

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain berasal dari bahasa Inggris (*design*) yang berarti rancangan. Rancangan adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilusi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Desain grafis membuat dan mengkombinasikan simbol, gambar, dan teks untuk membentuk representasi gagasan dan pesan secara visual. Penggunaan umum dari desain seperti desain perusahaan (logo dan merek), desain editorial (majalah, surat kabar, dan buku), desain dan kemasan produk. [1]

Pada umumnya kegiatan kerja praktik yang dilakukan pada salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang (*design*) meliputi: keterampilan teknis yang memadai dan tata laksana proses dalam desain. Toko kue Rintak 88 merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang desain dan toko kue. Di toko kue Rintak 88 ada beberapa contoh desain yang ada seperti desain kemasan yaitu desain untuk kue rintak susu, lapis susu, rintak sagu, dan lain sebagainya pada toko Kue Rintak 88.

Dalam penjualan, desain kemasan sangatlah penting yakni untuk menarik pelanggan. Dalam desain kemasan kue di toko kue Rintak 88 tidak ada kesalahan tapi ada baiknya jika kemasan tersebut dibuat lebih modern dan menggunakan banyak warna, seperti yang hanya ada tulisannya saja di ganti dengan berlatar belakang menggunakan warna seperti warna yang soft dan gambar kue nya di ganti dengan warna yang lebih beragam.

Dikarenakan permasalahan di atas maka dari itu maka saya dari pihak penulis akan melakukan penelitian dari Tugas Akhir dengan judul **“IMPLEMENTASI DESAIN DAN PROMOSI USAHA LOKAL KUE RINTAK 88”**

Dengan tujuan meningkatkan promosi di toko ini agar lebih efektif, dan selbihnya akan diterapkan beberapa ilmu yang sudah dipelajari tentang media promosi seperti membuat kartu nama, membuat logo baru pada toko Kue Rintak 88, spanduk baru dan juga media promosi lainnya seperti gelas yang berlogo toko itu sendiri.

1.2 Identifikasi 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.

1.3 Rumusan Masalah

Penulis akan membuat media promosi yang bertujuan untuk memajukan skala penjualan toko Rintak 88 ini dengan mempromosikan barang dan toko tersebut menggunakan media promosi yang merupakan keperluan marketing dari toko Rintak 88 ini.

bagaimana merancang atau membuat desain untuk media publikasi pemasaran di Toko kue Rintak 88 ?

1. Tidak adanya perkembangan maupun perubahan desain setiap tahun
2. Tidak adanya ide membuat media promosi lain selain sepanduk

1.4 Batasan Masalah

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

1. Membuat atau menentukan desain yang dapat menarik minat pelanggan
2. Pembuatan kemasan agar terlihat lebih menarik dan menggunakan metode atau rancangan yang lebih modern dan menggunakan banyak warna

1.5 Tujuan dan Manfaat penelitian

1.5.1 Tujuan penelitian

1. Memahami tentang kebutuhan konsumen saat ini dikarenakan selera dan preferensi konsumen berubah-ubah mungkin membutuhkan strategi pemasaran yang berbeda seperti dilihat dari internet 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

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaatnya dengan adanya riset penelitian ini penulis dapat mengetahui bagaimana menggunakan desain yang menarik agar dapat bersaing di pasar jajanan terutama di Pangkalpinang, dapat mengatasi tantangan seperti desain kemasan yang menarik dan dapat bersaing, dapat melihat peluang yang dapat diciptakan bisa melalui produk baru atau meningkatkan kualitas produk maupun desain kemasannya. Di karenakan hal tersebut konsumen lebih mudah mendapatkan kue dengan harga bersaing dan kompetitif, sehingga pelaku usaha jajanan pasar lebih menguntungkan

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisa laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penelitian dalam laporan Tugas Akhir

BAB II METODE PENELITIAN

Bab ini diterangkan secara singkat Meliputi Teknik pengumpulan data dan media yang digunakan dalam penelitian serta menjelaskan tentang tahapan yang digunakan dalam pembuatan untuk company profile dan aplikasi apa yang digunakan

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Bab ini memuat tentang teori sejarah singkat, juga struktur toko Rintak 88 serta menerangkan analisis swot dari objek penelitian , dalam bab ini juga di tampilkan layout kasar yang merupakan desain sketsa dan layout komprehsip merupakan desain yang sudah di desain dengan software .

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN DAN MULTIMEDIA

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk desain dan tentang desain apa yang telah dibuat dan kemudian akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang selama Tugas Akhir pada toko Rintak 88 serta memberikan saran desain untuk meningkatkan usaha pemesanan tempat riset.