

**PERANCANGAN VIDEO PROFILE KOMUNITAS JEPANG
*WHITE RAVEN***

JURNAL

Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Menyelesaikan Studi S1
pada Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Padang



Oleh :

HASBENI
1101185/2011

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret 2018**

HALAMAN PERSETUJUAN
JURNAL
“PERANCANGAN VIDEO PROFILE KOMUNITAS JEPANG
***WHITE RAVEN*”**


Hasbeni

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Hasbeni “Perancangan Video Profile Komunitas Jepang White Raven” untuk persyaratan wisuda periode Maret 2018 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.


Padang, 08 Februari 2018

Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I,


Dr. Svafwandi, M.Sn.
NIP. 19600624.198602.1.003

Dosen Pembimbing II,


San Ahdi, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19791216.200812.1.004

Mengetahui:
Ketua Jurusan Seni Rupa,


Drs. Svafwan, M.Si.
NIP.19570101.198103.1.010

ABSTRAK

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, di mana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antara para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*. Proses pembentukannya bersifat *horizontal* karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara. Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

White Raven (白いカラス *Shiroi Karasu*) ini adalah komunitas pecinta budaya dan *pop-culture* negara Jepang yang didirikan atas kesamaan visi dan misi dari anggota-anggotanya yang menyukai berbagai hal yang berhubungan dengan Jepang untuk menciptakan suatu media dan wadah bagi para *J-Fans*.

Kurangnya pemahaman target *audiens* dan belum optimalnya media dalam penyampaian informasi tentang Komunitas Jepang *White Raven* menjadi faktor utama penulis merancang Video Profile Komunitas Jepang *White Raven*. Media promosi komunitas *White Raven* dibuat dalam bentuk audio visual bertujuan agar masyarakat dapat lebih mudah memahami informasi tentang Komunitas Jepang *White Raven*. Selain video profile penyampaian informasi ini juga didukung oleh beberapa media lainnya yang membantu media utama untuk memperkenalkan subjek kepada target *audiens* yaitu *poster*, *stiker*, baju kaos, pin, mug, *x-banner* dan jam dinding.

Metodologi yang digunakan yaitu dengan pendekatan 5w+1h yaitu *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (kenapa) dan *how* (bagaimana). Dengan menggunakan teori 5w+1h, maka semua aspek yang terangkum dalam prosesi Video Profile Komunitas Jepang *White Raven* dapat dikemas kedalam media audio visual, video profile komunitas jepang *White Raven* dapat menjadi sebuah media yang memiliki informasi-informasi faktual yang efektif dan komunikatif bagi target *audiens*.

Kata kunci: Video Profile, Komunitas Jepang *White Raven*.

ABSTRACT

The community is a group of people who care for each other more than they should, where in a community there is a close personal relationship between members of the community because of the similarity of interest or values. The process of formation is horizontal because it is done by individuals of equal standing. Community is a social identification and interaction built with various dimensions of functional needs.

White Raven (白いカラス Shiroi Karasu) is a community of Japanese culture and pop-culture lovers founded on the common vision and mission of its members who like various things related to Japan to create a media and container for the J-Fans.

The lack of understanding of the target audience and the lack of optimum media in delivering information about the Japanese Community's White Raven became the main factor of the authors designing the Japanese Community Video Profile of White Raven. The White Raven community promotional media created in the form of audio visual aims to make it easier for people to understand information about the Japanese White Raven Community. In addition to this information delivery video profile is also supported by several other media that help the main media to introduce the subject to the target audience of posters, stickers, shirts, pins, mugs, x-banners and wall clocks.

The methodology used is the 5w + 1h approach of what, who, who, where, why, Using the 5w + 1h theory, all aspects summarized in the Japanese Rural Community Video Profile procession can be packed into audio visual media, Japanese community video profile White Raven can be a medium that has factual information that is effective and communicative to the target audience.

Keywords: Video Profile, Japanese Community White Raven.

