

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap perusahaan atau lembaga yang berbadan hukum, memerlukan sebuah *merchandise* untuk meningkatkan profit atau kunjungan konsumen. Dalam pembuatannya diperlukan adanya ilustrasi dan grafis yang menarik, dimana hal tersebut bisa dilakukan oleh seorang desainer grafis. Sebuah lembaga bimbingan belajar bahasa inggris yang sudah lama dibuka tentu harus mengundang minat masyarakat yang belum pernah menggunakan produknya (Frank Jefkins:1997). Jika umumnya dalam mengkampanyekan brand identity suatu perusahaan atau produk *merchandise* acap kali menjadi metode efektif untuk dilakukan. *Merchandise* yang termasuk dalam tipe *Below The Line* (BTL) ini memanfaatkan item-item produk yang banyak dipakai dalam kehidupan keseharian sebagai media beriklan.

Menurut Rudi Nazar (2013), dapat diartikan bahwa *merchandise* adalah barang dagangan yang dipasarkan kepada konsumen dengan cuma-cuma dalam rangka mempromosikan produk utama yang dipasarkan dengan maksud agar angka penjualan meningkat. Dengan adanya *merchandise* promosi yang ditawarkan, sebagai salah satu media pendukung kegiatan pemasaran, belakangan ini popularitasnya semakin meningkat. Jika umumnya iklan dilakukan dengan memanfaatkan media massa, seperti iklan audio di radio, iklan cetak di koran, atau visual di televisi, maka *merchandise* ini memanfaatkan item-item produk yang banyak dipakai dalam kehidupan keseharian sebagai media beriklan. Seperti yang

dilakukan oleh Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart* yang memanfaatkan promosi penjualan atau *merchandise* menjadi alat bantu promosi kepada khalayak sasarnya.

Bright n'Smart adalah perusahaan yang bergerak dibidang pendidikan bahasa inggris. Dengan pengalaman lebih dari 20 tahun di berbagai bidang pendidikan, khususnya bahasa Inggris, Mandarin dan Melukis, diluncurkan Executive College dengan nama "*Bright n Smart*" ke masyarakat umum dengan misi dan visi yang khas dan khusus. *Bright n'Smart* torehan jejaknya dimulai semenjak akhir 2008, dan semenjak itu mitra-mitra yang luar biasa bergabung. Sampai akhirnya kurang lebih 15 cabang dibuka mulai dari Surabaya, Mojokerto, Yogyakarta sampai Jakarta. Diperlukannya *merchandise* bagi Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart* untuk memperkenalkan dan meningkatkan lagi citra perusahaan supaya lebih dikenal masyarakat.

Merchandise adalah salah satu bidang atau media untuk menambah profit suatu perusahaan atau individu. *Merchandise* menggunakan benda-benda tertentu yang digunakan, benda tersebut ditempel gambar atau logo yang menyangkut suatu perusahaan atau individu. *Merchandise* merupakan salah satu alternatif untuk promosi dan kampanye, karena lebih tepat dan mencapai sasaran. Dalam prakteknya membuat *merchandise* untuk anak-anak yang mengikuti di Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart*, seperti menggunakan benda-benda sehari-hari seperti mug/gelas, baju, pin, tas, dan lain-lain. Benda tersebut sering digunakan sehingga masyarakat tidak melupakan akan keberadaan Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart* dan berkunjung untuk mendaftarkan putra-putrinya belajar di tempat tersebut.

Untuk itu kerja praktek ini bertujuan merancang desain merchandise yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perusahaan yang menjadi salah satu bentuk media promosi Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart*. *Merchandise* telah menjadi salah satu alat pendukung promosi perusahaan. Di dalam *merchandise*, perusahaan dapat mencantumkan informasi lebih daripada media lainnya, *merchandise* merupakan media yang penting dalam mempromosikan sebuah lembaga bimbingan belajar. Selain itu, di harapkan *merchandise* ini dapat membantu untuk memperluas jaringan pendidikan bahasa inggris dan mengembangkan sayap bisnis yang bergerak dibidang pendidikan bahasa inggris hingga bisa bersaing dengan para kompetitor lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di bahas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu:

“Bagaimana merancang *merchandise* Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart* sebagai klien dari CV. Rombongku ?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cangkupan yang ada, maka perlu adanya pembatasan dalam pembahasannya. Supaya kendala-kendala yang dirumuskan diatas dapat terselesaikan dan tidak menyimpang jauh dari lingkup permasalahan. Dalam pembahasan ini penulis perlu membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Mendesain media promosi berupa *merchandise* sesuai konsep dan data-data Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart*

2. Merancang media promosi *merchandise* berupa : mug atau gelas, pin, baju karyawan, tas, dan lain-lain.

1.4 Tujuan

Kerja praktek yang dilakukan selama 1 bulan ini bertujuan untuk merancang media promosi *merchandise* Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart* berupa mug/tumbler, pin, baju karyawan, tas, dan lain-lain sehingga dapat di implementasikan untuk mendukung proses pemasaran lainnya.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada penyusunan desain *merchandise* dalam menciptakan kepuasan pelanggan.
- b. Manfaat dari perancangan ini diharapkan menjadi referensi bagi mahasiswa maupun masyarakat yang ingin mengkaji tentang *merchandise* sebagai media promosi.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Membantu Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart* dalam merancang desain *merchandise* sebagai salah satu media promosinya.
- b. Dapat menjadi referensi bagi perusahaan lain mengenai strategi bisnis melalui *merchandise* serta kepuasan dan loyalitas pelanggan.

1.6 Pelaksanaan

a. Detail Perusahaan

Nama perusahaan : CV. ROMBONGKU
Jasa : Desain Logo dan Booth
Alamat : Jl. Medokan Sawah 133, Surabaya 60189
Phone : 031-70615356
Fax : -
E-mail : Rombongkuinfo@gmail.com
Website : www.rombongku.com

b. Periode

Tanggal pelaksanaan : 1 Juli 2014 – 31 Juli 2014

Waktu : 09.00 – 17.00 WIB

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan kerja ini disusun dalam suatu sistematika penulisan yang ada sehingga menghasilkan sebuah konsep dasar untuk mendukung output yang dihasilkan. Adapun sistematika penulisan laporan ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini menguraikan latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat.

Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini menguraikan mengenai hal-hal yang mencakup teori dasar *merchandise* yang melatarbelakangi konsep yang akan dibuat.

Bab III Metode Perancangan

Dalam bab ini berisi tentang metode pelaksanaan kerja praktek dan perancangan desain *merchandise*.

Bab IV Gambaran Umum Perusahaan

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum industri Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart*.

Bab V Implementasi Karya

Dalam bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan desain *merchandise* yang dibuat saat kerja praktek berdasarkan permasalahan dan metode yang telah di kerjakan.

Bab VI Penutup

Dalam bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dan saran dari perancangan desain *merchandise* Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart* yang di lakukan selama kerja praktek.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi tentang daftar referensi yang digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan kerja praktik, bisa berupa buku, koran, majalah, e-book dan lain-lain.

