

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Selama proses kerja praktek dengan kurun waktu satu bulan, penulis memperoleh beberapa hasil karya. Salah satunya adalah desain merchandise Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart*. Berikut ini adalah beberapa rancangan desain:

Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart* merupakan anak perusahaan Executive College yang menjadi supporter dalam media promosi dan periklanannya.

5.1 Desain Stiker



Gambar 5.1 : Desain Stiker
Sumber : Hasil Rancangan Peneliti

Pada gambar 5.1 merupakan gambar desain stiker, Alasan pemilihan stiker ini dipilih sebagai media promosi *merchandise* karena merupakan media yang relatif disukai semua orang dan mempunyai daya tahan paling lama diantara media yang lain. Selain itu stiker juga sangat *fleksibel* dalam penempatannya.

Konsep desain ini adalah bahasa inggris karena bahasa nomor satu di dunia, oleh karena itu wajib diajarkan kepada anak-anak sejak dini. Pembelajaran kata-kata interaktif seperti "How are you" dan "Let's us learn english today" adalah penunjang dasar dalam menguasai suatu bahasa dan memacu kreativitas anak-anak. Mulai dari mengenal huruf, menyusun kata, dan menyusun kalimat. Sehingga anak-anak tidak mengalami kesulitan dalam menguasai Bahasa Inggris meskipun hanya kata sapaan dan motivasi. Selain itu dengan memakai dua anak kecil laki-laki dan perempuan yang ceria, dengan menambahkan kata-kata semangat di sampingnya dan ditambah logo dari Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n' Smart* yang semakin cocok untuk segmentasi yang dituju.

Penempatan media stiker karena bentuknya yang relative kecil dan juga murah, nantinya bisa dibagi-bagikan secara gratis kepada teman atau dapat disebarluaskan untuk semua khalayak banyak.

5.2 Desain Poster

5.2.1 Desain Poster Kursus



Gambar 5.2 : Desain Poster Kursus

Sumber : Hasil Rancangan Peneliti

Pada gambar 5.2 merupakan gambar desain poster kursus. Poster ini ditujukan untuk konsumen yaitu masyarakat khususnya orang tua yang ingin anaknya mengikuti kursus bahasa Inggris di Lembaga Bimbingan Bright n' Smart. Setelah konsumen terpuaskan keingintahuan terhadap tempat kita melalui Body Copy yang ada, tentu konsumen ingin segera menggiring anak-anak mereka untuk segera Take Action bukan? Take Action itu bisa berupa langsung menghubungi nomor telepon tempat kita, bisa juga datang langsung ke alamat toko/counter terdekat, atau bahkan

langsung membeli bila kebetulan kita menyebarkan poster tersebut pada sebuah Bazar/Pameran atau pun di suatu tempat.

Konsep poster ini mengutamakan fun, learn and enjoy. Dengan memakai animasi kartun yang lucu laki-laki dan perempuan yang membuat pembaca tertarik. Dan penggunaan layout yang fresh membuat pembaca terus membaca dan membaca sampai akhir.

5.2.2 Desain Poster Lowongan Guru

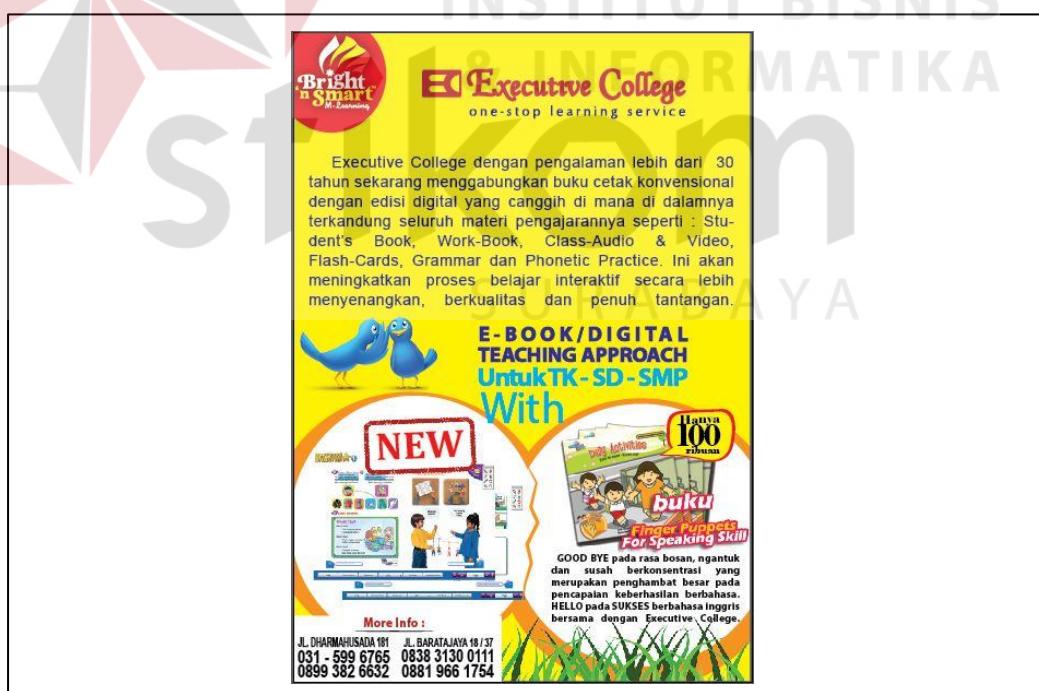


Gambar 5.3 : Desain Poster Lowongan Guru
Sumber : Hasil Rancangan Peneliti

Pada gambar 5.2.2 merupakan gambar desain poster lowongan guru. Kedua poster ini dibutuhkan oleh Lembaga Bimbingan Belajar Bright n'Smart. Poster merupakan media iklan dua dimensi yang biasanya didominasi oleh pesan visual daripada pesan verbal. Poster memuat pesan-pesan komunikatif mengenai suatu produk atau jasa. Poster digunakan karena poster dapat secara langsung memberikan informasi kepada semua orang yang melihat dan poster dapat ditempel di tempat yang dekat dengan target audience. Konsep poster dibuat semenarik mungkin untuk yang membutuhkan supaya sesuai dengan target yang dituju.

