BAB I
PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Skateboard pertama kali di temukan pada tahun 1950, ketika para pemain surfing mempunyai sebuah ide untuk bermain surfing di jalan raya. Tidak ada seorang pun yang tahu pasti siapa yang menemukan dan membuat skateboard pertama, ini terjadi dari beberapa orang datang dengan ide yang sama. Beberapa orang berusaha mengaku bahwa dialah yang pertama kali menemukan skateboard, tapi tidak ada orang yang dapat membuktikannya dan skateboard menjadi sebuah bentuk kreasi yang spontan.

Elemen dasar dari skateboard sungguh sederhana dan terdiri hanya dari tiga bagian yaitu, papan atau deck, roda, dan truck (komponen yang menghubungkan roda dengan papan dan dapat digerak-gerakkan). Perancang papan skateboard, Tim Piumarta dari NHS Inc dan Fausto Vitello dari Ermico Foundry, menjelaskan proses pembuatan skateboard kini telah diolah secara modern. Skateboard generasi modern itu tidak lepas dari proses tradisional yaitu dengan tujuh lapisan kayu maple dan dipres dengan menggunakan adonan lem polyvinyl, aluminium, dan besi dengan kekuatan tekanan sebesar 300 psi.

Selain papan luncur, keberadaan luncuran (*water boom*) juga merupakan faktor yang turut menentukan sifat ekstreem permainan skateboard. Ketinggian dan kelokan luncuran skateboard juga beragam. Dari yang hanya setengah meter hingga mencapai puluhan meter. Di Jawa Tengah misalnya, tepatnya di Kabupaten Purbalingga, tinggi luncuran mencapai 12 meter. Keberadaannya sama dengan papan luncur yang ada di Pondok Indah Cikarang,

Jakarta. Selain water boom ada juga yang disebut pyramid yaitu landasan loncat yang berbentuk *pyramid, hand rail, table, box,* dan lain-lain.

Skateboard sendiri masuk ke Indonesia pertengahan tahun 1970 dan pada saat itu skateboard kurang popular di bandingkan sepatu roda. Skateboard mulai berkembang pada awal tahun 1980 dengan hadirnya pemain-pemain yang professional.

Untuk menikmati permainan skateboard yang indah dan penuh gaya, diperlukan papan luncur yang berkualitas. Begitu pentingnya papan luncur ini, maka dalam proses pembuatannya pun memerlukan bahan baku yang baik dan butuh waktu yang baik pula. Hal ini penting agar papan luncur yang dihasilkan semakin baik pula. Ada bermacam-macam papan luncur berdasarkan bahan dasar yang dipergunakannya, antara lain fiberglass dan kayu.

Indahnya permainan skateboard tak sekadar tergantung pada papan luncur. Justru, yang sangat menentukan adalah kemampuan dan kreativitas serta keberanian seorang pemain skateboard (disebut skater) menunjukkan kebolehannya dalam memperagakan aksi-aksi brilian di arena luncuran. Terkilir, patah tulang, hingga gegar otak adalah risiko olahraga skateboard. Oleh karena itu alat pengaman sangat penting digunakan untuk mengurangi resiko cedera yang dapat dialami, namun masalahnya adalah para skater terutama pemula masih beranggapan menggunakan alat pengaman adalah sesuatu yang memalukan/gengsi. Tapi, bagi mereka yang sudah gandrung dengan permainan ini, semua resiko itu seolah tak memberikan arti apa-apa ketimbang kepuasan yang didapatkan.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas yang terjadi pada skater khususnya para remaja setidaknya dapat atau mampu menangani cara bermain skateboard yang baik dan benar sehingga dapat meminimalkan akibat atau cedera yang dapat di timbulkan dari olahraga ekstrim ini.

Bermain skateboard memerlukan peralatan pengaman yang cukup terutama sebuah helm, pelindung sikut tangan (*elbow pad*) dan pelindung lutut (*knee pad*), dan penggunaan sepatu yang khusus untuk bermain skateboard yang biasa berciri terdapat bantalan busa lebih besar untuk melindungi pergelangan mata kaki.

Para skater tahu kegunaan alat pengaman tersebut dan mengetahui resiko yang terjadi jika tidak menggunakan alat pengaman tersebut namun dalam permasalahan ini adalah para skater pemula/amatir bersikap tidak mau tahu dan malu/gengsi jika menggunakan alat tersebut.

Hal ini dikarenakan bahwa olah raga ini ekstrim dan memacu adrenalin yang tinggi yang kemudian keselamatan tidak diperhatikan dan menanggap bahwa pengaman tersebut menghilangkan sifat ekstrim dari olahraga skateboard.

1. 3. Fokus Permasalahan

Banyak para skater beranggapan bahwa bermain skateboard menggunakan alat pengaman adalah sesuatu yang aneh atau memalukan yang menyebabkan para skater tidak ada yang mau menggunakan alat pengaman, meskipun alat pengaman itulah yang menjaga para skater agar terhindar dari cedera yang parah.

1. 4. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari perancangan sosialisasi bermain skateboard yang baik dan benar, untuk menginformasikan para skater untuk memperhatikan keamanan dan keselamatan dalam bermain skateboard dan juga mengajak para remaja untuk tertarik bermain skateboard yang baik dan benar.

Sedangkan tujuan perancangannya adalah untuk memberikan gambaran kondisi yang sebenarnya dan kewaspadaan para skater maupun para remaja yang berkeinginan bermain skateboard tapi belum memahami cara bermain skateboard yang baik dan benar.

1. 5. Definisi Operasional

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee dalam Rohmawati, 2007). Sedangkan pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Maka media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium, batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun penulis membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Multimedia merupakan sebuah media komunikasi dan informasi dengan mengkombinasikan antara grafik, animasi, teks, video, dan suara, yang dipergunakan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu melalui media komputer dan peralatan elekronik lainnya seperti televisi, video, proyektor, ataupun film, sehingga menjadi suatu karya yang dapat dinikmati secara audio visual.

Menurut Jeffcoate, multimedia diartikan sebagai satu kesatuan sistem yang menggunakan berbagai ketentuan berkomunikasi atau media.

