

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1. Media Audio Visual

Audio visual secara istilah terdiri dari tiga arti, yaitu media, audio dan visual. Diambil dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang dapat diartikan perantara atau pengantar sebuah informasi. Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2006), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Audio visual sendiri berasal dari kata *audible* dan *visible*, *audible* yang artinya mampu atau dapat didengar dan, *visible* artinya dapat dilihat. Di dalam pengertian yang di cakup oleh Kamus Besar Ilmu Pengetahuan, audio adalah hal-hal yang berkaitan dengan bunyi dan berkaitan dengan indra pendengaran (Dagun, 2006). Demikian visual sendiri juga hal-hal yang berkaitan dengan gambar dan dapat diterima oleh indra penglihatan. Maka audiovisual bisa dikatakan sebagai kombinasi dari unsur suara dan gambar yang mampu ditangkap oleh indra pendengaran dan penglihatan.

Melalui pengertian mengenai komponen diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Media Audio Visual adalah media instruksional modern yang mampu menjadi alat peraga sebagai sarana menyampaikan komunikasi.

2.1.2. Definisi Film

Film saat ini telah mampu menjadi sebuah media komunikasi audio visual yang akrab dinikmati oleh berbagai lapisan masyarakat dari berbagai usia dan latar belakang sosial yang bermacam-macam. Ditinjau dari penjelasan Himawan Pratista dalam buku Memahami film (2008: 10), dikatakan bahwa film merupakan salah satu komunikasi massa, selain jaringan radio televisi dan telekomunikasi.

Di dalam pengertian sebagai sebuah industri, film merupakan bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat. Di dalam pandangan komunikasi, film merupakan bagian penting dari sistem yang digunakan oleh kelompok atau individu dalam menerima dan mengirim pesan (Idy Subandy Ibrahim, Budaya

Populer sebagai Komunikasi, 2011). Film juga mampu mempengaruhi dan membentuk masyarakat melalui muatan pesan di dalamnya. (Muslimin, 2018). Selain memiliki kekuatan dalam menjangkau khalayaknya, film juga mampu memberi dampak terhadap setiap penontonnya baik dampak positif maupun negatif. Lewat pesan dan materi yang terkandung didalam film mampu memberi pengaruh bahkan mampu mengubah dan membentuk karakter penontonnya. Film mampu menjadi sebuah media yang menarik dan gampang dicerna pesan-pesannya, dengan bahasa simboliknya yaitu audio dan visual dapat menyentuh pikiran dan hati penonton (Alex Sobur, 2004). Melalui proses inilah kemudian melahirkan perasaan tertawa, menangis, takut, terharu, dan penonton akan mencatat buah pikiran yang berbeda-beda. Banyak juga film yang mengangkat cerita nyata yang benar pernah terjadi dalam masyarakat. Dengan kata lain film dapat diartikan sebagai reproduksi dari kenyataan yang ada. Sebuah film dapat dikatakan bagus atau baik apabila film tersebut mampu menggapi unsur sinematik yang selaras dengan unsur naratif yang dibangun, dengan kata lain seorang sineas dapat dinyatakan berhasil ketika penonton mampu menerima kedua aspek yang ditawarkan, yaitu aspek naratif beserta sinematik. Anggapan atau pernyataan buruk mengenai film, bias timbul apabila penonton masih kurang memahami secara utuh film tersebut, namun juga dapat timbul dari kurang selarasnya kedua aspek yang bersangkutan, yaitu aspek sinematik dan naratif.

2.1.3. Klarifikasi Film

Klarifikasi Film apabila ditentukan berdasarkan proses produksinya, secara umum yakni film cerita, film animasi, film bisu, film hitam-putih. Selain itu klarifikasi film dapat ditentukan berdasarkan skala produksi dan distribusinya yakni, studio besar dan studio independen, film pendek, film panjang. Klarifikasi lain juga dapat dibagi melalui asal negara atau benua yang memproduksi film tersebut misalnya *Hollywood* (Amerika), *Bollywood* (India), *Hallyuwood* (Korea Selatan), Eropa, Asia, dan Latin.

