

BAB II. INFORMASI MENGENAI *FINGERBOARD*

II.1. Landasan Teori

II.1.1. Definisi *Fingerboard*

Berdasarkan dari beberapa sumber artikel internet yang dirangkum dari *website* www.ggwp.id, Kaskus, dan akun Youtube Infected Fingerskate, secara umum *fingerboard* adalah olahraga yang unik menggunakan papan khusus versi miniatur dari *skateboard* yang dimainkan sesuai dengan namanya yaitu menggunakan jari. Skala *fingerboard* yaitu 1:8 dengan ukuran memiliki berbagai macam variasi. *Fingerboard* memiliki ukuran panjang 98-100 milimeter, lebar 26-34 milimeter, dan tinggi 13-15 milimeter. Komponen pada *fingerboard* yang digunakan tetap menyerupai *skateboard* hanya saja ukurannya lebih kecil sehingga dapat dimainkan diberbagai tempat seperti meja, lantai, maupun di arenanya sendiri. Trik-trik yang dilakukan ketika bermain diadaptasi dari trik *skateboard*.

Menurut Prowood (seperti dikutip Yoda Aji Mahendra, 2015) trik-trik permainan yang dilakukan pada *skateboard* dapat juga dilakukan pada *fingerboard* dan juga para *skateboarder* menggunakan *fingerboard* sebagai simulasi gerakan atau trik yang akan dilakukan saat mengikuti kompetisi. *Fingerboard* ini tetap diminati oleh banyak orang yang didominasi oleh anak muda. Anak muda tersebut tidak hanya dari kalangan *skateboarder* saja, melainkan yang memang tidak mengetahui banyak tentang dasar *fingerboard* tetapi penasaran untuk mencoba memainkannya.



Gambar II.1. Foto *Fingerboard*

Sumber: <https://www.aliexpress.com/i/4000341272773.html>
(Diakses pada 29/12/2020)

II.1.2. *Fingerboard* Sebagai Hobi

Rutinitas kehidupan sehari-hari anak muda tidak jauh dari hobi yang biasa dilakukan. Suatu kegiatan selain pekerjaan yang dilakukan saat waktu senggang dan bertujuan untuk mendapatkan kesenangan disebut hobi (Carolina Ratri, 2019). Masa muda adalah waktu yang tepat bagi anda melakukan aktivitas yang disukai demi mendapatkan kesenangan tersendiri ataupun menikmati kebersamaan dengan orang-orang yang memiliki hobi sama.

Selain itu hobi juga memiliki banyak manfaat bagi orang-orang yang melakukannya yaitu menjadi alasan untuk beristirahat, mendorong munculnya *eustress* dalam arti positif meningkatkan kemampuan dari sebelumnya, menjadi katarsis stres, menambah tingkat kepercayaan diri, dapat menjadi sumber penghasilan, dan tentunya bersosialisasi dengan orang-orang yang sebelumnya belum bertemu namun memiliki hobi yang sama sehingga dapat menambah wawasan baru (Carolina Ratri, 2019).

Hobi tentunya dapat dilakukan seorang diri atau secara berkelompok yang biasa disebut dengan komunitas. Komunitas adalah kelompok sosial yang saling berbagi dalam ruang lingkup tertentu, memiliki ketertarikan yang sama, dan termasuk dalam konteks sumber daya, kepercayaan, kebutuhan dan lainnya (Ambar Kusumastuti, 2014). Komunitas berpengaruh dalam kehidupan sosial anak muda yang suka berkomunikasi karena dapat membentuk ruang lingkup yang baru. Dalam arti singkat komunitas merupakan sebuah wadah berkumpul bagi orang-orang yang memiliki tujuan yang sama untuk melakukan sebuah aktivitas bersama.

Saat ini sangat banyak komunitas yang ada dikalangan anak muda mulai dari komunitas pecinta alam, pecinta hewan, buku, sosial, kopi, musik, motor, *skateboard*, dan salah satunya *fingerboard* yang menjadi fokus pembahasan penelitian. Kategori komunitas yang diminati golongan anak muda terbagi menjadi dua masa pertumbuhan, yaitu masa remaja awal dari 13 tahun sampai 17 tahun dan masa remaja akhir dari 18 tahun sampai 22 tahun atau yang biasa disebut periode pubertas (Andi Mappiare, 1982).

II.1.3. *Fingerboard* Sebagai *Passion*

Berdasarkan pemaparan tentang manfaat-manfaat memiliki sebuah hobi yaitu salah satunya dapat menjadi sumber penghasilan. Arti lain bagi anak muda yang memiliki hobi, semakin memperdalam hobi tersebut dapat menghasilkan sesuatu yang dapat disebut *passion*. Definisi dasar dari *passion* adalah sesuatu kecintaan dan kenikmatan yang membuat perasaan merasa kuat sehingga tidak dengan mudah menyerah dalam melakukan sesuatu atas dasar rasa kecintaan tersebut (Dinar Apriyanto, 2017).

Berbeda dengan hobi yang dilakukan atas dasar menikmati waktu senggang untuk mendapatkan kesenangan diri, sedangkan *passion* melakukan sesuatu atas dasar kecintaan sehingga terus meningkatkan keingintahuan untuk memperdalam suatu bidang tertentu sampai pada dapat menghasilkan sesuatu. *Passion* sebenarnya mulai tampak ketika diri sendiri melakukan sesuatu sampai menghabiskan tenaga dan waktu karena bukan menghibur diri tapi memfokuskan diri demi memuaskan rasa penasaran atau target keingintahuan tersebut.

Passion dapat dikatakan tidak dapat menghilang ataupun berubah, karena *passion* sudah ada dan selalu ada di dalam diri sendiri, tapi *passion* dapat memudar dengan cara tidak pernah dikenali atau bahkan tidak pernah dipahami secara mendalam (Rene Suhardono & Team Impact Factory, 2015). *Passion* yang sebenarnya hanya diri sendiri yang dapat merasakan, dengan ketertarikan akan hal-hal tertentu yang biasa dilakukan dan menikmati proses akan semua hal itu.

Setelah mengetahui hal tersebut penelitian mengenai *fingerboard* ini dapat dihubungkan dengan *passion*. Terdapat orang-orang yang memang memiliki hobi meluangkan waktu untuk kesenangannya bermain *fingerboard*, ada juga orang-orang yang memahami secara detail tentang semua hal mengenai *fingerboard*. Sebagai contoh yaitu para produsen yang terutama memproduksi berbagai macam komponen dari *fingerboard*, sebelum itu tentunya melakukan riset terdahulu sampai dapat membuat sebuah barang kemudian menjadi usaha yang menghasilkan uang dan bermanfaat bagi orang lain yang membutuhkannya.

II.1.4. *Fingerboard* Sebagai Bakat

Passion berbeda dengan bakat, karena bakat dapat tumbuh bersama diri dari lahir dan juga dapat tumbuh melalui usaha berupa latihan yang dilakukan demi meningkatkan kemampuan terhadap sesuatu yang dilakukan (Dinar Apriyanto, 2017). Secara definisi tersebut dapat dibedakan antara hobi, *passion* dan bakat yang dimiliki masing-masing orang begitu juga dengan proses yang dilalui untuk menikmati dan memperdalam ketiga hal tersebut.

Walaupun *fingerboard* terkadang terlihat hanya biasa saja ketika dimainkan, bila dicoba langsung belum tentu dapat memainkannya seperti yang terlihat biasa saja. Dalam proses tersebut ketika ingin melakukan sesuatu pada percobaan pertama kali belum tentu langsung dapat melakukannya. Hal inilah yang disebut bakat yang tumbuh ketika dilatih secara terus menerus. Pada permainan *fingerboard* secara dasar awal harus memperhatikan pola gerakan yang dilakukan jari tangan pada saat melakukan trik.

