

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Sejak dulu, olahraga telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia. Dalam era modern seperti sekarang, olahraga bukan hanya sekadar hobi, melainkan kebutuhan untuk menjaga kebugaran tubuh. Olahraga merupakan aktivitas fisik yang dilakukan baik dalam kompetitif atau juga santai. Menurut Pane (2015), olahraga adalah aktivitas fisik yang dilakukan secara terstruktur, berulang, dan bertujuan untuk meningkatkan kebugaran dan kesehatan. Olahraga dapat membantu merangsang otot-otot dan bagian tubuh lainnya untuk bekerja secara optimal. Aktivitas olahraga melibatkan gerakan tubuh yang teratur dan terencana, baik dalam bentuk latihan fisik, pertandingan, maupun kegiatan rekreasi. Olahraga terbagi dalam beberapa jenis yaitu olahraga tim, olahraga individu, dan olahraga ekstrim.

Jenis olahraga mencakup beragam aktivitas fisik yang menawarkan tantangan dan kepuasan berbeda bagi para pesertanya. Olahraga tim, seperti sepak bola dan bola basket, membutuhkan kerjasama tim dan strategi taktis yang baik untuk meraih kemenangan. Sementara itu, olahraga individu seperti tenis atau lari memberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan pribadi dan fokus yang tinggi. Namun, ketika berbicara tentang olahraga yang mengeksplorasi keterampilan individu dengan tingkat kreativitas tinggi, *skateboard* muncul sebagai contoh unik. Dengan menggunakan papan *skateboard* dan melibatkan teknik-teknik khusus seperti *ollie*, *kickflip*, dan *grind*, pemain *skateboard* menggabungkan keterampilan fisik dan kreativitas untuk menciptakan gaya yang unik. Nur (2021) menemukan bahwa olahraga esktrim yang paling banyak digemari kawula muda adalah *skateboard*.

*Skateboarding* adalah olahraga ekstrim yang melibatkan penggunaan papan *skateboard* untuk melakukan berbagai trik dan gerakan di atas permukaan datar atau ramp. Westoro (2016) di jurnalnya menemukan bahwa sejarah *skateboard* dimulai di California, Amerika Serikat, pada tahun 1950-an. Pada awalnya, *skateboard* dibuat secara manual dari papan kayu dan ban sepatu roda. *Skateboard* tersebut

sangat berat dan sulit untuk dikendalikan. Pada saat itu, *skateboard* lebih dikenal dengan nama "*sidewalk surfing*". Papan *skateboard* biasanya terbuat dari lapisan kayu, dilengkapi dengan empat roda dan *trucks* di bagian bawahnya. *Trucks* merupakan logam penyangga antara papan dengan roda yang dipasang dibawah papan *skateboard*. Aktivitas *skateboard* mencakup berbagai teknik dan keterampilan yang memungkinkan pengendara, disebut *skateboarder*, untuk melakukan gerakan-gerakan yang kreatif dan menantang.

Untuk melakukan trik *skateboard*, memerlukan peralatan yang layak seperti papan *skateboard* yang terbuat dari kayu yang tebal agar tidak gampang patah. Ada satu *brand skateboard* dari Bandung yang menjual produk papan *skateboard* layak dipakai yaitu Heaven Skateboard. Heaven Skateboard merupakan sebuah *brand* yang memproduksi produk papan merek sendiri yang sudah berdiri sejak 2007, terletak di Jl. Trunojoyo No.15 Bandung dengan *owner* bernama Soffi Gahara. Tidak hanya menjual produk papan saja, Heaven Skateboard juga menjual produk-produk *skateboard* dari merek lokal yang lain dan juga merek dari luar negeri. Toko Heaven Skateboard sendiri hanya ada di kota Bandung.

Heaven Skateboard menawarkan berbagai macam produk *skateboard*, mulai dari papan *skateboard*, semua peralatan *skateboard*, perlengkapan keamanan, hingga pakaian dan aksesoris. Papan yang diproduksi oleh Heaven Skateboard sendiri dijual dengan harga murah berkisar Rp500.000, tetapi untuk pilihan desain papannya sedikit. Dengan papan ringan yang cocok untuk pemula, apalagi bagi pemula yang sedang berlatih teknik melompat atau *ollie* sangat sepadan untuk membeli papan ini. Akan tetapi pada tahun 2023, penjualan produk papan Heaven Skateboard mengalami penurunan di daerah Bandung. Setelah melalui wawancara dengan pemilik Heaven Skateboard, produk papan Heaven Skateboard mengalami penurunan sekitar 6%. Berbeda dengan produk papan merek lokal yang lain maupun papan merek luar negeri yang dijual di Heaven Skateboard, penjualannya tetap stabil. Contohnya produk papan merek luar negeri yang dijual di Heaven Skateboard walaupun harganya tergolong mahal tetapi penjualannya tetap stabil. Produk papan Heaven Skateboard mengalami penurunan di daerah Bandung karena, menurunnya pengguna produk papan Heaven Skateboard di daerah Bandung, kurangnya *brand awareness* dari produk papan Heaven Skateboard,

pilihan desain papan yang sedikit karena pemain *skateboard* juga melihat desain dari papan yang ingin dibeli, perilsan produk tidak setiap bulan ada desain baru, promosi produk di sosial media terlihat kurang menarik dan monoton, promosi produk papan Heaven Skateboard tidak dilakukan secara berkala, serta pengguna *skateboard* di Bandung kurang mengetahui tentang keberadaan produk papan dari Heaven Skateboard.

