

BAB III

KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN

III.1. Metode Pengumpulan Data

Tahap ini merupakan tahap awal dalam penciptaan sebuah karya. Dalam metode pengumpulan data ini penulis menggunakan dua sumber pengumpulan data yaitu dengan menggunakan data primer dan data sekunder. Pada bagian data primer penulis melakukan observasi dan wawancara. Pada bagian sumber data sekunder penulis hanya menggunakan sosial media yang dimiliki oleh *North Sumatera Beatbox*.

III.1.1 Data Primer

A. Observasi

Observasi adalah sebuah aktivitas mencatat suatu gejala atau peristiwa dengan bantuan alat untuk merekam ataupun mencatatnya guna untuk tujuan penelitian yang dilakukan (*Amir Syamsudin, 2014*). Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi dengan mengunjungi lokasi tempat komunitas *North Sumatera Beatbox* melakukan latihan yang berlokasi di *Angry Mama Coffee* di Jl. Asrama, Helvetia, Kota Medan. Selain itu penulis juga mengunjungi beberapa *event beatbox battle* yang dilakukan oleh *North Sumatera Beatbox*.

B. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data dengan narasumber atau sumber data (*Erga Trivaika, 2022*). Penulis melakukan wawancara dengan seorang narasumber yang merupakan *leader* dari komunitas *North Sumatera Beatbox* yang bernama Muhammad Seftian Arsad. Pertanyaan yang diajukan meliputi latar belakang komunitas, kegiatan-kegiatan yang dilakukan, kejuaran yang pernah diraih oleh anggota komunitas, dan pertanyaan lainnya yang berhubungan dengan komunitas *North Sumatera Beatbox*. Berikut adalah data hasil wawancara yang dilakukan :

1. Saudara Seftian, bisa jelaskan apa itu *North Sumatera Beatbox*?

Jawaban : *North Sumatera Beatbox* adalah suatu komunitas *beatbox* di Sumatera Utara dan berpusat di Kota Medan

2. *North Sumatera Beatbox* sudah berdiri dari tahun berapa?

Jawaban : *North Sumatera Beatbox* sudah berdiri dari tahun 2014 dan di dirikan oleh 3 orang yaitu salah satunya adalah saya sendiri dan ada dua teman saya yang bernama Syahrul dan Arif. Awalnya kami hanya seorang *beatboxer* yang sering bertemu untuk belajar dan latihan *beatbox*, tetapi satu sisi kami punya harapan untuk bisa menggabungkan seluruh *beatboxer* yang ada di Sumatera Utara. Pada akhirnya kami membuat keputusan untuk membangun suatu

komunitas khusus anak-anak *beatbox* yang ada di Sumatera Utara dan tentunya ini menjadi wadah untuk orang-orang yang memiliki hobi *beatbox* agar mereka bisa belajar dan berkembang di dalam komunitas *North Sumatera Beatbox*. Akhirnya sampai saat ini *North Sumatera Beatbox* masih berdiri dengan jumlah anggota kurang lebih ada 60 orang dan umur mereka antara 15 sampai dengan 27 tahun. Tidak hanya di kota Medan, setiap anggota ada yang berasal dari Aceh, Pekanbaru, Kanopan, dan juga Binjai. Disini kami sama-sama saling mendukung dan saling belajar untuk bisa menciptakan *beat* yang baik serta menarik dan selain itu tentunya membangun mental kami untuk bisa berani tampil didepan banyak orang.

3. Apa saja kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh *North Sumatera Beatbox*?

Jawaban : untuk kegiatan rutin kami saat ini adalah latihan *beatbox*, kami melakukan latihan *beatbox* setiap hari Jumat pukul 15.00 sore bertempat di Jl. Asrama, Helvetia, Kota Medan. Selain itu kami juga membuat *event-event battle beatbox*, salah satu *event* yang pernah kami buat adalah *NSB Beatbox Battle Gathering*, *NSB Beatbox Battle Akhir Zaman*, *NSB Beatbox Battle Tosa Paradise* dan *NSB Tekejoed Beatbox Battle*. Tentunya dengan *beatbox battle* tersebut kami dapat melatih skill dan mental sehingga itu membuat kami semakin berkembang dan tentunya bisa mengikuti *battle* diluar *event NSB*.