Metode lain yang mudah serta sering digunakan dalam mengklarifikasi sebuah film adalah klarifikasi bentuk genre, seperti horor, drama, dokumenter,

musikal, *western*, aksi, komedi, dan sebagainya. Genre sendiri secara umum mendeskripsikan jenis dan latar cerita dalam membagi film. Secara individu genre memiliki karakteristik dan ciri khas pembeda antara genre satu dengan yang lainnya.

Dikatakan oleh MCQuail dalam bukunya yang berjudul *Teori Komunikasi Massa* (1997: 110), tumbuh dan berkembangnya film sangat bergantung pada teknologi dan paduan unsur seni sehingga dapat menghasilkan karya film yang berkualitas baik. Melalui sifatnya film dapat terbagi dalam :

2.1.3.1. Film Cerita (Story film)

Film yang mengandung sebuah unsur cerita, baik fiksi maupun adaptasi dari kisah nyata. Film cerita lazim ditemui dalam layar lebar dengan dibintangi oleh aktor aktor berpengalaman dan distribusikan secara baik kepada publik, dengan mengambil untung melalui penjualan tiket bioskop dan rating media, seperti *rotten tomatoes*.

2.1.3.2. Film Dokumenter

Film dokumenter menurut Gerzon Ayawaila dalam bukunya yang berjudul *Dokumenter: Dari Ide sampai Produksi* (2018) , mengatakan bahwa Dokumenter merupakan bentuk film yang merepresentasikan sebuah realita, dengan melakukan perekaman gambar sesuai apa adanya. Maka pusat fokus di dalam film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang pernah terjadi.

2.1.3.3. Film Cartoon

Film kartun pertama kali ditayangkan oleh *Walt Disney* pada tahun 1937, melalui gambar dua dimensi yang disusun secara beruntun menjadi gambar bergerak dan memiliki cerita, hingga sekarang film kartun semakin berkembang dan semakin banyak produsen film kartun yang bertambah, dimana pada awalnya film

kartun hanya melahirkan sifat dan cerita jenaka, hingga kini film kartun mampu melahirkan berbagai genre.

2.1.4. Sejarah Film Dokumenter

Sejarah awal mula produksi film dokumenter diberontakan untuk propaganda pada awal Perang Dunia I di sekitar tahun 1914 hingga 1918, lalu dilanjutkan di perang dunia II di tahun 1935 hingga 1950-an. Pada masa itu peran film yang di posisikan sebagai bahan untuk propaganda, baik karya film maupun fotografi disebut *illusion of reality*. Untuk tujuan propaganda politik fakta sejarah direpresentasikan lewat interpretasi imajinatif menjadi karya film dokumenter. Pada umumnya film dokumenter dalam tayangan bioskop berdurasi pendek, lain halnya pada masa ini tayangan televisi lebih lebih unggul sehingga film dokumenter dapat ditayangkan dalam televisi dengan durasi yang cukup panjang yakni dari 5 jam hingga 10 jam bahkan hingga dapat di bagi kedalam beberapa episode. Kesalahan fatal dalam penyusunan film dokumenter ini adalah banyaknya gambar yang masuk sehingga kisah historical yang harusnya menarik untuk di sampaikan akan terkesan membosankan. Mengingat durasinya yang sangat panjang, maka kita harus berpegang teguh pada susunan rancangan sejak proses pra produksi, dimana mengacu ke dalam tatanan rapi pengumpulan riset dan yang dilakukan secara tepat dan benar. (Ayawaila, 2018)

2.1.4.1. Perkembangan Film Dokumenter

Dalam perjalanan perkembangan zaman, film dokumenter tampil dengan istilah istilah baru , dan diataranya adalah sebagai berikut (<http://kusendony.wordpress.com/>)

1. Laporan Perjalanan

Jenis ini cukup populer dalam tayangan televisi saat ini yang mengemas program jelajah alam atau review tempat wisata menjadi laporan perjalanan. Contohnya adalah *My Trip My Adventure* (Trans tv), *Weekend List* (Net tv).