5.3 Desain Brosur

5.3.1 Desain Brosur SD



Gambar 5.4 : Desain brosur untuk SD
Sumber : Hasil Rancangan Peneliti

5.3.2 Desain Brosur SMP



Gambar 5.5 : Desain brosur untuk SMP

Sumber : Hasil Rancangan Peneliti

Gambar 5.3.1 adalah gambar yang berupa desain brosur untuk SD dan gambar 5.3.2 gambar desain brosur SMP. Brosur yang merupakan salah satu bentuk merchandise yang terdiri atas lipatan-lipatan dan terbagi menjadi beberapa panel. Bentuk brosur bervariasi, bergantung pada jumlah model dan lipatan yang digunakan. Brosur dapat menyampaikan beragam informasi dalam ruang yang terbatas, karena bentuknya yang dapat dilipat sesuai kebutuhan.

Konsep dari kedua brosur ini hanya membedakan dari target yang dituju, sedangkan konsep yang dipakai memakai warna kuning melambangkan semangat untuk belajar dan fresh untuk tetap mengingat Lembaga Bimbingan Belajar Bright n'

Smart yang setia dan siap sedia menerima anak-anak yang pintar dan bersemangat dalam belajar.

5.4 Desain Tas



Gambar 5.6: Desain Tas Edisi Edo dan Nadia
Sumber : Hasil Rancangan Peneliti

Gambar 5.4 merupakan gambar tampilan desain tas. Mengapa harus tas ? karena dengan promosi menggunakan tas untuk anak-anak mempunyai kesan persuasif atau mengingatkan. Mendukung anak-anak lebih giat untuk berangkat menuju Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart* dengan memakai tas yang lucu dan sesuai dengan karakter *Bright n'Smart*. Desain ini di buat sederhana dan tidak

rumit, karena pembaca tidak akan membutuhkan waktu yang cukup untuk dapat membaca dan menangkap informasi yang di berikan di dalam desain tas.

5.5 Desain Pin



Gambar 5.7: Desain Pin
Sumber : Hasil Rancangan Peneliti

Pada gambar 5.5 diatas, alasan pemilihan media Untuk saat ini pin sering digunakan sebagai media iklan. Biasanya diberikan secara gratis oleh suatu perusahaan sebagai souvenir. Kini pin juga digunakan untuk media iklan. Pin dipilih sebagai media karena sangat diminati terutama kaum muda khususnya anak-anak yang menjadi target pasar. Konsep desain pin berbentuk lingkaran dengan menampilkan Penempatan media pada pin ini dibagikan secara cuma-cuma kepada

kalangan anak-anak atau anak muda yang menjadi target pasar atau sebagai bonus pemesanan produk.

5.6 Desain Tampilan Mug/Gelas



Gambar 5.8: Desain mug/gelas

Sumber : Hasil Rancangan Peneliti

Gambar 5.6 ini merupakan gambar tampilan mug/gelas. Alasan pemilihan media mug atau cangkir adalah yang biasanya terbuat dari keramik yang digunakan untuk minum. Namun karena desainnya bermacam-macam, maka tak jarang orang menjadikan mug sebagai koleksi atau pajangan. Oleh karena itu mug menjadi media yang efektif. Konsep desain ini memakai konsep fun, supaya memikat anak-anak untuk menggunakannya. Dengan menampilkan animasi kartun laki-laki dan perempuan yang ceria dan semangat yang menggambarkan karakter anak-anak

Lembaga Bimbingan Belajar Bright n' Smart. Penempatan media mug dibagikan sebagai souvenir untuk pembelian dalam jumlah besar atau dibagi cuma-cuma.

5.7 Tampilan Baju Karyawan



Gambar 5.9 : Desain Baju Karyawan
Sumber : Hasil Rancangan Peneliti

Pada gambar 5.7 merupakan gambar tampilan dari desain baju karyawan untuk laki-laki dan perempuan. Alasan pemilihan kemeja ini dipilih sebagai media karena kemeja adalah hal yang sangat umum. Bisa digunakan oleh semua orang baik anak-anak, tua, muda, pria, wanita, remaja ataupun semua kalangan. Sehingga hanya dengan memakai kemeja saja mereka dapat secara tidak langsung mengiklankan.

bahwa tempat kursus yang cocok dan sangat dibutuhkan yaitu Lembaga Bimbingan Belajar Bright n' Smart. Konsep desain dari baju kemeja karyawan ini adalah simple dan elegant. Simple yang menunjukkan kesederhanaan dari para karyawan dan karyawati Lembaga Bimbingan Belajar Bright n' Smart sedangkan elegant yang dimaksud adalah menarik dan mewah namun tetap sederhana tidak berlebihan. Penempatan media kemeja ini dipakai oleh karyawan dan karyawati di Lembaga Bimbingan Belajar *Bright n'Smart* yang sudah mendaftar.