4. Apa saja prestasi yang sudah di hasilkan oleh anggota-anggota *NSB*?

Jawaban : sejauh ini prestasi yang didapat oleh anggota *North Sumetara Beatbox* ada Ibnu Ahmad yang sudah pernah mendapat kejuaraan di Aceh *Beatbox Battle* dan meraih posisi juara satu, di Kanopan *Beatbox Battle* Ibnu Ahmad juga mendapatkan posisi juara satu, selain itu Ibnu Ahmad mendapatkan posisi juara 3 di *event Flavs Beatbox Battle* di kota Jakarta. Lalu selain Ibnu ada Ajhir yang mendapatkan posisi juara satu di event Binjai *Beatbox Battle* dan juga mendapatkan posisi *top 8* di Tangerang *Beatbox Battle*. Billy *a.k.a* GOS mendapatkan posisi juara 1 *event beatbox battle online* di *Werewolf Beatbox Battle* kota Tangerang. Setelah itu GOS juga pernah mengikuti *event beatbox battle online* skala internasional yaitu *Portugal Beatbox Battle* dan mendapatkan posisi *top 16*. Untuk prestasi yang cukup membanggakan bagi *North Sumatera Beatbox* adalah GOS mendapatkan kesempatan untuk bisa mempresentasikan *beatbox*-nya di youtube *channel beatbox* terbesar di dunia yaitu *swissbeatbox*. Selain itu masih banyak lagi beberapa prestasi yang didapat oleh anggota *North Sumatera Beatbox*.

5. Apa harapan anda kedepannya untuk komunitas *North Sumatera Beatbox*?

Jawaban : harapan saya untuk *North Sumatera Beatbox* ini adalah semoga dapat dikenal lebih dan diterima oleh masyarakat. Karena

hingga saat ini *North Sumatera Beatbox* masih belum mendapatkan posisi yang baik ditengah-tengah masyarakat sehingga itu menjadi penghambat untuk pertumbuhan komunitas, terbatasnya dukungan finansial dari sponsor ataupun pihak lain, kurangnya kepercayaan orang-orang mengenai komunitas ini dan tentunya berpengaruh untuk susahnyanya merekrut anggota-anggota baru. Selain itu saya juga berharap semoga *North Sumatera Beatbox* ini dapat melahirkan beatboxer-beatboxer handal dan dapat berkembang maju baik secara nasional maupun internasional.

6. Untuk orang-orang yang ingin belajar *beatbox* dan mau bergabung ke *North Sumatera Beatbox* dari mana mereka menghubunginya?

Jawaban : bagi orang-orang yang ingin bergabung ke dalam *North Sumatera Beatbox* cukup menghubungi lewat instagram kami di *@northsumaterabeatbox* dan siapa saja boleh bergabung baik itu wanita, pria, anak-anak, ataupun dewasa. karena disini kami menerima siapa saja yang ingin belajar dan berkembang bersama dalam dunia *beatbox*.

III.1.2 Data Sekunder

Dalam data sekunder yang digunakan penulis adalah data dari sosial media instagram resmi yaitu *@northsumaterabeatbox*. Sosial media komunitas ini

berisi informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh komunitas *North Sumatera Beatbox*.

III.2. Analisis Data

Analisis data yang digunakan penulis dalam tahap ini adalah dengan menggunakan 5W+1H yang meliputi *what, why, when, who, where*, dan *how*. Analisis data menggunakan 5W+1H dalam penjabarannya diuraikan sebagai berikut :

a. *What*

Dalam konteks ini mewakili pertanyaan yaitu, apa yang menjadi permasalahan yang dialami oleh komunitas *North Sumatera Beatbox*? *North Sumatera Beatbox* adalah komunitas yang sudah cukup lama berdiri dan komunitas ini tidak mendapatkan perhatian atau tidak dikenal oleh banyak orang dikarenakan kebanyakan dari mereka tidak mengetahui adanya keberadaan komunitas *beatbox* di wilayah Sumatera Utara.

b. *Why*

Dalam konteks ini mewakili dari pertanyaan yaitu, mengapa *North Sumatera Beatbox* tidak dikenal? Komunitas ini tidak melakukan promosi yang cukup aktif dan efektif, oleh karena itu banyak dari masyarakat tidak akan memiliki kesempatan untuk mengetahui adanya keberadaan tentang *North Sumatera Beatbox* dan itu membuat komunitas tersebut tidak mengalami perkembangan hingga saat ini.

