

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 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. Melalui sebuah komunitas sebagian orang dapat menyalurkan berbagai macam hal yang diminatinya, baik itu berupa hobi, pendidikan, pekerjaan, dan berbagai hal lain sebagai faktor penyatunya, dimana sekelompok orang atau masyarakat dapat berkumpul untuk satu tujuan untuk menyalurkan minatnya tersebut.

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, dan juga telah menjadi tren baru dikalangan anak muda selama dua tahun terakhir ini. Pada awalnya *fingerboard* berkembang dikalangan *skateboarder* yang hanya digunakan sebagai gantungan kunci, dan kini diminati tidak hanya oleh kalangan *skateboarder* saja, orang-orang dengan berbagai latar belakang yang tidak ada hubungannya pun dengan komunitas *skateboard* banyak meminati miniatur *skateboard* ini. Banyak orang memainkan *fingerboard* ini untuk mengisi waktu luang pada setiap kesibukan masing-masing, karena

fingerboard yang mudah dibawa-bawa dan dapat dimainkan dimana saja.

Dengan semakin banyaknya peminat *fingerboard* yang hingga saat ini penyebarannya semakin luas di beberapa kota besar, seperti Bandung, Jakarta, Surabaya, Medan, dan Makassar, dan masih banyak di beberapa kota besar lainnya, membuat banyak komunitas *fingerboard* bermunculan. Kegiatan yang mereka lakukan mulai yang hanya sekedar berkumpul dengan sesama pemain *fingerboard* sampai membuat kegiatan rutin untuk mengkoordinasikan para anggota komunitasnya sendiri, seperti mengadakan pertemuan rutin, tukar informasi, hingga kompetisi kecil-kecilan, namun keberadaan mereka kurang terwadahi dalam sebuah *event* kompetisi besar yang dapat menyatukan setiap komunitas yang ada.

Banyaknya jumlah komunitas yang ada hingga saat ini berdampak meningkatnya kebutuhan akan onderdil *fingerboard* itu sendiri mulai dari *deck* hingga onderdil yang lainnya. Dengan meningkatnya kebutuhan onderdil tersebut bermunculan produsen-produk yang dapat membuat beberapa dari onderdil *fingerboard* seperti *deck*, roda, *truck* dan *foamtape*, salah satunya yaitu Fingerplant. Fingerplant merupakan merek lokal penyedia kebutuhan onderdil *fingerboard* seperti *deck*, roda, *truck* dan *foamtape* yang dibuat sendiri secara *handmade* oleh industri rumahan yang mereka dirikan. Onderdil tersebut dibuat menggunakan peralatan yang sederhana dan bahan baku yang tersedia dan mudah didapat. Selain menjual onderdil lokal

yang mereka buat sendiri, Fingerplant juga merupakan *reseller* dari beberapa merek *fingerboard* asal luar negeri seperti *black river*, *berlin wood*, dan lebih diminati para pemain *fingerboard*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mengacu pada penjelasan diatas tadi dan melalui beberapa survei dan wawancara kepada pamain *fingerboard* sekaligus pemilik dari Fingerplant Alldhika Ganessa, ditemukan beberapa masalah yang dihadapi komunitas *fingerboard* ini dalam perkembangannya. Dengan semakin banyaknya komunitas *fingerboard* dan penyedia kebutuhannya pun semakin banyak pula, perkembangan *fingerboard* pun menghadapi fase maju mundur yang dialami dalam berbagai aspek seperti komunitas dan industrinya itu sendiri. Permasalahan tersebut ada pada 2 aspek yaitu:

- 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 beberapa waktu lalu melalui pembagian *questioner* yang dibagikan kepada beberapa pemain *fingerboard* , 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 berupa *event* kompetisi besar yang mewadahi para komunitas *fingerboard* agar

keberadaan mereka dapat terjaga, dan belum banyaknya media yang secara khusus menyoroti keberadaan mereka, khususnya di kota Bandung.

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.

1.3 Fokus Permasalahan

Pada dua aspek masalah yang telah ditemukan pada identifikasi di atas tadi, maka permasalahan akan lebih difokuskan kepada *brand awareness* yang belum tumbuh pada produk-produk yang dibuat oleh Fingerplant (aspek industri), adapun subjek dan wilayah observasi yang dilakukan ialah pada komunitas *fingerboard* yang ada di Bandung. Untuk menumbuhkan *brand awareness* tersebut, akan dilakukan dengan cara membuat sebuah *event*, didalam event tersebut berisikan sebuah kegiatan kompetisi dan kegiatan promosi dari produk-produk yang Fingerplant jual.

1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan dilakukan untuk bisa lebih mengenalkan produk lokal dan menumbuhkan *brand awareness* dari produk Fingerplant dan juga dapat mengenalkan industri *fingerboard* lokal yang tidak kalah memiliki produk yang berkualitas dibandingkan dengan produk impor. Sehingga melalui aspek – aspek yang telah dipaparkan diatas tadi 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.