2. Sejarah

Dalam Kategori ini, memiliki aspek yang kental dengan *referential meaning-nya* (makna yang sangat bergantung pada referensi peristiwanya). Menjaga keakuratan sumber dan kejujuran penulisan sesuai dengan sumber dan kenyataan yang ada. Pada tayangan televisi dapat dijumpai dalam program Metro tv yaitu *Metro Files*.

3. Biografi

Selaras dengan namanya , jenis film dokumenter ini berkaitan dengan sosok seseorang. Tokoh yang diangkat bisa dari berbagai macam bidang dan memiliki pengaruh yang besar, kehebatan, keunikan, dan aspek lain yang menarik.

2.1.4.2 Klarifikasi Genre

Genre terus berkembang dari masa ke masa seiring berkembangnya dunia perfilman. Berlakunya sebuah genre, akan ditetapkan setelah beberapa film yang mewakili genre tersebut sukses dan mampu membawa tren dalam perfilman. Di dalam perkembangan sebuah genre tentunya mengalami banyak perputaran trend. Tidak selalu sebuah genre akan populer sepanjang waktu baik genre besar maupun sub genre. Bentuk dan variasi genre jumlahnya mencapai ratusan, dan disetiap wilayah atau negara tertentu biasanya memiliki ciri khas dan genre andalannya masing-masing. Perlu diketahui beberapa film mampu lahir dari beberapa kombinasi genre atau dapat dikatakan dengan kata lain genre hibrida. Namun pada dasarnya film akan memiliki satu atau dua genre dominan yang sangat mendasari film tersebut. Contoh yang sangat dapat kita rasakan ada di dalam film *Fast And Furious*, secara garis besar film ini tergolongkan dalam genre film laga, namun apabila diamati ceritanya lebih lagi film ini memiliki beberapa kompilasi genre dari petualangan, fiksi-ilmiah, roman,

kriminal, politik. Klasifikasi film berdasarkan genre hanyalah perilaku umum yang sifatnya dinamis. Kriteria sebuah genre dapat berkembang setiap saat tidak harus terpaku pada suatu masa tertentu.

2.1.5. Tahapan Pembuatan Film

Dalam kajian umum proses atau tahapan dalam perancangan film terbagi menjadi tiga tahapan dasar yaitu pra produksi, produksi, paska produksi :

2.1.5.1. Pra-produksi

Tahap pra-produksi dapat dinyatakan sebagai tahap awal dan paling mendasar dalam proses pembuatan film. Dalam tahap ini selain perancangan sebuah naskah, juga mengacu di bidang produserial, dimana menyusun data dan jadwal yang mencakup seluruh aspek produksi dan paska produksi. Berikut beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam tahap ini :

a) *Script breakdown*

Pada tahap ini *script* atau naskah akan diuraikan satu per satu menjadi per adegan, lalu di isi dengan informasi mengenai segala sesuatu yang akan di butuhkan saat pengambilan gambar. Hal ini dibutuhkan agar tidak ada yang terlupa dan mampu memaksimalkan segala kebutuhan teknis maupun logistik dalam proses pengambilan gambar. Hal ini juga mencakup rincian biaya dan jadwal shooting yang akan dilaksanakan.

b) *Setting*

Setting merupakan penggambaran mengenai waktu, tempat dan suasana yang akan diciptakan bersangkutan sesuai penggambarann naskah yang telah dibuat. Latar yang di tujukan di dalam naskah merupakan sesuatu yang factual namun dapat juga bersifat imajiner.

c) *Treatment*

Treatment dapat diartikan sebagai rangkuman sebuah naskah yang dibuat untuk menjelaskan alur atau plot utama. Di sisi lain treatment juga mendeskripsikan detail karakter dan peran yang terlibat dalam sebuah naskah.

