

## **BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH DARI PERANCANGAN PROMOSI HEAVEN SKATEBOARD MELALUI MEDIA VIDEO**

### **II.1 Landasan Teori**

Landasan teori merupakan kumpulan definisi, konsep dan proposisi yang telah disusun dengan sistematis sehingga landasan teori akan menjadi dasar yang kuat terhadap penelitian yang akan dilakukan. Landasan teori ini akan menjadi dasar yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu, dengan adanya landasan teori dan terciptanya landasan tersebut dengan baik, maka penelitian akan menjadi salah satu hal yang penting karena landasan teorinya jelas, sistematis, dan baik yang kemudian menjadi dasar atas penelitian tersebut.

#### **II.1.1 Olahraga Ekstrim**

Menurut UU 11 tahun 2022 tentang keolahragaan, olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya. Pane (2015), olahraga merupakan gerakan olah tubuh yang memberikan efek pada tubuh secara keseluruhan. Olahraga membantu merangsang otot-otot dan bagian tubuh lainnya untuk bergerak. Pada awalnya, olahraga berkaitan dengan pelatihan militer. Contohnya, pertandingan olahraga dahulu digunakan sebagai cara untuk menentukan apakah seseorang itu tepat dan berdaya guna untuk menjalankan tugas kemiliteran. Adapun beregu olahraga dipakai untuk melatih dan membuktikan kemampuan tempur serta untuk bertugas dalam suatu unit ketentaraan.

Dalam dunia olahraga, olahraga ekstrim hadir sebagai subkultur yang menawarkan sensasi adrenalin yang sulit ditemukan di olahraga konvensional. Bagi para pecinta tantangan, olahraga ekstrim menawarkan pengalaman yang tak terlupakan. Syuhada (2020), olahraga ekstrim merupakan olahraga yang memiliki tingkat bahaya tinggi

dan melibatkan kecepatan, ketinggian, dan aktivitas fisik. Kegiatan ini sering melibatkan kecepatan, ketinggian, aktivitas fisik tingkat tinggi yang menantang dan peralatan yang sangat khusus. Meski mengundang bahaya dan berisiko tinggi, olahraga ekstrim tetap memiliki penggemarnya. Olahraga ekstrim ini tentu memerlukan keberanian dan ketahanan fisik. Ada beberapa teori yang telah dikembangkan untuk menjelaskan olahraga ekstrim. Salah satu teori yang paling umum adalah teori kepuasan dari risiko. Teori ini dikemukakan oleh Zuckerman (dalam Syuhada 2020), teori ini menyatakan bahwa orang yang melakukan olahraga ekstrim memiliki kebutuhan yang tinggi untuk merasakan sensasi dan adrenalin. Mereka merasa puas ketika berhasil mengatasi tantangan dan risiko yang ada. Pane (2015), mengklasifikasikan *skateboard* sebagai salah satu olahraga ekstrim karena mengandung unsur bahaya dan aktivitas fisik yang menantang. Ada beberapa olahraga yang bisa dimasukkan ke dalam olahraga ekstrim, seperti sepeda gunung, berselancar, olahraga terbang layang, *skateboard*, *parkour*, dan *bmx*.

### **II.1.2 Skateboard**

*Skateboard* merupakan olahraga yang menggunakan sebuah papan beroda empat untuk bergerak maju dengan cara didorong menggunakan kaki. Olahraga ini selalu berusaha melewati rintangan seperti tangga, pagar, atau bahkan tembok. Westoro (2016), di jurnalnya menemukan bahwa *skateboard* pertama kali ditemukan di California, tepatnya di Amerika Serikat, pertama kali *skateboard* muncul, *skateboard* di buat oleh tangan manusia dan terbuat dari ban sepatu roda kemudian disambungkan oleh *trucks* dari sepatu dan sangat berat, pada saat itu orang belum mengenal *skateboard* melainkan *side walk*. Permainan *skateboard* muncul di California pada tahun 1940-an, ketika peselancar mencari cara untuk bersenang-senang di saat ombak sedang surut. Mereka menggunakan papan kayu dan memasang roda yang diambil dari sepatu roda bekas. Pada tahun 1970, Frank Nasworthy menciptakan roda *skateboard* berbahan *polyurethane*, yang lebih tahan lama dan licin daripada roda dari sepatu roda. Roda baru ini membuat *skateboard* lebih mudah dikendalikan dan memungkinkan orang dengan berat badan berapapun

untuk menggunakannya. Popularitas *skateboard* pun meningkat pesat, dan banyak perusahaan mulai memproduksi roda *skateboard* khusus.