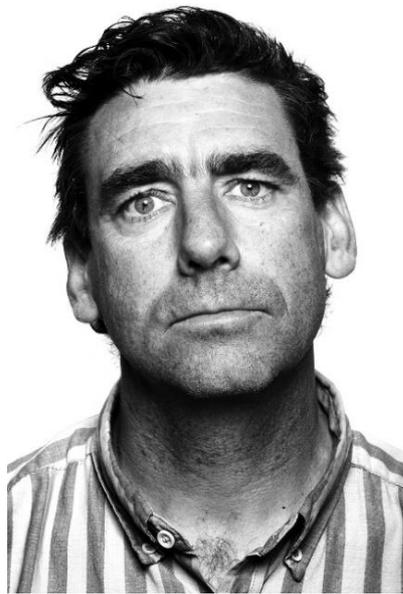
Berawal dari belajar memainkan *fingerboard* poin keseruan secara internal yang pertama didapatkan. Dengan giat berlatih bakat tersebut tumbuh meningkatkan kemampuan dalam melakukan trik-trik tertentu. Untuk mempelajari trik-trik tersebut dapat dilihat melalui gambar, foto, dan video yang sudah ada di internet. Keseruan yang didapat secara eksternal adalah dengan bertemu orang lain yang juga memainkan *fingerboard* atau dengan cara datang melihat atau mengikuti acara kompetisi yang biasa diselenggarakan dengan hadiah barang atau uang.

Walaupun demikian tidak mudah bagi pemain pemula untuk bertemu dengan orang-orang yang telah lama memainkan *fingerboard* juga. Cara termudah untuk dapat menemukan para *fingerboarder* lainnya adalah dengan mencari informasi yang sebenarnya dapat ditemukan dari media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Youtube dan yang lainnya. Pencarian tersebut dapat dimulai dari akun yang menjual atau memproduksi *fingerboard*. Penggunaan *hashtag* yang biasanya mengarahkan langsung ke akun komunitas dan para pemainnya.

II.2. Objek Penelitian

II.2.1. Sejarah *Fingerboard*

Awal mula terciptanya *fingerboard* yaitu pada tahun 1960-an di Amerika. Pada saat itu *fingerboard* masih sebagai gantungan kunci layaknya *souvenir* pada umumnya. Tidak lama dari mulainya memproduksi gantungan kunci tersebut, sekitar tahun 1980-an Robert Lance Mountain membuat *fingerboard* versinya sendiri. *Fingerboard* tersebut merupakan buatan tangan dengan bahan karton yang dilem dengan tabung kecil sebagai penyanggah, kemudian menggunakan roda yang diambil dari produk Hot Wheels (Wikipedia Fingerboard, 2020).



Gambar II.2. Foto Robert Lance Mountain
Sumber: <https://alchetron.com/Lance-Mountain>
(Diakses pada 24/12/2020)

Robert Lance Mountain yang dianggap sebagai pelopor *fingerboard* adalah pria muda yang lahir pada 13 Juni 1964 di Amerika Serikat. Robert Lance Mountain adalah seorang seniman dan pemain *skateboard* profesional disepanjang tahun 1980-an. Robert semakin dikenal setelah keterlibatannya dalam film dokumenter “Bones Brigade: An Autobiography” yang rilis pada tahun 2012. Robert Lance Mountain sejak dulu sudah banyak didukung dengan sponsor yaitu Flip, Nike SB, Truck-Independent, Roda-Spitfire, Bearing-Bones dan masih banyak lainnya (Wikipedia Lance Mountain, 2020)

Pada tahun 1985 terdapat rekaman video Robert Lance Mountain yang diunggah oleh akun Powell Peralta-Future Primitive yang dianggap sebagai pelopor awal mulanya *fingerboard* dimainkan dan disebarakan ke publik. Dalam video rekaman itu Robert Lance Mountain memainkan *fingerboard* di wastafel diantara pemain *skateboard* dengan memperagakan gerakan *skateboard*. Pada masa itu belum ada inisiatif membuat *fingerboard* yang dapat dimainkan seperti *skateboard*, hasilnya video itu ramai menjadi sorotan (*Wikipedia Fingerboard*, 2020).



Gambar II.3. Tangkapan Layar Video *Fingerboard* Pertama Kali
Sumber: <https://m.youtube.com/user/PowellPeraltaTV>
(Diakses pada 25/12/2020)

Setelah video tersebut beredar, pada tahun 1987 *fingerboard* diproduksi pertama kali secara massal oleh salah satu industri bernama “Somerville International”. *Fingerboard* semakin dianggap sebagai bagian dari *skateboard* karena ada di *skate shop*. Pada akhir tahun 1990 salah satu perusahaan di Kanada “Spin Master” merasa bahwa *fingerboard* dapat dijadikan sebuah peluang bisnis yang dapat diperjual belikan. Pada akhirnya terciptalah merek “Tech Deck” yang bekerja sama dengan perusahaan *skateboard* yang memproduksi *fingerboard* layaknya replika *skateboard*. Tech Deck pertama kali memproduksi *fingerboard* menggunakan bahan dasar plastik serta dilengkapi dengan rintangan. Produk ini melakukan perkembangan membuat *fingerboard* dengan bahan dasar kayu akan tetapi hasilnya kurang sempurna. (*Wikipedia Fingerboard*, 2020).

II.2.2. Perkembangan *Fingerboard*

Penjualan Tech Deck pada masa awal penjualan sudah berlisensi hiburan, perlahan penjualan ini meluas sampai menyebrang ke negara benua lainnya. Masyarakat yang belum mengetahui tentang *fingerboard* sering kali mengira Tech Deck itu sama seperti *fingerboard*. Farhad (2020) pada dasarnya Tech Deck adalah nama merek dari perusahaan yang memproduksi *fingerboard* berbahan plastik, sehingga memberikan kesan produk ini adalah miniatur dari *skateboard*. Produk Tech Deck masih memiliki perbedaan secara kegunaan komponen yang belum mendekati fungsi sepenuhnya seperti *skateboard*.

Pada tahun 2000, *fingerboard* mulai terjadi perkembangan yang hebat karena sempat bekerja sama dengan McDonalds sampai membuat figur yang disebut Finger Boy dan Finger Girl. Generasi kedua dari *fingerboard* hadir dengan perubahan pada papan menggunakan bahan dasar kayu. Percobaan ini melalui berbagai macam proses yang diikuti juga komponen-komponen yang menyertai kesatuan *fingerboard*. Setelah itu hadir merek dan produksi baru dari Buckledown yaitu perusahaan yang memproduksi *ramp* atau rintangan pada *fingerboard* menggunakan bahan dasar kayu juga (Wikipedia Fingerboard, 2020).

Infacted Fingerskate (2020) perkembangan yang terjadi dimulai dari Amerika Serikat kemudian sampai pada Benua Eropa dan Benua Asia. Setelah melalui waktu yang cukup lama, hadirlah toko *fingerboard* yang dikabarkan menjadi toko pertama kali yang ada. Toko tersebut berada di Austria bernama “Fingaspeak”. Kehadiran *fingerboard* pada masa tahun 2000 menjadi awalan yang berdampak besar dari segi penghasilan usaha. Meningkatnya minat tersebut, menjadikan orang-orang membentuk komunitas sesama hobi *fingerboard* yang sampai mengadakan pameran dan juga kompetisi antar pemain yang sudah handal melakukan berbagai macam trik.

II.2.3. Komunitas *Fingerboard*

Menurut Garrison (seperti dikutip Andi Mappiare, 1982) salah satu kebutuhan yang penting untuk dirasakan oleh remaja adalah melepaskan diri dari ikatan yang kuat dengan status hubungan kekeluargaan, yaitu melakukan tindakan ikut serta dalam sebuah hubungan pertemanan lawan jenis dan juga berkelompok. Pada tindakan ini remaja perlu memahami etika bergaul agar dapat diterima dalam ruang lingkup baru dengan cara bersikap menghargai atau memberikan respek terhadap orang yang berinteraksi dengannya.