c. *When*

Dalam konteks ini mewakili pertanyaan yaitu, kapan *North Sumatera Beatbox* terbentuk? *North Sumatera Beatbox* terbentuk dari 2014 dan sejak itu sampai dengan 2023 ini komunitas *North Sumatera Beatbox* masih belum mendapat perhatian dan tidak dikenal oleh masyarakat dikarenakan tidak adanya media promosi yang dimiliki oleh komunitas tersebut.

d. *Where*

Dalam konteks ini mewakili pertanyaan yaitu, dimana peristiwa ini terjadi? Peristiwa ini terjadi di Sumatera Utara, khusus nya di daerah kota Medan.

e. *Who*

Dalam konteks ini mewakili dari pertanyaan yaitu, siapa terlibat dalam peristiwa permasalahan ini? Permasalahan ini melibatkan sebuah komunitas *beatbox* yang ada di Sumatera Utara dengan sebutan *North Sumatera Beatbox*.

f. *How*

Dalam konteks ini mewakili pertanyaan yaitu, bagaimana proses masalah yang dihadapi oleh komunitas *North Sumatera Beatbox*? Dari awal terbentuk hingga saat ini komunitas ini masih sangat sedikit dikenal. Salah satu masalah yang dihadapi adalah kurangnya kesadaran masyarakat tentang keberadaan komunitas *beatbox* sehingga itu juga menjadikan masyarakat tidak menganggap *beatbox* adalah sebagai bentuk seni musik. Proses masalah ini juga menyebabkan masyarakat tidak tahu apa itu *beatbox*,

bagaimana cara melakukannya, atau bahkan tidak menganggapnya sebagai bentuk seni yang sah. Dengan proses masalah yang tengah dihadapi membuat komunitas *North Sumatera Beatbox* ini sulit untuk berkembang dan maju.

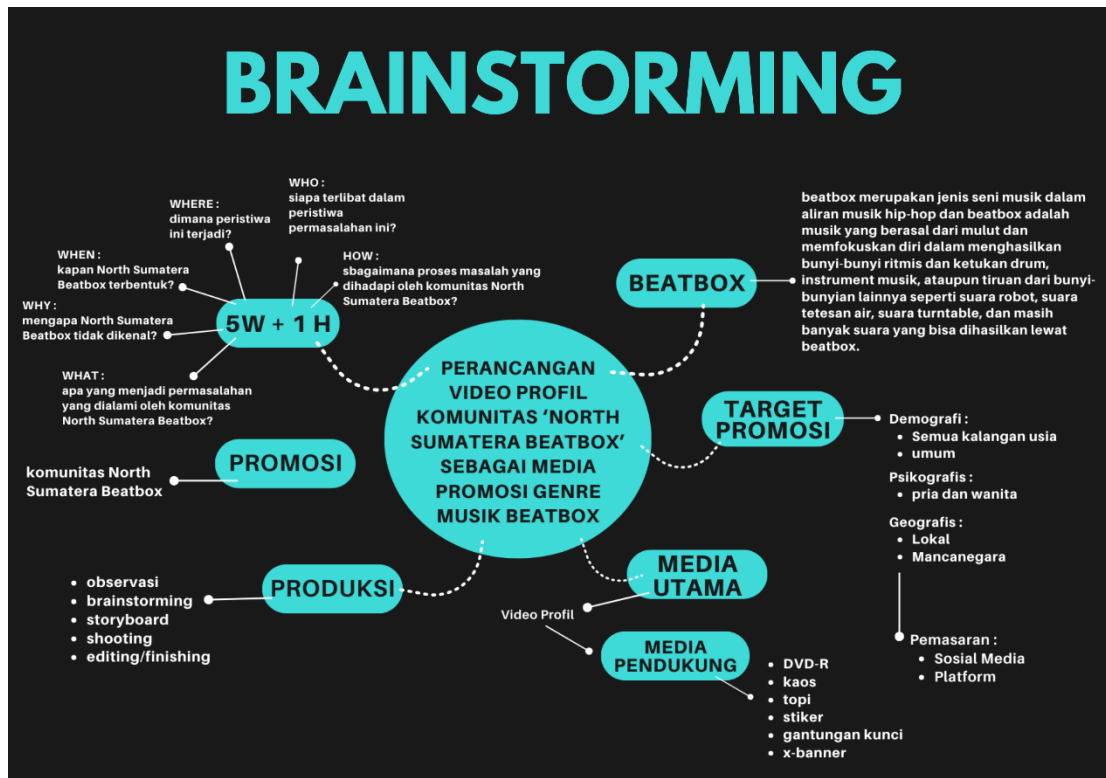
Terlihat dari masalah yang dihadapi oleh *North Sumatera Beatbox* yaitu kurangnya bentuk promosi yang dilakukan oleh komunitas *beatbox* maka penulis memberikan solusi yaitu dengan menggunakan media promosi video profil yang dimana isi konten dari video profil ini berupa latar belakang dari *North Sumatera Beatbox*. Dengan adanya video profil diharapkan mampu mempromosikan komunitas tersebut dan memberikan pengenalan kepada *audience*, yaitu dengan membagikan video tersebut di beberapa sosial media. Dalam menarik lebih banyak *audience* untuk menonton video profil tersebut adalah dengan mengajak kepada seluruh anggota *North Sumatera Beatbox* untuk membagikan video profil ini ke sosial media masing-masing, sehingga akan lebih mudah menjangkau masyarakat lebih banyak lagi untuk dapat menonton video profil *North Sumatera Beatbox* tersebut.

