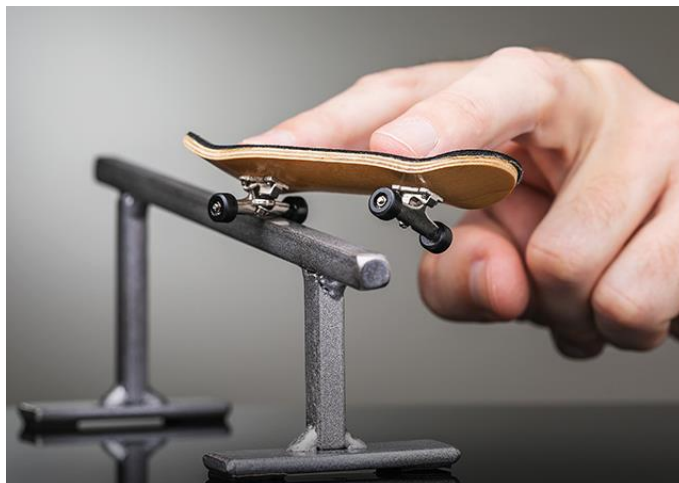


## BAB I. PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang Masalah

Rutinitas kehidupan sehari-hari anak muda tidak lepas dari hobinya. Masa muda adalah waktu yang tepat bagi anak muda melakukan aktivitas yang disukai demi mendapatkan kesenangan tersendiri, bersosialisasi dengan orang lain, dan juga menambah wawasan. Hobi tentunya dapat dilakukan seorang diri atau secara berkelompok yang biasa disebut dengan komunitas. Salah satu hobi yang sudah ada sejak lama namun kurang diketahui masyarakat Indonesia adalah *fingerboard*. Hal ini dibuktikan dengan minimnya literasi mengenai *fingerboard*. Selain itu, komunitas *fingerboard* di Indonesia masih berada di ruang lingkup urban.

Secara umum *fingerboard* adalah permainan yang menggunakan papan khusus versi miniatur dari *skateboard* yang dimainkan dengan menggunakan jari (Prima Nur, 2017). Komponen yang digunakan pada *fingerboard* menyerupai *skateboard*, namun ukurannya lebih kecil sehingga dapat dimainkan diberbagai tempat seperti meja, lantai, maupun di arenanya sendiri. Trik-trik yang dilakukan dalam bermain *fingerboard* diadaptasi dari olahraga *skateboard*. Hobi *fingerboard* memberikan nilai kesenangan bagi para pemain. Kesenangan yang didapatkan berasal dari hubungan sosial yang terbentuk dari mainan tersebut seperti bermain bersama, mencoba trik-trik baru, dan jual beli komponen.



Gambar I.1. *Fingerboard*

Sumber: <https://www.superadventure.co.id>  
(Diakses pada 10/04/2021)

Penyebaran informasi secara umum biasanya berasal dari pihak produsen lokal yang hanya menargetkan para *fingerboarder*. Selain itu literasi seperti buku, majalah dan *booklet* mengenai *fingerboard* terbilang sangat minim di Indonesia. Pandangan mengenai permainan ini juga sering dianggap salah kaprah oleh orang-orang yang menganggapnya hanya sebagai mainan *skateboard* berukuran kecil ataupun gantungan kunci. Hal tersebut dinyatakan saat wawancara yang dilakukan di Motoshop Smoke Cafe & Grill Bandung pada 10 Januari 2021 oleh Demsy Erickson Londa sebagai ketua dari komunitas Bandung Fingerboards.

Idealnya masyarakat memiliki informasi dan sumber literasi yang lebih banyak mengenai permainan *fingerboard*. Dengan demikian permainan ini dapat seperti *skateboard* yang sudah meluas dan dipahami oleh masyarakat umum. Kondisi tersebut dapat memosisikan *fingerboard* sebagai alternatif hobi di kalangan anak muda. Anggapan yang salah tentang permainan ini seharusnya dapat diganti dengan fakta yang sesuai. Fakta tersebut antara lain *fingerboard* memanglah mainan, namun bukan mainan biasa. *Fingerboard* adalah mainan yang memiliki tingkat kompleksitas yang menyerupai *skateboard*. Kompleksitas tersebut ditunjukkan dengan banyaknya komponen, trik-trik, aturan permainan, dan adanya kompetisi.

