



**Perancangan Media Promosi untuk Kegiatan Kompetisi
yang Diselenggarakan oleh
Merek Produk Fingerboard Lokal (Fingerplant)**



Latar Belakang Masalah

Banyaknya jenis komunitas baru yang bermunculan di masyarakat kita sekarang ini terutama dikalangan anak muda, merupakan sebuah fenomena yang tengah menjadi tren

Dalam kurun waktu dua tahun terakhir ini muncul beberapa komunitas baru dalam faktor penyatu sebuah hobi seperti komunitas fixed gear, aggressive inline, yoyo dan salah satunya komunitas fingerboard.

Fingerboard merupakan sebuah miniatur skateboard yang dapat dimainkan oleh jari sebagai pengganti kaki pada skateboard sesungguhnya

Identifikasi masalah

Dua aspek permasalahan yang ditemukan dari hasil survey dan wawancara.

- **Aspek industri** : pada aspek industri yaitu produk deck (papan) lokal masih kurang diminati dibandingkan dengan produk impor yang berasal dari Jerman, karena menurut survei yang dilakukan, produk impor lebih bergengsi untuk dimiliki padahal produk impor memiliki harga yang relatif lebih mahal dan kualitasnya pun tidak jauh berbeda dibandingkan produk lokal.
- **Aspek komunitas** : kurangnya kegiatan yang mewadahi para komunitas fingerboard agar keberadaan mereka dapat terjaga, dan belum banyaknya media yang menyoroti keberadaan mereka.

Dari masalah yang telah ditemukan tersebut diketahui bahwa penggerak sebuah pergerakan komunitas atau community movement yaitu adalah orang-orang yang berada didalam komunitas tersebut dan industri yang menunjangnya. Karena tanpa dua hal tersebut sebuah komunitas tidak akan berkembang dikarenakan tidak akan adanya aktifitas atau kegiatan yang dapat mewadahi orang-orang yang ada dalam komunitas tersebut agar bisa lebih berkembang, dan juga industrinya pun akan kesulitan untuk mengembangkan usahanya karena kurangnya orang-orang yang membutuhkan produknya.

Focus Permasalahan

Setelah melalui survey, dan wawancara pada orang yang berkompeten terhadap fingerboard ini, maka permasalahan akan lebih di fokuskan kepada brand awareness yang belum tumbuh pada produk-produk yang dibuat oleh Fingerplant, adapun subjek dan wilayah observasi yang dilakukan ialah pada komunitas fingerboard yang ada di Bandung.

Tujuan Perancangan

Perancangan dilakukan untuk bisa lebih mengembangkan produk lokal dan menumbuhkan brand awareness melalui sebuah kegiatan kompetisi sekaligus dapat mengenalkan industri fingerboard lokal yang tidak kalah memiliki produk yang berkualitas dibandingkan dengan produk impor. Sehingga melalui aspek – aspek yang telah dipaparkan sebelumnya, semua kebutuhan pada komunitas fingerboard ini bisa terpenuhi, yang pada akhirnya komunitas fingerboard bisa terus ada ditengah masyarakat kita, dan industrinya pun bisa berjalan dengan baik, dan juga bisa menjadi industri yang inovatif sebagai penggerak roda perekonomian yang baru.

