

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Boyztoyz adalah sebuah komunitas yang mewadahi sekumpulan orang yang memiliki kesamaan dalam minat dan kecintaannya terhadap hobi *RC Drifting*. *RC (Radio-Controlled) Drift* sendiri adalah sebuah permainan menggunakan mobil berukuran 1:10 dari ukuran mobil *drifting* aslinya yang dikendalikan oleh *controller* menggunakan gelombang radio. *Radio-Controlled* berbeda dengan *Remote-Controlled*. Yang membedakannya adalah jarak jangkauan pada *Remote-Controlled* yang hanya mencapai 20 meter sedangkan pada *Radio-Controlled* mencapai lebih dari 100 meter. Komunitas Boyztoyz merupakan komunitas RC Drift pertama di Bandung yang tergabung bersamaan dengan masuknya *RC Drift* ke Indonesia pada tahun 2007 yang beranggotakan 10 orang. Bey Umbara selaku pemilik toko mainan ‘*Boys Toys Hobby Shop*’ menjadi salah satu pelopor masuknya *RC Drift* ke Indonesia sekaligus pendiri komunitas Boyztoyz. Bey mendatangkan *RC Drift* pertama ke Indonesia dengan merk ‘*Tamiya Basic*’. Setelah sukses dengan penjualan RC nya, dilanjutkan dengan membangun lintasan *Drift* bertaraf internasional yang merupakan pertama dan hanya ada satu di Bandung. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan komunitas ini adalah merakit dan mengatur setelan pada mobil *RC*, memberikan kursus untuk para pemula dan latihan bersama. Tidak hanya sekedar bermain untuk menyalurkan hobi, komunitas ini menyalurkan bakat-bakat yang berpotensi untuk menghadapi kompetisi yang biasanya diselenggarakan oleh Tamiya, Yokomo atau toko-toko *RC* lainnya. Semakin bergengsi kompetisi tersebut semakin besar pula hadiah yang diperebutkan, bahkan bisa berupa beasiswa pendidikan.

Komunitas Boyztoyz menjuarai banyak kompetisi. Khususnya pada tahun ketiga Boyztoyz berdiri, salah satu anggotanya, menjuarai beberapa acara bergengsi seperti ‘*Tamiya Cup Series*’ sebagai juara ketiga dan ‘*Yokomo International Drift Meet*’ sebagai juara pertama. Ia mendapatkan hadiah berupa produk *RC*, tiket liburan

ke Jepang dan sebuah beasiswa pendidikan. Bisa dilihat sebagai contoh yang positif bahwa mulai dari sekedar hobi, bisa menjadi sebuah profesi dengan prestasi yang membanggakan bangsa. Dalam bermain *RC Drift*, otak kiri dan otak kanan bekerja, dimana otak kiri menggunakan logika dan rasio dalam melihat mobil *RC Drift* yang sedang melintas, memberi perhitungan dalam berkelok karena dalam lintasan *drifting* tidak ada jalur lurus. Sedangkan pada otak kanan, tangan yang memegang kendali *remote RC* tersebut. Selain itu manfaat lain adalah saraf motorik yang digunakan saat merakit dan mengatur stelan mobil *RC Drift* yang kurang lebih sama dengan mobil *Drift 1:1*. Dimulai dari stelan *steer*, *gearbox* sampai perputaran mesin pada *drift 1:1* dan dinamo sebagai pengganti mesin pada *RC Drift* dan masi banyak lagi stelan yang dibuat sama dengan mobil aslinya. Bahkan salah satu anggota Boyztoyz yang masi duduk di sekolah dasar sudah mahir dalam bermain dan merakit mobil *RC*.