Menurut Robert Webking, multimedia secara “etimologi” diartikan sebagai “multi” (banyak) dan “medium” (pranata media). Dalam bidang informasi multimedia memiliki makna yaitu “persekutuan media” diantara sumber dan pemasukan informasi atau “persekutuan alat” yang mana informasi disimpan, ditransmisikan, dipresentasikan dan diterima. Multimedia adalah perwujudan sekumpulan atau berbagai media yang membawakan pesan sangat agresif dari pelontarnya untuk disampaikan kepada khalayak sasaran (Hofstetter dalam Rohmawati, 2007).

Media video yang dirancang oleh penulis merupakan video jenis film yang langsung diambil dari objek yang direkam lalu diedit dan di tambahkan efek-efek animasi dan suara.

BAB II
TEKNIK PERMAINAN SKATEBOARD PADA MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN TEKNIK yang BAIK dan BENAR

2.1. Permainan Skateboard

Skateboard di bagi kedalam dua jenis permainan yang berbeda diantaranya :

1. Street

Menurut Wikipedia (2007), Street atau bisa di artikan jalanan, adalah jenis permainan skateboard yang menggunakan jalan sebagai tempat untuk memainkan papannya, seperti meloncati meja, bangku, box, meloncati anak tangga dan lain – lain yang dianggap bisa sebagai media untuk melakukan trik – trik.

Street merupakan permainan skate paling bebas karena setiap pemain dapat menentukan dimana tempat bermain dan tidak hanya terpaku oleh satu tempat saja, namun belakangan ini banyak memdapat tentangan terutama para pejalan kaki yang merasa terganggu oleh aktivitas skateboard ini

2. Vert

Dalam kamus elektronik Wikipedia (2007), Vert merupakan jenis permainan yang menggunakan suatu tempat khusus yang biasa di sebut *Skate Park* atau taman bermain skateboard. Vert mempunyai bentuk seperti setengah lingkaran pipa atau biasa di sebut (*halfpipe*).

Berbagai macam ukuran *halfpipe* diantaranya dari ukuran tinggi 6 kaki sampai 12 kaki. *halfpipe* ini terbuat dari lapisan kulit kayu yang sangat kuat. Skater berdiri diantara ujung yang satu dan meluncur ke ujung yang lainnya hingga dapat meloncat melebihi ujung *vert* dan melakukan trik

2.1.1. Teknik Skateboard Yang Baik dan Benar

Dalam olahraga skateboard jatuh adalah sesuatu yang tidak asing lagi, bahkan dapat menyebabkan cedera yang cukup parah. Oleh sebab itu olah raga ini harus dilengkapi dengan alat pengaman dan cara bermain yang benar agar tidak dapat menyebabkan cedera yang parah. Dalam bermain skateboard terdapat tata cara dan peralatan yang sesuai dengan olahraga ini yang harus dilakukan dalam memainkannya, diantaranya :

1. Skateboard

   Skateboard yang baik adalah papannya berbahan kayu yang masih baik, tidak terdapat retakan atau patahan pada papan skateboard dan mempunyai *double nose* dan dilengkapi komponen yang menghubungkan roda dengan papan dan dapat digerak-gerakkan (*truck*) serta ban dan bearing.

2. Sepatu

   Sepatu merupakan hal yang sangat penting dalam bermain skateboard, sepatu yang khusus untuk bermain skateboard yang biasa berciri terdapat bantalan busa lebih besar untuk melindungi pergelangan mata kaki dan juga sol sepatu yang tebal dan kuat.

3. Pengaman

   a. Helm, menjaga kepala agar terlindung dari benturan jika terjatuh. Helm skateboard berbentuk setengah lingkaran dengan banyak ruang ventilasi udara dan dengan bahan yang ringan dan kuat.

   b. Pelindung lutut kaki (*knee pads*) alat ini berbentuk setengah lingkaran yang di

lengkapi pada bagian luar material plastik yang kuat namun ringan dan lapisan busa tebal pada bagian setengah lingkaran di dalam dengan repeat sebagai tali untuk mengaitkan *knee pads* pada lutut.

c. Pelindung sikut dan tangan (*elbow pads*) alat ini berbentuk setengah lingkaran yang di lengkapi pada bagian luar material plastik yang kuat namun ringan dan lapisan busa tebal pada bagian setengah lingkaran di dalam dengan repeat sebagai tali untuk mengaitkan *elbow pads* pada siku.

4. Tempat

   Tempat bermain skateboard di sebut juga skatepark, ada dua buah macam skatepark yaitu indoor dan outdoor. Jika tidak ada skatepark maka lahan yang luas yang berbahan beton / aspal dapat di jadikan tempat bermain skateboard.

2.1.2. Teknik Dasar Skateboard

- ***Ollie***

  Seperti di jelaskan pada kamus elektronik Wikipedia (2007), Pada dasarnya bermain skateboard adalah meluncur dan melompat atau yang di sebut juga *ollie*. Hampir semua trik skateboard dilakukan dengan kombinasi *ollie*. *Ollie* ditemukan oleh Alan Gelfand pada tahun 1978 dimana *ollie* dilakukan dengan cara :

  1 Kaki di letakan sebelah kiri pada ujung *tail* dan kaki kanan di letakan di tengah-tengah papan

skate (posisi kaki tergantung skater jika kidal maka kebalikannya).

2 Badan di seimbangkan lalu tekan *tail* sekeras mungkin (*pump*) hingga *nose* terangkat.

3 Kaki kanan di lemaskan mengikuti arah naiknya *nose*, lalu sapukan / dorong kedepan dengan menggunakan mata kaki.

4 Jika papan skate sudah terangkat kaki kiri di lepaskan dan mengikuti arah tail keatas dan jaga tail agar terangkat seimbang dengan naiknya *nose*.