Gambar II. 1 Olahraga *skateboard*  
Sumber : Pinterest.com (Diakses pada 30/03/2024)

Selain itu, perkembangan dari bentuk desain dan bahan roda *skateboard* membuat para pemain *skateboard* menciptakan trik atau gerakan yang baru. Seperti yang dilakukan oleh Ty Page, Bruce Logan, Bobby Piercy, Kevin Reed, dan Z Boys, pada tahun 1976, California sedang kekeringan. Kolam renang kosong menjadi tempat yang sempurna bagi mereka untuk berlatih trik-trik baru. Mereka mulai meluncur di dinding vertikal kolam renang, dan inilah yang menjadi awal mula *trend vert* dalam *skateboard*.

Pada dekade 1980-an, *skateboard* mengalami perkembangan pesat dengan munculnya berbagai trik baru dan lahirnya gaya *skate street*. Hal ini disebabkan oleh banyaknya *skater* yang tidak memiliki akses ke *vert ramp*. Pada dekade 1990-an hingga saat ini, *skate street* menjadi gaya *skate* yang paling populer, dengan bentuk papan yang mirip dengan papan *skate* pada dekade 1980-an. Untuk merayakan olahraga *skate*, pada tahun 2004, kelompok perusahaan *skate*

meluncurkan *Go Skateboarding Day*, yang diperingati setiap tanggal 21 Juni. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan *skate* kepada masyarakat dunia. Nur (2021), menemukan bahwa olahraga esktrim yang paling banyak digemari kawula muda adalah *skateboard*.

Papan *skateboard* memiliki jenis dan fungsi yang berbeda:

1. Papan *skateboard* standar

Jenis papan yang ini adalah papan yang mungkin sering dilihat di jalanan. Papan ini paling gampang dikenali karena bentuknya simetris dan biasanya panjangnya sekitar 28-33 inci, lebarnya 7,5-8,5 inci. Papan *skateboard* standar ini serbaguna, cocok digunakan untuk nyobain trik-trik *skateboarding*. Tidak heran kenapa banyak sekali *skater* yang memakai papan ini karena memang gampang digunakan.



Gambar II. 2 Papan *skateboard* standar  
Sumber : bukalapak.com (Diakses pada 30/03/2024)

2. Papan *skateboard cruising*

Papan *skateboard cruising* memiliki ukuran yang lebih panjang dibanding papan standar tadi. Biasanya panjangnya 32-42 inci dan lebarnya 8-10 inci. Papan *cruising* ini dirancang khusus untuk jalan-jalan jauh tapi tetap santai.

Rodanya juga lumayan besar dan lunak, jadi nyaman untuk diajak keliling kota atau melewati jalanan yang kurang mulus.



Gambar II. 3 Papan *skateboard cruising*  
Sumber : [pining.com](http://pining.com) (Diakses pada 30/03/2024)

### 3. Papan *skateboard downhill*

Papan *skateboard downhill* ini memiliki ukuran lebih panjang dari papan standar dan *cruising*, biasanya 36-44 inci, lebarnya juga lebih besar jadi bisa lebih stabil pas melaju kencang. Rodanya juga punya ukuran yang besar dan juga keras, jadi bisa berhenti dengan baik dan aman waktu seluncuran menggunakan papan ini.



Gambar II. 4 Papan *skateboard downhill*  
Sumber : [amazon.com](http://amazon.com) (Diakses pada 30/03/2024)

#### 4. Papan *skateboard freestyle*

Papan *freestyle* digunakan untuk berbagai trik-trik teknis dan kreatif. Karena, papan *freestyle* lebih ringan dan panjangnya lebih pendek dibandingkan papan standar, jadi lebih enak untuk ngelakuin gerakan-gerakan unik. Papan *freestyle* juga simetris, jadi trik-trik bisa dilakuin di kedua sisi papannya.



