BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Game center adalah salah satu jenis wirausaha yang menyewakan jasa internet dan permainan *game online* kepada khalayak umum. Pada umumnya *game center* digunakan orang mulai dari kalangan pelajar, dan mahasiswa. *Game center* merupakan tempat bermain *game online* yang di lakukan secara bersamaan dalam waktu tertentu, Perkembangan usaha *game center* sangat maju karena memiliki pelanggan yang bayak sehingga memudahkan dalam menjalani usaha.

Salah satu usaha *game center di Bandung barat,* yaitu *game center* C-FAT. *Game center* tersebut sudah berdiri dari tahun 2005. Idealnya *game center* C-FAT memiliki pelanggan tetap yang menjadikan *game center* ini mampu bertahan. Kondisi ideal lainnya *game center* C-FAT juga melakukan promosi secara berkala, seperti membuat poster, kaos, x-banner dan lain sebagainya tentang keberadaan *game center* C-FAT.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola *game center* C-FAT (Nendi, 2011), terdapat penurunan pendapatan di Tahun 2009 dan 2010. Hal ini disebabkan oleh banyaknya persaingan, yang sangat ketat antara *game center* C-FAT dengan *game center* lain, sehingga berkurang jumlah konsumen yang datang ke tempat *game center*

C-FAT. Hal ini menjadikan *game center* mengalami kesulitan untuk mempertahankan pelanggan.



Gambar 1.1 *Game center* C-FAT

(Sumber: dokumen pribadi)

Untuk mempertahankan kelangsungan usahanya dan untuk merebut kembali para pelanggan dari para pesaing, maka diperlukan suatu tindakan, sehingga usaha yang dijalankan dapat bertahan. Dalam mempertahankan serta untuk mencari peluang yang ada dan untuk mengembangkan serta untuk mempertahankan pelanggan yang ada penyedia jasa dituntut untuk meningkatkan kualitas pelanyanan agar konsumen mendapat kepuasan dan tidak beralih ke *game center* lain.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun Identifikasi masalah yang ditemukan dalam perancangan ini, antara lain:

- Pendapatan pada tahun 2009 sampai dengan 2010 menurun akibat banyak pelanggan yang beralih ke tempat *game center* lain dan mengakibatkan persaingan bisnis menjadi lebih ketat.
- Kurangnya media yang menginformasikan tentang hal-hal mengenai *game center* C-FAT.
- Paket internet rumah/personal semakin murah dapat menjadikan pelanggan berkurang untuk datang ke *game center* C-FAT.
- Banyaknya persaingan mengakibatkan berkurangnya pelanggan, hal ini mengakibatkan pendapatan *game center* C-FAT berkurang.

1.3. Fokus Masalah

Dari uraian di atas dapat di kemukakan bahwa permasalahan utama *game center* C-FAT adalah untuk mempertahankan pelanggan dan memperluas atau mengembangkan usaha yang telah ada. Oleh sebab itu yang menjadi fokus masalah dalam perancangan ini adalah;

“Bagaimana cara merancang media promosi untuk *game center* C-FAT di Bandung utara ?”

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan promosi dan publikasi *game center* C-FAT di Bandung utara ini memiliki kepentingan yang ingin dicapai seperti:

- Memperkenalkan kepada khalayak yang lebih luas sehingga meningkatkan pelanggan *game center* C-FAT di Bandung utara.
- Membangun citra positif dari *game center* C-FAT di Bandung utara melalui media promosi.
- Meningkatkan loyalitas para pengguna *game center* C-FAT.

1.5. Manfaat Perancangan

Adapun manfaaat manfaat dari perancangan ini adalah;

- Meningkatkan jumlah khalayak pelanggan untuk bermain di *game center* C-FAT.
- Terbentuknya citra citra yang lebih baik di masyarakat luas, khususnya sekitar perancangan promosi.
- Dengan menigkatnya loyalitas *game center* C-FAT bisa merebut kembali pelanggan dari *game center* lain.