Terdapat penelitian yang sudah ada sebelumnya mengenai objek *fingerboard* yang tersebar secara resmi berasal dari situs *website* kampus di Indonesia. Pertama penelitian tugas akhir oleh Andi Maulana Kasogi tahun 2012 yang berjudul “Perancangan Media Promosi *Event* Merek *Fingerboard* Lokal (Fingerplant)”. Fokus pembahasannya ialah memperkenalkan salah satu produk lokal demi meningkatkan *brand awareness* melalui media promosi. Penelitian kedua tugas akhir oleh Yoda Aji Mahendra tahun 2015 yang berjudul “Perancangan Maskot (Planktoon Fingerboard) Sebagai Upaya Meningkatkan *Brand Loyalty*”. Penelitian ini membahas tujuan membangun *brand loyalty* terhadap merek lokal yang menjual *fingerboard* di Surabaya.

Perancangan mengenai informasi *fingerboard* penting dibuat untuk memberikan wawasan serta menarik minat masyarakat untuk menjadikan *fingerboard* sebagai alternatif hobi. *Fingerboard* juga dapat menjadi peluang untuk membangun usaha dengan memproduksi *fingerboard* serta komponennya. Kondisi yang diharapkan pada perkembangan *fingerboard* berupa informasi secara umum tersebar secara luas seperti halnya *skateboard* dan olahraga lainnya. Keberadaan *fingerboard* tidak lagi dianggap sebagai mainan biasa. Dengan adanya media tertentu yang dapat memperkenalkan tentang apa itu *fingerboard* sampai pada cara trik-trik dasar memainkannya diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah yang telah dipaparkan sebelumnya.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Minimnya sumber informasi literasi media cetak mencakup sejarah, komponen, trik, dan komunitas mengenai *fingerboard*.
- Informasi mengenai *fingerboard* dari media lokal umumnya bersifat tekstual.
- Sebagian masyarakat kurang mengetahui tentang adanya hobi *fingerboard*.

## **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu, bagaimana cara menginformasikan *fingerboard* secara komprehensif mencakup sejarah, komponen, trik, dan komunitas untuk kalangan anak muda melalui media komunikasi visual yang efektif dan efisien?

## **I.4. Batasan Masalah**

Pada batasan masalah yang terdapat pada pembahasan, objek yang menjadi fokus perancangan adalah *fingerboard* mengenai sejarah, komponen, trik, dan komunitas. Alasannya karena hal tersebut menjelaskan secara komprehensif agar tidak terjadi salah kaprah dianggap mainan biasa.

Dalam hal ini subjek perancangan ditujukan untuk anak muda (18-22 tahun) yang belum mengetahui *fingerboard*. Hal ini dikarenakan anak muda masih dalam kondisi produktif untuk melakukan aktifitas kesukaannya. Perancangan ini secara garis besar ditujukan untuk wilayah kota besar di Indonesia sebagai studi kasus, namun perancangan secara umum ditujukan untuk wilayah Indonesia. Kota besar di Indonesia dipilih menjadi studi kasus karena terdapat komunitas yang sudah cukup lama terbentuk, sedangkan topik masalah tergolong umum yang dapat mencakup seluruh wilayah Indonesia. Waktu penelitian dan perancangan yang dilakukan mulai dari bulan September 2020 sampai bulan September 2021.

## **I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, perancangan memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut:

### **I.5.1. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan secara khusus yaitu menginformasikan kepada anak muda secara komprehensif mengenai *fingerboard* mencakup sejarah, komponen, trik, dan komunitas agar tidak dianggap mainan biasa lagi serta menjadi salah satu media cetak berisikan informasi di Indonesia. Disamping itu tujuan perancangan secara umum yaitu mengenalkan *fingerboard* kepada anak muda agar dapat menjadikannya sebagai alternatif hobi yang baru.

### **I.5.2. Manfaat Perancangan**

Terdapat beberapa manfaat perancangan mengenai informasi *fingerboard* diantaranya adalah dapat memberikan wawasan baru secara komprehensif mencakup sejarah, komponen, trik, dan komunitas. Menjadi salah satu media cetak yang berisikan informasi *fingerboard*. Perancangan ini dapat mempermudah proses penyebaran informasi *fingerboard* dengan berisikan gambar visual yang menarik dan tekstual yang mudah dimengerti. Dampaknya adalah memberikan pola pikir baru kepada anak muda untuk lebih mengapresiasi keberadaan *fingerboard*. Anak muda yang tertarik dengan *fingerboard* dapat membuka kesempatan untuk mengikuti kompetisi atau membuka peluang usaha.