Gambar II. 5 Papan *skateboard freestyle*

Sumber : Youtube Channel Arind Kunto (Diakses pada 30/03/2024)

#### 5. Papan *skateboard longboard*

Papan *longboard* memiliki ukuran paling panjang dibandingin 4 papan sebelumnya, sekitar 35-60 cm, lebarnya 9-10 inci. Digunakan untuk jalan-jalan santai, turun bukit, ataupun *downhill* dengan stabil dan tenang.



Gambar II. 6 Papan *skateboard longboard*

Sumber : amazon.com (Diakses pada 30/03/2024)

## II.2 Heaven Skateboard

Heaven Skateboard merupakan sebuah *brand skateboard* yang berasal dari Bandung yang membawa semangat positif dan kreativitas ke komunitas *skateboarding* Indonesia. Heaven Skateboard memproduksi produk papan merek sendiri yang sudah berdiri sejak 2007, terletak di Jl. Trunojoyo No.15 Bandung dengan *owner* yang bernama Soffi Gahara. Namun, Heaven Skateboard lebih dari sekadar papan luncur. Heaven Skateboard adalah bagian dari budaya, wadah bagi para *skater* untuk berkumpul, berbagi trik, dan saling menyemangati. Selalu menyambut para pemain baru dengan tangan terbuka. Tidak hanya menjual produk papan saja, Heaven Skateboard juga menjual produk-produk *skateboard* dari merek lokal yang lain dan juga merek dari luar negeri. Heaven Skateboard menawarkan berbagai macam produk *skateboard*, mulai dari papan *skateboard*, ban *skateboard*, *trucks skateboard*, *griptape*, hingga perlengkapan kecil seperti baut-baut *skateboard*, perlengkapan keamanan, hingga pakaian dan aksesoris. Toko Heaven Skateboard sendiri hanya ada di kota Bandung.

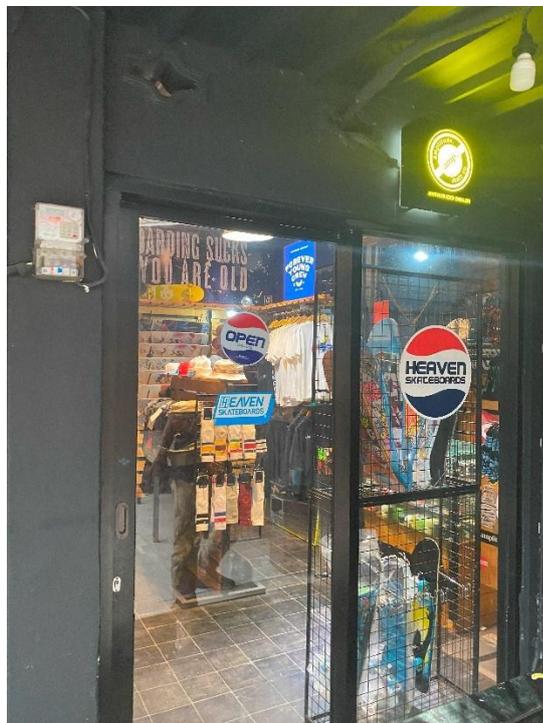
Papan yang diproduksi oleh Heaven Skateboard sendiri dijual dengan harga murah berkisar Rp500.000, tetapi untuk pilihan desain papannya sedikit. Dengan papan ringan yang cocok untuk pemula, apalagi bagi pemula yang sedang berlatih teknik melompat atau *ollie* sangat sepadan untuk membeli papan ini.



Gambar II. 7 Bagian depan Heaven Skateboard  
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II. 8 Bagian dalam Heaven Skateboard  
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II. 9 Bagian pintu masuk toko Heaven Skateboard  
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II. 10 Bagian dalam toko Heaven Skateboard  
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II. 11 Bagian kasir toko Heaven Skateboard  
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II. 12 Logo Heaven Skateboard

Sumber : [instagram.com/heavenskateboards](https://www.instagram.com/heavenskateboards) (Diakses pada 30/03/2024)

Awalnya Heaven Skateboard hanya untuk hobi, tetapi semakin lama Heaven Skateboard bisa menjadi lahan bisnis dengan didirikannya toko Heaven Skateboard. Pemilik Heaven Skateboard pun awalnya tidak bisa berjualan tapi seiring dengan berjalannya waktu dan pengalaman akhirnya tercipta Heaven Skateboard yang sekarang ada. Heaven Skateboard berharap agar sarana di industri *skateboard* ini untuk tetap ada di Indonesia karena industri *skateboard* ini efek yang ditimbulkannya cukup besar.