2.1.5.2. **Produksi**

Produksi adalah tahapan yang paling krusial dalam perancangan sebuah film. Proses ini juga memiliki pengaruh yang besar dalam penentu keberhasilan perancangan karya film. Dalam kata lain proses ini juga dapat dikatakan sebagai proses shooting atau pengambilan gambar. Peran tertinggi di pegang oleh sutradara, dimana sutradara bertanggung jawab atas segala unsur yang terlibat dalam proses produksi, baik *team work* kru maupun proses pengadeganan.

2.1.5.3. **Paska Produksi**

Proses paska produksi merupakan proses tahap akhir dalam pembuatan film. Setelah proses produksi selesai, file gambar dan suara di kumpulkan untuk di sunting menjadi suatu kesatuan alur cerita yang selaras sesuai dengan naskah.

Kata lain dalam proses ini disebut juga dengan proses editing. Editing sendiri melalui dua proses yang berurutan yakni, editing *offline* dan *online*. *Offline* editing sendiri meliputi beberapa aktivitas seperti cut to cut gambar, penyusunan *mood* film agar selaras dengan naskah, pensinkronan audio dengan visual. *Online* editing merupakan proses lanjutan dari *offline* editing dimana gambar dan suara yang telah sinkron menjadi kesatuan *sequence*, dilanjutkan dengan proses *coloring* atau pengaplikasian *mood* warna agar mempercantik gambar, pemberian efek khusus, penambahan teks, serta *scoring* musik dan audio hingga mencapai tahap akhir yaitu *rendering* menghasilkan final project yang dapat di presentasikan ke publik.

2.1.6. Struktur Film

Layaknya sebuah karya literature yang mana mampu di bagi menjadi bab (chapter), alinea, dan kalimat, dalam perihal structural film juga memiliki pokok pokok tersebut, baik film pendek maupun film panjang. Garis besarnya film dapat dibagi menjadi beberapa unsur mulai dari shoot, adegan, *sequence*.

2.1.6.1. Shoot

Proses pengambilan gambar atau perekaman gambar yang kerap kali di sebut dengan proses *shooting*. Kamera sebagai media perekam, merekam pengadeganan yang selaras dengan naskah sutrada. Dalam satu bagian pengadeganan, acapkali akan ada beberapa shoot yang berbeda sesuai kebutuhan sutradara dan *director of photograpy* dalam perihal eksplorasi gambar untuk membangun mood adegan. Di mulai dengan roll atau take gambar adegan pertama yang di bagi menjadi beberapa shoot, hingga seluruh pengadeganan selesai di rekam maka shoot akan disunting per-adegan, dan durasi satu shoot bermacam-macam, bisa berdurasi kurangdari satu detik bahkan ada yang lebih dari tiga puluh detik, tergantung melalui mood yang akan dibangun.

2.1.6.1.1. Sudut pengambilan gambar (*camera angle*)

a) *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar yang sangat lumrah dijumpai dan digunakan, dimana gambar di posisikan sejajar dengan objek yang akan di ambil. Dengan arti lain objek dan subjek memiliki tinggi sejajar. Eye Level banyak digunakan dalam pengambilan adegan percakapan, wawancara, dan adegan adegan lain yang ingin menonjolkan persona objek secara jelas.

b) *High Angle*

Sudut pengambilan gambar yang di posisikan dari atas objek. Memiliki kesan objek mengecil, dan sudut ini biasanya di gunakan untuk membangun mood penasaran dalam adegan yang disampaikan dikarenakan objek tidak terlihat secara jelas.

c) *Low Angle*

Sudut pengambilan yang diambil dari bawah sehingga memberi kesan objek membesar. Penggunaan angle ini biasanya akan memberi kesan heroik bagi objek saat pengadeganan.

d) *Bird Eye*

Karakter yang dibentuk sesuai dengan namanya, dimana teknik pengambilan dari ketinggian tertentu sehingga objek tampak kecil dan subjek yang terlihat lebih menonjol, hal ini di rancang untuk membangun mood adegan dimana audience dibuat seolah-olah seperti burung yang melihat kebawah menyaksikan pengadeganan dari atas ketinggian.

