

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Paper Clay merupakan media edukatif yang memiliki manfaat yaitu menyalurkan hobi positif, mengisi waktu luang, dan melatih keahlian bagi remaja. *Paper Clay* berguna untuk remaja dalam mengembangkan kreativitas sehingga dapat menciptakan suatu karya rancangan mereka sendiri. Hal ini dapat menambah kepercayaan diri, kebanggaan, dan juga melatih kesabaran mereka. Bentuknya yang mudah dibentuk serta bahannya yang tidak beracun menjadi salah satu keistimewaan media *Paper Clay*.

Sekolah masa kini lebih mengutamakan rasio daripada kreativitas sehingga kadang remaja merasa jenuh. Mereka perlu kegiatan di luar sekolah yang dapat mengembangkan kreativitas mereka. Salah satu kegiatannya adalah kursus *Paper Clay* yang berperan sebagai media penyeimbang kegiatan belajar di sekolah. *Paper Clay* tidak mengharuskan remaja berpikir rasional tetapi cenderung lebih melatih kreativitas. Keterampilan di bidang seni kerajinan tangan selain untuk mengembangkan dan mengasah kreativitas mereka sebagai hobi yang kelak dapat pula menjadi peluang bisnis.

Indominiature merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang kerajinan tangan. *Indominiature* adalah salah satu tempat kursus kerajinan tangan yang menyediakan kursus *Paper Clay*. Di *Indominiature*, kursus *Paper Clay* dikategorikan ke dalam 2 macam kelas yaitu kelas dasar dan kelas mahir sesuai tingkat kesulitannya. Dengan keistimewaan pemilik turun langsung mengajarkan materi maka hal ini tentu memberikan nilai lebih bagi tempat kursus *Indominiature*. Masalahnya tempat kursus *Indominiature* ini belum cukup dikenal masyarakat Bandung dikarenakan pemakaian media yang kurang efektif.

Solusinya adalah penulis merencanakan perancangan media promosi *Indominiature*. Dengan tujuan mengajak para remaja untuk mengenalkan nilai-nilai edukatif dari *Paper Clay* dan menarik mereka untuk mengikuti kursus. Promosi ini akan dibuat dengan perancangan media promosi yang efektif dan selera desain media yang cocok dengan target agar remaja tertarik untuk kursus di *Indominiature* sebagai tempat kursus *Paper Clay* yang baik.

Berangkat dari fenomena remaja masa kini yang mudah jenuh akibat pelajaran-pelajaran di sekolah yang mengutamakan rasio daripada kreativitas. Maka penulis sebagai seorang Desainer Komunikasi Visual dapat membantu mempromosikan *Indominiature* dengan perancangan media grafis. Media promosi ini sangat erat hubungannya dengan media grafis keilmuan DKV. Segala unsur desain grafis mempengaruhi media itu dapat menarik perhatian remaja atau tidak. Semua konsep ini dipakai agar media promosi ini dapat menyampaikan pesan atau informasi, lebih merangkul *target audience* sesuai dengan selera mereka, dan pemilihan media yang sesuai dengan *target audience*. Selain itu juga perancangan media ini nantinya dapat efektif dan menekan biaya yang cukup efisien sehingga memberikan keuntungan bagi pihak instansi yang dipromosikan.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana cara mempromosikan *Indominiature* sebagai sarana kursus *Paper Clay* kepada remaja berusia 13 - 18 tahun?
- Bagaimana caranya agar remaja tertarik untuk mengikuti kursus *Paper Clay* ke *Indominiature*?

1.3 Ruang Lingkup

Batasan yang dipakai penulis dalam penelitian ini hanya sebatas pemahaman mengenai informasi tempat kursus *Indominiature* melalui media promosi yang ditujukan pada *target audience*. Sasaran remaja, berasal dari kelas menengah, memiliki waktu luang yang cukup, dan menyukai kerajinan tangan, ingin memiliki keterampilan di bidang kerajinan tangan.

1.4 Tujuan Perancangan

- Agar *Indominiature* dapat dikenal oleh remaja sebagai sarana kursus *Paper Clay* melalui media promosi yang efektif dan menarik.
- Agar para remaja tertarik untuk kursus *Paper Clay* ke *Indominiature*.