5 Kedua kaki di posisikan pada ujung papan (*nose* dan *tail*) hingga papan mendarat dan seimbangkan kembali.



Gambar 2.1 : ollie

(sumber : *The Begining of skateboard. http://www.wikipedia.org/skateboard*)

- ***Drop-In***

  Drop-in atau di sebut juga meluncur kedalam (dari atas ramp / vert ke bawah) adalah lanjutan dari teknik dasar *ollie*, dimana dalam melakukan *drop-in* ini harus mempunyai keberanian dan konsentrasi yang tinggi karena dari sinilah trik – trik skateboard akan dilakukan. Cara melakukan *drop-in* adalah sebagai berikut :

  1. *Tail* di letakan pada ujung *ramp* sehingga *nose* terangkat, kaki kiri berada di *tail* dan kaki kanan berada di *nose* (posisi kaki tergantung skater jika kidal maka kebalikannya).
  2. Badan dicondongkan kearah depan, fokus pandangan ke arah bawah / *nose* pastikan kaki telah di posisi yang tepat.
  3. Badan didorong hingga *nose* menyentuh *ramp* menyeimbangkan badan hingga berada di tengah skate.
  4. Papan melaju dengan sendirinya, fokus agar papan tidak membelok.

- ***Grind***

  Merupakan bagian dasar trik dari skateboard dimana skater melaju diatas kedua *truck* yang melaju diantara objek baik kayu pipa besi maupun objek yang bisa dijadikan tempat untuk grind. Dalam trik *grind* terdapat berbagai macam trik namun yang akan di jelaskan disini adalah trik *Boardslide* :

  1. Kecepatan papan skateboard di atur agar dapat meraih *handrail*.
  2. *Frontside ollie* di lakukan agar dapat melewati *handrail*.

3. Papan di seimbangkan diatas *handrail* dengan kedua tangan yang di bentangkan.
4. Ketika tiba di ujung *handrail* segera papan di putarkan dengan lurus agar tidak terjatuh.



Gambar 2.2 : salah satu objek grind

(sumber : *The Begining of skateboard. http://www.wikipedia.org/skateboard*)

2.2. Media Audio Visual

Perkembangan teknologi demikian pesatnya, yang semula memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur. Hal ini ditandai dengan banyak produk-produk elektronik yang berteknologi tinggi dalam dunia hiburan. Salah satu dunia hiburan yang banyak diminati adalah animasi yang dikemas dalam bentuk film atau audio visual.

Sebuah audio visual merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi. Dalam pembicaraan sehari-hari pun ada semacam teknik dan etika sehingga komunikasi tidak hanya untuk menyampaikan pesan saja, melainkan juga menghibur. Lebih dari itu, audio visual dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan pembelajaran yang sangat efektif. (Mu'tadin, 2002).

Dalam hal pembelajaran, media audio visual sangat penting karena sesuatu yang menghibur akan membuat belajar menjadi menyenangkan. Sesuatu yang kelihatan berat akan menjadi ringan karena ada unsur hiburannya. Masyarakat Indonesia dewasa ini sudah lebih kritis. Oleh karena itu perlu komunikasi yang efektif dan menghibur dalam menyampaikan suatu pesan.

Media audio visual sangat populer dan ditonton banyak orang. Audio visual dapat ditampilkan dalam bentuk film atau iklan. Media ini dapat dilihat oleh orang seluruh dunia di mana pun dan kapan pun. Media ini merupakan media yang praktis. Hampir semua orang dapat menggunakannya.

Alat bantu media memberikan sumbangan yang sangat besar dalam menambah minat, variasi dampak serta kemampuan mengingat lebih lama dibandingkan dengan kata-kata. Orang paling banyak belajar dan menyimpan memori melalui observasi minimal 85 persen, sedangkan data yang dikumpulkan dan yang disimpan berasal dari penglihatan dan suara bisa melebihi batas normal (Munter dalam Rohmawati, 2007).

Suatu tinjauan penelitian menyatakan bahwa alat bantu audio visual meningkatkan pemahaman sampai 200 persen dalam pengajaran, alat bantu visual meningkatkan daya ingat sekitar 14-38 persen, dan dapat mengurangi waktu yang diperlukan sampai 40 persen untuk menjelaskan konsep tunggal.

2.2.1. Keunggulan Media Audio Visual

Alat bantu pembelajaran dengan menggunakan media audio visual memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media lainnya, diantaranya sebagai berikut:

a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis atau terlalu banyak kata-kata dan tulisan.
b. Penggunaan gambar lebih banyak sehingga visualisasi lebih jelas.
c. Lebih menarik dan menghibur karena memilki unsur audio visual.
d. Penyampaian pesan dapat lebih terstandar.
e. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
f. Merangsang kemampuan visual, auditori dan kinestetik.

2.2.2. Peranan Media Audio Visual Sebagai Media Belajar

Sebuah media harus bersifat dinamis dan adaptif terhadap segala perubahan yang terjadi ditengah-tengah masyarakat yang terus berkembang. Dinamis berarti terus berkembang menuju arah yang lebih baik dan menjawab tantangan zaman, adaptif berarti mampu menjawab kebutuhan-kebutuhan yang dirasakan serta diperlukan oleh masyarakat.

Peranan media audio visual sebagai media belajar, diantaranya:

a. Menyediakan pembelajaran alternatif, menekankan bahwa belajar tidak hanya terjadi secara formal di sekolah namun berlangsung di mana-mana.
b. Mengikuti perkembangan pengetahuan dengan fokus dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan belajar dalam mengakses, memilih, menilai pengetahuan, dan mengatasi situasi yang membingungkan dan penuh ketidakpastian.
c. Mampu menyongsong tantangan teknologi informasi dan teknologi yang berpotensi memudahkan belajar

elektronik (*on-line*) yang mempermudah akses ke dalam informasi dan ilmu pengetahuan baru.

d. Menjadi media pendidikan sepanjang hayat (*long life education*) dengan penekanan pada penyediaan kompetensi dan materi yang berguna bukan untuk kepentingan masa sekarang, tetapi juga untuk masa mendatang.

2.3. Bermain Skateboard dengan Teknik yang Baik dan Benar

Belajar adalah proses internal dalam diri manusia, maka seorang guru (pengajar) bukanlah satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang. AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar, yaitu:

1. Pesan; didalamnya mencakup tata cara prosedur bermain skateboard.
2. Orang; didalamnya mencakup guru, tenaga ahli, dan sebagainya.
3. Bahan; merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku, modul, program video, film, OHT (*over head transparency*), program slide, alat peraga dan sebagainya (biasa disebut *software*).
4. Alat; yang dimaksud di sini adalah sarana (piranti, *hardware*) untuk menyajikan bahan pada butir 3 di atas. Di dalamnya mencakup proyektor OHP, slide, film, tape recorder, dan sebagainya.
5. Teknik; yang dimaksud adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran.