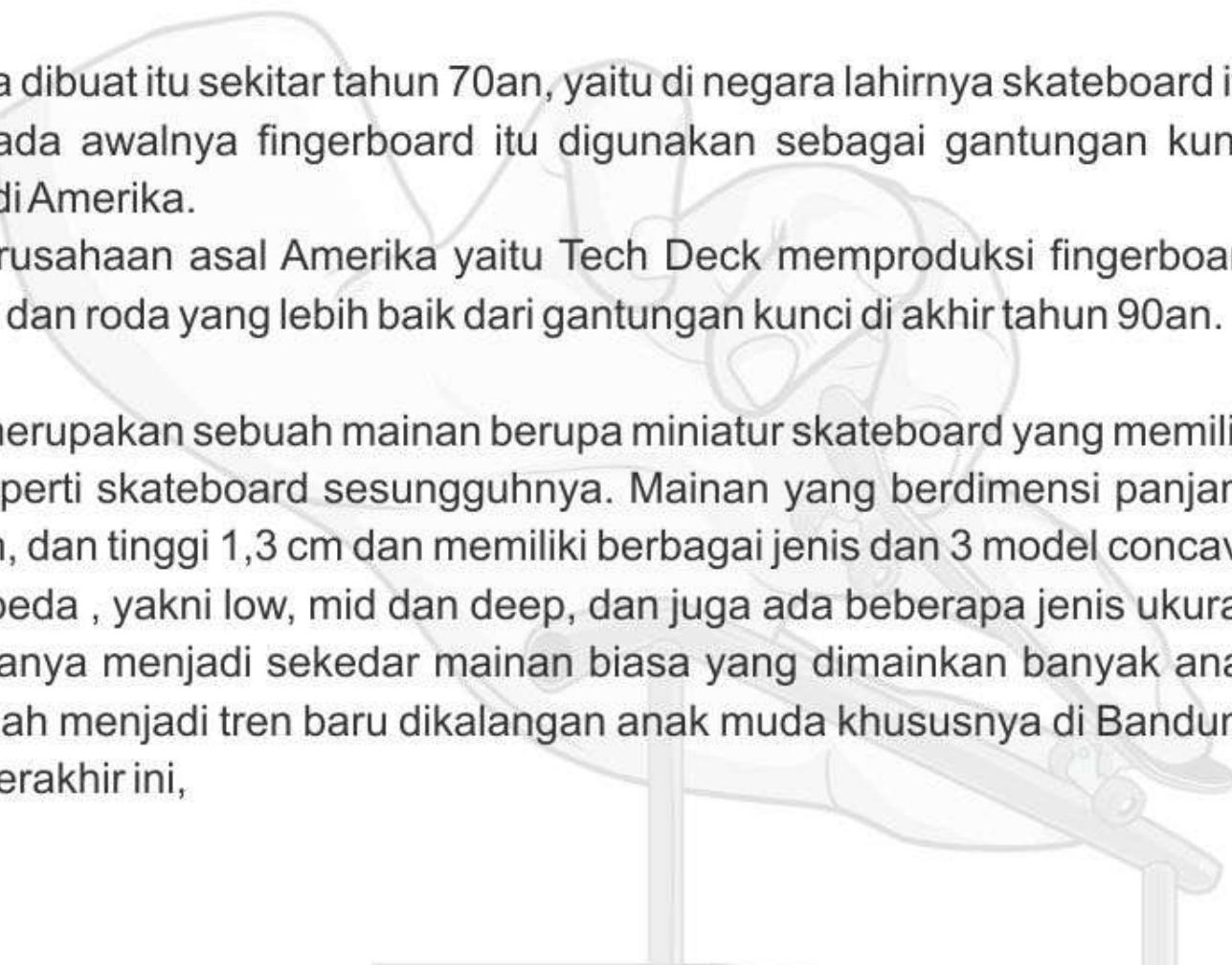
Sejarah *Fingerboard*

SEJARAH.

fingerboard pertama dibuat itu sekitar tahun 70an, yaitu di negara lahirnya skateboard itu sendiri Amerika. Pada awalnya fingerboard itu digunakan sebagai gantungan kunci sebuah *skate shop* di Amerika.

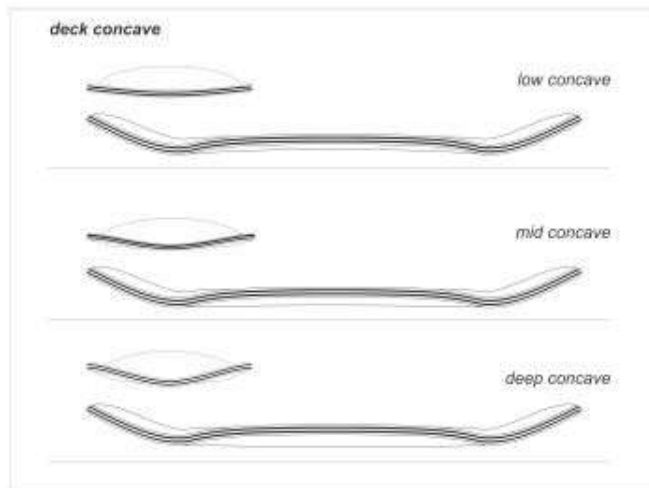
Sampai sebuah perusahaan asal Amerika yaitu Tech Deck memproduksi fingerboard dengan bahan kayu dan roda yang lebih baik dari gantungan kunci di akhir tahun 90an.