III.3. Ide Kreatif

Perancangan video profil ini tentu saja memerlukan sebuah ide kreatif untuk menggabungkan dan mengolah seluruh data, konsep, dan gagasan. Dalam hal ini,

penulis akan melakukan pembagian ide kreatif dengan beberapa *point*. *Point-point* tersebut adalah berupa metode berfikir, tema, target pengguna, dan strategi kreatif.

III.3.1. Metode Berfikir (*Brainstorming*)



Gambar III.1. Metode Berfikir (*Brainstorming*)

(Sumber : Denis Jefry Marpaung, 2023)

Penulis mulai mengerjakan visualisasi konsep yang telah dipersiapkan dan melakukan proses penciptaan karya, di mulai dari tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra-Produksi

Pra Produksi merupakan tahapan sebelum masuk kedalam tahap produksi atau realisasi karya. Dalam tahap ini penulis melakukan persiapan untuk proses *shooting* yang akan dilakukan, yang dimana penulis menjadi sutradara, pengumpul data, *script writer*, *editor*, dan *cameraman*. Setelah melakukan persiapan proses *shooting* penulis mengumpulkan bahan materi yang di dapat melalui observasi dan wawancara yang dilakukan sebelumnya dan mengolah bahan materi tersebut untuk menjadi sebuah video profil.

2. Produksi

Pada tahap produksi ini penulis melakukan persiapan fasilitas-fasilitas serta alat-alat pendukung untuk melakukan *shooting* dalam pembuatan video profil yaitu dengan menggunakan *tripod Vanguard Espod CX*, *mic clip-on Saramonic Blink 500 B2*, kamera *Lumix G85* dan menggunakan lensa 7artisan 50mm. Dalam proses ini penulis melakukan 2 tahap *shooting*, yaitu yang pertama penulis melakukan *shooting* wawancara bersama narasumber yaitu ketua dari *North Sumatera Beatbox*. Tahap kedua penulis mengambil beberapa *footage* dari *event beatbox battle* yang diselenggarakan oleh *North Sumatera Beatbox*. Beberapa *footage* yang di ambil guna dijadikan sebagai penambahan *scene* pada video profil yang akan dikerjakan. Pengerjaan *shooting* video dan pengambilan gambar akan mengacu pada naskah *storyboard* yang telah direncanakan oleh penulis.

3. Pasca Produksi

Setelah tahap *shooting* selesai maka akan dilakukan tahap terakhir yaitu penulis melakukan proses *editing*. Pada tahap ini proses *editing* video dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro 2021* dan untuk *editing audio* menggunakan *software Adobe Audition 2021*. Hal utama yang dilakukan adalah menyimpan seluruh *file* yang ada yaitu seluruh *file video* berupa rekaman wawancara, cuplikan-cuplikan *beatbox*, dan gambar-gambar pendukung. Selanjutnya penulis masuk dalam proses *editing* yaitu menyusun video dan gambar menjadi urutan yang tepat dan memberikan efek transisi, pengaturan teks, dan memberikan *color grading*. Setelah itu masuk dalam pengolahan *audio* yang dimana agar *audio* dari wawancara tersebut terhindar dari *noise* sehingga suara yang dihasilkan menjadi lebih jernih. Dalam tahap terakhir proses editing adalah pemilihan *backsound* yang dimana penulis memilih *backsound* dari musik *beatbox* sebagai pendukung video yang dirancang oleh penulis yaitu video mengenai musik *beatbox*. Setelah proses editing selesai tahap berikutnya ialah masuk di bagian *rendering*, dimana setiap *project* akan disatukan sehingga menjadi video yang utuh dan dapat di putar. Langkah berikutnya adalah video profil tersebut akan dibawa untuk pameran sebagai *project* karya skripsi. Lalu video tersebut akan di implementasikan ke sosial media instagram dan youtube *North Sumatera Beatbox* dan setiap anggota akan melakukan membagikan video profil ini secara luas dengan *repost* di sosial media masing-masing. Sebagai tahap terakhir video tersebut