6. Latar (*setting*) atau lingkungan; termasuk didalamnya adalah pengaturan ruang, pencahayaan, dan sebagainya.

Bahan dan alat yang dikenal sebagai *software* dan *hardware* disebut sebagai media pendidikan.

2.4. Target Audiens

Target audiens adalah kelompok sasaran maupun segmen pasar yang dituju secara khusus. Audiens disebut juga sebagai pendengar, pemirsa, hadirin, penonton atau pembaca suatu media yang menjadi sasaran.

Yang menjadi target audiens dapat dilihat dari tiga faktor:

1. Demografis

   Target sasaran merupakan skater / remaja. Pada usia remaja terjadi perkembangan kognitif tingkat tinggi, yaitu kemampuan merumuskan perencanaan strategi atau mengambil keputusan.

   Remaja sudah mampu menggunakan abstraksi-abstraksi dan dapat membedakan antara yang nyata dan konkret dengan yang abstrak dan mungkin melalui kemampuannya untuk menguji hipotesa, muncul kemampuan nalar secara ilmiah.

   Dari segi demografis, target sasarannya adalah skater / remaja, jenis kelamin laki-laki dan perempuan (siswa dan siswi).

   - **Masa remaja awal (13 thn - 17 thn).**

     Menurut Soesilowindradinin (2003), ciri – ciri khas masa remaja

     a. Status anak remaja dalam, periode ini tidal tentu. Pada suatu waktu ia diperlakukan seperti anak-anak, akan tetapi bila mana di berkelakuan seperti anak-anak ia mendapat teguran supaya bertindak sesuai dengan usianya.

b. Dalam masa ini anak remaja emosional. Emosi-emosi yang dialami aleh anak - anak remaja antara lain adalah: marah, takut, camas, rasa ingin tahu, iri hati, sedih, kasih sayang.

c. Anak remaja dalam masa ini tidak stabil keadaanya. Keadaan tidak stabil ini adalah akibat dari perasaan yang tidak pasti mengenai dirinya, perasaan yang tiba -tiba berganti kesedihan - kegembiraan, percaya diri - meragukan diri sendiri, egoisme - altruisme, antusiasme - apatisme, semuanya ini adalah sikap yang wajar dari anak remaja.

d. Anak remaja yang menghadapi banyak masalah.

- **Masa remaja akhir (17 thn - 19 thn).**
  Menurut Soesilowindradinin (2003), ciri – ciri khas masa remaja adalah :

  a. Kestabilan bertambah. Perubahan ini nampak dari minatnya terhadap pemilihan jabatan, pakaian, rekreasi, dll. Serta sikapnya tidak lagi dapat dipengaruhi dengan mudah.
  b. Lebih matang dalam cara menghadapi masalah. Anak remaja dalam masa ini makin lama makin dapat menyelesaikan masalah - masalahnya sendiri. Dia lebih pandai menyesuiakan diri. lebih berbahagia dan lebih mudah dalam bergaul.
  c. lkut campur tangan dari orang dewasa berkurang. Anak remaja kini tidak terlalu dikekang dan diawasi serta dilindungi Maka dengan kebebasan yang didapatnya hilanglah lambat laun ketegangan -

ketegangan dan keinginan – keinginan untuk membantah.

d. Ketenargan emosi bertambah. Oleh karena anak remaia dam masa ini lebih mendapat kebebasan, maka ia mendapatkan ketenangan emosional.
e. Pikiran bertambah realistis. Seiring bertambahnya pengalamannya dan kemampuannya untuk berpikir secara logis.

Segmentasi usianya merupakan remaja, yaitu usia 13 - 19 tahun.

2. Geografis

Kota Bandung memiliki daerah perbukitan dengan alam yang cukup sejuk, hal ini mempengaruhi sifat dan perilaku masyarakatnya yang ramah dan bersahaja. Penulis membatasi target sasaran adalah skater / remaja yang berada di wilayah kota Bandung.

3. Psikografis

Masa remaja adalah periode dimana seseorang mulai bertanya-tanya mengenai berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya sebagai dasar bagi pembentukan nilai diri mereka. Elliot Turiel dalam rohmawati (2007), menyatakan bahwa para remaja mulai membuat penilaian tersendiri dalam menghadapi masalah-masalah populer yang berkenaan dengan lingkungan mereka, misalnya: politik, kemanusiaan, perang, keadaan sosial, dan sebagainya. Remaja tidak lagi menerima hasil pemikiran yang kaku, sederhana, dan absolut yang diberikan pada mereka selama ini tanpa bantahan.

Remaja mulai mempertanyakan keabsahan pemikiran yang ada dan mempertimbangan lebih banyak alternatif lainnya. Secara kritis, remaja lebih banyak melakukan pengamatan keluar dan

membandingkannya dengan hal-hal yang selama ini diajarkan dan ditanamkan kepadanya.

Sebagian besar para remaja mulai melihat adanya “kenyataan” lain di luar dari yang selama ini diketahui dan dipercayainya. Ia akan melihat bahwa ada banyak aspek dalam melihat hidup dan beragam jenis pemikiran yang lain. Baginya dunia menjadi lebih luas dan seringkali membingungkan, terutama jika ia terbiasa dididik dalam suatu lingkungan tertentu saja selama masa kanak-kanak. Kemampuan berpikir pada remaja berkembang karena mereka mulai melihat adanya kejanggalan dan ketidakseimbangan antara yang mereka percayai dahulu dengan kenyataan yang ada di sekitarnya. Mereka lalu merasa perlu mempertanyakan dan merekonstruksi pola pikir dengan “kenyataan” yang baru. (Setiono, 2002). Jadi secara psikografis, target sasaran adalah skater / remaja yang senang dan akan bermain dengan skateboard.

BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Komunikasi

Komunikasi yang akan dibangun adalah komunikasi visual melalui audio visual berupa sebuah film. Tujuan komunikasi dari media pembelajaran ini adalah menyampaikan informasi prosedur bermain skateboard dengan teknik yang baik dan benar yang bertujuan untuk memudahkan audiens dalam bermain skateboard.

Pesan utamanya adalah menginformasikan bahwa bermain skateboard tidak hanya bermain tapi harus melakukan prosedur yang telah ada dengan bantuan sebuah media audio visual, pertama skater harus terlebih dahulu meyiapkan peralatan pengaman seperti helm, *elbowpads,* dan *kneepads* dan mempraktekan gerakan – gerakan yang telah disampaikan oleh seorang skater dalam video ini agar tidak terjadi cedera yang cukup parah apabila terjadi kecelakaan. Sedangkan pesan yang ingin disampaikan berupa informasi / ajakan yang dituangkan dalam bentuk sebuah film dengan komunikasi visual (video), maupun audio (narasi).

Materi pesan yang akan disampaikan adalah sebagai berikut:

a. Memaparkan skateboard.
b. Menjelaskan prosedur bermain skateboard.
c. Mencontohkan bermain skateboard dengan prosedur yang benar.

3.2. Strategi Kreatif

Menggunakan pendekatan AIDCA yaitu Attention, Interest, Desire, Conviction, dan Action (Rohmawati, 2007) .

3.2.1. Attention (Perhatian)

Perhatian dalam arti menarik target sasaran, dalam hal ini adalah visual yang akan ditampilkan. Objek yang ditampilkan juga bisa menjadi elemen visual yang dapat menarik perhatian. Salah satu objek yang penting adalah objek skater. Dengan seorang skater lengkap dengan peralatan pengaman dan melakukan prosedur dengan benar.

3.2.2. Interest (Minat)

Bagaimana agar audiens berminat dan ingin tahu lebih jauh mengenai prosedur cara bermain skateboard dengan teknik yang baik dan benar. Selain unsur-unsur visual, yang akan menjadi *point of interest* dalam media tersebut adalah isi pembahasannya.

Materi yang akan dibahas yaitu mengenai prosedur bermain skateboard. Namun bagaimana agar audiens lebih berminat untuk melihat lebih jauh lagi tentang pentingnya melaksanakan prosedur bermain skateboard dengan teknik yang baik dan benar. Hal ini akan mengundang rasa ingin tahu audiens dan memilki minat untuk lebih jauh mengetahui mengenai keuntungan jika dalam bermain skateboard melakukan prosedur dengan benar.

3.2.3. Desire (kebutuhan)

Salah satu faktor yang dapat merangsang seseorang untuk melakukan sesuatu adalah faktor kebutuhan. Kebutuhan dalam hal ini adalah bagaimana audiens menjadi berkeinginan untuk mengetahui segala informasi yang disampaikan dalam media tersebut sebagai kebutuhan untuk

menambah informasi tentang pentingnya bermain skateboard dengan prosedur yang benar.

3.2.4. Conviction (rasa percaya)

Membangun rasa percaya dari audiens adalah hal yang penting dalam menyampaikan sebuah informasi. Oleh karena itu, segala informasi yang akan disampaikan dalam media tersebut harus berasal dari sumber yang jelas. Untuk mendapatkan kepercayaan dari audiens, maka dalam visualisasi perlu ditampilkan objek-objek yang nyata. Misalnya skater dengan bangga memakai alat pengaman dengan tanpa rasa malu ataupun gengsi.



Gambar 3.1 : skater lengkap dengan peralatan pengaman

(sumber : *The Begining of skateboard. http://www.wikipedia.org/skateboard*)

3.2.5. Action (tindakan)

Informasi yang disampaikan dapat memberikan dampak positif, berupa tindakan audiens untuk dapat melakukan prosedur yang telah ada. Sebagai contoh, audiens dapat melakukan prosedur yang telah diberikan pada film ini dan selalu dilakukan ketika bermain skateboard. Maka muncul rasa kedisiplinan dalam bermain skateboard dan mendapatkan manfaat dari menjalankan prosedur ini.

3.3. Strategi Media

Media pembelajaran yang dipilih oleh penulis adalah media audio visual berupa sebuah film. Alasan memilih film adalah karena didalamnya terdapat unsur audio visual, yang dimana dalam bermain skateboard harus di tampilkan contoh dari gerakan tersebut dan dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan pembelajaran yang sangat efektif.

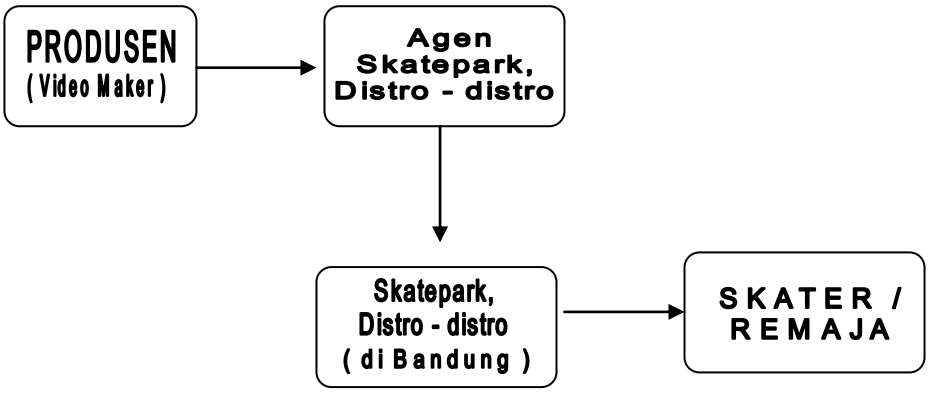
Alat bantu media film dapat memberikan sumbangan yang sangat besar dalam menambah minat, variasi dampak serta kemampuan mengingat lebih lama dibandingkan dengan kata – kata dan gambar.

Teknik film yang digunakan adalah film dengan melakukan pengambilan gambar langsung dengan menggunakan efek – efek visual yang sesuai dengan remaja yaitu berani, tegas dan kuat.

