

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kelancaran promosi dalam perusahaan tergantung dari pelaksanaannya, maka harus ada ekonomi yang mantap dalam pengaturannya. Oleh karena itu, banyak pengembang yang berupaya menampilkan bentuk-bentuk alat promosinya sebaik mungkin agar konsumen cepat tertarik dengan produk yang kita promosikan. Alat promosi yang dimaksudkan bisa berupa brosur, pamphlet, spanduk, poster atau iklan-iklan pada media cetak dan media elektronika.

Promosi berupa brosur, pamphlet, poster adalah media promosi yang bersifat sementara artinya ada jangka waktu penggunaanya. Setelah lewat masanya, tidak berlaku lagi. Untuk itu, penulis mencoba menawarkan satu alat promosi yang sekaligus sebagai alat bantu persentasi berupa benda yang dapat diperjual belikan. Media informasi ini dapat digunakan penjualan produk dari jenis apapun. Tetapi dalam hal ini, penulis mengambil contoh permasalahan dalam bidang promosi produk minuman. Melalui proses imajinasi penulis membuat suatu alat promosi yang berbentuk pigura.

Hasil akhir yang dinginkan penulis adalah benda tersebut dapat dijual sekaligus sebagai alat promosi. Hal ini penting untuk memudahkan permasalahan menjelaskan kepada konsumen mengenai produk yang dibuatnya tidak hanya melalui poster, brosur, pamphlet, dan lain-lain. Yang tentunya lebih menarik dan ada nilai tambah bagi perusahaan. Penggunaan cara seperti ini selain lebih efektif karena berpungsi ganda juga lebih menarik konsumen dengan kemungkinan

untung duakalilipat dibanding dengan brosur. Adanya benda promosi seperti ini diharapkan promosi yang kita lakukan bisa maksimal.

1.2 Maksud dan Tujuan

Suatu desain sering dibilang indah, tidak indah, bermutu, tidak bermutu. Lain orang, lain pula penilaianya. Bahkan sebuah desain bisa saja mendapat berbagai macam penilaian dari beberapa orang. Setiap orang akan memberikan penilaian yang berlainan. Indah atau tidak indah adalah penilaian *estetis* yang diberikan seseorang.

Dalam proses penciptaan desain seorang seniman selalu berhubungan dengan media yang dipilihnya untuk menghasilkan bentuk tertentu. Pemilihan media ini menentukan apa yang harus dia lakukan atau kerjakan sebagai ide yang dipaparkannya tercapai.

Berawal dari pemikiran ini penulis merasa terdorong untuk mewujudkan ide dan gagasan yang di aplikasikan dalam bentuk pigura dengan memanfaatkan limbah kertas untuk diolah menjadi produk promosi dari minuman.

Dalam produk ini penulis memadukan desain dan kesederhanaan. Perpaduan dalam produk ini merupakan pengembangan *inovasi* yang mencakup efektif dan efisiensi dalam penggunaannya. Walaupun mungkin pemanfaatan dalam produk ini mencakup keseluruhan kebutuhan konsumen, namun dalam merealisasikannya penulis senantiasa menetapkan segi efektifitas pada produk ini. Pada dasarnya konsumen akan memilih suatu produk dengan terlebih dahulu melihat ada atau tidaknya segi tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Pengamatan pada produk yang beredar khususnya pigura akan banyak persepsi yang timbul. Tergantung dari segi mana persepsi itu memandangnya, dari bahan, desain, atau fungsi merupakan penyesuaian atas kebutuhan.

Berdasarkan pengamatan diatas penulis menarik garis besarnya bahwa suatu produk dapat meningkatkan mutu apabila ia dikembangkan dengan penggabungan inovasi sederhana dan desain yang baik, seperti produk yang penulis buat, yaitu sebuah pigura dari kertas yang di daur ulang sebagai sarana promosi produk minuman Coca-Cola.

1.4 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan mengenai latar belakang, maksud dan tujuan, pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menerangkan tentang landasan teori dan permasalahan yang diambil juga landasan teori dari sistem pembuatan suatu produk.

BAB III DATA PEMBUATAN PRODUK

Memberikan informasi yang berkaitan dengan data-data pembuatan produk, meliputi bahan unsur-unsur penunjang lainnya.

BAB IV ANALISIS PEMBUATAN PRODUK

Melakukan analisa terhadap tatacara pembuatan produk dimulai dari bahan mentah, proses pembuatan hingga dihasilkannya suatu produk.

BAB V KESIMPULAN PRODUK AKHIR

Menyimpulkan hasil analisa, memberikan masukan, harapan bagi perbaikan produk-produk sejenis lainnya.