akan diserahkan secara sah kepada *leader* dari komunitas *North Sumatera Beatbox* dan akan menjadi hak milik dari komunitas *North Sumatera Beatbox*.

III.3.2 Tema

Tema yang akan ditentukan oleh penulis dalam perancangan video profil *North Sumatera Beatbox* ini adalah “*We Are North Sumatera Beatbox*” yang dimana ini juga adalah slogan dari komunitas tersebut.

III.3.3 Target Pengguna

Target *audience* adalah individu ataupun kelompok yang menjadi sasaran pengaplikasian video profil ini. Target pengguna akan dijabarkan menjadi beberapa *point* yaitu : Demografis, Psikografis, dan Geografis.

III.3.3.1 Demografis

Target sasaran secara demografis ini adalah masyarakat dengan segala kalangan usia baik anak-anak ataupun dewasa. Adapun lingkup jenis kelamin adalah untuk semua jenis kelamin baik pria ataupun wanita.

III.3.3.2 Psikografis

Sasaran psikografis yang dituju adalah pria/wanita yang ingin belajar dan tertarik dalam dunia *beatbox*.

III.3.3.3 Geografis

Sasaran pemasaran utama yang dituju oleh penulis adalah berbagai kota yang ada di wilayah Sumatera Utara, dan tidak menutup kemungkinan untuk para *beatboxer* di seluruh wilayah Indonesia.

III.3.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif ini merupakan tahap untuk menyampaikan isi dan pesan pada rancangan yang akan diciptakan oleh penulis sebelum masuk ke tahap pengerjaan visualisasi. Adapun beberapa bagian dari strategi kreatif yaitu :

A. *What to say*

What to say merupakan bentuk penyampaian pesan. Informasi yang disampaikan dalam video profil ini adalah mengenai latar belakang komunitas, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh komunitas, dan prestasi-prestasi yang sudah didapat. Penulis ingin video profil ini dapat menjadi bahan portofolio dan bahan promosi komunitas sehingga setiap *audience* memiliki pemahaman serta kepercayaan yang baik mengenai *North Sumatera Beatbox*.

B. *How to say*

How to say merupakan bagaimana cara menyampaikan pesan secara kreatif. Pada tahap ini penulis akan meminta kepada ketua komunitas untuk bisa menampilkan video profil tersebut jika mendapatkan undangan dari pihak *event* baik internal ataupun external. Kemudian penulis akan mempublikasikan video profil ini ke akun resmi sosial media komunitas baik di instagram dan juga youtube *North Sumatera Beatbox*.

III.4. Konsep Media

Konsep media adalah pembagian media yang akan digunakan sebagai pengaplikasian karya yang dibuat. Pada tahapan ini penulis akan membagi konsep

media menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung. Berikut adalah media utama dan media pendukung yang akan digunakan dalam perancangan video profil *North Sumatera Beatbox* :

III.4.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah video dengan ukuran resolusi 1920 x 1080 *pixel* dengan format mp4 dan berdurasi sekitar 3-5 menit. Dalam video profil ini hanya terdiri dari video dan foto. Konsep video yang diterapkan oleh penulis adalah konsep video dokumenter dan video akan menampilkan latar belakang dari *North Sumatera Beatbox*. Sesuai dengan tema yang diambil adalah *We Are North Sumatera Beatbox*, dimana pada video profil ini penulis akan lebih fokus membahas dari jati diri dan kualitas dari komunitas *North Sumatera Beatbox*.