3.4. Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan strategi yang secara khusus dipersiapkan dalam upaya penyebaran media yang digunakan untuk mendukung tercapainya target sasaran. Adapun yang menjadi bagian dari strategi distribusi media, yaitu distribusi media berdasarkan lokasi penyebarannya.

Sebagai media pembelajaran maka penyebaran media video ini dilakukan ke *skatepark* – *skatepark* dan distro –distro (butik) dalam bentuk DVD melalui perantara agen skatepark maupun distro. Tujuannya agar pesan yang ingin disampaikan tercapai atau tepat sasaran dengan keterlibatan skatepark dan distro.



Gambar 3.2 : Penyebaran Media

3.5. Konsep Visual

3.5.1. Format Desain

Dalam video pembelajaran ini format akhir yang digunakan adalah format DVD dengan ukuran video 720 x 576 pixel (16:9) dan di *publish* ke dalam format file *.vod (DVD), karena disesuaikan dengan standar medianya. Durasi yang dibutuhkan ± 9 menit atau disesuaikan dengan materi pesan yang akan disampaikan.

Spesifikasi format video:

a. Video Setting
   - Custom video for windows
   - Frame size: 720 x 576 pixel
   - Frame rate: 25.00 frame/second
   - Pixel Aspect Ratio: Square Pixels (16:9)
   - Color Depth: Millions of colors
   - Quality: 100%

b. Audio Setting
   - Sample rate: 48000 Hz
   - Format audio: 16 bit - Stereo
   - Compressor: Uncompressed

- Quality: 100%

c. Video Rendering
   - Fields: No Fields
   - Compressor: Indeo Video5.06
   - Compression control: Smoothness
   - Date rate: 3000 kb/s

d. Video Encoding
   - Conopus Pro Encoder

3.5.2. Format Lay out

Layout merupakan salah satu unsur yang sangat berpengaruh dalam mengatur penempatan berbagai unsur komposisi, seperti huruf, teks, garis, bidang, gambar dan lain sebagainya. Layout pada video ini berupa lay out yang tidak beraturan yang mengkombinasikan elemen visual pada video, animasi gambar bitmap, teks dan audio yang bersifat atraktif yang sesuai dengan sifat dari remaja.

3.5.3. Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang seni dan desain huruf (termasuk simbol) dalam aplikasinya untuk media komunikasi visual melalui metode penataan layout, bentuk, ukuran dan sifatnya sehingga pesan yang akan disampaikan sesuai dengan yang diharapkan.

Penempatan tipografi pada video ini tidak terlalu dominan, hanya muncul sebagai penjelasan konsep visual. Selain di dalam video, penerapan tipografi juga diaplikasikan pada media - media pendukung.

Untuk memberikan kesesuaian pada media, maka dipilih tipografi / huruf yang bersifat atraktif dan tegas diantaranya:

- Font Type: Arial (normal)

  Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
  1234567890$%&!?/()*-

Dapatkan di distro-distro dan skatepark di kota anda

- Font Type: Air Millhouse Italic

  Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
  1234567890$%&!?/()*-



3.5.4. Ilustrasi

Ilustrasi pada media terdiri dari kumpulan klip – klip cara bermain skateboard yang baik dan benar. Dalam video ini menampilkan cuplikan – cuplikan bermain skateboard dan cara – cara bermain dengan menggunakan alat pengaman yang sesuai dengan konsep dari video ini.

3.5.5. Warna

Karena media video ini sebagian besar produksinya menggunakan tehnik video langsung, jadi warna yang di gunakan adalah warna alami yang di ambil langsung oleh camera video.

3.5.6. Audio

Audio merupakan bagian penting dari sebuah media video. Karena tanpa unsur audio pesan yang ingin disampaikan tidak akan tersampaikan seutuhnya. Jenis audio pada media ini terdiri dari musik, sound effect, dan narasi.

Untuk musik dipilih jenis musik yang memiliki nada bit yang cepat seperti jenis lagu punk, ska, dan melodic karena jenis lagu ini dapat memacu adrenaline dari audiens yang mendengarkannya seperti Fenix TX (allthings that one), New Found Glory (it's not your fault) . Sedangkan untuk sound effect-nya disertakan pada efek-efek khusus dalam skateboard.

Dalam menyampaikan informasi secara lisan pada video diperlukan narasi yang dilakukan oleh seorang narator. Narasi berfungsi untuk memperjelas visual yang digambarkan pada video.

BAB 4
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4.1. Material Produksi

Dalam pembuatan video sebagai media tontonan yang menghibur ini diperlukan spesifikasi komputer yang memiliki kemampuan untuk mengolah data agar mencapai hasil akhir yang diharapkan. Spesifikasinya adalah sebagai berikut:

4.1.1. Perangkat Keras (Hardware)

Hardware pendukung yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan video adalah:

a. Spesifikasi komputer

Processor	: AMD Sempron 2,2 GHz
Memory (RAM)	: 512 MB
Hardisk	: 40 GB
Memory VGA	: 256 MB
Monitor	: LG 15 inch
CD-R/+RW	: Samsung 52x
DVD-R/+RW	: Dual Layer
USB Drive	: 2 slot
Speaker	: Altec Lansing

b. Scaner Canon CanoScan D646U (input)

c. Printer EPSON C 90 (output)

4.1.2. Perangkat Lunak (Software)

Software merupakan elemen yang sangat penting dalam pembuatan sebuah media video. Pemilihan software sangat menentukan dalam tahap produksi. Beberapa software yang penulis gunakan dalam pembuatan video adalah sebagai berikut:

a. Sistem operasi menggunakan Windows XP Profesional (service pack 2).
b. Microsoft Office Word 2003, digunakan untuk menyusun teks dalam tampilan video, menyusun skenario dan storyline, juga digunakan untuk menyusun laporan pengantar proyek tugas akhir ini.
c. Corel Draw 13, adalah software yang penulis gunakan untuk membuat media pendukung seperti flyer, cover CD, packaging, dll.
d. Adobe Photoshop CS, digunakan dalam pengolahan gambar bitmap. Biasanya penulis menggunakan software ini untuk *retouching, cropping, coloring*, dan memberi efek khusus pada sebuah gambar bitmap.
e. Adobe After Effects 5.5, digunakan dalam menyusun dan menjalan scene-scene. Visual-visual animasi yang telah dibuat penulis biasanya diberi efek khusus pada software After Effects ini.
f. Adobe Premiere 6.5, biasanya digunakan penulis untuk menggabungkan beberapa scene yang telah siap untuk direnderer menjadi sebuah movie. Penulis juga menambahkan unsur audio baik itu musik, efek suara, maupun narasi dalam software ini.
g. Cool Edit Pro 2.0, merupakan software editing video yang digunakan penulis untuk mengedit unsurunsur audio yang akan ditambahkan pada media video.