### II.2.1 Produk Papan Heaven Skateboard

Papan *skateboard* merupakan papan yang dilengkapi dengan empat roda dan digunakan untuk aktivitas *skateboarding*. Heaven Skateboard sendiri hanya mengeluarkan 1 jenis papan saja dari merek Heaven Skateboard yaitu papan *skateboard* jenis standar dijual dengan harga berkisar Rp500.000. Jenis papan yang ini adalah papan yang mungkin sering dilihat di jalanan. Papan ini paling gampang dikenali karena bentuknya simetris dan biasanya panjangnya sekitar 28-33 inci, lebarnya 7,5-8,5 inci. Papan *skateboard* standar ini serbaguna, cocok digunakan untuk nyobain trik-trik *skateboarding*. Tidak heran kenapa banyak sekali *skater* yang memakai papan ini karena memang gampang digunakan. Memiliki beberapa pilihan desain papan untuk produk papan merek Heaven Skateboard. Produk papan merek Heaven Skateboard sudah menggunakan kayu maple, tapi bukan kayu maple yang diimpor dari luar negeri.



Gambar II. 13 Papan di toko Heaven Skateboard  
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

### II.3 Analisis Permasalahan

Proses analisis terhadap objek perancangan dilakukan dengan beberapa cara yaitu dengan melakukan pengumpulan data dari menyebarkan kuesioner dan wawancara. Data yang dikumpulkan berhubungan tentang *skateboard*. Kuesioner disebarkan melalui Google Form di wilayah Kecamatan Bandung Wetan kepada pemain *skateboard*, karena di wilayah tersebut lingkup para pemain *skateboard* seperti *skatepark* pasupati dan *skatepark* taman pramuka berada di Kecamatan Bandung Wetan. Kuesioner ini dilakukan untuk mengumpulkan opini mengenai Heaven Skateboard dan produknya. Kemudian wawancara ditujukan kepada pemilik Heaven Skateboard, pertanyaan yang diajukan adalah tentang Heaven Skateboard dan produknya.

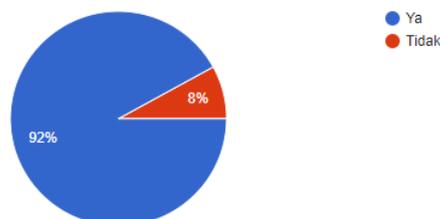
### II.3.1 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dapat diberikan secara langsung atau melalui pos atau internet. Jenis angket ada dua, yaitu tertutup dan terbuka. Kuesioner yang digunakan dalam hal ini adalah kuesioner tertutup yakni kuesioner yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih dan menjawab secara langsung.

Kuesioner termasuk aspek penting dalam penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Kuesioner disebarakan melalui Google Form di wilayah Kecamatan Bandung Wetan kepada pemain *skateboard*, karena diwilayah tersebut lingkup para pemain *skateboard* seperti *skatepark* pasupati dan *skatepark* taman pramuka berada di Kecamatan Bandung Wetan. Analisis kuesioner dilakukan terhadap 50 responden yang menjawab melalui Google Form. Kuesioner disebarakan ke pengguna *skateboard* usia 18-30 tahun, karena pengguna *skateboard* pada rentang usia tersebut sudah mengerti dan memahi *skateboard* serta peralatan-peralatan *skateboard*. Dan para pengguna *skateboard* aktif rata-rata pada rentang usia tersebut. Kuesioner berisikan pertanyaan mengenai Heaven Skateboard dan produk papan Heaven Skateboard.

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang dibagikan tersebut, peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut :

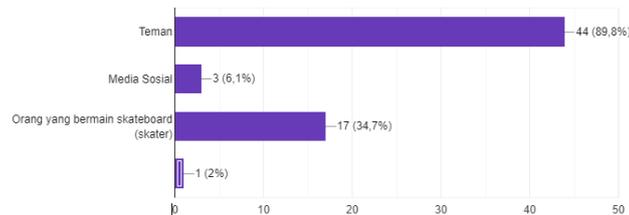
1. Apakah anda pernah mendengar tentang Heaven Skateboard?