e) *Frog Eye*

Teknik yang menempatkan posisi pengambilan kamera sejajar dengan alas kedudukan objek yang diambil. Kebalikan dari Bird eye , Frog Eye menempatkan posisi pengambilan gambar serendah rendahnya dari posisi normal objek.

f) *Over Shoulder*

Menempatkan objek di posisi rata kanan atau kiri namun diatur dalam posisi 45 derajat , seolah objek lain di shoot melalui bahu objek utama, dan biasanya akan di beri pemanis ambience berupa bahu objek kedua

g) *Slanted*

Teknik ini merupakan kesatuan dari teknik over shoulder, yang membedakan adalah komposisi gambarnya lebih luas atau wide dengan mempertimbangan objek dari sudut 45 derajat .

2.1.6.2. Adegan (scene)

Adegan merupakan sebuah penggalan dari keseluruhan cerita yang berisi gerak laku pemeran atau aktor dan dibatasi oleh tema, waktu, karakter, isi (cerita). Dikatakan satu adegan apabila shoot yang disajikan saling berkesinambungan dengan baik. Pada umumnya film cerita terdiri

dari lima puluh hingga tujuh puluh adegan, melalui adegan penonton atau audience akan mudah mengingat-ingat daripada shoot atau sekuen.

2.1.6.3. Sekuen (*sequence*)

Secara garis besar sekuen dapat diartikan sebagai babak, atau bab dalam bahasa literalur. Dari rangkaian shoot terbentuklah satu scene, dan dari rangkaian scene terbentuklah sebuah sekuen, yang akan membentuk runtutan peristiwa utuh. Sekuen dapat dikelompokan berdasarkan satu kurun waktu, latar, atau satu peristiwa panjang. Di dalam sebuah film cerita pada umumnya akan terbentuk dari Sembilan hingga limabelas sekuen.

2.1.6.4. *Mise-En-Scene*

Mise-en-scene adalah unsur yang akan masuk ke dalam frame kamera pada saat pengambilan gambar dan pengadeganan. Unsur tersebut meliputi latar, kostum atau tata rias, pencahayaan, dan akting. Mise-en-scene diambil dari Bahasa perancis yang memiliki arti “meletakkan ke dalam scene” , hal ini termasuk dalam unsur sinematik yang sangat gamblang dapat kita lihat dan nikmati dalam sebuah karya film.

2.1.7. Sinematografi

Ketika unsur mise-en-scene telah tersedia dan unsur adegan telah siap, langkah selanjutnya adalah sikap seorang sineas memberlakukan treatment kameranya. Langkah ini bisa di katakan sinematografi karena tidak hanya sekedar merekam gambar namun, juga mengatur dan mengontrol keselarasan adegan dengan pengambilan gambar yang diikat oleh konsep atau pesan kesan yang akan disampaikan. Unsur yang mendukung dalam termin sinematografi yakni format kamera , komposisi gambar, rasio ukuran gambar dan durasi gambar. Aspek pendukung dari sinematografi adalah penambahan efek visual seperti pemilihan lensa, filter lensa hingga pemilihan preset warna. Selain itu masih banyak pertimbangan lian yang mampu membangun sebuah senimatografi yakni,

penggunaan alat alat pendukung kamera layaknya stabilizer, slider, drone, untuk menghasilkan lebih banyak lagi eksplorasi angle pengambilan gambar.