4.2. Teknis Produksi

Dalam suatu perancangan media video dilakukan beberapa tahap teknis produksi yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi, diantaranya sebagai berikut :

4.2.1. Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan proses perancangan yang dilakukan sebelum membuat sebuah media. Pada tahap ini penulis melakukan beberapa fase, diantaranya:

a. Menentukan Cerita

Cerita yang penulis pilih adalah cerita yang sebenarnya atau *true story* mengenai bermain skateboard, berupa informasi yang diperoleh dari berbagai sumber lalu diolah kembali menjadi sebuah cerita yang siap dibuat menjadi sebuah film/video.

b. Membuat Storyline

Merupakan pengembangan dari skenario video yang membahas alur cerita yang akan dibuat berisi keterangan visual, audio (efek suara, musik dan narasi), juga penentuan durasi yang dibahas secara verbal.

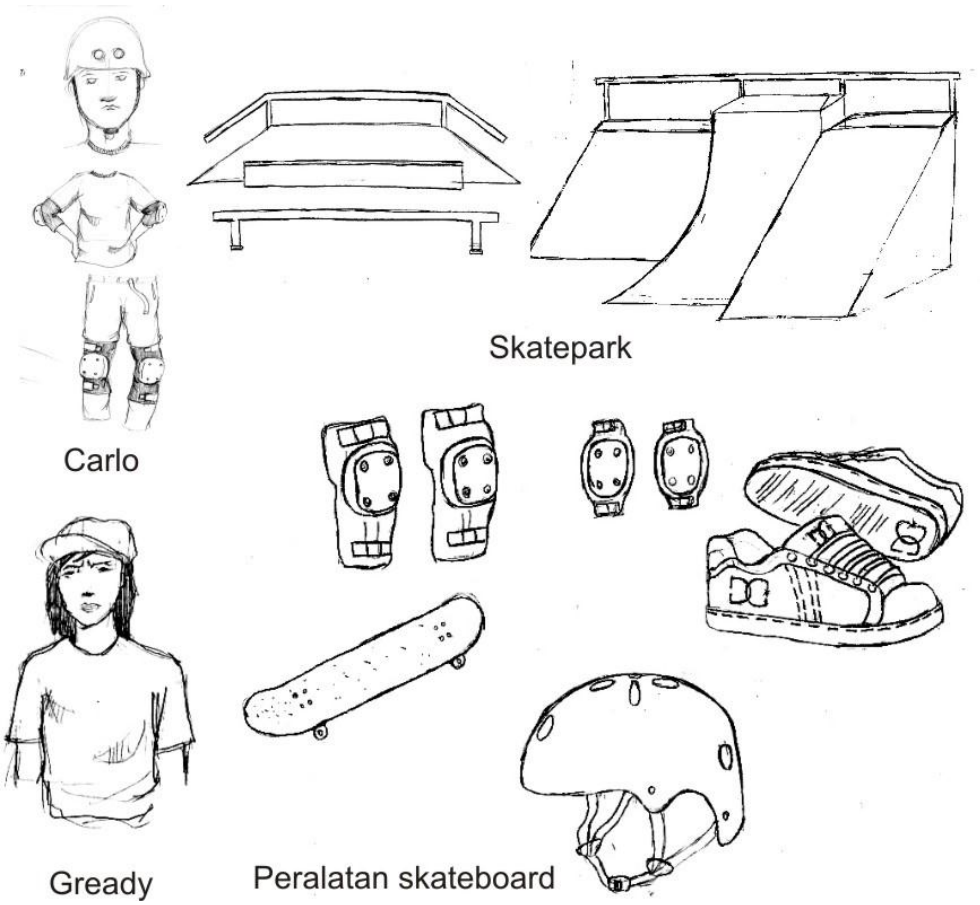
c. Membuat Storyboard

Yaitu penggalan cerita berbentuk skrip gambar dua dimensi yang akan digunakan dalam panduan pembuatan gambar sehingga memudahkan dalam perencanaan urutan gambar per-*frame* secara visual.

Penulis menggunakan storyline sebagai panduan dalam membuat visualisasi dan keterangan gambar pada storyboard.

d. Objek dan Karakter

Membuat tampilan ilustrasi, objek dan karakter, yang dibuat dalam sketsa hitam putih menggunakan pensil lalu di scan dikomputer.



Gambar 4.1 : Sketsa ilustrasi objek dan karakter

4.2.2. Produksi

Pada tahap ini merupakan proses pengolahan visual dari gambar sketsa (storyboard) menjadi gambar bergerak / video dan diberi unsur audio dan akhirnya menjadi sebuah film.

Tahap produksi terbagi lagi menjadi 4 tahap, diantaranya:

1) Pengolahan Video

   Pengolahan video menggunakan software Adobe Premiere dan Adobe After Effects sebagai untuk menambahkan animasi.

2) Menambahkan Unsur Audio

   Tahap selanjutnya adalah menambahkan unsur audio. Audio ini meliputi musik latar (*backsound music*), efek suara (*sound effect*), dan narasi. Untuk *backsound music* dan *sound effect*, penulis menggunakan audio yang sudah ada yang diperoleh dari berbagai sumber. Sedangkan untuk narasi, penulis melakukan proses pengisian suara (*dubbing*) dengan melibatkan seorang *dubber*.

   Unsur audio pada *movie* sebelumnya melalui proses editing dengan menggunakan software khusus audio. Untuk *backsound music* dan *sound effect* penulis mengeditnya pada software Cool Edit pro 2.0, sedangkan proses recording dan dubbing dilakukan dengan menggunakan fasilitas recoding Mp4 player. Setelah proses editing suara selesai, kemudian suara-suara tersebut ditambahkan pada movie dengan menggunakan software Adobe Premiere.