Gambar II. 14 Diagram kuesioner mengetahui Heaven Skateboard  
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Dalam pertanyaan yang diberikan menunjukkan terdapat 92% pengguna *skateboard* di wilayah Kecamatan Bandung Wetan mengetahui tentang Heaven Skateboard, sedangkan 8% nya tidak mengetahui tentang Heaven Skateboard.

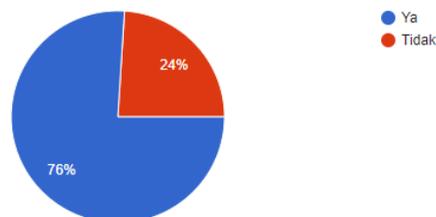
2. Jika ya, bagaimana anda mengenal Heaven Skateboard?



Gambar II. 15 Diagram kuesioner bagaimana mengenal Heaven Skateboard  
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Dalam pertanyaan yang diberikan menunjukkan terdapat 89,8% pengguna *skateboard* di wilayah Kecamatan Bandung Wetan mengenal Heaven Skateboard dari teman mereka, 6,1% dari media social, dan 34,7% dari para *skater*.

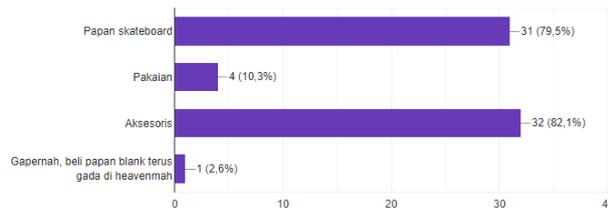
3. Apakah anda pernah membeli produk di Heaven Skateboard?



Gambar II. 16 Diagram kuesioner pernah membeli produk di Heaven Skateboard  
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Dalam pertanyaan yang diberikan menunjukkan terdapat 76% pengguna *skateboard* di wilayah Kecamatan Bandung Wetan pernah belanja di Heaven Skateboard, sedangkan 24% nya tidak pernah belanja di Heaven Skateboard.

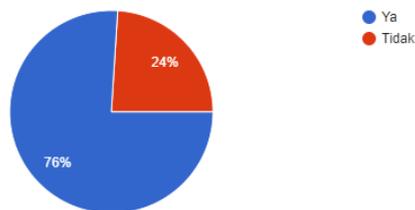
4. Jika ya, produk Heaven Skateboard apa yang pernah anda beli?



Gambar II. 17 Diagram kuesioner produk yang dibeli di Heaven Skateboard  
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Dalam pertanyaan yang diberikan menunjukkan terdapat 79,5% pengguna *skateboard* di wilayah Kecamatan Bandung Wetan membeli papan *skateboard* di Heaven Skateboard, 10,3% membeli pakaian, dan 82,1% membeli aksesoris.

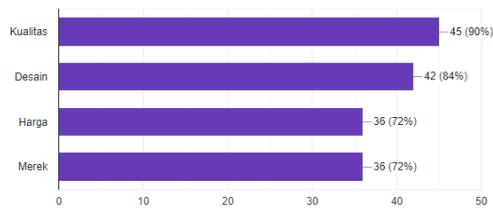
5. Apakah anda tau Heaven Skateboard memiliki produk papan merk mereka sendiri?



Gambar II. 18 Diagram kuesioner mengetahui Heaven Skateboard memiliki produk papan sendiri  
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Dalam pertanyaan yang diberikan menunjukkan terdapat 76% pengguna *skateboard* di wilayah Kecamatan Bandung Wetan mengetahui Heaven Skateboard memiliki produk papan sendiri, sedangkan 24% nya tidak mengetahui Heaven Skateboard memiliki produk papan sendiri.

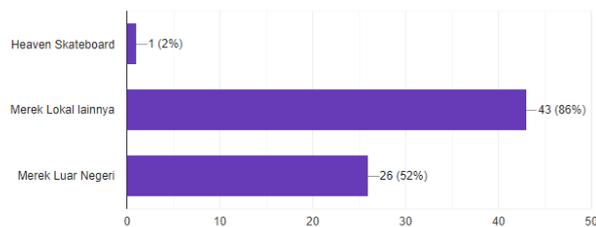
6. Apa faktor terpenting yang anda pertimbangkan saat membeli papan *skateboard*?



