

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bandung merupakan sebuah kota yang dikenal sebagai kota pariwisata belanja maupun kuliner oleh banyak orang, khususnya oleh orang Jakarta. Hal ini dikarenakan banyaknya *mall* dan *factory outlet* di kota ini yang harganya relatif murah. Selain itu, Bandung juga dikenal sebagai kota kreatif, karena banyaknya pengrajin dan seniman yang lahir dan membuat karya di kota Bandung. Dan hal ini sudah dicetuskan oleh *British Coucil* pada tahun 2007.

Hal ini membuat, banyak orang tua yang pergi dan berwisata ke Bandung membawa anak mereka. Berdasarkan data angket yang didapat orang tua kurang mengetahui adanya program wisata edukasi kreativitas untuk anak yang ada di Kota Bandung. Padahal anak-anak mereka dapat belajar banyak hal yang berhubungan dengan kreativitas di tempat ini, sehingga kreativitas mereka dapat terasah dan berkembang.

Crayon's Craft and Co merupakan sebuah toko yang menjual peralatan *crafting* dan juga menyediakan kursus yang berada di Kota Bandung. Tempat ini berlokasi di jalan Aceh no.15 Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Berdasarkan hasil angket yang didapat, dapat dikatakan walaupun sebagian besar orang sudah mengetahui Crayon's Craft and Co, namun kebanyakan dari mereka masih kurang mengenal dengan baik kegiatan ataupun program yang diberikan oleh Crayon's, seperti adanya fasilitas gratis untuk belajar bagi pelanggan yang berbelanja bahan sebanyak 150 ribu rupiah selama 2 jam. Kemudian, Crayon's juga memiliki program wisata kreatif untuk anak yang berguna dalam membantu mengembangkan kreativitas mereka selama di Crayon's setiap hari Sabtu.

Karena program wisata ini tidak memiliki adanya logo maupun nama khusus untuk program anak-anak yang membedakan toko dan program kegiatan kreativitas anak untuk mempromosikan program ini, maka penulis mengambil solusi perancangan *branding* program wisata kreativitas Crayon's Craft & Co. Dengan didukung dengan pembentukan visual yang lebih menarik di mata anak-anak dan orang tuanya, diharapkan penelitian ini dapat membantu mengembangkan program Crayon's Craft & Co baik secara visual maupun potensi yang dimilikinya di Kota Bandung.

1.2 Rumusan Masalah dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas, berikut ini akan dipaparkan rumusan masalah yang akan ditelaah dan dipecahkan masalahnya dalam penelitian serta aspek-aspek ruang lingkup yang akan diteliti.

1.2.1 Identifikasi Masalah Perusahaan

1. Berdasarkan data angket yang didapat, masyarakat kurang mengetahui tempat yang dapat merangsang kreativitas anak dengan cara menyenangkan di kota Bandung.
2. Berdasarkan data angket yang didapat, masyarakat luar kota dan dalam kota kurang mengenal dan mengetahui baik itu informasi maupun letak Crayon's and Craft.
3. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat, kurangnya atau tidak efektifnya promosi yang dilakukan Crayon's and Craft sehingga pengunjung yang datang sedikit atau tidak maksimal.
4. Berdasarkan data survey lapangan dan angket yang didapat, program kreativitas anak Crayon's belum optimal.
5. Perlunya *branding* pada program kreativitas anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara merancang *branding* program wisata kreativitas anak “Crayon Kid’s Zone” sehingga memiliki *image* yang menarik dimata anak-anak dan orang tua?
2. Bagaimana cara membuat media informasi dan media promosi yang tepat untuk program wisata kreativitas anak “Crayon Kid’s Zone” sehingga terlihat lebih menarik dimata orang tua dan anak-anak?

1.2.3 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Ruang lingkup pemecahan masalah ditujukan kepada orang tua yang ingin anaknya mendapatkan pembelajaran tentang kreativitas secara bertahap. Target yang dituju adalah anak-anak yang berusia 5 tahun hingga 12 tahun. Target ini dibentuk karena orang tua pasti ingin memberikan pembelajaran terbaik untuk anaknya, dan pengembangan kreativitas harus dimulai sejak dini. Kemudian beberapa kategori perancangan sebagai berikut :

- Proses *branding*, dimana dan bagaimana menciptakan atau memvisualisasikan identitas, citra baru dari desain “Crayon kid’s Zone”, seperti membuat logo, maskot.
- Proses promosi, yang meliputi media promosi seperti *gimmick*, *merchandise*,serta elemen-elemen pendukung lainnya seperti *website*, brosur, iklan di koran.
- Waktu promosi, dimulai dari January 2013 – Desember 2013, dan dimana saat-saat ada event dan hari libur sekolah.
- Sasaran, anak-anak umur 5-12 tahun beserta orang tuanya, dengan status ekonomi golongan menengah, menengah atas.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan poin-poin yang telah dijabarkan dalam rumusan masalah, berikut akan dipaparkan hasil yang ingin dicapai oleh desainer setelah masalah berhasil diselesaikan, yaitu sebagai berikut :

1. Merancang *branding* serta mempromosikan program “Crayon Kid’s Zone” untuk anak, yang menjadi panduan bagi wisatawan luar kota maupun dalam kota, melalui seperti poster, brosur, iklan koran, *website*.
2. Memperbarui atau lebih menonjolkan program wisata “Crayon Kid’s Zone” untuk anak yang berada di kota Bandung sebagai destinasi wisata edukatif yang menyenangkan, dengan berbagai pengembangan yang mencakup logo dan media promosi.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data, penulis menempuh teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi lapangan, yaitu dengan cara mengamati secara langsung fenomena yang terjadi di masyarakat, terutama mengenai seberapa tahu orang mengenai kegiatan dan program “Crayon Kid’s Zone” yang berada di Kota Bandung ;
2. Wawancara dengan pihak terkait, diantaranya adalah tanya jawab dengan pemilik toko Crayon’s Craft & Co yang berada di Bandung;
3. Studi Pustaka, diperoleh dari buku dan internet, dilakukan untuk menambah pengetahuan tentang kreatifitas anak dan data-data lain yang diperlukan;
4. Observasi tidak Langsung, diantaranya adalah membuat kuesioner bagi pihak-pihak yang bersangkutan, misalnya orang tua yang ingin anaknya belajar proses kreativitas.

1.5 Skema Perancangan



Daftar Tabel 1.1 Skema

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan membaca dan mengikuti pembahasan ini maka dilakukan penyusunan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat penelitian dan skema perancangan.

BAB II: Landasan Teori, Bab ini menguraikan tentang landasan teori dan studi pustaka yang berhubungan dengan perancangan.

BAB III: Data dan Analisis Masalah, Bab ini menguraikan mengenai Data dan Fakta yang didapat, penjelasan data, analisis dan pembahasan data.

BAB IV: Strategi dan Hasil Perancangan, Bab ini berisi hasil, strategi dan kesimpulan perancangan.

BAB V: Penutup, Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari penyelesaian permasalahan dan saran-saran yang dibutuhkan.