2.1.8 Suara

Suara merupakan unsur terpenting selanjutnya yang sangat krusial dan perlu di rancang dengan bobot yang sama layaknya seperti penyusunan gambar dan sinematografi. Secara garis besar aspek suara yang perlu diperhatikan dalam membangun keselarasan sebuah gambar dan keseluruhan film ada tiga , yakni musik, dialog, dan ambience. Di dalam film bisu, tak sepenuhnya film tersebut tanpa suara, namun masih ada musik pengiring yang membentuk mood film. Produksi audio terus berkembang seiring berjalannya waktu, sehingga penonton bisa mendapatkan atmosfer terbaik dalam menikmati sebuah karya film. Membentuk sebuah sajian audio pengiring gambar biasanya tak cukup apabila hanya merekam ketika proses produksi saja, namun perlunya perekaman ulang suara pada saat paska produksi, dan proses itu disebut sebagai “foley” dan dubbing. Tujuan dari foley adalah memperjelas suara ambience yang tidak sampai terekam pada saat proses produksi shooting, dengan arti untuk menambah detail suara yang ada di gambar, sehingga mampu menimbulkan kesan seolah seolah nyata.

2.2 Tinjauan Permasalahan Tentang Obyek dan Subyek Perancangan

2.2.1 Tinjauan Permasalahan

Semakin berkembangnya teknologi maka semakin mudah orang untuk mengkonsumsi barang, didukung dengan teknologi yang sangat memudahkan untuk para konsumen memperoleh barangnya. Transaksi *e-commerce* terjadi pada banyak ruang lingkup mulai dari bisnis ke bisnis, bisnis ke konsumen, konsumen ke konsumen dan konsumen ke bisnis (progresstech.co.id, pengertian ecommerce). Termasuk ruang lingkup konsumen dan produsen pada bidang olahraga skateboard di Surabaya, hal ini berdampak besar pada pola konsumsi konsumen papan skateboard di Surabaya. Dampak ini mengakibatkan penurunan visitor di dalam Noon Boardshop. Selain itu teknologi juga semakin mengikis semangat para

komunitas skateboarder di Surabaya untuk rutin berlatih dan berkomunitas rutin di dalam Surabaya skateboard. Kehadiran Noon boardshop bukan hanya semata-mata hadir untuk bisnis dalam bidang olahraga skateboard, namun sosok Noon Boardshop hadir dalam mendukung dan menopang nama komunitas Surabaya skateboard. Surabaya sendiri telah melahirkan banyak prestasi di tahun tahun yang lalu, namun yang di takuti adalah mengenai regenerasi prestasi untuk tahun tahun kedepan apabila pihak komunitas sudah tidak rutin lagi berkomunitas, dan sudah mulai berkurang peminatnya dan yang terpenting apabila Noon tidak ada lagi atau tutup, Surabaya skateboard akan kehilangan sosok yang sangat berarti mengingat Noon Boardshop berperan banyak hal mengembangkan, hingga menopang nama komunitas dan kota Surabaya di dalam bidang olahraga skateboard.

2.2.2 Fakta – fakta Lapangan.

Noon Boardshop adalah skateshop yang lahir dari kepedulian seorang skateboarder dalam bentuk perkembangan sebuah komunitas skateboard di Surabaya. Mochammad Syaifuddin adalah sosok dibalik berdirinya Noon boardshop dan berkembangnya kultur skateboard di Surabaya. Berawal dari kegemarannya terhadap skateboard pada masa mudanya, membuat beliau ingin belajar bagaimana cara bermain skateboard. Namun di masa mudanya yang masih dibawah naungan orangtua, beliau kurang mampu dalam segi ekonomi untuk memiliki sebuah skateboard sebagai sarana belajar dan mengasah kemampuan di bidang olahraga skateboard. Menginjak masa kuliah, beliau memiliki kesempatan mendapatkan beasiswa kuliah di institut teknologi sepuluh nopember , yang mana pada saat itu beliau mengambil keputusan untuk menyisakan sebagian uang beasiswa untuk membeli sebuah papan skateboard. Pengetahuan yang minim dan sumber informasi mengenai skateshop yang kurang membuat beliau salah membeli produk. Dimana produk yang dibeli adalah produk papan skateboard yang jauh dari standart aman untuk digunakan. Hal ini tak menyebabkan beliau patah semangat untuk tetap berlatih dan menabung agar bisa menadapatkan