Gambar II. 19 Diagram kuesioner faktor saat membeli papan *skateboard*  
 Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Dalam pertanyaan yang diberikan menunjukkan terdapat 90% pengguna *skateboard* di wilayah Kecamatan Bandung Wetan membeli papan *skateboard* karena faktor kualitas, 84% karena faktor desain papan, 72% karena faktor harga papan, dan 72% karena faktor merek papan.

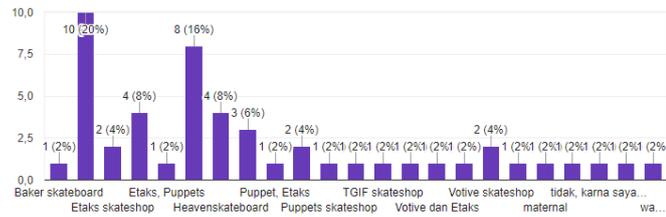
7. Jika pernah membeli produk papan *skateboard* di Heaven Skateboard, papan dari merk manakah yang anda lebih sukai dan pilih?



Gambar II. 20 Diagram kuesioner papan yang disukai  
 Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Dalam pertanyaan yang diberikan menunjukkan terdapat 2% pengguna *skateboard* di wilayah Kecamatan Bandung Wetan lebih menyukai dan memilih produk papan dari Heaven Skateboard, 86% lebih memilih produk papan dari merek lokal lainnya, dan 52% lebih memilih produk dari merek luar negeri.

## 8. Apakah anda memiliki toko *skateboard* favorit?



Gambar II. 21 Diagram kuesioner toko *skateboard* favorit  
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Dalam pertanyaan yang diberikan menunjukkan terdapat 24% pengguna *skateboard* di wilayah Kecamatan Bandung Wetan menjadikan Heaven Skateboard menjadi toko *skateboard* favorit mereka.

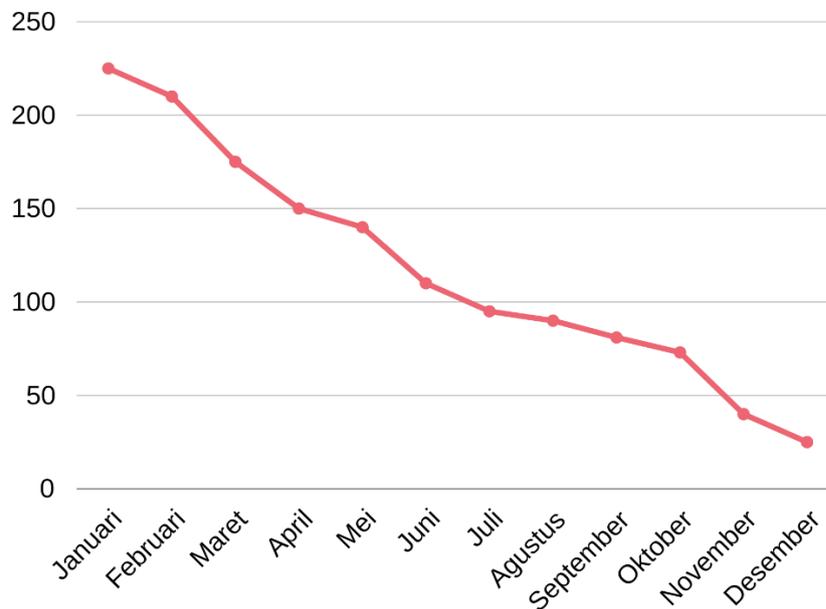
Berdasarkan hasil kuesioner diatas, 92% dari responden mengetahui tentang Heaven Skateboard, 76% dari responden pernah berbelanja di Heaven Skateboard, 76% dari responden mengetahui bahwa Heaven Skateboard memiliki proudk papan merk mereka sendiri, 86% dari responden lebih memilih untuk membeli produk papan merk lokal lainnya daripada memilih untuk membeli produk papan merk Heaven Skateboard. Kuesioner tersebut dibagikan kepada pengguna *skateboard* usia 18-30 tahun, karena pengguna *skateboard* pada rentang usia tersebut sudah mengerti dan memahi *skateboard* serta peralatan-peralatan *skateboard*.

