

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia Perbankan saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga keadaan ini menimbulkan bisnis perbankan yang kompetitif dan ketat. Kenyataan seperti ini tidak dapat dipungkiri lagi sehingga setiap bank dituntut untuk menggunakan berbagai cara dalam menarik minat para nasabah dan masyarakat luas. Dikarenakan Bank JTrust Pangkalpinang merupakan sebuah bank yang bergerak dibidang perbankan. Pada saat ini Bank JTrust Pangkalpinang kurang begitu dikenali oleh para nasabah dan masyarakat, terutama bagi yang ingin menabung dan juga melakukan berbagai macam transaksi – transaksi pembayaran lainnya. Dan juga kurangnya tersedia media publikasi dan promosi untuk masyarakat. Contohnya kurangnya media cetak, serta desain brosur dan spanduknya kurang menarik perhatian para nasabah dan juga masyarakat. Oleh karena itu penulis melakukan riset di tempat Bank JTrust Pangkalpinang supaya dapat membantu Kantor Bank JTrust Pangkalpinang untuk melakukan publikasi dan promosi, supaya dapat dengan mudah dikenali oleh banyak masyarakat luas. Dan juga dengan seiring banyaknya transaksi yang didapat dilakukan oleh Kantor Bank JTrust Pangkalpinang maka dibutuhkan banyaknya usaha untuk memperkenalkan kepada masyarakat khususnya di kota Pangkalpinang, seperti yang kita ketahui, banyak sekali bermunculan bank – bank yang terutama di daerah perkotaan seperti kota Pangkalpinang ini baik yang berskala besar maupun yang berskala kecil. Seiring dengan perkembangan teknologi, bank – bank lainnya tentu dituntut untuk terus berinovasi supaya dapat memuaskan para nasabahnya dengan baik. Dengan berdasarkan permasalahan diatas maka penulis akan melakukan penelitian yang judul **PENERAPAN DESAIN PUBLIKASI DAN PROMOSI PADA KANTOR BANK JTRUST PANGKALPINANG** dengan tujuan untuk menarik perhatian para masyarakat untuk dapat menabung di Bank JTrust Pangkalpinang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang penulis hadapi sebagai berikut:

1. Di Bank JTrust kurangnya tersedia media publikasi dan promosi untuk masyarakat. Contohnya kurangnya media cetak, seperti brosur dan spanduk.
2. Dari segi desain promosi dan publikasi kurang menarik perhatian para nasabah dan masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu meluas, maka penulis membatasi masalah yang ada, yaitu :

1. Penulis hanya membahas tentang desain dan publikasi pada Bank JTrust yang meliputi Gantungan Kunci, Spanduk, Brosur, Kartu Nama, dan Pin.
2. Software atau aplikasi yang gunakan oleh penulis adalah dengan menggunakan software Photoshop CS6 untuk desain, sedangkan video company profile penulis menggunakan software Corel VidioStudio Pro X7.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Membantu meningkatkan publikasi dan promosi dengan media promosi dalam bentuk media cetak seperti Gantungan Kunci, Spanduk, Brosur, Kartu Nama, dan Stiker.
2. Membuat desain yang kreatif dan inovatif, serta dapat mengkombinasikan pewarnaan sesuai dengan baik.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Membantu mempublikasikan Kantor Bank JTrust Pangkalpinang kepada para masyarakat supaya dapat mudah dikenali, serta dapat menarik perhatian para masyarakat dan nasabah untuk dapat menabung di Bank JTrust Pangkalpinang.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir (TA) ini metode pengumpulan data ini yang di gunakan penulis adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara dengan mengajukan pertanyaan langsung secara jelas kepada pimpinan Kantor Bank JTrust untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk mengetahui permasalahan di Kantor Bank JTrust ini.

b. Observasi

Penulis mengumpulkan data dengan mengunjungi langsung ke Kantor Bank JTrust untuk mengetahui keseluruhan proses kegiatan dan fasilitasnya hingga produk cetakkannya, seperti desain brosur dan lainnya.

c. Studi Pusaka

Selain melakukan observasi, penulis juga melakukan pengumpulan data dengan cara studi pusaka. Di dalam metode ini penulis juga berusaha melengkapi data-data yang diperoleh dengan membaca dan mempelajari dari buku-buku dan data-data yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui secara ringkas permasalahan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir (TA) ini, maka digunakan sistematika penulisan yang bertujuan untuk mempermudah pembaca menelusuri dan memahami Laporan Tugas Akhir (TA) ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang hal – hal yang berkaitan dengan penulisan Laporan Tugas Akhir (TA) yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang mengenai teknik pengumpulan data, metode desain media, dan metode konsep multimedia.

BAB III :KONSEP PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai objek penelitian, analisis objek, konsep desain, konsep desain ajuan (Digital), dan material dan biaya.

BAB IV : INPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

Dalam bab ini akan dibahas mengenai hasil hasil cetak desain, target audience, dan pengujian valid atau tidaknya desain.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini terdapat kesimpulan dan saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti dan serta lampiran.