Fingerboard yang merupakan sebuah mainan berupa miniatur skateboard yang memiliki bentuk geometri seperti skateboard sesungguhnya. Mainan yang berdimensi panjang 10 cm, lebar 2,8 cm, dan tinggi 1,3 cm dan memiliki berbagai jenis dan 3 model concave (lekukan) yang berbeda, yakni low, mid dan deep, dan juga ada beberapa jenis ukuran papan/deck tidak hanya menjadi sekedar mainan biasa yang dimainkan banyak anak kecil, akan tetapi telah menjadi tren baru dikalangan anak muda khususnya di Bandung selama dua tahun terakhir ini,



BAB II

Bentuk Dari *Fingerboard*



Fingerboard Lokal

Fingerboard lokal merupakan fingerboard yang beberapa bagian dari partnya diproduksi sendiri secara hand made seperti deck dan rodanya, untuk deck dibuat dengan bahan dasar kayu vinir yang ditumpuk kurang lebih sebanyak 6 lapisan kemudian dibentuk dengan menggunakan mal lalu direkatkan dengan lem. Mal tersebut bisa dibuat dengan menggunakan resin atau bisa juga dari dempul. Lalu untuk lemnya sendiri merupakan lem kayu khusus yang memiliki daya rekat yang tinggi. Dan untuk rodanya sendiri dibuat dari selat nylon yang dibubut.



Tinjauan Mengenai Merek Fingerplant

Fingerplant merupakan sebuah merek dagang penyedia kebutuhan fingerboard asal Indonesia, berdiri sejak tahun 2010 dan terus konsisten untuk mengembangkan komunitas fingerboard di Indonesia. Produk yang mereka hasilkan tentu saja part fingerboard yang mereka buat sendiri secara handmade oleh home industri yang mereka dirikan sejak tahun 2010.



Analisis SWOT

STUDI PRODUK FINGERPLANT

•Strength (Kekuatan)

Keunggulan dari produk yang mereka buat ialah:

- Memiliki kualitas yang baik karena menggunakan bahan baku 6 sampai 7 lapisan kayu vinir yang direkatkat menggunakan lem khusus.
- Dibuat oleh tangan yang terampil dalam membuat fingerboard secara konvensional.
- Harga yang relatif lebih murah namun memiliki kualitas yang sebanding dengan produk impor.

•Weakness (Kelemahan)

- Belum kuatnya brand awareness terhadap produk-produk yang Fingerplant buat.
- Kurangnya pengetahuan khalayak mengenai produk-produk yang Fingerplant buat (Product Knowledge) dikarenakan kurangnya informasi mengenai produk tersebut.
- minat akan produk fingerboard lokal yang dibuat oleh Fingerplant masih kurang tidak seperti produk impor yang banyak diminati.

•Opportunities (Peluang)

- Memperluas pemasaran produk lokal mereka ke seluruh Indonesia bahkan sampai ke Asia.

•Threat (ancaman)

- Masuknya produk impor yang lebih diminati dan bergengsi untuk dimiliki oleh para pemain fingerboard meskipun produk impor memiliki harga yang relatif lebih mahal.



BAB II

Analisis SWOT

STUDI KOMPETITOR

Produk kompetitor yang menjadi ancaman ialah produk-produk impor yang mulai merambah pasar Indonesia karena produk impor lebih memiliki daya tarik dan gengsi untuk dimiliki karena secara tidak langsung produk impor merupakan produk yang dipakai oleh pemain fingerboard internasional yang menjadi favorit para pemain fingerboard di Indonesia.

•Strength (Kekuatan)

Keunggulan dari produk impor

- Memiliki kualitas yang baik.
- Dibuat dengan bahan yang berkualitas.
- Di buat secara massal dan pabrikan.
- Memiliki tampilan yang lebih bagus.
- Memiliki gengsi yang tinggi.

•Weakness (Kelemahan)

- Memiliki harga yang mahal.
- Sulit didapatkan karena masih sedikit yang menjual produk-produk impor

•Opportunities (Peluang)

- Memperluas pemasaran di Indonesia dengan memperbanyak reseller yang tersebar di seluruh Indonesia.

•Threat (ancaman)

- Kualitas produk fingerboard lokal yang mampu bersaing dengan produk impor



Analisis SWOT

KESIMPULAN

dari hasil perbandingan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, produk dari Fingerplant memiliki keunggulan dari segi harga yang ditawarkan akan tetapi kualitas yang dimiliki juga tidak kalah bersaing dengan produk impor yang berasal dari jerman. dan memposisikan diri sebagai produk yang dapat bersaing dengan produk impor, sehingga dapat diposisikan sebagai produk menengah keatas.