Komunitas memiliki peran kehadiran yang bermanfaat yaitu sebagai wadah bagi anak muda. Wadah yang dimaksud adalah tempat bagi anak muda yang memiliki tujuan yang sama untuk melakukan sebuah aktivitas bersama. Aktivitas tersebut tentunya bermain bersama para *fingerboarder* mulai dari yang baru sampai yang telah lama memainkan *fingerboard*. Komunitas tersebut tidak hanya menjadi wadah kesenangan para anggotanya, namun juga anak muda saling berinteraksi, berkomunikasi, dan berbagi informasi seputar *fingerboard*. Ketika masuk komunitas bukan berarti menjadi ajang bersaing. Melainkan ajang saling terbuka ketika berkumpul baik itu hanya bercerita pengalaman, menanyakan informasi tentang *fingerboard*, saling belajar melakukan trik, dan jual beli komponen

Komunitas *fingerboard* awal mula muncul di Indonesia pada tahun 2000-an. Para pemain *skateboard* tidak sengaja bertemu ketika sedang memainkan *fingerboard*. Pada akhirnya membentuk komunitas “United of Fingerboarding” di Jakarta yang diketuai oleh Hendra. Komunitas tersebut mulai memperkenalkan kepada pemain *skateboard* dan orang-orang tentang *fingerboard*. Pesan utama yang disampaikan bahwa *fingerboard* itu “FUN”, ketika dimainkan pemain merasakan keseruan dan kesenangan sendiri. Sosialisasi yang dilakukan oleh komunitas yaitu menghampiri orang-orang disekitar, karena belum ada media sosial pada masa itu. Pada tahun 2009 terbentuk lagi komunitas bernama “Papan Jari” yang diketuai oleh Angga Panda. Anggota komunitas ini rutin berkumpul di Pondok Indah Mall-Area 51 (Infacted Fingerskate, 2020).

Kegiatan yang dilakukan komunitas yaitu bercerita hal-hal baru, saling memperlihatkan *fingerboard* masing-masing, foto-foto saat melakukan trik, dan tentunya *Game of Skate* (GOS). *Game of Skate* adalah permainan adu trik secara normal antara dua pemain yang memiliki aturan poin kegagalan trik. Yang lebih dulu mulai dapat melakukan trik, kemudian pemain kedua harus melakukan trik yang sama. Jika ada kegagalan pemain mendapatkan poin huruf S, sampai pada lima poin kegagalan huruf menjadi kata “S-K-A-T-E” (wawancara dengan Demsey Ericson Londa, 10 Januari 2021).

Pada tahun 2009 ketika anggota komunitas yang ada di Jakarta mulai ramai, informasi juga cepat tersebar melalui media sosial Facebook. Orang-orang mulai tertarik untuk memainkan *fingerboard*. Pada akhirnya komunitas *fingerboard* di Indonesia sejak tahun 2009 mulai bertambah. Daerah-daerah yang saat ini memiliki komunitas *fingerboard* masih aktif itu ada di daerah Medan, Palembang, Pekanbaru, Pontianak, Jakarta, Depok, Bogor, Bandung, Garut, Tasikmalaya, Yogyakarta, Surabaya, Bali, Manado (wawancara dengan Demsey Ericson Londa, 10 Januari 2021).

II.2.4. Komponen Pelengkap *Fingerboard*

Komponen *fingerboard* sudah melalui tahapan perkembangan terus menerus berawal dari lapisan kertas karton yang dilem. Perkembangan berikutnya menggunakan bahan plastik pada satu set *fingerboard*. Pada akhirnya *fingerboard* dapat menyerupai *skateboard* asli menggunakan bahan yang lebih kuat. Komponen tersebut memiliki fungsi tersendiri (Infacted Fingerskate, 2020).

Komponen pendukung saat bermain *fingerboard* terdapat berbagai macam rintangan yang biasa digunakan untuk melakukan trik. Rintangan tersebut terdiri dari berbagai macam bentuk serta bahan pembuatannya. Aksesoris pada *fingerboard* bahkan diproduksi juga dengan versi mini. Berikut gambaran komponen, rintangan, dan aksesoris khusus untuk *fingerboard*:

1. *Deck* (Papan)

Deck atau papan adalah komponen utama yang berfungsi sebagai landasan pada jari. Papan *fingerboard* memiliki ukuran panjang 98-100 milimeter, lebar 26-34 milimeter. Terdapat bagian dari papan yang melengkung biasa disebut *nose* dan *tail* dengan jenis *low*, *mid*, *deep*. Papan *fingerboard* tidak hanya polos terdapat banyak warna dan gambar pada papan tergantung produksi (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021).



Gambar II.4. Foto *Deck Fingerboard*

Sumber: <https://sk8fingerboard.wordpress.com/2015/>
(Diakses pada 07/01/2021)

2. *Foamtape* (Busa Perekat)

Foamtape yaitu busa perekat bertekstur halus yang merekat pada papan sebagai lapisan yang memiliki daya perekat ketika bersentuhan dengan jari pada saat melakukan trik (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021). *Foamtape* memiliki ketebalan yang berbeda dan juga dapat dikustom terdapat gambaran mendalam hasil dari *deboss*.



Gambar II.5. Foto *Foamtape Fingerboard*

Sumber: <https://www.teaktuning.com/products>
(Diakses pada 08/01/2021)

3. *Truck* (Truk)

Truck pada *fingerboard* adalah besi dudukan pada papan yang berfungsi sebagai penopang dan penghubung antara papan dan putaran roda. *Truck* memiliki jenis *double axle* dan *single axle* serta ukuran pada *truck* menyesuaikan ukuran papan. Terdapat komponen kecil pada *truck* yaitu karet pivot. Ada tiga buah mur pengunci, satu untuk *truck*, dan dua lagi untuk roda. *Truck* yang dibutuhkan cukup dua buah pada satu set *fingerboard* (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021).



Gambar II.6. Foto *Truck Fingerboard*
Sumber: <https://blackriver-shop.com/>
(Diakses pada 08/01/2021)

4. *Bolts* (Baut)

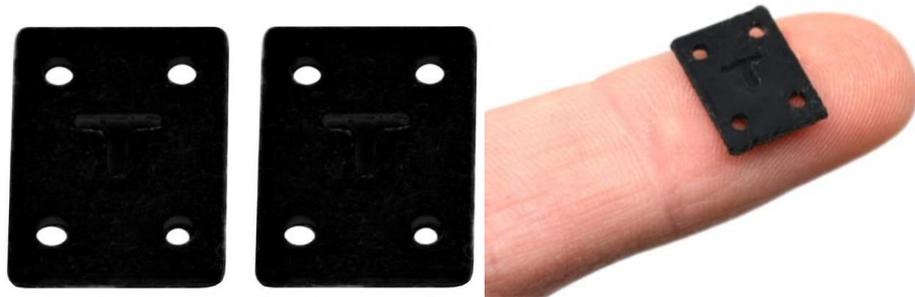
Bolts yang biasa disebut baut tentunya bagian yang diperlukan untuk menghubungkan antara papan dan *truck*. Pada *fingerboard* baut yang dibutuhkan untuk penghubung cukup delapan baut, diluar kebutuhan tambahan dan juga ukuran yang berbeda (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021).



