

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Seiring dengan pertumbuhan ekonomi dan perkembangan teknologi, maka dunia usaha pun mengalami perkembangan yang pesat dengan munculnya berbagai usaha yang berusaha menciptakan produk dan jasa guna memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Dimana teknologi sekarang sudah semakin canggih dan mau tidak mau kita harus mengikuti perkembangan yang sedang berjalan saat ini dan jika kita tidak mengikuti perkembangan tersebut, kita akan tertinggal jauh seiring berjalannya waktu. Dari waktu ke waktu kemajuan dunia begitu cepat terasa begitu juga dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat di rasakan. Kemajuan teknologi pun turut serta dalam mendukung persaingan dalam dunia usaha, sehingga setiap perusahaan memiliki caranya sendiri untuk memajukan usahanya.

Disinilah teknologi ikut andil dalam dunia usaha, yaitu dengan cara pengenalan produk terhadap konsumen dengan melalui periklanan dan media promosi. Periklanan dapat dilakukan dalam beberapa media, baik media elektronik, media cetak maupun media luar ruang. Pemilihan pun berdasarkan kebutuhan dan fungsi dalam promosi sebuah produk atau jasa itu sendiri.

Setiap media memiliki keunggulannya masing-masing, disinilah seorang kreatif atau biasa disebut desainer grafis berperan serta dalam menampilkan desain yang menarik dan sesuai dengan media yang dipilih oleh suatu perusahaan dalam mempromosikan produk atau jasanya. Dalam hal ini penulis akan menyampaikan bahwa sebuah desain dalam prosesnya tidaklah asal-asalan, karena dalam pembuatan sebuah desain iklan, seorang desainer dituntut untuk selalu bekerja secara efektif dan kreatif, serta iklan yang dibuat haruslah mudah di mengerti dan memiliki nilai estetika

Tuntutan itu sudah menjadi hal yang wajar bagi seorang desainer. Konsep yang matang juga diperlukan guna meyakinkan pemasang iklan atau klien, karena jika mereka tidak yakin bahwa iklan yang akan dibuat bermutu dan bisa diterima oleh audience. Mereka akan menyerahkan job itu kepada kita, oleh sebab itu, seorang desainer tertantang untuk selalu membuat dan menciptakan konsep dan ide-ide yang fresh (segar) dan tidak pasaran tapi terarah tujuannya. Design grafis salah satu media promosi yang ingin berpartisipasi dalam memajukan usaha, penulis yang memiliki latar belakang pendidikan dibidang Desain Grafis Multimedia mencoba membuat suatu media penyampaian Manajemen Informasi dan Promosi yang ada akan lebih memudahkan untuk dikenal oleh masyarakat dan biaya promosi akan dapat lebih di tekan seminimal mungkin. Disinilah perlu mengadakan promosi yang terarah, karena diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penjualan. Berdasarkan pemantauan yang dilakukan terhadap beberapa hal yang mempengaruhi pembelian oleh konsumen atau masyarakat dalam membeli.

Friends Juice yaitu jus dari buah-buahan dan sayuran segar (*Healthy Juice*), di antaranya yaitu konsumen melihat apakah minuman tersebut baik dikonsumsi karena banyaknya minuman yang menggunakan bahan-bahan tidak segar/rusak yang berbahaya bagi tubuh. Kenyataannya adalah jus tersebut sangat terjaga kualitasnya, segar dan sehat untuk dikonsumsi. Setelah beberapa waktu diteliti di lapangan secara langsung dengan menanyakan pendapat konsumen, diketahui jus ini sangat diminati karena konsumen tidak harus repot-repot ke pasar atau supermarket untuk membeli buah dan sayuran yang ingin dibuat jus. Dengan adanya jus sehat seperti ini secara tidak langsung kita mengajak konsumen dan masyarakat untuk beralih ke hidup sehat, seperti ketika kita sesudah berolahraga maka kita ingin mengonsumsi minuman yang sehat agar stamina kita kembali dengan cara mengonsumsi jus dari buah-buahan dan sayuran segar. Dengan promosi yang baik diharapkan akan terjadi komunikasi antara produsen dengan konsumen dan komunikasi tersebut diharapkan dapat memperoleh konsumen yang baru dan bahkan mempertahankan konsumen yang lama. Maka penelitian ini berjudul :