III.4.2 Media Pendukung

Berikut adalah beberapa media pendukung yang penulis gunakan untuk membantu dalam mempromosikan media utama :

A. DVD-R

Video profil North Sumatera Beatbox akan dikemas di dalam *DVD-R* dengan format mp4 dengan ukuran 1920 x 1080.

B. Kaos

Media pendukung kaos akan dicantumkan logo *North Sumatera Beatbox* dan akan di desain dengan tema *beatbox*. Desain kaos yang menarik akan menarik minat calon *audience* video profil.

C. Topi

Media pendukung topi akan dicantumkan logo *North Sumatera Beatbox* dan menambah tulisan dengan tema *beatbox*. Dengan memanfaatkan topi ini dapat mendukung dan mempromosikan media pendukung.

D. Stiker

Media pendukung stiker akan dicantumkan logo *North Sumatera Beatbox* dengan tulisan dari slogan *We Are North Sumatera Beatbox*. Selain itu akan dicantumkan kode QR untuk mengarahkan orang langsung ke video profil.

E. Gantungan kunci

Dalam gantungan kunci akan dicantumkan logo *North Sumatera Beatbox* serta kode QR untuk mengarahkan orang langsung ke video profil.

F. X-Banner

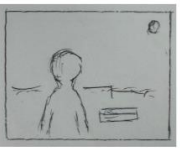
Penulis juga memilih *x-banner* sebagai media pendukung karena dapat menyampaikan pesan secara efektif dan menghasilkan daya tarik visual.

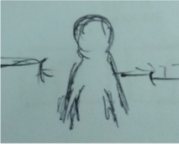
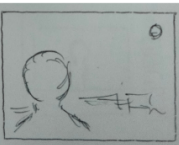
III.5. Visualisasi

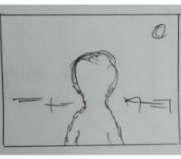
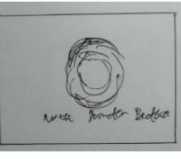
III.5.1. Pengembangan Elemen Visual

Adapun pengembangan elemen visual yang penulis lakukan selama proses perancangan video profil *North Sumatera Beatbox* dikemas dengan *storyboard* yaitu sebagai berikut :

Tabel. III.5.1. Storyboard Video Profil North Sumatera Beatbox
(Sumber: Dennis Jefry Marpaung, 2023)

SCENE	VISUAL	KETERANGAN	NARASI	DURASI
01.		Menampilkan logo dari north sumatera beatbox sebagai opening video profil	<i>*background musik beatbox sebagai opening</i>	5 detik
02.		Scene berpindah ke cuplikan anggota north sumatera beatbox yang sedang performance	<i>*suara beatbox yang sedang melakukan beatbox battle</i>	20detik
03.		Scene berikutnya menampilkan pengenalan seorang anggota North Sumatera Beatbox sebagai tokoh utama yang akan diwawancari mengenai north sumatera beatbox	<i>"halo nama saya Muhammad Seftian Arsad biasa di panggil Asep dan saya adalah seorang leader dari komunitas North Sumatera Beatbox"</i>	15 detik
04.		Scene ini kembali memunculkan cuplikan singkat dari kegiatan latihan anggota north sumatera beatbox	<i>*suara beatbox yang sedang melakukan latihan beatbox</i>	10 detik
05.		Scene ini kembali memunculkan tokoh utama yang diwawancari dengan topik awal yang disampaikan adalah mengenai latar belakang north sumatera beatbox	<i>"North Sumatera Beatbox adalah komunitas se-sumatera utara yang berpusat di kota medan dan menjadi wadah untuk semua orang yang ingin belajar tentang beatbox. pastinya kegiatan kami disini adalah saling sharing, belajar, merangkul, dan saling support satu dengan yang lainnya"</i>	30 detik