Gambar II.7. Foto *Bolts Fingerboard*
Sumber: <https://www.teaktuning.com/collections>
(Diakses pada 08/01/2021)

5. *Riser Pad*

Riser Pad adalah komponen tambahan yang dipasang antara papan dan *truck*. Ketebalan pada *riser pad* umumnya 1 mm dapat menambah tinggi papan sehingga dapat meningkatkan lompatan ketika melakukan hentakan (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021). Tentunya jika menggunakan *riser pad* memerlukan baut yang lebih panjang dari yang biasa. *Riser pad* yang dibutuhkan cukup dua buah untuk kedua *truck* pada papan *fingerboard*.



Gambar II.8. Foto *Riser Pads Fingerboard*
Sumber: <https://www.teaktuning.com/products>
(Diakses pada 08/01/2021)

6. *Bushing* (Karet)

Bushing merupakan komponen penopang yang berfungsi untuk peredam tekanan pada *truck* agar tidak memberikan daya hentakan langsung ketika melakukan trik (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021). *Bushing* memiliki berbagai macam bentuk dan warna sesuai dengan produksi *truck* dari masing-masing merek serta dapat mengatur antar jarak papan dan roda. Jumlah *bushing* yang dibutuhkan adalah empat buah yang di posisikan pada *truck*.



Gambar II.9. Foto *Bushing Fingerboard*
Sumber: <https://www.teaktuning.com/products>
(Diakses pada 08/01/2021)

7. *Bearings* (Bantalan)

Bearings adalah bantalan yang terdapat antara *truck* dan roda. Tanpa adanya *bearings*, roda tidak dapat memutar karena fungsi utamanya untuk menumpu poros putaran agar tidak terjadi gesekan yang berlebihan. *Bearings* yang dibutuhkan untuk satu roda yaitu dua di tempatkan sisi kiri dan kanan, sehingga keseluruhan dalam satu set membutuhkan delapan buah (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021).



Gambar II.10. Foto *Bearings Fingerboard*
Sumber: <https://www.teaktuning.com/products>
(Diakses pada 08/01/2021)

8. *Wheels* (Roda)

Wheels yang biasa disebut roda pada *fingerboard* berfungsi untuk membantu seberapa mulus jalannya *fingerboard* ketika dimainkan (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021). Menggunakan roda yang tepat dapat memberikan sensasi kecepatan karena halus ketika bersentuhan pada landasan tempatnya dimainkan. Roda memiliki banyak model, ukuran, dan warna. Jumlah roda yang dibutuhkan pada satu set papan *fingerboard* yaitu empat buah.



Gambar II.11. Foto *Wheels Fingerboard*
Sumber: <https://www.teaktuning.com/products>
(Diakses pada 08/01/2021)

9. *Board Slide* (Papan Tambahan)

Board slide adalah papan tambahan yang memiliki fungsi utama sebagai alas bawah pada papan disisi kiri dan kanan agar ketika melakukan trik tertentu lebih halus (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021). *Board slide* dapat menambah berat pada papan jika dipasang. Produksi *board slide* memiliki beragam warna, pemasangannya cukup menggunakan dua buah serta enam baut.



Gambar II.12. Foto *Board Slide Fingerboard*
Sumber: <https://www.teaktuning.com/products>
(Diakses pada 08/01/2021)

10. *Tools* (Obeng)

Tools dikenal dengan obeng yang memiliki fungsi utama untuk mengencangkan dan mengendorkan baut pada proses perakitan ataupun pembongkaran pada satu set *fingerboard* (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021). Cukup banyak bentuk obeng dan warna yang diproduksi namun fungsi utamanya tetaplah sama.



Gambar II.13. Foto *Tools Fingerboard*
Sumber: <https://www.teaktuning.com/products>
(Diakses pada 08/01/2021)

11. *Bag* (Tas)

Bag adalah tas yang biasa dibawa para pemain yang digunakan sebagai wadah untuk membawa *fingerboard* utama serta komponen-komponen cadangan yang dimiliki (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021). Produksi bahan dan warna pada tas tergantung masing-masing merek produksi. Biasanya selalu ada pengait pada tas agar mudah dibawa.



Gambar II.14. Foto *Bag Fingerboard*
Sumber: <https://www.teaktuning.com/products>
(Diakses pada 08/01/2021)

12. *Keychain* (Gantungan Kunci)

Keychain atau gantungan kunci adalah aksesoris tambahan ketika ingin membawa *fingerboard* satu set tapi tidak dengan komponen cadangannya (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021). Produksi bahan dan warna gantungan kunci tergantung masing-masing merek produksi.



Gambar II.15. Foto *Keychain Fingerboard*
Sumber: <https://www.teaktuning.com/products>
(Diakses pada 08/01/2021)

13. *Ramp* (Rintangan Kayu)

Ramp biasa digunakan sebagai rintangan untuk melakukan trik yang berbahan dasar kayu serta memiliki banyak model, ukuran, dan warna tergantung pada merek produksi (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021).



Gambar II.16. Foto *Ramp Fingerboard*
Sumber: <https://blackriver-shop.com/>
(Diakses pada 08/01/2021)

14. *Rail* (Rintangan Besi)

Rail adalah rintangan yang berbeda dari *ramp*. Secara bentuk *rail* hanya potongan besi yang disambungkan sampai membentuk seperti gagang pintu (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021). *Rail* memiliki berbagai macam model, ukuran, dan warna tergantung merek yang memproduksi.



Gambar II.17. Foto *Rail Fingerboard*
Sumber: <https://blackriver-shop.com/>
(Diakses pada 08/01/2021)

15. *Block* (Rintangan Semen)

Block adalah rintangan yang dibuat dari semen yang padat, diproduksi dengan berbagai macam bentuk, ukuran, dan warna. Secara fungsi tetap sama dengan *ramp* dan *rail* (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021).



Gambar II.18. Foto *Block Fingerboard*
Sumber: <https://blackriver-shop.com/>
(Diakses pada 08/01/2021)

16. *Playground* (Area Bermain)

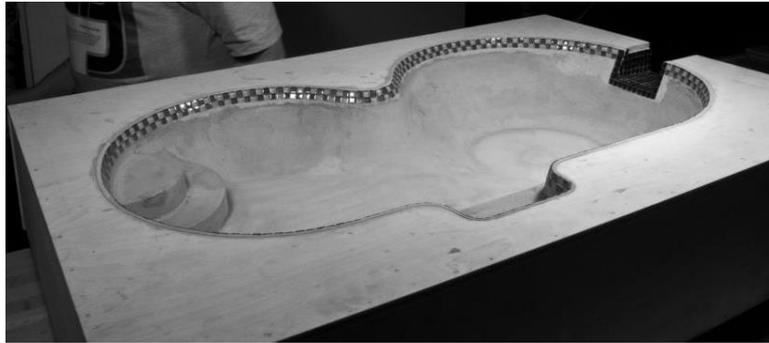
Playground secara tampilan mirip dengan *ramp* hanya saja memiliki ukuran yang lebih besar. *Playground* digunakan sebagai area bermain bersama para pemain dengan adanya lengkungan pada sisi kiri dan kanan. Untuk ukurannya dapat mencapai setengah atau lebih orang dewasa wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021).



Gambar II.19. Foto *Playground Fingerboard*
Sumber: <https://blackriver-shop.com/>
(Diakses pada 08/01/2021)

17. *Bowl* (Arena Mangkuk)

Bowl merupakan arena bermain khusus yang memiliki bentuk cekung seperti mangkuk wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021). Arena ini diadaptasi dari aren *skateboard* yang terkadang menggunakan kolam renang yang kering.