A. Pendahuluan

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, di mana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antara para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*. Proses pembentukannya bersifat *horizontal* karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara. Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

Komunitas pecinta Jepang adalah komunitas–komunitas yang umumnya sudah kuat, terorganisir, punya warna yang berbeda dan mudah diterima. Ibarat kata, mereka sudah memiliki pondasi yang kuat karena banyaknya keunikan di komunitas ini yang memungkinkan banyak orang untuk menyukai hal-hal tentang Jepang. Sebagai contoh: *Japanese Culture*, Bahasa Jepang, *Ikebana*, *Ohanami*, *Attitude of work/seni* beladiri ; *Kendo*, *Karate*, *Aikido*, *Kempo*, sejarah, *Kinkakuji*, *Tokyoku Tower*, *Cosplay (Anime Base, Gothic, Original, Lolita, Harajuku)*, *Tokusatsu (Kamen Rider, Ultraman, Metal Hero)*, *J-Music (L’Arc~en~Ciel, Gackt, Luna Sea, DIR EN GREY dsb)*, *Dorama (Japanese Film and Drama)*; Makanan restoran Jepang seperti *Sushi*, *Yakiniku*, *Bento*, *Unagi*, *Yakimeshi* dsb; *Industries* (perusahaan asal Jepang, mobil, motor, farmasi, konsultan), *Manga* (komik Jepang), *Anime* (kartun Jepang).

Berdasarkan hal ini, penulis akan membuat sebuah video iklan komunitas Jepang yang berada di Indonesia, tepatnya di kota Padang, Sumatera Barat.

Komunitas ini berasal dari kumpulan-kumpulan *Japanese Lovers* yang diberi nama *White Raven* (白いカラス *Shiroi Karasu*). *White Raven* (白いカラス *Shiroi Karasu*) ini adalah komunitas pecinta budaya dan *pop-culture* negara Jepang yang didirikan atas kesamaan visi dan misi dari anggota-anggotanya yang menyukai berbagai hal yang berhubungan dengan Jepang untuk menciptakan suatu media dan wadah bagi para *J-Fans*.

White Raven adalah komunitas yang diketuai oleh Andre Cristoveri Andre adalah salah satu mahasiswa Jurusan Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang (UNP). Andre selalu memotivasi teman-temannya agar terus berkarya dan menghasilkan karya baru yang berbeda dan mempunyai ciri khas tersendiri di dalamnya sehingga *White Raven* bisa dikenal bukan hanya karena prestasi tetapi juga karena keunikan dari komunitas itu sendiri. Pada *event* kedua di tahun 2013, *White Raven* kembali mengikuti semua perlombaan yang ada di *event* tersebut. *White Raven* tampil semaksimal mungkin karena *White Raven* tidak ingin gagal lagi. Ternyata, *event* kali ini seolah membayar semua jerih payah yang sudah dijalani oleh anggota-anggota *White Raven* karena dari berbagai lomba yang di ikutinya, semuanya mendapatkan juara. Dari situlah, *White Raven* mulai mendapatkan banyak penggemar dan juga mendapatkan beberapa anggota baru.

White Raven mencoba mempromosikan tentang komunitasnya kepada para pecinta *anime* yang ada di *event* itu, dalam bentuk stiker brosur dan poster. Selain itu, *White Raven* tidak hanya terfokus kepada pecinta *anime*

saja, tetapi juga memberikan wadah bagi para penggemar yang berhubungan dengan Jepang, baik dalam *music, culture*, maupun jual beli *cosplay (costume player)* untuk mendapatkan pemasukan tambahan. Untuk itu, diperlukan sebuah solusi agar dapat membantu komunitas Jepang *White Raven* dalam mempromosikan komunitasnya di tengah masyarakat kota Padang, khususnya, dalam bentuk profile yang dikemas secara berbeda. Oleh karena itu penulis mencoba melakukan “**Perancangan Video Profile Komunitas Jepang *White Raven*”**”.

