

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain berasal dari bahasa Inggris (desain) yang berarti rancangan. Rupa “dari kata Desain munculah kata desain yang berarti mencipta, memikirkan atau merancang. Desain dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, serta nilai dan benda yang dibuat berdasarkan prinsip desain.

Pada umumnya kegiatan tugas akhir yang dilakukan pada salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang (desain) meliputi : keterampilan teknis yang memandai dan tata laksana proses dalam desain. CV.Yeyen saudara sejahtera merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang desaiandan toko bahan kue di Cv. Yeyen Saudara Sejahtera ada beberapa contoh desain yang ada seperti desain kemasan produk yaitu desain untuk kue donat, brownis, cup cake dan lain sebagainya pada CV.Yeyen Saudara Sejahtera.

Dalam penjualan desain kemasan sangatlah penting yakni untuk menarik pelanggan. Dalam desain kemasan kue CV.Yeyen saudara Sejahtera tidak ada kesalahan tetapi ada baiknya jika desain tersebut di ganti warna dan gambar yang lebih menarik lagi, seperti latar belakang yang berwarna coklat diganti dengan warna yang lebih menarik lagi seperti warna biru yang soft dan gambar kueyadi ganti dengan warna yang lebih beragam.

Dikarenakan permasalahan di atas maka kami pihak penulis akan melakukan penelitian dari Tugas Akhir dengan judul “Penerapan Desain Publikasi dan Promosi Pada TBK Yeyen Saudara Sejahtera”

1.2 Rumus Masalah

Dengan melakukan penelitian ini, maka penulis dapat mengungkap konsep desain dan memahami unsur visual yang terdapat dalam desain pada kemasan tersebut. Maka dari itu penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis desain pada kemasan kue tersebut. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang atau membuat desain untuk media Penerapan Desain Publikasi dan Promosi Pada TBK Yeyen Saudara Sejahtera.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menentukan arah penelitian serta mengurangi banyaknya permasalahan maka batasan sebagai berikut :

1. membuat desain Logo untuk CV.Yeyen saudara Sejahtera.
2. Membuat desain spanduk untuk media pemasaran CV. Yeyen Saudara Sejahtera.
3. Desain logo dan Spanduk menggunakan Logo Masker.
4. Membuat atau menentukan agar terlihat lebih menarik dan menggunakan metode atau rancangan yang lebih modern dan penuh warna.
5. pembuatan kemasan atau menentukan desain yang dapat menarik minat pelanggan

1.4 Tujuan dan Mafaat penelitian

1.4.1 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Memahami tentang kebutuhan konsumen saat ini dikarenakan selera dan preferensi konsumen berubah-ubah mungkin membutuhkan strategi pemasaran yang berbeda seperti dilihat dari intener perkembangan trend atau mode yang sedang viral.
2. Mengurangi resiko kegagalan produk dengan mengetahui informasi riset pemasaran sangat berguna untuk mengembangkan pemasaran yang tepat sehingga menguntungkan dan dapat bersaing.
3. Ingin mengetahui sejauh mana pengaruh desain produk yang dibuat untuk CV.Yeyen Saudara Sejahtera.

1.4.2 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian yaitu dapat mengetahui bagaimana menggunakan desain yang menarik agar dapat bersaing dipasar jajanan terutama di pangkalpinang, dapat mengatasi tantangan seperti desain kemasan yang menarik dan dapat bersaing untuk melihat peluang yang dapat diciptakan untuk menarik pelanggan.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan Tugas Akhir ini maka digunakan metode-metode pengumpulan data sbagai berikut :

a. Observasi

penulis mengumpulkan data dengan cara berkunjung langsung ke CV.Yeyen Saudara Sejahtera untuk mengetahui keseluruhan proses kegiatan dan fasilitas hingga produk seperti desain spanduk, brousur,dan lainnya

b. Wawancara

wawancara dengan mengajukan pertanyaan langsung secara jelas kepada pimpinan CV.Yeyen Saudara Sejahtera untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk mengetahui permasalahan di CV.Yeyen Saudara Sejahtera.

c. Studi Pusaka

selain melakukan observasi, penulis juga melakukan pengumpulan data dengan cara studi pusaka. Didalam metode ini penulis juga berusaha melengkapi data-data yang diperoleh dengan membaca dan mempelajari buku-buku dan data-data yang berhubungan dengan masalah yang akan di bahas.

1.6 Sistematika Penulis

Sesuai dengan ruang lingkup penulis Tugas Akhir , agar mendapat gambaran yang jelas dan singkat, penulis menyusun Laporan Tugas Akhir ini dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan, tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir.

BAB II METODE PENELITIAN

Dalam bab ini singkat konsep desain yang disetujui dan hubungan antara hardware dan software pendukung yang sudah dan akan digunakan.

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang objek penelitian yang berkonsep desain, draf, dan materi dari objek yang diteliti. Konsep perancangan objek yang berisikan konsep perancangan dari penelitian

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang implementasi berdesain, berupa gambaran tentang desain apa yang dibuat nantinya yang akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan tentang apa yang telah dilakukan di CV. yeyen Saudara Sejahtera.