

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan prediksi dari sejumlah pakar properti bahwa tahun 2017 merupakan momen pergerakan pasar kearah positif. Salah satunya dikemukakan oleh Ali Traghanda selaku Direktur Eksekutif Indonesia Property Watch. Menurut Ali, pada skema *property clock*, tahun 2017 merupakan fase dimana minat pasar mulai bergairah disusul oleh penjualan dan persaingan yang meningkat ^[4].

Dengan banyak munculnya perusahaan yang bergerak dibidang properti ini, semakin ketat pula persaingan yang terjadi termasuk di daerah Bangka Belitung. Dengan demikian banyak perusahaan yang bersaing untuk merebut perhatian dari pelanggan maupun target pasar mereka. Identitas suatu perusahaan yang menonjol dan unik tentu sangat diperlukan sebagai pengenalan suatu produk yang dipasarkan oleh perusahaan. Begitu pula dengan CV. HM Sejahtera yang bergerak di bidang properti, dimana diharuskan untuk membuat media promosi agar pemasaran yang dilakukan dapat berjalan dengan baik.

Promosi merupakan suatu strategi yang dapat dilakukan untuk memberikan informasi serta mempengaruhi target konsumen yang akhirnya tertarik untuk membeli produk yang ditawarkan. Promosi sangat penting dilakukan diberbagai kalangan pebisnis dengan tujuan untuk memperkenalkan produk yang ditawarkan serta dapat membangun nama perusahaan maupun merk produk yang dipasarkan.

Salah satu sarana yang digunakan untuk media promosi yaitu desain grafis dan multimedia. Desain grafis merupakan suatu bentuk visual yang menggunakan media gambar untuk menyampaikan informasi dan pesan seefektif mungkin. Desain grafis mencakup kepada kemampuan seorang desainer dan keterampilan visual termasuk di dalam pemilihan tipografi, ilustrasi, fotografi,

pengolahan gambar dan tata letak layout. Sedangkan Multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan suara, gambar, animasi, video bahkan teks dengan alat bantu (tool) serta koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berkarya, berinteraksi dan berkomunikasi^[3].

Sampai saat ini CV. HM Sejahtera hanya menggunakan desainer dari luar perusahaan untuk membuat media promosi dan tidak adanya perkembangan maupun perubahan pada setiap desain media promosi yang digunakan tiap tahunnya. Oleh sebab itu, pada kesempatan kali ini penulis akan membantu perusahaan untuk melakukan pendesainan identitas dan merancang bentuk promosi untuk perusahaan properti CV. HM Sejahtera sebagai salah satu perusahaan properti di daerah Bangka dengan maksud untuk mempromosikan perusahaan dan produk yang ditawarkan agar lebih dikenal serta untuk membentuk citra perusahaan yang menarik agar dapat meningkatkan kualitas dan daya saing.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang timbul di perusahaan diantaranya :

1. Media promosi yang ada saat ini dirasakan kurang cukup untuk melakukan promosi.
2. Tidak adanya perkembangan maupun perubahan pada setiap desain dari media promosi cetak yang digunakan tiap tahunnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pimpinan CV. HM Sejahtera, maka penulis merumuskan masalah antara lain :

1. Bagaimana merancang media promosi guna meningkatkan kualitas dan daya saing perusahaan ?

2. Bagaimana cara memperkenalkan Perumahan Bumi Arwana Permai yang akan dipasarkan oleh CV. HM Sejahtera melalui media promosi kepada berbagai kalangan masyarakat ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas agar tidak terjadi perluasan masalah, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Penulis membatasi masalah hanya pada merancang *branding*, *promoting* dan *stationary*. Batasan masalah yang penulis gunakan yaitu :

1. *Branding*
 - Desain Logo
2. *Stationary*
 - Desain Kop Surat
 - Desain Kartu Nama
3. *Promoting*
 - Desain Spanduk
 - Desain Brosur
 - Desain Kalender Poster
 - Gantungan Kunci
 - Video Profil Perusahaan

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, penulis merangkum beberapa tujuan yang didapatkan dari penelitian ini serta manfaat yang didapatkan oleh perusahaan dan masyarakat. Diantaranya yaitu :

1. Tujuan dari penelitian
 - a. Membantu CV. HM Sejahtera membuat rancangan desain identitas perusahaan.

- b. Membuat rancangan media promosi pada perusahaan properti CV. HM Sejahtera.
- c. Membuat Video Profil Perusahaan pada CV. HM Sejahtera.

2. Manfaat yang didapatkan dari penelitian

- a. Manfaat bagi perusahaan
 - 1) Meningkatkan kualitas perusahaan dengan meningkatkan dan menguatkan identitas perusahaan.
 - 2) Mempromosikan produk yang pasarkan agar dapat diminati oleh masyarakat.
- b. Manfaat bagi masyarakat
 - 1) Dapat menerima informasi dengan jelas tentang produk yang ditawarkan oleh CV. HM. Sejahtera.
 - 2) Dapat memahami dan mempertimbangkan produk yang ingin dibeli dengan baik.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan penelitian dengan cara metode yang efektif yaitu dengan mengumpulkan data dan menyajikannya dengan disertai analisa yang dapat memperjelas objek yang diteliti.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan cara :

1. Wawancara
Bertanya secara langsung dengan karyawan dan pemimpin perusahaan yang bersangkutan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan bidang yang diteliti.
2. Observasi
Melakukan pengamatan langsung pada objek perusahaan yang akan diteliti melalui pengamatan dan pencatatan yang diperoleh kebenarannya.

3. Studi Pustaka

Melakukan penelitian dengan mengumpulkan data pada buku referensi dan internet yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terbagi menjadi beberapa bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penulisan laporan Tugas Akhir. Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Bab ini berisikan tentang sejarah tempat instansi dan menjelaskan daftar organisasi tentang tugas dan wewenang yang terdapat di dalam instansi tersebut. Teori singkat dan spesifikasi mengenai hardware dan software yang digunakan. Teori singkat mengenai konsep desain yang disetujui dan hubungan antara hardware dan software pendukung dan akan digunakan.

BAB III : ANALISA SISTEM

Membahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep desain, draft dan meteri dari objek yang diteliti. Menjelaskan konsep desain yang akan dibuat atau dikembangkan. Menjabarkan material yang digunakan serta biaya atau perincian harga dari produk yang dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

Bab ini menjabarkan tentang ide dan tema desain berupa gambaran desain yang dibuat dan foto benda dari hasil desain dalam bentuk nyata. Membahas ide dan tema dari multimedia berupa video yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan masalah dan saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti, serta lampiran.