### II.3.2 Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung berguna untuk mendapatkan data dari tangan pertama (*primer*), pelengkap teknik pengumpulan lainnya, menguji hasil pengumpulan data lainnya. Wawancara ditujukan kepada pemilik Heaven Skateboard yaitu Soffi Gahara, sebagai pendukung dalam mengumpulkan data. Bentuk pertanyaan yang digunakan sudah secara tersusun terlebih dahulu agar pembahasan tidak melewati batasan masalah.

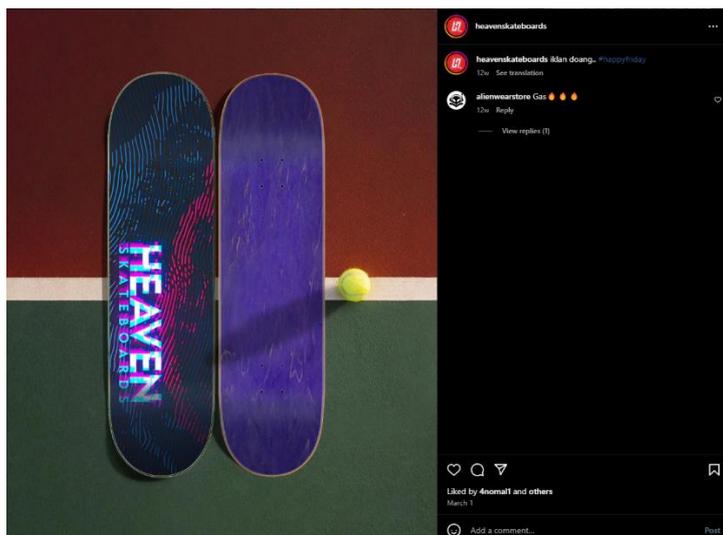
Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Heaven Skateboard, peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut :

- Memang pembeli dari produk papan Heaven Skateboard mengalami penurunan selama dua tahun terakhir dari tahun 2023.
- Pengguna papan Heaven Skateboard juga menurun di Bandung, seperti di *skatepark* pasupati dan *skatepark* taman pramuka para *skater* rata-rata menggunakan produk papan dari luar negeri dan *brand* lokal lain seperti Etaks, Puppets, Humble, Crooz, dll. Pada saat *skateboarding day* pun rata-rata para *skater* menggunakan produk papan dari *brand* lokal lain.
- Pembeli yang datang ke toko juga jarang yang membeli produk papan dari Heaven Skateboard.
- Promosi produk papan Heaven Skateboard kurang efektif di Instagram.



Gambar II. 22 Grafik penurunan penjualan produk papan Heaven Skateboard di tahun 2023

Sumber : Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II. 23 *Feed* Instagram Heaven Skateboard pada 1 Maret 2024  
 Sumber : Instagram Heaven Skateboard (Diakses pada 30/03/2024)



Gambar II. 24 *Feed* Instagram Heaven Skateboard pada 17 Agustus 2023  
 Sumber : Instagram Heaven Skateboard (Diakses pada 30/03/2024)

### II.3.3 SWOT

*SWOT* merupakan singkatan dari *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman). Analisis *SWOT* menemukan kekuatan yang dapat dimanfaatkan dan kelemahan yang perlu diperbaiki. Analisis *SWOT* dilakukan pada produk papan Heaven Skateboard dan produk papan Amplitude.

#### a. Heaven Skateboard

##### *Strengths* (kekuatan)

- Harga terjangkau, Heaven Skateboard menawarkan produk papan dengan harga yang lebih terjangkau dibandingkan dengan merek Amplitude.
- Adanya desain papan yang nasionalisme seperti desain papan kemerdekaan Indonesia.

##### *Weaknesses* (kelemahan)

- Kualitas papan Heaven Skateboard masih belum sebanding dengan merek papan Amplitude.
- Branding Heaven Skateboard masih belum sekuat merek Amplitude.
- Pilihan desain papan yang sedikit.