SCENE	VISUAL	KETERANGAN	NARASI	DURASI
06.		scene berpindah dengan angle yang berbeda dengan narasumber menceritakan latar belakang north sumatera beatbox	"sebenarnya untuk history beatbox di sumatera utara itu diawali di kota medan pada tahun 2010. Pada tahun 2014 kita sepakat untuk membuat komunitas yang dapat menjangkau lebih banyak orang di luar medan yaitu se-sumatera utara."	20 detik
07.		scene berganti menjadi beberapa cuplikan kegiatan north sumatera beatbox dan narasumber tetap melanjutkan penjelasan mengenai latar belakang north sumatera beatbox	" Kami merintis komunitas ini dengan mengajak teman-teman kami yang hobi beatbox untuk bisa bergabung dan alhamdulillah jumlah anggota saat ini berjumlah kurang lebih 60 orang yang dimana itu dari beberapa daerah yang ada di sumatera utara. Serta menjadi target kami untuk bisa menjangkau lebih banyak orang untuk bergabung ke dalam north sumatera beatbox"	15 detik
08.		scene tetap berlanjut dari cuplikan-cuplikan anggota north sumatera beatbox	"dari anggota north sumatera beatbox masing-masing dari mereka memiliki ciri khas sendiri dalam beatbox. ada yang mahir dalam flow musikalitas nya, ada yang mahir dalam teknik fast beat, dan masih banyak lagi"	10 detik
09.		scene kembali memunculkan narasumber	"selain dari bakat yang dimiliki anggota north sumatera beatbox, komunitas ini juga punya kegiatan latihan yang diadakan setiap hari jumat jam 15.00 sore bertempat di coffee shop angry mama daerah helvetia medan. disini kami berkumpul untuk latihan, sharing, dan juga ada fun battle untuk bisa meningkatkan skill beatbox dari anggota"	30 detik
10.		scene berganti menjadi foto-foto dokumentasi kegiatan north sumatera beatbox	"selain kegiatan latihan tersebut. north sumatera beatbox juga melakukan kegiatan gathering atau beatbox battle. kami juga pernah membuat event tekejoed beatbox battle dari vol. 1 sampai vol. 3. battle ini kami lakukan secara resmi yg dimana juara 1 mendapatkan fresh money dan piala"	25 detik

SCENE	VISUAL	KETERANGAN	NARASI	DURASI
11.		scene berganti menjadi video-video dokumentasi kegiatan north sumatera beatbox	"sebenarnya tujuan dari beatbox battle yang dibuat adalah untuk meningkatkan skill dan mental dari setiap anggota, jadi ketika mereka bertanding di luar medan setidaknya mereka sudah punya pengalaman dari north sumatera beatbox"	10 detik
12.		Pada saat suara dari tokoh utama menjelaskan prestasi yg didapat oleh beberapa anggota north sumatera beatbox	"seiring dengan berkembangnya anggota nsb, beberapa anggota sudah pernah mengikuti battle diluar medan di dalam event event besar tingkat nasional"	5 detik
13.		scene berpindah ke video-video anggota north sumatera beatbox	"seperti ibnu di posisi 3 di event flavs beatbox battle di kota jakarta, ajhir di posisi top 8 di event tangerang beatbox battle 2022, gos posisi 1 wbx online beatbox showcase 2020"	15detik
14.		scene berpindah ke video anggota north sumatera beatbox yang bernama GOS	"selain itu GOS juga pernah masuk ke youtube beatbox terbesar di dunia yaitu swissbeatbox, dia mendapatkan kesempatan untuk bisa mempresentasikan beatbox nya. dan itu menjadi suatu kebanggaan bagi kami di dalam komunitas north sumatera. dan masih banyak lagi prestasi-prestasi yang didapat oleh anggota north sumatera beatbox"	15 detik
15.		scene berlanjut ke video beatbox GOS	*suara musik beatbox*	10 detik
16.		scene kembali memunculkan narasumber untuk memberikan closing statement	"jadi bisa dibilang dalam nsb ini kami sudah seperti rumah bagi kami beatboxer dikomunitas ini yang dimana disini kami bisa menambah relasi, menambah ilmu, yang pastinya seputaran beatbox. bagi teman-teman diluar sana yang ingin bergabung bisa lanjut kunjungi instagram kita di @northsumaterabeatbox atau juga bisa langsung datang di helvetia cafe angry mama setiap jumat pukul 15.00 sore. SEKIAN DARI SAYA. WE ARE NORTH SUMATERA BEATBOX"	30 detik
17.		scene penutup dengan memunculkan kembali logo nort sumatera beatbox	*background penutup scene	5 detik

III.5.2. Alternatif Desain

Pada tahap ini penulis membuat beberapa alternatif desain dari salah satu media pendukung video profil, yaitu kaos. Berikut adalah desain alternatif media pendukung kaos :

Tabel. III.5.2. *Alternatif Desain*
(Sumber: Dennis Jefry Marpaung, 2023)

Alternatif	Digunakan
	
	
	