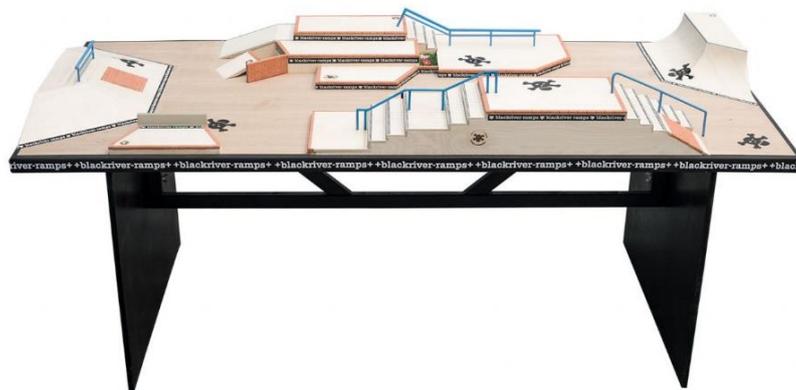


Gambar II.20. Foto *Bowl Fingerboard*

Sumber: <http://www.fingerboardtv.de/2012/fuckoff-concrete-pool-update/>
(Diakses pada 11/01/2021)

18. *Fingerboard Park* (Arena Bermain)

Fingerboard park merupakan arena bermain khusus yang memiliki berbagai macam rintangan untuk melakukan berbagai macam trik *fingerboard* wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021). Dengan ukuran yang besar arena ini dapat dimainkan bersama atau digunakan sebagai tempat melakukan kompetisi *fingerboard*. Ketersediaan ukuran serta rintangan yang ada tergantung dari pihak produksi yang menyediakan atau dapat dibuat secara kustom.



Gambar II.21. Foto *Fingerboard Park*

Sumber: <https://blackriver-shop.com/>
(Diakses pada 08/01/2021)

II.2.5. Produksi *Fingerboard*

Dengan mulai tersorotnya *fingerboard* secara meluas dari tahun 1990-an, mulai bertahap adanya produsen yang memproduksi *fingerboard*. Sejarah perkembangan yang hanya gantungan kunci kemudian produksi *fingerboard* mengalami proses revolusi dari yang berbahan dasar plastik hingga menyentuh titik kemiripan yang tinggi seperti *skateboard* aslinya (Farhad, 2020). Walaupun dari ukuran yang sangat berbeda, secara komponen *fingerboard* memiliki kesamaan dengan *skateboard* sampai pada fungsi dari masing-masing komponen tersebut.

Secara produksi dengan adanya revolusi pada proses produksi yang cukup lama, demi terciptanya *fingerboard* yang secara kualitas sangat baik secara penjualan dapat menyentuh harga jutaan rupiah. Membuat komponen pada *fingerboard* memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi dengan ukurannya yang kecil dan mempertimbangkan ketahanan produk membutuhkan waktu yang lama (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 17 Januari 2021).

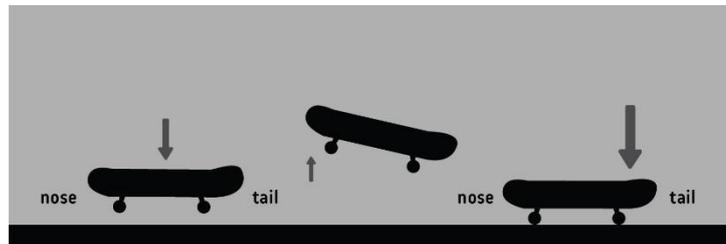
Di Indonesia sudah banyak produsen lokal yang memproduksi komponen-komponen *fingerboard* lengkap dengan rintangan dan aksesorisnya yang diproduksi secara *hand made*. Kualitas dari produk lokal Indonesia sudah pada kategori bagus dengan banyak peminat bahkan beberapa produsen ada yang sudah mendapatkan konsumen secara internasional (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 17 Januari 2021).

Komponen-komponen tersebut menggunakan bahan yang sudah teruji seperti *deck* menggunakan *vinir* lima sampai enam lapis, *truck* dan *bearings* menggunakan besi *alloy*, *wheels* menggunakan *nylon*, *foamtape* menggunakan busa, *riser pad* dan *board slide* menggunakan plastik, *tools* menggunakan plastik dan besi. Rintangan seperti *ramp* menggunakan kayu, *rail* menggunakan besi atau aluminium, *block* menggunakan semen. Aksesoris dari tas menggunakan *polyster* atau plastik mika, gantungan kunci menggunakan plastik atau kulit (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 17 Januari 2021).

II.2.6. Trik-Trik Dasar *Fingerboard*

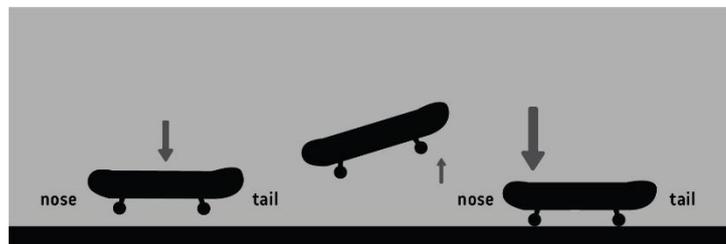
Trik-trik dasar pada *fingerboard* diadaptasi dari trik saat bermain *skateboard*. Pada permainan *fingerboard* kedua kaki diganti dengan jari telunjuk dan jari tengah. Hentakan yang dilakukan menggunakan jari agar *fingerboard* dapat melompat lalu melakukan berbagai putaran yang disebut trik (wawancara dengan Agung Akbar Fadilla, 10 Januari 2021). Berikut trik-trik dasar pada *fingerboard*:

- *Ollie*: Melakukan hentakkan dibagian *tail* (belakang) hingga melompat kearah depan.



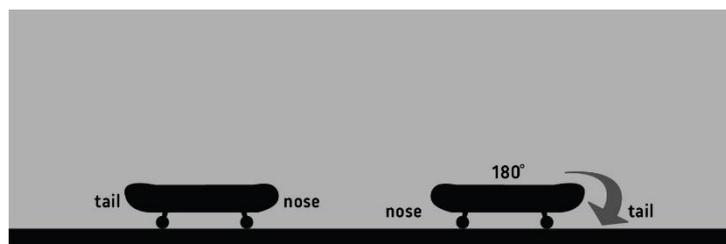
Gambar II.22. Trik *Ollie*
Sumber: Data Pribadi (2021)

- *Nollie*: Melakukan hentakkan dibagian *nose* (depan) hingga melompat kearah belakang.



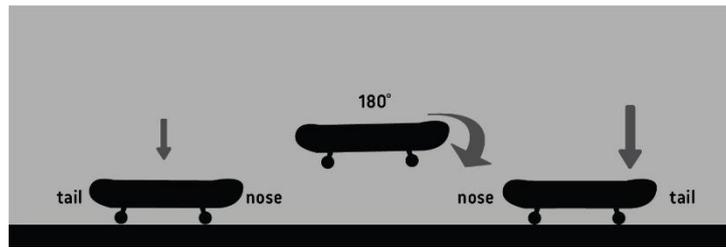
Gambar II.23. Trik *Nollie*
Sumber: Data Pribadi (2021)

- *Shuvit*: Memutar papan menyamping kearah dalam (dada) 180 derajat dengan posisi jari tetap.



Gambar II.24. Trik *Shuvit*
Sumber: Data Pribadi (2021)

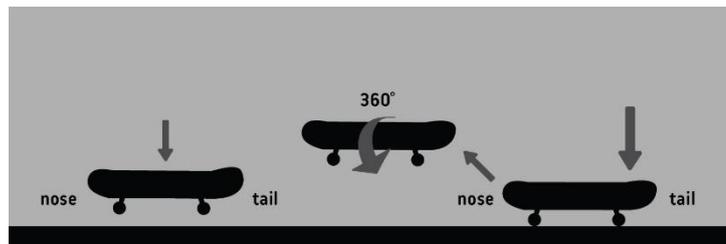
- *Pop Shuvit*: Melakukan hentakan melompat kemudian kombinasi dengan trik *shuvit*.



