaimana merancang video “Back to the Basics” sebagai media edukasi olahraga skateboard bagi *skateboarder*. Untuk Merancang video edukasi bagi pemain skateboarder.

B. Metode

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W+1H. Dengan metode ini diharapkan dapat menggali informasi lebih mendalam pada setiap akar permasalahan yang dihadapi.

1. Why

Olahraga *skateboard* merupakan olahraga yang sudah populer cukup lama dikenal oleh masyarakat dan peminatnya semakin bertambah. Namun kurangnya kepedulian dan pengertian akan keselamatan dalam bermain olahraga tersebut mengakibatkan masih

seringnya pemain *skateboard* mengalami cedera yang serius. Video dipilih sebagai media edukasi dan inspirasi para *skateboarder*, agar tetap terus bermain dan berprestasi di bidang *skateboard* .

2. Who

Target sasaran dari video edukasi ini dapat dibagi berdasarkan aspek demografis, psikografis dan geografis .

a. Demografis

Pria dan wanita dari umur 15 tahun sampai 30 tahun .

b. Psikografis

Masyarakat umum yang biasa menggunakan media sosial sebagai media informasi.

c. Geografis

Masyarakat atau *skateboarder* yang berada di Yogyakarta.

3. Where

Video edukasi ini memberikan informasi kepada pemain *skateboard* yang berada di manapun karena dapat diakses melalui media sosial.

4. When

Video edukasi ini memberikan informasi yang bersifat edukasi oleh pemain *skateboard* yang berpengalaman di Yogyakarta, ketika sebelum, sedang, hingga setelah bermain *skateboard* .

5. How

Video "Back To The Basics" yang berisikan informasi edukasi oleh para pelaku pemain *skateboard* di Yogyakarta yang sudah berpengalaman dalam bidangnya dan penjelasan bagaimana bermain *skateboard* yang baik supaya cedera dapat dihindari, juga penanganan cedera setelah terjadi .

Dari berbagai data diatas, perkembangan olahraga *skateboard* di Indonesia sangatlah cepat dari segi peminat, pelaku pemain *skateboard*

juga industri *skateboard*. Sehingga diperlukan usaha untuk mengkampanyekan dan mengedukasikan cara bermain *skateboard* yang baik, dengan mengetahui dan mempelajari proses sebelum, di saat, hingga setelah bermain *skateboard* di Yogyakarta, sehingga dapat menginspirasi dan mengedukasi para pemula pemain dan masyarakat yang berminat untuk bermain *skateboard* yang baik diharapkan dapat diterapkan juga supaya dapat berprestasi di bidang olahraga ini dan bersaing di kancah nasional juga internasional. Berdasarkan permasalahan yang ada dan data yang dikumpulkan, serta analisis yang telah dilakukan maka perancangan video edukasi ini perlu dilakukan sebagai media edukasi sekaligus motivator untuk para *skateboarder* untuk tetap bermain *skateboard* dan berprestasi di bidang tersebut

C. Hasil Perancangan

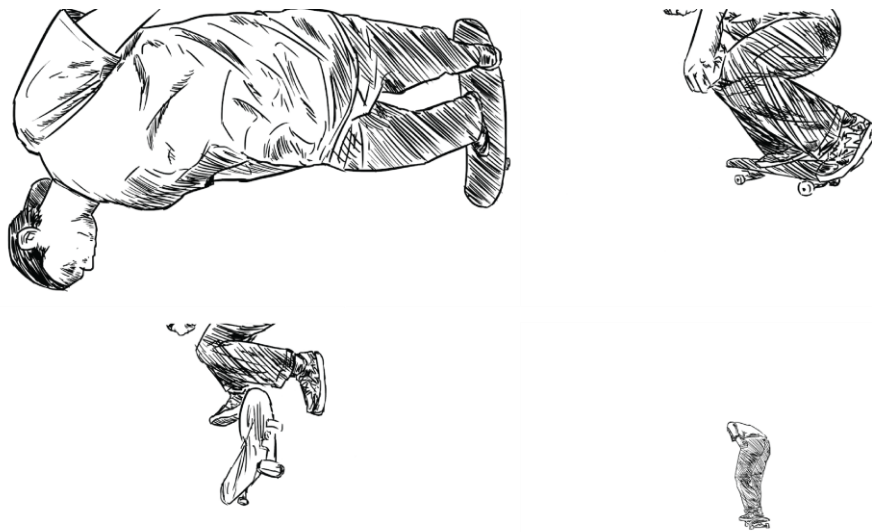
Perancangan video di dalam *Back To The Basics* merupakan jenis video instruksional yang dibagi menjadi 3 bagian yang berkesinambungan. Setiap video instruksional sendiri akan berisi informasi mengenai tata cara bermain *skate* yang baik. Secara visual setiap videonya juga akan menampilkan kegiatan bermain *skateboard* di tempat yang biasa digunakan dalam bermain *skate* di Yogyakarta, dengan hal ini dapat menarik ketertarikan komunitas *skateboarder* yang biasa bermain di tempat bermain tersebut untuk menyaksikan video ini. Ditambah dengan penjelasan dan juga di peragakan para talent tentang kebiasaan apa saja dalam bermain *skateboard*, dengan penjelasan yang lebih terperinci tentang informasi yang jarang diketahui target audiens dan hal-hal dasar dalam bermain yang sering dilewati atau tidak dilakukan oleh para pemula maupun para *skateboarder* yang sudah lama bermain *skateboard*, akan menjadikan setiap video instruksional ini menarik karena pemain terbiasa belajar bermain dari video *skateboard* yang hanya melakukan trik tanpa adanya penjelasan detil mengenai dasar-dasar bermain *skateboard*. Pengertian tentang pentingnya hal-hal dasar dalam bermain *skateboard*