“DESAIN PROMOSI DAN PUBLIKASI PADA FRIENDS JUICE”

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh dalam Design baru terhadap keputusan pembelian produk tersebut
2. Adakah pengaruh promosi terhadap keputusan pembelian produk tersebut

3. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini diharapkan agar dapat memperkenalkan Friends Juice lebih dikenal masyarakat luar terutama anak-anak muda yang selalu *update* mengenai produk-produk makanan unik yang sedang berkembang. Berdasarkan tujuan tersebut penulis selaku mahasiswa jurusan Manajemen Informatika dan Komputer STMIK ATMA LUHUR berencana akan membuat media promosi Friends Juice dalam bentuk media cetak.

4. Batasan masalah penulisan

a. Arti penting atau peranan topic pembicaraan atau penelitian

Setelah penulis melakukan wawancara dan berbagai rangkaian penelitian. Penulis akan melakukan serangkaian kegiatan yang nantinya akan penulis lakukan dan penulis terapkan keberbagai macam jenis desain media publikasi untuk mendapatkan hasil desain brosur yang baik dan tentunya dapat diterima oleh semua golongan masyarakat.

1) Memilih Jenis dan Media Publikasi

Setelah melakukan observasi penulis akan memilih media publikasi yang nantinya akan diterapkan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan FRIENDS JUICE yang bergerak dalam bidang penjualan minuman. Untuk itu penulis berencana untuk membuat beberapa media publikasi dalam bentuk cetak.

2) Memutuskan Benda Publikasi

Setelah membagi pilihan benda publikasi ke dalam bentuk cetak, maka penulis memutuskan untuk membuat desain seperti brosur, serta beberapa *stationary* dengan penggunaan material kertas yang elegan dan teknik cetak dalam bentuk sablon dan emboss.

3) Mendesain

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa software yang tepat dan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk menghasilkan karya desain yang sesuai dengan apa yang penulis dan Friends Juice harapkan. Untuk membuat Logo, Brosur, Katalog dan beberapa jenis *stationary* penulis menggunakan Software Adobe Photoshop CS6, Adobe Ilustrasi dan Corel Draw.

b. Perlunya pengembangan / peningkatan dibidang topik desain

Penulis berusaha untuk membuatkan hasil karya yang terbaik untuk Friends Juice dengan cara lebih mempromosikan kedalam beberapa macam bentuk media publikasi dan penulis berusaha menggabungkan beberapa macam software desain grafis ke dalam berbagai macam wujud desain cetak. Tidak hanya itu nantinya penulis juga akan memilih dan akan menggunakan berbagai macam material yang ada sebagai pendukung dari proses cetak, disertai dengan berbagai macam teknik cetak yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan de dalam media publikasi.

5. Metode Penelitian

Dalam penulisan Tugas Akhir (TA) ini penulis menggunakan berbagai metode yang digunakan yaitu :

- a) Melakukan studi lapangan pada Friends Juice yang bergerak dalam penjualan minuman secara publikasi atau promosi.
- b) Selain melakukan kegiatan diatas penulis juga melakukan studi keperustakaan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi yang ada di perpustakaan STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
- c) Teori praktek tipikal metode layout iklan

6. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terbagi dalam beberapa BAB yang tersusun sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

BAB ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir (TA) yang berisikan Latar Belakang, Batasan Masalah Penelitian, Ruang Lingkup riset, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Dalam BAB ini penulis menjelaskan mengenai teori singkat tentang hardware dan software yang digunakan. Spesifikasi hardware dan software yang sudah dan akan digunakan. Teori singkat mengenai konsep desain yang di setuju dan hubunhan antara hardware dan software pendukung yang sudah dan akan digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam BAB ini menjelaskan mengenai objek penelitian yang berisi konsep desain, draft, dan materi dari objek yang di teliti. Analisis objek yang berisikan analisis dari objek penelitian.

BAB IV : IMPLENTASI DESAIN

Dalam BAB ini dijabarkan mengenai implentasi bentuk desain berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat nantinya yang akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V : PENUTUP

Pada BAB ini terdapat tentang kesimpulan dan saran yang penulis berikan mengenai apa yang telah di teliti, serta lampirannya.