Seiring berjalannya waktu, popularitas komunitas Boyztoyz semakin surut dikarenakan kurangnya publikasi, melihat komunitas ini sendiri hanya mengandalkan jejaring media sosial yang sangat jarang mereka perbaharui. Hal ini membuat para peminat *RC Drift* tidak tahu harus kemana untuk menyalurkan hobinya tersebut karena tidak adanya informasi terbaru dan teraktual tentang komunitas ini sendiri. Apalagi di daerah Bandung, hanya tersedia satu lintasan yaitu di '*Boys Toys Hobby Shop*' yang terletak di Pasteur Hyperpoint lantai 2, itu pun tanpa ada *Sign System* di bagian luar gedung yang bisa menginformasikan keberadaan toko yang sekaligus menjadi tempat komunitas tersebut berkumpul. Masalah tersebut membuat komunitas Boyztoyz sulit untuk berkembang. Jika hal ini dibiarkan terus berlanjut maka tidak menutup kemungkinan komunitas tersebut akan berakhir, padahal dilain sisi, Bandung sendiri banyak melahirkan bibit-bibit unggul pemain *RC Drift* bahkan dalam kejuaraan Internasional. Di asia tenggara sendiri, komunitas Boyztoyz menjadi salah satu yang terbaik selain Malaysia, Thailand dan Singapura, bahkan dalam beberapa perlombaan, dapat mengungguli Malaysia dan Thailand, Singapura justru sedikit tertinggal.

Permasalahan utama yang dihadapi komunitas Boyztoyz saat ini adalah kurangnya sebuah media promosi yang menjadi sebuah komunikasi untuk para peminat *RC Drift* dan masyarakat agar mengetahui adanya komunitas ini dengan

moral positif di dalamnya. Dilihat dari masalah yang ada maka didapatkan sebuah pemecahan masalah melalui bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual dalam membuat perancangan media promosi yang baik dan menarik.

Masalah perancangan promosi untuk komunitas *RC Drift Boyztoyz* Bandung diangkat sebagai topik tugas akhir, dikarenakan untuk saat ini promosi yang telah dilakukan oleh pihak komunitas dirasa sangatlah minim. Bagi para peminat *RC Drift*, khususnya daerah Bandung, yang tidak tahu harus kemana untuk menyalurkan hobinya tersebut, juga masih banyak masyarakat yang belum sadar akan keberadaannya komunitas *RC Drift Boyztoyz*. Komunitas yang bisa memberikan manfaat dengan menyalurkan hobi ke arah yang lebih positif. Pamor komunitas *Boyztoyz* yang semakin menurun dapat membuat komunitas tersebut berakhir. Hal ini tentunya sangat disayangkan mengingat komunitas tersebut telah banyak berprestasi mewakili Indonesia di kompetisi Internasional khususnya kota Bandung.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, berikut ini merupakan pokok-pokok masalah yang akan dibahas dalam penelitian dan ruang lingkup atau aspek-aspek yang akan diteliti.

Sesuai dengan fenomena kejadian dan data lapangan berikut ini yang akan diidentifikasi permasalahan yang muncul baik secara langsung maupun tidak langsung

1. Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui Komunitas *RC Drift* dan manfaat dari kegiatan yang dilakukan didalamnya
2. Minimnya media promosi yang dipakai dalam mempublikasikan komunitas *RC Drift Boys Toys*
3. Semakin menurunnya pamor komunitas *BoysToys* dapat membuat kurangnya peminat terhadap komunitas tersebut

4. Banyaknya peminat terhadap *RC Drift* khususnya Kota Bandung, Namun kurangnya informasi yang aktual mengenai komunitas itu sendiri

1.2.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, berikut ini akan dirumuskan pokok-pokok persoalan yang akan dibahas, dianalisis dan dipecahkan dalam peneltian ini, yaitu sebagai berikut

1. Langkah-langkah apa sajakah yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan komunitas BoysToys?
2. Faktor apa sajakah yang menyebabkan komunitas tersebut kurang dikenal?
3. Media promosi yang seperti apa sajakah yang dapat mempublikasikan komunitas tersebut?

1.2.3 Ruang Lingkup Permasalahan

Perancangan promosi ditujukan kepada pria dengan usia 20 – 30 tahun yang memiliki ketertarikan terhadap otomotif. Promosi dapat berupa sebuah poster, brosur, website, event dan merchandise. Strategi promosi akan dilakukan untuk daerah Kota Bandung.