dapat menginspirasi target audiens untuk terus bermain *skate* dengan mengutamakan keselamatan sehingga kedepanya dapat berprestasi melalui bermain *skateboard*.

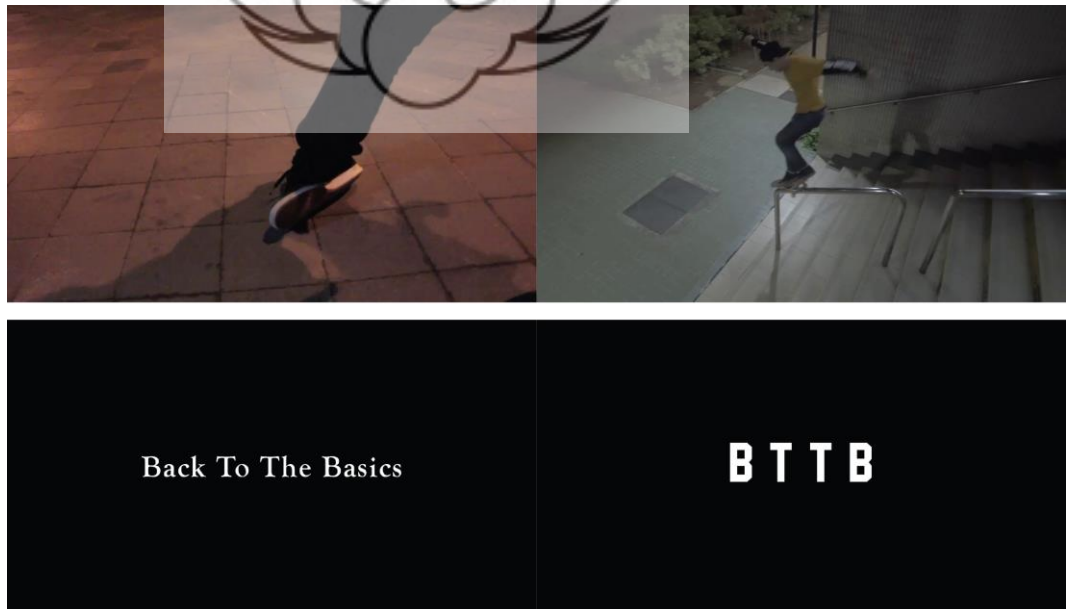
Memberikan informasi kepada target audien mengenai pentingnya keselamatan dan kenyamanan dalam bermain olahraga ekstrim *skateboard* di Yogyakarta. Dikarenakan masih banyak *skateboarder* dan masyarakat yang menganggap bahwa *skateboard* sebatas permainan atau gaya hidup yang menyebabkan kurangnya kepedulian akan pemahaman keamanan dan kenyamanan dalam bermain. Dibutuhkan pengertian tentang keamanan dan *treatment* khusus untuk melakukannya, dengan adanya penyampaian informasi ini dapat mengedukasi sehingga target audien juga *skateboarder* dapat terus bermain olahraga ini, sehingga dapat terus berkarir di bidang tersebut dan mendapatkan prestasi. Dengan adanya hal ini diharapkan kedepanya dengan informasi dari video ini, akan terus berlanjut untuk menginformasikan hal-hal krusial diluar keselamatan dalam bermain. Ditambah orang-orang yang mengupayakan supaya video edukasi ini terwujud, mendapatkan tambahan materil dari sponsor ataupun dari jumlah *viewer* ataupun *subscriber* dari Youtube .