B. Metode Penelitian

Dalam perancangan video profile komunitas jepang *white raven*, Data ini didapat melalui teknik observasi, wawancara, dokumen, buku dan internet untuk menggali dan mengumpulkan data yang valid. Penulis Mengunjungi langsung *Basecamp* Komunitas Jepang *White Raven*, Setelah bunkasai 2 Universitas Negeri Padang yang beralamatkan di jalan asra no: 81,dadok, tunggul hitam. Observasi ini bertujuan untuk melihat langsung karya – karya dan prestasi Komunitas Jepang *White Raven* di sana saya menemukan banyak sekali kostum-kostum *cosplay* dan aksesoris-aksesoris jepang lainnya. Wawancara adalah menanyakan langsung data-data yang diperlukan dalam perancangan video profile kepada ketua dan anggota Komunitas Jepang *White Raven*. Wawancara di lakukan pada waktu penulis berkunjung ke *basecamp* Komunitas Jepang *White Raven* dan saat *event-event* jepang. Teknik

wawancara ini perlu dilakukan untuk menambah referensi dalam perancangan video profile dengan media audio visual.

Untuk merancang sebuah media promosi melalui media audio visual penulis menggunakan metode analisa 5W+1H untuk memperkuat analisis. Metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi. Proses ini dapat membantu untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk pembuatan video profile yang di rancang penulis.

C. Pembahasan

Video profile yang penulis rancang bertujuan untuk mengajak dan mempengaruhi individu atau kelompok masyarakat untuk mempromosikan komunitas jepang *White Raven* dan sekaligus mengajak para pencinta jepang/kelompok masyarakat, agar mengenal dan bergabung.

1. Media Utama dan Media Pendukung

Dalam perancangan video profile komunitas jepang *White Raven* ini, akan penulis menggunakan media audio visual dalam bentuk video profile. Dalam Video profile ini penulis menggunakan beberapa orang anggota dari komunitas jepang *white raven* itu sendiri dan juga memanfaatkan momen pada waktu *event-event* jepang di kota padang, karena lambang dari *white raven* adalah gagak putih. Video profile ini akan didukung dengan beberapa media pendukung sebagai media yang akan membantu kampanye ini seperti x-baner, poster, jam dinding, stiker, baju kaos, pin, mug.

Berikut adalah rancangan storyline Video Kampanye “Ayo ke Stadion” Mendukung Semen Padang FC :

1) *Opening (Pembukaan)*

Video dibuka dengan *motion graphic* dan di lanjutkan dengan logo komunitas jepang *white raven*.

2) *Content (Isi)*

Video dilanjutkan dengan munculnya seorang cosplayer yang menggunakan *cosplay* yang memerankan karakter Haruno Sakura dari *anime* Naruto Siphuden yang di perankan oleh Fitria Wulanda salah seorang anggota dari komunitas jepang *white raven*, cosplayer sakura tersebut mulai menjelaskan dan menjelaskan apa itu *white raven*, kapan terbentuknya komunitas jepang *white raven* tersebut, Kemudian cosplayer sakura menjelaskan bagian-bagian divisi dari komunitas jepang *white raven*, bagian-bagian divisi yang ada pada komunitas jepang *white raven* ini adalah culture, anime, cosplay, dan music. Dan pada video profil yang di rancang penulis juga terdapat beberapa event yang di selenggarakan oleh komunitas jepang *white raven*.

3) *Closing (Penutup)*

Di penutup video ini, terlihat Susana event shikamatsu yang di adakan oleh komunitas jepang *white raven* dan di ikuti dengan tulisan penutup *thanks for watching*.

Berikut adalah beberapa cuplikan Video Profile Komunitas Jepang *White Raven*.