Gambar II.25. Trik *Pop Shuvit*

Sumber: Data Pribadi (2021)

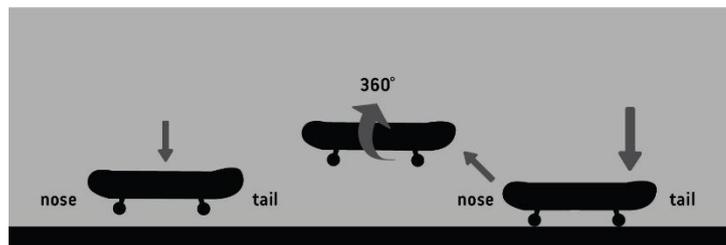
- *Kickflip*: Melakukan ollie lalu memutar papan kearah dalam (dada) saat melakukan lompatan. Bila lompatan dilakukan sebaliknya disebut *nollie kickflip*.



Gambar II.26. Trik *Kickflip*

Sumber: Data Pribadi (2021)

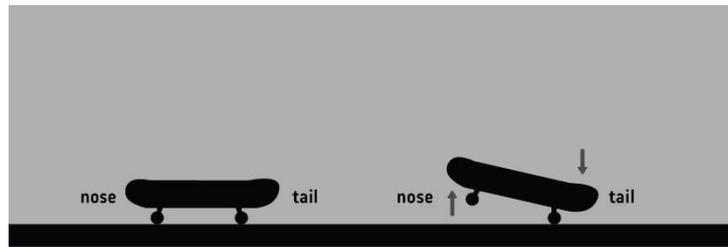
- *Heelflip*: Melakukan ollie lalu memutar papan kearah luar (depan) saat melakukan lompatan. Bila lompatan dilakukan sebaliknya disebut *nollie heelflip*.



Gambar II.27. Trik *Heelflip*

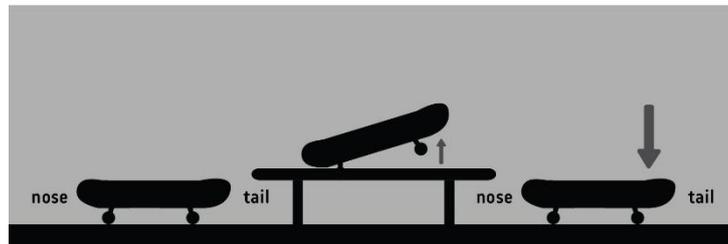
Sumber: Data Pribadi (2021)

- *Manual*: Papan condong menghadap keatas hanya roda belakang yang menyentuh permukaan.



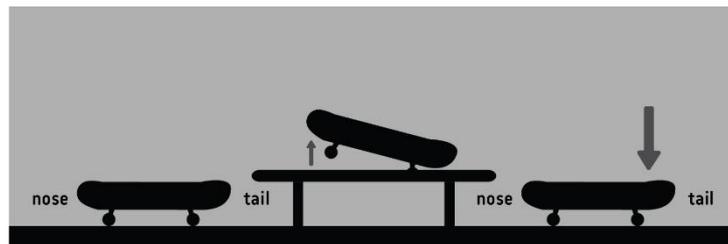
Gambar II.28. Trik *Manual*
Sumber: Data Pribadi (2021)

- *Nose Grind*: Melompat (*ollie/nollie*) kearah salah satu rintangan dan hanya bagian *nose* (depan) yang menyentuh rintangan tersebut.



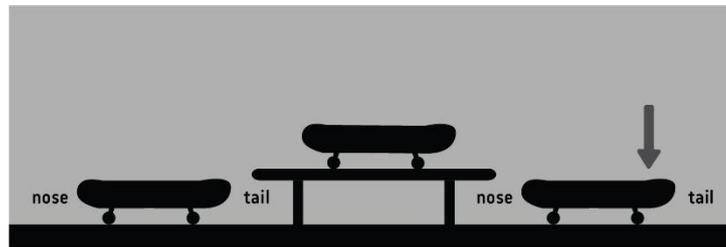
Gambar II.29. Trik *Nose Grind*
Sumber: Data Pribadi (2021)

- *5-0 Grind*: Melompat (*ollie/nollie*) kearah salah satu rintangan dan hanya bagian *tail* (belakang) yang menyentuh rintangan tersebut.



Gambar II.30. Trik *5-0 Grind*
Sumber: Data Pribadi (2021)

- *50-50 Grind*: Melompat (*ollie/nollie*) kearah salah satu rintangan dengan posisi normal tapi hanya kedua *truck* bersamaan menyentuh rintangan.



Gambar II.31. Trik *50-50 Grind*
Sumber: Data Pribadi (2021)

II.3. Analisa Objek

Dari hasil penelitian mengenai *fingerboard* di kalangan anak muda, ditemukan sejumlah data yang dapat dianalisis. Adapun analisa yang dilakukan mencakup objek *fingerboard* dan subjek anak muda.

II.3.1. Studi Literatur

Secara definisi umum yang dilansir dari berbagai sumber artikel internet yang dirangkum dari *website* www.ggwp.id, dan akun Youtube Infected Fingerskate, *fingerboard* adalah miniatur dari *skateboard* yang dapat dimainkan menggunakan jari. Baik secara komponen, rintangan, aksesoris, sampai pada fungsi dari masing-masing benda tersebut mirip dengan *skateboard*. Berlandaskan sumber literatur yang membahas tentang hobi, passion, bakat dapat dikaitkan bahwa *fingerboard* sebenarnya memiliki perannya dari hal tersebut.

Buku yang pertama berjudul “Hobi Jadi Bisnis” penulis Carolina Ratri. Buku ini berisikan penjelasan kehidupan sehari-hari yang berhubungan kuat dengan aktivitas yang disukai atau biasa disebut hobi. Buku ini menjelaskan bahwa hobi adalah suatu aktivitas yang ketika dilakukan tidak merasa bosan dan bila terus dilakukan sampai menjadi sebuah keahlian diri yang nantinya dapat berkembang memberikan keuntungan bagi kehidupan kedepannya. Dikaitkan dengan hobi memainkan *fingerboard* berupa mendapatkan kesenangan dari berbagai hal seperti berhasil melakukan trik, bertukar cerita saat berkumpul bersama pemain, melakukan adu trik sesama pemain, dan lainnya. Wawancara dengan Demsy Ericson Londa (10 Januari 2021) momen yang dapat dirasakan dapat mengisi waktu senggang dan

menyegarkan pikiran, dengan adanya komunitas sebagai tempat berkumpulnya orang-orang yang memiliki hobi yang sama dan melakukan sebuah aktivitas bersama seperti diundang ke acara tertentu atau membuat acara sendiri.

Buku yang kedua berjudul “#Passion 2 Performance - Passion Without Creation Is Nothing & Performance Without Passion Is Meaningless” penulis Rene Suhardono & Team Impact Factory. Buku ini menjelaskan pembahasan tentang definisi passion dengan menghubungkan faktor-faktor yang sudah ada didalam diri termasuk juga dukungan dari lingkungan. Dengan arti lain terkadang seseorang tidak mengembangkan bahkan mengabaikan passion yang sebenarnya dimiliki. Dikaitkan dari sisi *fingerboard* sebagai passion, dapat membuka peluang usaha bagi orang yang ingin mendalaminya. Contohnya memproduksi komponen yang mendapatkan hasil berupa uang. Hal ini terbukti dengan adanya pihak produksi lokal dari Indonesia yang sudah dikenal di kalangan pemain bahkan sampai menjual produknya ke luar negeri. (wawancara dengan Muldan Mubarrak, 10 Januari 2021).