##### *Opportunities* (peluang)

- Kerjasama dengan *influencer* untuk meningkatkan *brand awareness*.
- Heaven Skateboard dapat lebih aktif di media sosial untuk meningkatkan *engagement* media sosial Heaven Skateboard dan *brand awareness*.
- Meningkatnya minat terhadap produk lokal di Indonesia.

##### *Threats* (ancaman)

- Persaingan dengan merek papan *skateboard* lokal semakin ketat.
- Perubahan *trend skateboarding* dapat berubah dengan cepat dan Heaven Skateboard harus mampu beradaptasi.
- Produk *blank* tanpa merek dapat menjadi persaingan Heaven Skateboard.

#### b. Amplitude

##### *Strengths* (kekuatan)

- Amplitude menawarkan papan *skateboard* dengan kualitas tinggi.
- Amplitude memiliki *branding* yang kuat dan terkenal di kalangan *skateboarder*.

- Amplitude selalu berinovasi dan menghadirkan produk-produk yang menarik.
- Pilihan desain papan yang banyak.

*Weaknesses* (kelemahan)

- Amplitude menawarkan produk dengan harga yang mahal.
- Amplitude tidak memiliki komunitas *skateboarder* yang kuat di pulau Jawa.

*Opportunities* (peluang)

- Menawarkan produk dengan harga yang lebih terjangkau.
- Membangun komunitas *skateboarder* yang lebih kuat di pulau Jawa.
- Amplitude dapat melakukan ekspansi pasar ke Internasional.

*Threats* (ancaman)

- Persaingan dengan merek papan *skateboard* lokal semakin ketat.
- Perubahan *trend* skateboarding dapat berubah dengan cepat dan Amplitude harus mampu beradaptasi.
- Produk *blank* tanpa merek dapat menjadi persaingan Amplitude.

Heaven Skateboard dan Amplitude memiliki kekuatan dan kelemahan masing-masing. Heaven Skateboard memiliki keunggulan dalam hal harga, desain papan yang nasionalisme, sedangkan Amplitude memiliki keunggulan dalam hal kualitas, pilihan desain papan yang banyak, dan *branding*. Kedua merek papan luncur ini memiliki peluang untuk berkembang di pasar Indonesia, namun mereka juga harus menghadapi ancaman persaingan dan perubahan *trend*.

Strategi yang dapat dilakukan oleh Heaven Skateboard untuk bersaing dengan Amplitude adalah dengan:

- Mempertahankan keunggulan dalam hal harga.
- Meningkatkan kualitas produk.
- Memperkuat *branding* dan promosi.
- Membuat pilihan desain yang lebih banyak dan menarik.

## II.4 Resume

Laporan tugas akhir ini membahas perancangan promosi untuk Heaven Skateboard menggunakan media video. Terdapat analisis permasalahan melalui kuesioner dan wawancara untuk memahami pasar dan analisis *SWOT* dengan merek lain seperti Amplitude. Heaven Skateboard memiliki keunggulan dalam harga dan desain papan yang menonjolkan nasionalisme, sementara Amplitude unggul dalam kualitas, pilihan desain, *branding* dan promosi. Untuk bersaing, strategi yang direkomendasikan adalah mempertahankan harga kompetitif, meningkatkan kualitas produk, memperkuat branding dan promosi, dan menawarkan pilihan desain yang lebih menarik. Hal ini mengindikasikan perlunya strategi promosi yang lebih efektif untuk meningkatkan *brand awareness* dan penjualan terhadap produk papan Heaven Skateboard.

## II.5 Solusi Perancangan

Untuk meningkatkan *brand awareness* Heaven Skateboard melalui uraian diatas, maka dibutuhkan solusi perancangan untuk mempromosikan produk papan Heaven Skateboard sehingga bisa membuat *brand* Heaven Skateboard lebih dikenal kemudian pada ujungnya dapat meningkatkan penjualan produk papan dari Heaven Skateboard. Maka solusi perancangan dari permasalahan ini adalah dengan membuat iklan promosi produk papan Heaven Skateboard berbentuk videografi. Videografi menawarkan solusi untuk mengatasi keterbatasan media promosi konvensional. Video dapat menampilkan produk secara *detail*, menangkap aksi pemakaian papan luncur yang keren dan dinamis, serta membangun *brand awareness* yang lebih atraktif.