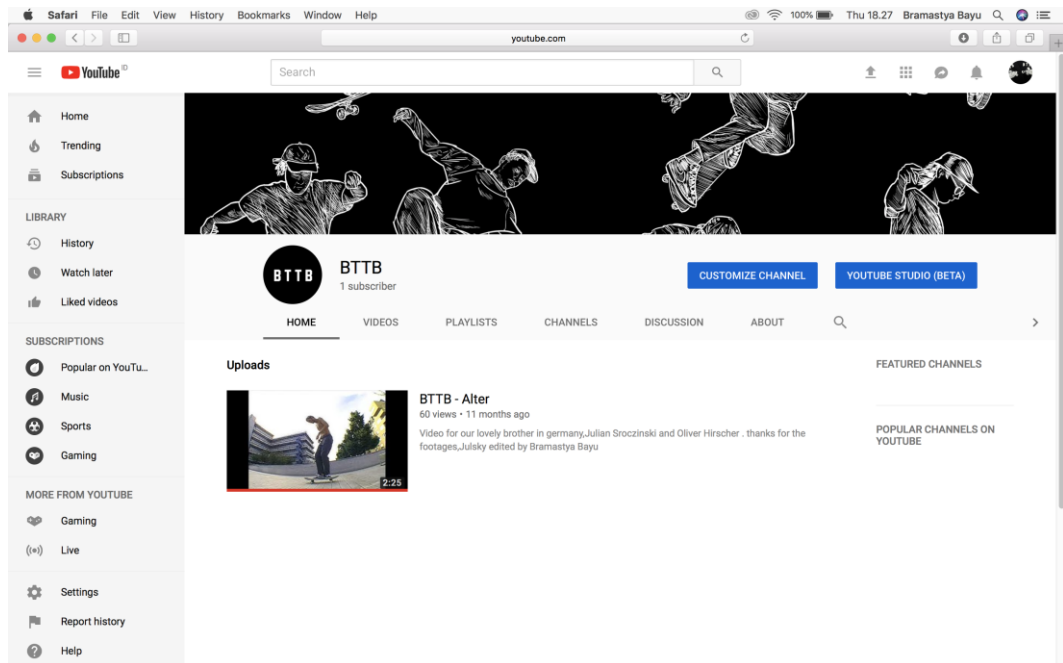
Gambar1. Screenshot Video *Back To The Basics*



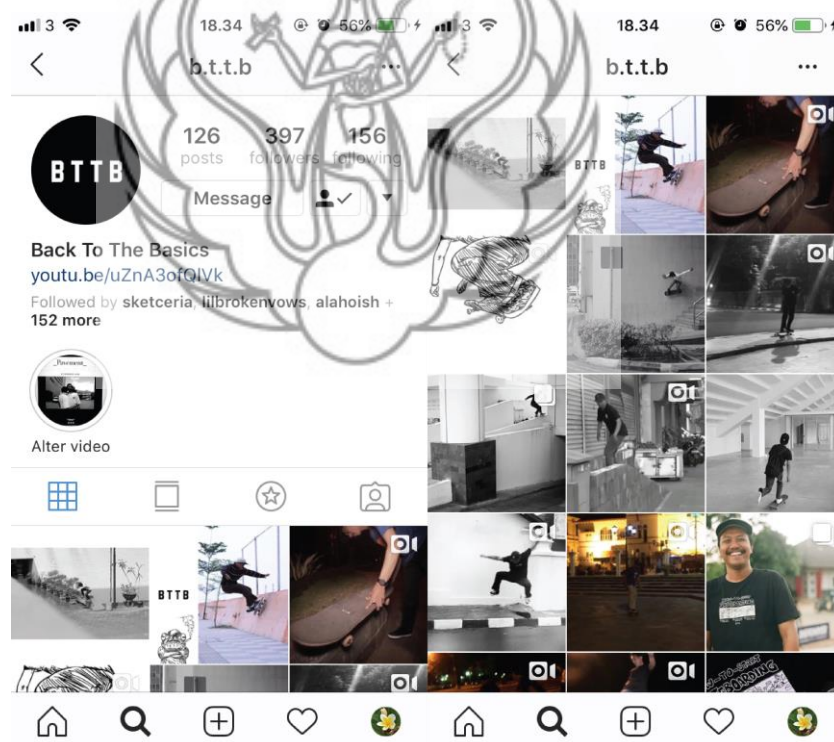
Gambar 2. Screenshot Video Bumper



Gambar 3. Screenshot Video Teaser



Gambar 4. Channel Youtube Back To The Basics



Gambar 5. Instagram Back To The Basics

Untuk membantu video *Back To The Basics* semakin dikenal dan memiliki identitas yang kuat maka diperlukan media pendukung. Fungsi dari media pendukung untuk membantu publikasi, mendapatkan dana tambahan untuk penciptaan video utama dan sekaligus menjadi media promosi video edukasi *Back To The Basics*.



Gambar 6. Topi *Back To The Basics*



Gambar 7. Kaos *Back To The Basics*



Gambar 8. Poster *Back To The Basics*

D. 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.