Buku yang ketiga berjudul “Passion For Millennial People” penulis Dinar Apriyanto. Buku ini terfokus pada generasi milenial yang memulai memahami *passion* pada diri sendiri. Buku ini memberikan pemahaman berupa tahapan-tahapan atas pentingnya *passion* dalam mengembangkan potensi diri. Potensi diri yang dikembangkan merupakan bakat yang sudah ada sejak lahir atau bakat yang dilatih. Dikaitkan dari sisi *fingerboard* sebagai bakat, pemain dapat mengikuti kompetisi bagi pemain *fingerboard* yang belum puas mencoba trik baru dan memiliki jiwa kompetitif. Wawancara dengan Agung Akbar Fadilla (10 Januari 2021) kompetisi ini secara permainan memiliki aturan sehingga pada akhirnya dapat menentukan pemenang dari kompetisi tersebut yang kemudian mendapatkan hadiah seperti komponen *fingerboard*, produk pakaian, dan nominal uang.

II.3.2. Observasi

Observasi merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu fenomena tertentu. Aktivitas ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang bersifat objektif bukan dari hasil orang lain (Rabia Edra, 2017). Metode yang dilakukan yaitu observasi partisipan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung. Observasi partisipan dilakukan dengan cara terlibat langsung dekat dengan objek *fingerboard*. Subjek yang akan dipahami yaitu aktivitas anak muda yang terlibat dalam komunitas agar mengetahui kondisi yang ada.

Observasi dilakukan dengan cara berpartisipasi mengikuti kegiatan komunitas. Observasi awal dilakukan di Kafe Teras Cikapayang Bandung pada hari Minggu, 25 Oktober 2020. Anggota yang datang kurang lebih belasan orang.



Gambar II.32. Foto *Fingerboard Park*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)



Gambar II.33. Foto Bermain *Fingerboard 1*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Observasi berikutnya dilakukan di Motoshop Smoke Cafe & Grill Bandung, pada hari Minggu, 27 Desember 2020. Anggota komunitas berdiskusi untuk mencari tempat berkumpul yang baru yaitu di Toko Pakaian Zee Old School Bandung. Setelah pindah tempat berkumpul, komunitas berinisiatif membuat *fingerboard park* baru yang lebih besar dari sebelumnya.



Gambar II.34. Foto Bermain *Fingerboard 2*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Komunitas Bandung Fingerboards sampai saat ini masih aktif dengan jumlah anggota kurang lebih tujuh puluh orang. Komunitas memiliki jadwal rutin untuk berkumpul yaitu hari Minggu di Toko Pakaian Zee Old School Bandung. Kegiatan yang dilakukan biasanya bermain bersama (*Game of Skate*), saling bercerita, bertukar informasi seputar trik dan komponen *fingerboard*, jual beli *fingerboard*, dan merekam trik-trik yang dilakukan untuk dipublikasi pada media sosial. Orang dari komunitas yang biasa datang setiap minggunya kurang lebih mencapai belasan. Komunitas masih aktif untuk melakukan sebuah kompetisi di waktu tertentu.

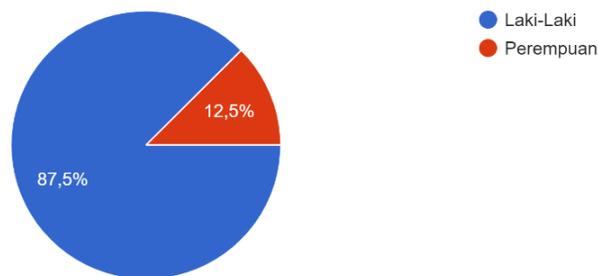
II.3.3. Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu metode pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan dan pernyataan kemudian akan dijawab oleh responden. Jawaban dari responden dikumpulkan kemudian disimpulkan menjadi data (Putut Wijaya, 2021). Jenis kuesioner yang disebarkan yaitu kuesioner campuran dari kuesioner terbuka dan tertutup. Kusioner bertujuan untuk mengetahui opini masyarakat umum sampai dari pengalaman pemain selama memainkan *fingerboard* kurang lebih selama 5-10 tahun.

Jumlah responden pada kuesioner mencapai 80 responden jawaban yang didapat berasal dari berbagai kalangan. Responden yang mendominasi adalah laki-laki remaja akhir kisaran umur 18-22 tahun sebagai mahasiswa. Kuesioner dibagikan kepada masyarakat yang berdomisili di Kota Bandung. Jawaban pada kuesioner diringkas bila ada jawaban yang sama secara garis besar. Berikut data kuesioner yang telah dilakukan:

- Presentase jenis kelamin responden

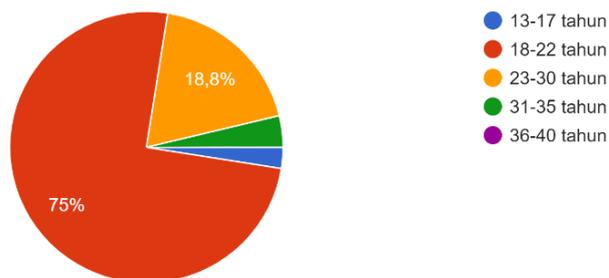
Jenis Kelamin
80 tanggapan



Gambar II.35. *Pie Chart* Jenis Kelamin
Sumber: Data Pribadi (2020)

- Presentase usia responden

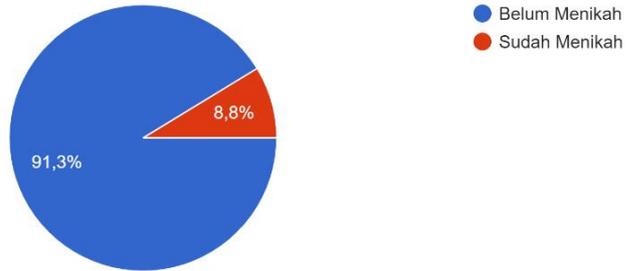
Usia
80 tanggapan



Gambar II.36. *Pie Chart* Usia
Sumber: Data Pribadi (2020)

- Presentase status sosial responden

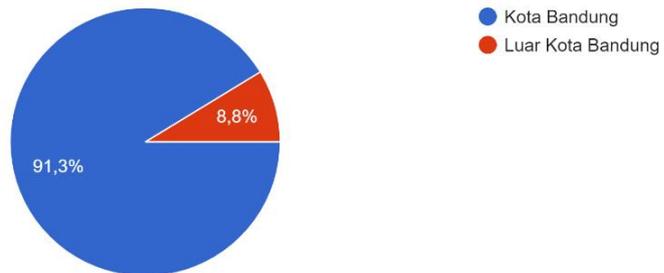
Status Sosial
80 tanggapan



Gambar II.37. *Pie Chart* Status Sosial
Sumber: Data Pribadi (2020)

- Presentase domisili responden

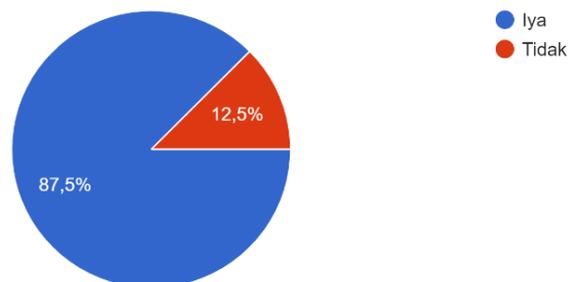
Domisili
80 tanggapan



Gambar II.38. *Pie Chart* Domisili
Sumber: Data Pribadi (2020)

- Presentase mengetahui *fingerboard*

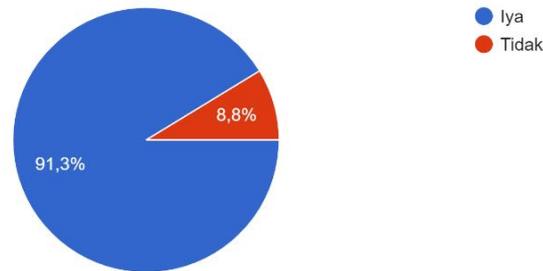
Apakah sebelumnya anda tahu tentang *fingerboard*?
80 tanggapan