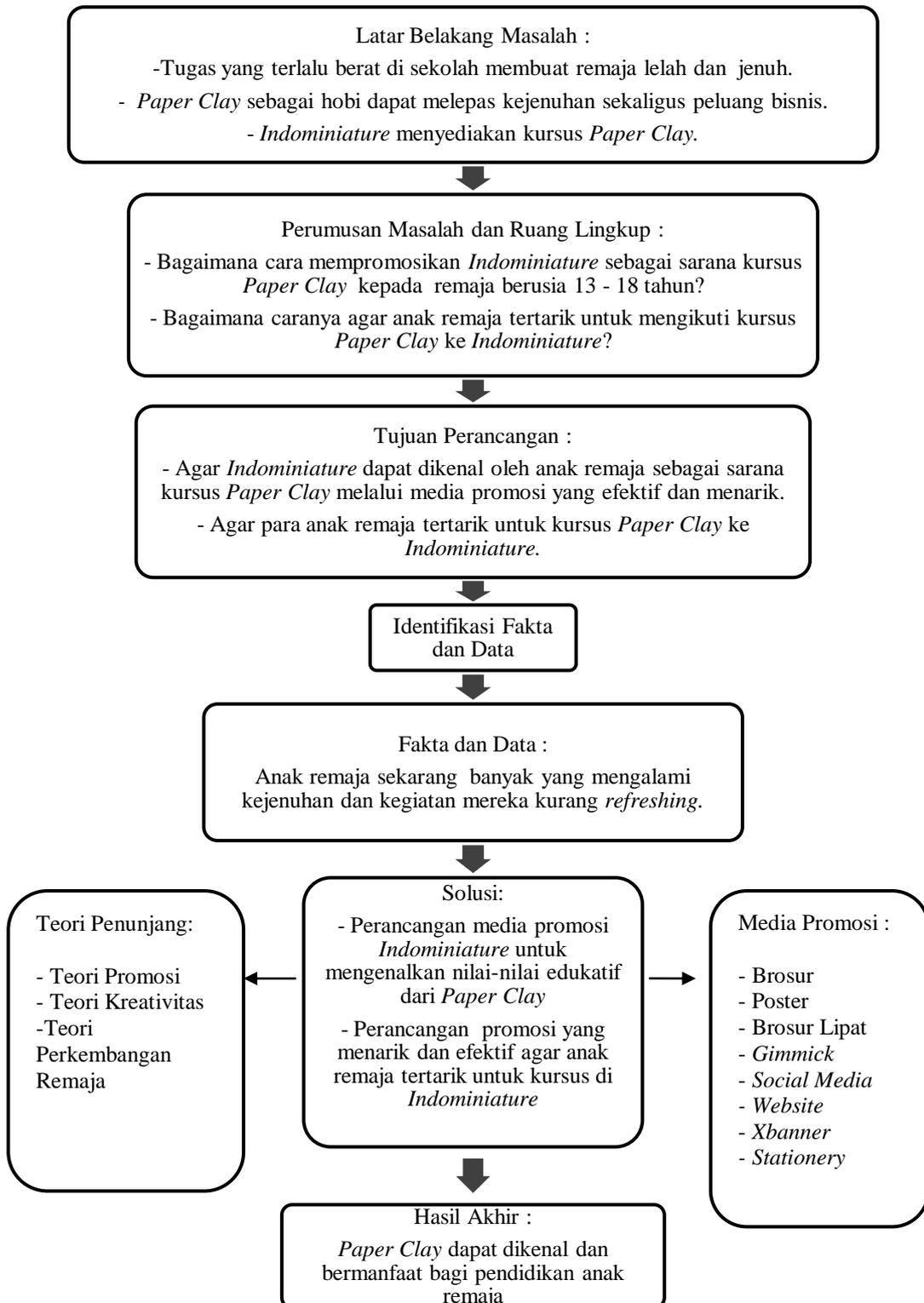
1.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang didapat adalah dari riset penulis terhadap industri atau tempat kursus *Paper Clay* di Bandung, pakar psikolog, beberapa sekolah di Bandung. Orang kompeten yang diwawancarai adalah beberapa pemilik tempat kursus *Paper Clay* di Bandung, ahli psikolog yang sering menangani masalah remaja, dan remaja yang berkaitan dengan seputar topik permasalahan.

Metode pengumpulan data yang dipakai adalah :

- **Partisipasi** : Penulis ikut serta dalam pelatihan tentang cara pembuatan *Paper Clay* dan penerapan ide kreatif untuk dibentuk ke dalam bentuk *Paper Clay*.
- **Wawancara** : Penulis menanyakan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan ke orang yang dianggap paling kompeten untuk memberikan informasi seputar *Paper Clay*.
- **Studi Pustaka** : Penulis mencari data dari beberapa sumber yang mendukung permasalahan di website, majalah, buku, dan koran.
- **Kuesioner** : Penulis membagikan angket kepada beberapa responden agar mengetahui permasalahan mereka yang berkaitan dengan topik.

1.6 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang permasalahan, permasalahan utama dan ruang lingkupnya, tujuan perancangan, sumber dan teknik pengumpulan data, skema perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas uraian teori - teori yang berhubungan dengan topik pengenalan *Paper Clay* dan kursus di *Indominiature*. Teori yang digunakan adalah teori promosi, teori kreativitas, dan teori perkembangan remaja.

BAB III URAIAN DATA DAN ANALISIS

Membahas uraian data yang didapat dari tempat kursus *Paper Clay* dan menganalisisnya dengan tabel dan grafik, hubungan sebab akibat, teknik perbandingan dengan analisa SWOT untuk strategi perancangan promosi.

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

Membahas strategi atau konsep yang dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang ada dan memberikan hasil akhir yang sesuai dengan tujuan perancangan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas kesimpulan tentang apa manfaat dari kursus *Paper Clay* bagi remaja dan saran untuk *Indominiature* sebagai sarana kursus untuk terus mengenalkan *Paper Clay* kepada remaja agar media tersebut dapat memberikan banyak manfaat bagi pendidikan remaja.