Penyelesaian Masalah

Dari data yang diperoleh dari survei dan wawancara serta penjelasan yang telah dijelaskan diatas serta penjelasan dari bab sebelumnya. Maka fingerplant perlu lebih mengenalkan produknya agar bisa lebih menarik minat konsumen untuk membeli produk yang mereka buat. Pengenalan produk mereka tersebut akan dilakukan melalui sebuah event yang isi dari event tersebut diantaranya kegiatan kompetisi fingerboard dan promosi dari produk Fingerplant sehingga mereka perlu sebuah perancangan media promosi untuk mempromosikan event dan kegiatan promosi tersebut.



Strategi perancangan

**Perancangan Media Promosi
Untuk Sebuah Event
Yang Berisikan Kegiatan Kompetisi
Dan Kegiatan Promosi Dari Produk Fingerplant**

Strategi Komunikasi

membuat tagline
dari keyword

“JARI, FINGERBOARD, KESENANGAN”

=

“FINGER FOR FUN”

Strategi Kreatif

**Penyampaian informasi dan pesan
kedalam sebuah Desain Visual
yang terdiri dari element**

ILUSTRASI, TIPOGRAFI, DAN WARNA

Pembuatan Desain Visual



Ilustrasi

ABCDEFGHI
 JKL MNOPQ
 RSTUVWXYZ
 abcdefghi
 jklmnpq
 rstuvwxyz
 123456789
 !@#\$%&*()

Brush Script Mt

Typografi

warna logotype

C:100 M:0 Y:0 K:0
 C:0 M:0 Y:100 K:0
 C:0 M:0 Y:0 K:100

warna logo promosi

C:2 M:7 Y:35 K:0
 C:2 M:22 Y:53 K:12
 C:38 M:76 Y:100 K:50

background

C:15 M:100 Y:100 K:9
 C:33 M:81 Y:100 K:42
 C:2 M:7 Y:35 K:0

Warna

Strategi Media

**Desain Visual akan diaplikasikan
pada beberapa media promosi
seperti:**

**Flyer, Pamflet, Sticker, X Banner,
Poster, Spanduk dan Backdrop**



Strategi Distribusi

Jadwal Pendistribusian

MEDIA	WAKTU DAN TEMPAT PENYEBARAN MEDIA		
	dua minggu sebelum acara 4 s/d 10 Juni 2012	satu minggu sebelum acara 11 s/d 16 Juni 2012	Hari H 17 Juni 2012
FLYER	disebar kepada orang-orang yang berada di pusat kota Bandung, terutama tempat yang banyak komunitas fingerboard berkumpul, seperti Cikapayang, Lucky Square Mall, dan lain sebagainya		
PAMFLET		Ditempel di beberapa tempat di pusat kota Bandung, terutama tempat yang banyak komunitas fingerboard berkumpul, seperti Cikapayang, Lucky Square Mall, dan lain sebagainya.	
STICKER			dibagikan ditempat dimana event berlangsung, dan bersamaan dengan berlangsungnya event tersebut.
SOUVENIR			dibagikan ditempat dimana event berlangsung, dan bersamaan dengan berlangsungnya event tersebut.
X-BANNER			dipasang ditempat dimana event berlangsung, dan bersamaan dengan berlangsungnya event tersebut.
SPANDUK			dipasang ditempat dimana event berlangsung, dan bersamaan dengan berlangsungnya event tersebut.
BACKDROP			dipasang ditempat dimana event berlangsung, dan bersamaan dengan berlangsungnya event tersebut.

Konsep Visual

Studi karakter, gesture, dan referensi visual.



Konsep Visual

Ilustrasi



Konsep Visual

Tipografi

ABCDEFGHI
 JKL MNOPQ
 RSTU VWXYZ
 abcdefghi
 jklmnopq
 rstuvwxyz
 123456789
 !@#\$%&*()

Brush Script Mt

Finger
 For Fun

Komposisi



BAB III

Aplikasi Pada Media

DESAIN PAMFLET DAN FLYER



STICKER



Aplikasi Pada Media

Poster



X Banner



Aplikasi Pada Media

Backdrop



Spanduk