3) Pengkopian (Mastering)

   Movie yang sudah diberi efek khusus dan ditambahkan unsur audionya masih dalam bentuk file *.avi belum di encode ke dalam bentuk file *.vob (DVD). Tahap encoding dilakukan pada tahap mastering dalam proses pasca produksi.

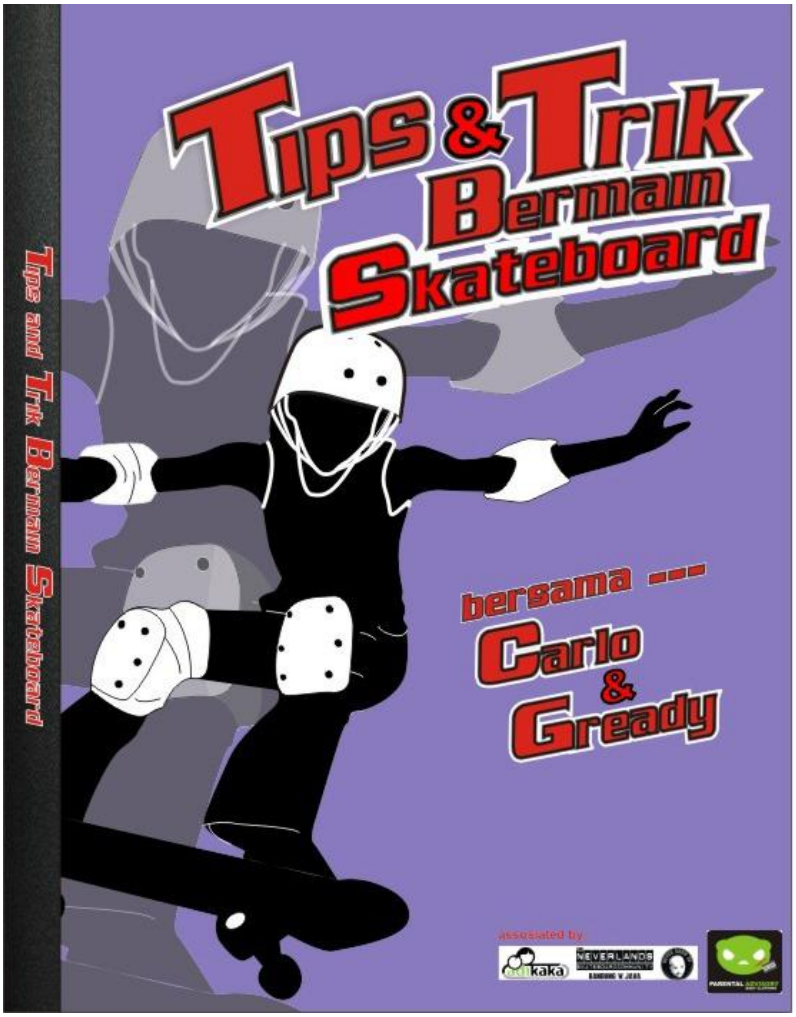
Setelah semua proses produksi selesai dan menghasilkan sebuah bentuk visualisasi video dalam format file *.avi, maka dilakukan tahap mastering, yaitu proses encoding menjadi format file *.vob atau DVD.

Proses ini dilakukan agar video yang telah dibuat dapat disaksikan dalam bentuk home video melalui pemutar DVD atau DVD *player*.

4) Penyelesaian (Finishing)

Setelah media video selesai dibuat, tahap selanjutnya yang harus dilakukan adalah pembuatan media pendukung dan pengemasan (*packaging*) video. Tahap ini merupakan tahap finishing dalam pembuatan sebuah video. Media pendukung dan pengemasan dilakukan dengan menggunakan teknik cetak.

19 cm

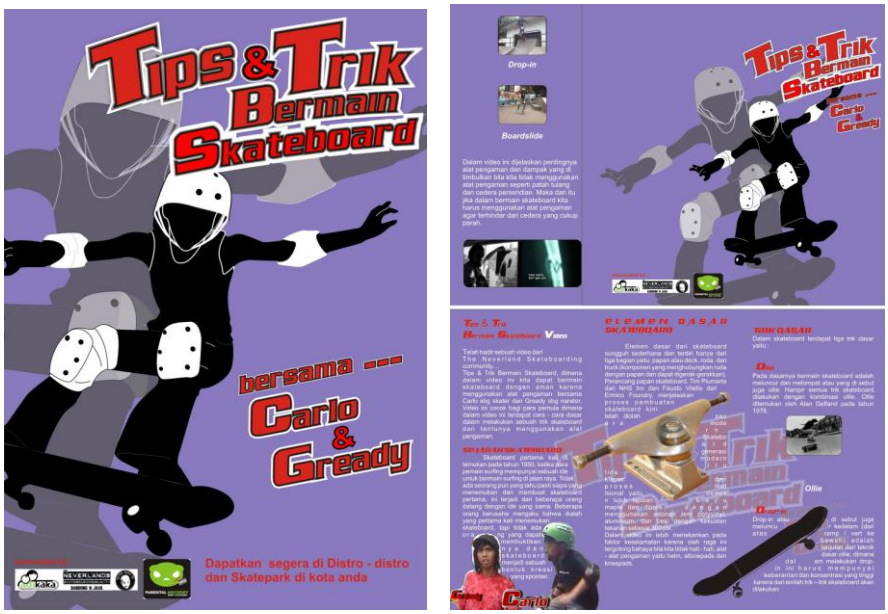


13,5 cm

Gambar 4.2 : Cover DVD



Gambar 4.3 : Label DVD



Poster brosur

Gambar 4.4 : Media Pendukung, poster dan brosur

4.2.3. Pasca produksi

Tahap akhir dari pembuatan sebuah media adalah bagaimana media tersebut akhirnya akan dipasarkan. Pemasaran sangat penting karena pesan yang disampaikan dalam sebuah media akan tertuju pada target sasaran.

Setelah selesai diproduksi, media video akan dipasarkan melalui distribusi Distro – distro / skatepark di kota Bandung.