produk skateboard yang sesuai standart olahraga. Namun dalam perjalanannya mendalami olahraga skateboard , beliau mengalami perubahan pola pikir mengenai bagaimana mempertahankan karir dalam olahraga skateboard dimana skill yang ia asah tidak secepat perkembangan teman teman komunitasnya. Di sisi lain beliau juga melihat berita mengenai prestasi para skateboarder Indonesia melalui majalah skateboard yang beredar. Di dalam majalah tersebut kebanyakan skateboarder yang di liput terlalu Jakarta sentris sementara dalam pergaulannya di komunitas surabaya skateboard ia melihat banyak talenta talenta yang mampu bersaing dengan ibu kota. Dari situ beliau merasa tergerak ingin mengekspose komunitas surabaya skateboard dengan menjadi fotografer. Tanpa berbekal ilmu foto beliau dengan antusias rutin mengirim foto foto komunitas surabaya skateboard ke redaksi majalah skateboard di Jakarta. Hal ini sangat berpengaruh dalam perkembangan komunitas, banyak peminat baru yang ingin ikut belajar skateboard namun kebingungan dalam perihal mencari dan membeli papan skateboard. Di sisi lain skateboard yang banyak beredar di surabaya adalah papan skateboard dengan merk luar negeri yang notabene mahal dan dijual di dalam mall, masih belum ada juga toko skateboard lokal di surabaya dan masih belum ada juga yang menjual produk lokal di surabaya, padahal pada masa itu sudah ada produsen skateboard lokal yang mulai menjual produk produknya , namun di surabaya masih belum memiliki toko skateboard yang menampung produk lokal yang mana produk lokal memiliki harga lebih terjangkau dan tidak berpengaruh dengan kualitas kayu yang di pakai. Dari sini inisiasi Om iput untuk memulai mencari cara agar para peminat skate baru memiliki destinasi toko yang menjual produk lokal, dan bukan hanya sekedar berjualan namun juga membangun hubungan peminat baru agar betah dan *welcome* berkomunitas di dalam surabaya skateboard.

2.3 Analisis Masalah

Menurunnya aktivitas rutin komunitas berdampak di dalam menurunnya prestasi para atlit skateboard di Surabaya, demikian juga menurunnya peminat baru skateboard di Surabaya. mengakibatkan menurunnya pengunjung Noon Boardshop juga. Disisi lain sosok Noon Boardshop memiliki latar belakang yang panjang dalam membangun dan mengembangkan komunitas dan nama baik Surabaya skateboard. Baiknya ada timbal balik yang baik antara komunitas dan Noon Boardshop seperti pada tahun tahun awal Noon boardshop hadir di tengah tengah komunitas. Melalui fakta yang terjadi perlunya menyegarkan kembali dan mengenalkan akan sejarah awal Noon Boardshop membangun komunitas Surabaya skateboard.

2.4 Simpulan

Berdasarkan observasi dan analisis yang dilakukan Noon Boardshop memiliki kontribusi yang lebih bukan hanya sekedar menjadi sponsor dalam lomba atau kompetisi namun lebih dari itu, sosok dibalik Noon Boardshop yang idealis dan tekun mampu mengembangkan potensi komunitas Surabaya skateboard. Melalui ini penulis ingin menyampaikan pada audience agar audience tidak hanya melihat Noon sebagai sebuah toko namun juga sebagai sebuah sosok yang sangat berperan dalam membangun komunitas.

2.5 Usulan Pemecahan Masalah

Sejarah perjalanan pemilik Noon Boardshop akan dikemas dalam bentuk film dokumenter. Untuk dapat menggambarkan bagaimana perjalanan konsisten Om Iput dalam dunia skateboard. Pengalaman pengalaman menarik yang membentuk beliau dan memutuskan untuk membuka Skateshop akan di rekam juga. Mengingat minat komunitas dan penikmat olahraga skateboard akan kegemarannya menonton konten video, diharapkan melalui video dokumenter yang berdurasi 10 menit ini mampu memberi pengaruh dan motivasi. Sehingga dapat menyampaikan apa yang belum pernah orang lain lihat mengenai Noon Boardshop.