1.3 Tujuan Perancangan

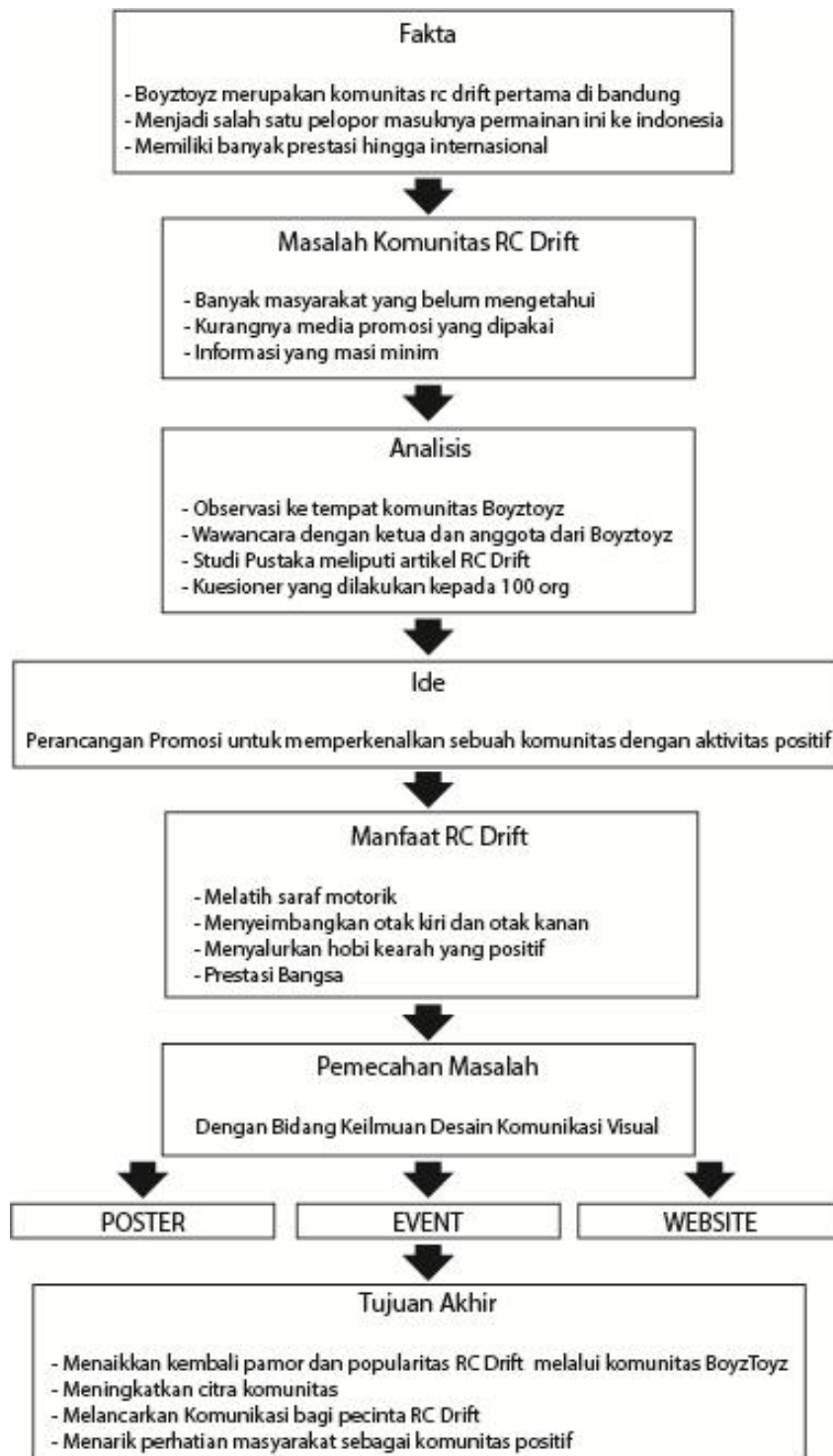
Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah diatas, berikut ini merupakan garis besar hasil yang ingin diperoleh setelah masalah tersebut dipecahkan dalam penelitian yaitu sebagai berikut

1. Perancangan promosi bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan citra komunitas Boyztoyz
2. Memperlancar komunikasi dan informasi untuk para peminat RC Drift
3. Menarik perhatian masyarakat sebagai komunitas yang positif

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi akan dilakukan ke tempat komunitas Boyztoyz
2. Wawancara akan dilakukan kepada saudara Bey Umbara selaku ketua komunitas Boyztoyz dan saudara Edo selaku anggota yang berprestasi
3. Studi Pustaka meliputi artikel dan gambar mengenai permainan *RC Drift*
4. Kuesioner akan dilakukan terhadap 100 orang dengan 70 orang dengan jenis kelamin pria dan 30 orang dengan jenis kelamin wanita

1.5 Skema Perancangan



Tabel 1.1 Skema Perancangan