Gambar 1. Opening *motion graphic*
Sumber : Hasbeni



Gambar 2. *Motion graphic*
Sumber : Hasbeni



Gambar 3. Karakter Sakura dari samping
Sumber : Hasbeni



Gambar 4. Karakter Sakura dari depan
Sumber : Hasbeni



Gambar 5. Karakter Sakura dari samping

Sumber : Hasbeni



Gambar 6. Karakter Sakura dari samping

Sumber : Hasbeni



Gambar 7. Ranting pohon yang di hembus angin

Sumber : Hasbeni



Gambar 8. Ranting pohon blur

Sumber : Hasbeni



Gambar 9. Spanduk merah bertulisan ramen
Sumber : Hasbeni



Gambar 10. Suasana *bunkasai* 4 fakultas bahasa dan seni unp
Sumber : Hasbeni



Gambar 11. Gantungan lampion
Sumber : Hasbeni



Gambar 12. Pemenang miss jepang *bunkasai* 4 unp
Sumber : Hasbeni



Gambar 13. Juri-juri tari jepang *bunkasai* 4 unp
Sumber : Hasbeni



Gambar 14. Bermain gitar change fokus
Sumber : Hasbeni



Gambar 15. Bermain gitar change focus logo white raven
dan tulisan music muncul
Sumber : Hasbeni

Video Kampanye ini akan didukung dengan beberapa media pendukung sebagai media yang akan menguatkan kampanye ini seperti x-banner, poster, jam dinding, kaos, mug, Stiker, dan pin.



Gambar 16. Final Baju Kaos
Sumber : Hasbeni



Gambar 18. Final Desain mug
Sumber : Hasbeni



Gambar 19. Final Desain x-banner
Sumber : Hasbeni



Gambar 21. Final Desain Pin
Sumber : Hasbeni



Gambar 23. Final Desain Stiker
Sumber : Hasbeni

D. Simpulan dan Saran

kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada masing-masing bab diatas, dari perancangan Video Profile Komunitas Jepang *White Raven*, penulis dapat mengambil kesimpulan:

1. Dalam pembuatan video profile harus memperhatikan beberapa strategi kreatif yang meliputi:
 - a. Strategi menetapkan target *audiens*.
 - b. Strategi menetapkan tujuan.
 - c. Merancang *story board* video profile.
 - d. Strategi merancang gaya eksekusi dalam video profile.
2. Video Profile Komunitas Jepang *White Raven* sangat berguna bagi calon member baru yang akan mencalonkan diri sebagai member di Komunitas Jepang *White Raven*.
3. Video profile merupakan media profile dalam bentuk visual yang menyampaikan informasi-informasi secara bergerak kepada *audiens*.
4. Video profile digunakan sebagai penarik minat Jepang dengan tampilan visual yang mampu memberikan efek gerak kepada *video* yang disajikan, sehingga menghilangkan kejenuhan.

Saran

Video profile yang memberikan informasi dan komunikasi tentang Komunitas Jepang *White Raven* diharapkan dapat memberikan image

(kesan) yang direspon positif oleh *audiens* yang akhirnya mampu berfungsi sebagai media informasi yang efektif dan komunikatif.

1. Dengan adanya video profile, diharapkan member dan masyarakat umum agar lebih tertarik dan mengambil nilai positif dari Video Profile Komunitas Jepang *White Raven*.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan tugas akhir penulis melalui bimbingan oleh pembimbing I Bapak Dr. Syafwandi, M.Sn, dan pembimbing II oleh Bapak San Ahdi, S.Sn, M.Ds

Daftar Rujukan

Agustin, Soffiani 2004. Pembuatan *Video Profile* Sekolah Menengah Pertama Negeri Dua Sambungmacan Sraggen Menggunakan Komputer Multimedia : Jurnal Univetsitas Surakarta.

IKAPI. 2008. *Video Editing dan Video Production*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

<http://hipni.blogspot.com/2011/09/pengertian-analisis-swot.html>

<https://vebivanesa.wordpress.com/2015/04/13/makalah-media-audio-dan-audio-visual/>