Ada beberapa cara promosi yang telah dilakukan oleh Heaven Skateboard seperti *give away* produk papan, promosi di media sosial, dan trik berhadiah papan ketika *event skateboard* seperti *go skateday* setiap tahun. Promosi yang belum pernah dilakukan oleh Heaven Skateboard adalah promosi mengenalkan produk papan Heaven Skateboard melalui media video yang bersifat komersil.

Berdasarkan Departemen Pendidikan Nasional (2002), penurunan adalah aktivitas atau cara menuju ke kondisi yang lebih rendah. Penurunan penjualan produk papan Heaven Skateboard bisa bersifat sementara, lama dan permanen. Kondisi ideal dapat tercipta jika perusahaan memahami, mengetahui dan bisa mengatasi penyebab dari penurunan penjualan tersebut. Jika ingin mencapai kondisi ideal yaitu meningkatkan penjualan produk papan Heaven Skateboard, maka Heaven Skateboard dapat mengatasinya dengan melakukan strategi-strategi yang tepat. Menurut Jauch dan Glueck (dalam Astutik 2019), mengemukakan bahwa strategi adalah rencana yang komprehensif dan terintegrasi yang menghubungkan keunggulan kompetitif perusahaan dengan tantangan lingkungan. Strategi dirancang untuk meningkatkan kinerja organisasi dan dapat dicapai melalui penerapan yang tepat. Heaven Skateboard pernah melakukan upaya untuk meningkatkan penjualan produk papannya dengan cara *giveaway* produk papan mereka melalui media sosial, tetapi upaya itu tidak berhasil dalam meningkatkan penjualan produk papan Heaven Skateboard.

Tentu penurunan penjualan hal yang sangat harus dihindari oleh sebuah UMKM. Untuk mengatasi penurunan penjualan produk papan tersebut, Heaven Skateboard harus memahami, mengetahui, dan mengatasi penyebab-penyebab dari penurunan penjualan produk papan tersebut.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- Penurunan penjualan dari produk papan merek Heaven Skateboard. Penurunan penjualan terjadi akibat menurunnya pengguna produk papan merek Heaven Skateboard, kurang disukainya produk papan merek Heaven Skateboard karena pilihan desain papan yang sedikit, banyak pengguna yang tidak mengetahui keberadaan produk papan Heaven Skateboard.
- Selama ini, Heaven Skateboard mungkin telah menggunakan media promosi konvensional seperti brosur, poster, atau spanduk. Media tersebut memiliki keterbatasan dalam menyampaikan pesan secara dinamis dan atraktif. Konsumen saat ini, khususnya generasi muda yang menjadi target pasar Heaven Skateboard, cenderung bosan dengan media promosi statistik.
- Kurangnya promosi mengenai produk papan Heaven Skateboard.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Setiap masalah pasti mempunyai rumusannya. Berikut rumusan masalah dari perancangan promosi Heaven Skateboard, yaitu bagaimana cara meningkatkan *brand awareness* masyarakat terhadap produk Heaven Skateboard sehingga dapat meningkatkan penjualan produk papan Heaven Skateboard sesuai harapan yang diinginkan oleh produsen?. Rumusan masalah ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan *brand awareness* dan penjualan produk papan Heaven Skateboard.

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

Batasan masalah diperlukan untuk membatasi ruang lingkup perancangan dan memperjelas fokus perancangan. Dengan adanya batasan masalah, perancangan dapat dilakukan dengan lebih terfokus. Hasil penelitian menjadi lebih valid karena fokus pada masalah yang dibatasi.

- **Batasan Objek**  
Perancangan berfokus pada Heaven Skateboard di daerah Bandung. Agar dapat meningkatkan *brand awareness* dan penjualan produk papan Heaven Skateboard.
- **Batasan Subjek**  
Berkontribusi pada pengguna *skateboard* di daerah Bandung, dari yang pemula sampai ke profesional *skater*. Karena perancangan mengenai produk *skateboard*.
- **Batasan Tempat / Waktu**  
Berkontribusi di daerah Bandung. Karena penjualan produk papan Heaven Skateboard mengalami penurunan pada wilayah tersebut.

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

Setiap perancangan pasti memiliki tujuan dan manfaatnya. Tujuan perancangan ini adalah untuk menjawab rumusan masalah. Sedangkan manfaat perancangan adalah kegunaan dari hasil perancangan. Dengan demikian, tujuan dan manfaat perancangan merupakan dua hal yang saling berkaitan.

Tujuan dari perancangan promosi Heaven Skateboard adalah :

- Mengetahui cara meningkatkan minat dan penjualan terhadap produk papan Heaven Skateboard.
- Mengetahui manfaat promosi terhadap penjualan produk papan Heaven Skateboard.
- Mengetahui cara meningkatkan *brand awareness*.
- Mengenalkan produk papan Heaven Skateboard.

Manfaat dari perancangan promosi Heaven Skateboard adalah :

- Penjualan produk papan Heaven Skateboard menjadi meningkat.
- Meningkatkan *brand awareness*.