Gambar II.39. *Pie Chart* Mengetahui *Fingerboard*
Sumber: Data Pribadi (2020)

- Presentase tertarik memainkan *fingerboard*

Bila ditawarkan untuk mencoba, apakah anda tertarik untuk memainkan *fingerboard*?
80 tanggapan



Gambar II.40. *Pie Chart* Ketertarikan Pada *Fingerboard*
Sumber: Data Pribadi (2020)

Hasil kuesioner yang didapat dari jawaban responden adalah secara umum masyarakat mengetahui *fingerboard* dan tertarik untuk mencoba memainkannya. Jawaban responden terkait anggapan terhadap *fingerboard* masih berpendapat bahwa hanya mainan biasa yang digerakkan menggunakan jari. Bagi responden yang menjawab tertarik terhadap *fingerboard* dengan alasan responden penasaran memainkan *fingerboard*, bentuk *fingerboard* unik, *fingerboard* dapat dimainkan pakai jari dan di mana aja, pada dasarnya suka *skateboard*, dan meminimalisir cedera dibandingkan bermain *skateboard*. Bagi responden yang menjawab tidak tertarik terhadap *fingerboard* dengan alasan permainan biasa saja, sulit untuk dimainkan, harga *fingerboard* cukup tinggi, dan tidak termasuk hobi.

Hasil dari jawaban responden terkait pertanyaan opini ketika melihat *fingerboard* adalah *fingerboard* miniatur dari *skateboard*, permainan yang terbilang unik memainkannya hanya menggunakan kedua jari, mudah dibawa dan seru untuk dimainkan, alternatif hobi mirip *skateboard*, dan sebuah mainan biasa saja yang terlihat kecil. Pertanyaan berikutnya terkait opini ketika melihat *fingerboard* melakukan trik adalah terlihat keren dapat dilakukan dengan jari, sulit untuk dilakukan oleh pemula, penasaran untuk mencoba, terlihat sama dengan trik bermain *skateboard*, memiliki kemampuan jari yang lincah. Hasil dari pertanyaan dari mana responden mengetahui tentang *fingerboard* adalah dari teman, internet, media sosial, televisi, toko *skateboard*, dan toko mainan.

II.3.4. Wawancara

Wawancara adalah proses mencari data dengan cara keterlibatan dua pihak atau lebih untuk memperoleh data dan pendapat. Pihak utama yang terlibat dalam proses wawancara terkait adalah pewawancara dan narasumber (Aris Kurniawan, 2021). Berdasarkan rumusan masalah yaitu mengetahui secara mendetail mengenai *fingerboard* yang dianggap mainan biasa. Wawancara dilakukan bersama tiga narasumber yang sudah bermain *fingerboard* kurang lebih selama 10-20 tahun.

Wawancara pertama dengan narasumber Demsy Erickson Londa (35 tahun) sebagai ahli serta ketua komunitas. Wawancara dilakukan di Toko Pakaian Zee Old School Bandung, pada hari Minggu, 10 Januari 2021. Demsy Erickson Londa saat ini memegang peran sebagai penerus ketua komunitas Bandung Fingerboards yang terbentuk dari tahun 2009. Tujuan utama dari komunitas adalah “FUN”. Dalam artian berkumpul bersama saling mencari kesenangan. Untuk kegiatan yang biasa dilakukan pastinya bercerita hal-hal baru, saling memperlihatkan *fingerboard* masing-masing, foto-foto saat melakukan trik, dan tentunya *Game of Skate* (GOS).



Gambar II.41. Foto Demsy Erickson Londa
Sumber: Data Dari Narasumber (2021)

Wawancara kedua dengan narasumber Muldan Mubarrak (27 tahun) sebagai pihak produksi. Wawancara dilakukan di Toko Pakaian Zee Old School Bandung, pada hari Minggu, 10 Januari 2021. Pada awalnya Muldan menyukai *skateboard* akan tetapi terlalu banyak resiko yang terjadi ketika bermain. Setelah itu tertarik dengan *fingerboard* dan mengetahui dengan harga jual yang tinggi, penasaran untuk mencoba belajar produksi sendiri. Awal mula produksi pada tahun 2011, eksperimen komponen yang dibuat adalah papan dan roda kemudian mencoba langsung menjualnya melalui Facebook. Wawancara kedua dilakukan di Toko Pakaian Zee Old School Bandung, pada hari Minggu, 17 Januari 2021 membahas tentang produksi *fingerboard* di Indonesia.



Gambar II.42. Foto Muldan Mubarrak
Sumber: Data Dari Narasumber (2021)

Wawancara ketiga dengan narasumber Agung Akbar Fadilla (28 tahun) sebagai pemain senior. Wawancara dilakukan di Toko Pakaian Zee Old School Bandung, pada hari Minggu, 10 Januari 2021. Agung Akbar Fadilla dulu sering mengikuti kompetisi *fingerboard* yang diadakan dari kota-kota di Indonesia yaitu Lampung, Jakarta, Bandung, Solo, Yogyakarta, Surabaya, Bali. Mengikuti kompetisi adalah hal yang menyenangkan karena dapat bertemu banyak orang yang memiliki hobi sama dan juga pernah menjadi pemenang mendapatkan hadiah berupa komponen *fingerboard*, pakaian, dan uang.



Gambar II.43. Foto Agung Akbar Fadilla
Sumber: Data Dari Narasumber (2021)

Dari hasil wawancara ketiga narasumber tersebut dapat disimpulkan secara umum *fingerboard* adalah miniatur dari *skateboard* yang disebut mainan. Akan tetapi bukan berarti mainan biasa karena untuk memainkan *fingerboard* membutuhkan teknik. Dalam permainan untuk melakukan trik memiliki aturan. Bahkan *fingerboard* mengadakan kompetisi yang memberikan hadiah berupa komponen, pakaian, dan uang. Dari sisi keberadaan *fingerboard* tentunya tidak dapat dikatakan mainan biasa karena banyak produk lokal Indonesia yang memproduksi komponen, rintangan, dan aksesoris berhasil menjual ke tahap internasional. Dengan banyaknya produsen berkualitas yang tersedia peminat pun mulai banyak tertarik membeli produk lokal *fingerboard*. Dari meningkatnya peminat disitulah mulai terbentuknya komunitas-komunitas di Indonesia yang berisikan pemain *fingerboard* pemula sampai pemain *fingerboard* senior.

II.4. Resume

Berdasarkan pembahasan serta hasil dari analisis terkait *fingerboard* di kalangan anak muda, dapat dinyatakan bahwa terdapat kurangnya sumber literasi dan informasi yang tersebar di Indonesia. Pandangan anak muda terhadap *fingerboard* mayoritas menganggap bahwa *fingerboard* adalah mainan biasa dan miniatur. *Fingerboard* dari sisi hobi mendapatkan kesenangan bagi pemainnya. Sedangkan dari sisi *passion* bagi yang mendalami dapat membangun usaha memproduksi

komponen. *Fingerboard* secara bakat, pemain dapat mengikuti kompetisi dan mendapatkan hadiah tertentu. *Fingerboard* di Indonesia sudah memiliki banyak produsen lokal yang memproduksi komponen-komponen *fingerboard* lengkap dengan rintangan dan aksesorisnya yang diproduksi secara *hand made*.

II.5. Solusi Perancangan

Diringkas dari berbagai sumber data yang didapat mengenai *fingerboard* di kalangan anak muda, solusi perancangan yaitu dengan membuat media informasi. Media informasi tersebut penting dibuat untuk memperkenalkan *fingerboard* secara komprehensif. Dengan adanya media tertentu yang dapat memperkenalkan tentang *fingerboard* sampai pada cara trik-trik dasar memainkannya diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah yang telah dipaparkan sebelumnya.