

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi di zaman sekarang ini sudah berkembang dengan sangat pesat, begitu pula dengan teknologi robotik. Kata robotik sendiri berhubungan dengan sebuah subjek yang menarik. Robotik adalah sebutan lain dari teknologi robot. Nama-nama lain seperti *android*, *humanoid* dan yang lainnya juga dapat digunakan sebagai sebutan untuk mesin tersebut. Beberapa memiliki bentuk seperti manusia tetapi juga ada yang berbentuk lain. Tetapi terlepas dari nama-nama tersebut, robot adalah mesin yang dapat membantu melakukan hal-hal yang tidak ingin atau tidak dapat dilakukan oleh manusia. Oleh sebab itu, semakin banyak orang yang ingin membuat robot yang dapat membantu kegiatan manusia, terutama hal-hal yang sulit atau bahkan tidak mungkin dilakukan oleh manusia.

Seiring dengan kemajuan zaman dan berkembangnya teknologi, saat ini telah banyak didirikan sekolah-sekolah atau tempat kursus yang mempelajari bagaimana cara membuat robot. Di Indonesia sendiri, tepatnya di kota Bandung, sekolah-sekolah atau tempat kursus robotik sudah mulai berkembang sedikit demi sedikit. Kondisi inilah yang menjadi dasar bagi beberapa orang yang ahli di bidang robotik untuk mendirikan sekolah-sekolah atau kursus yang mempelajari ilmu robotik di kota Bandung. Salah satunya adalah *Next System Robotics Learning and Experience Center*. Berdiri sejak tahun 2007, *Next System Robotics Learning and Experience Center* menyediakan dan mengembangkan produk, konsultasi, dan pelatihan tentang robotik untuk siswa SD hingga SMA, mahasiswa, guru dan dosen, serta profesional dan umum, juga orangtua yang ingin memberikan bimbingan teknologi untuk anaknya. Pelatihan / *training* dikemas dalam kelas “bermain”-*hands-on activities* dan *learning by doing*, sehingga peserta akan senang dan menikmati proyek-proyek yang dikembangkannya, sekaligus melihat bahwa perkembangan teknologi terkini memang mengusung dan mengedepankan kemudahan. Jadi, yang menjadi fokus

pelatihan adalah aplikasi atau penerapan, sehingga peserta dapat segera menjadi produktif selepas mengikuti kelas.

Melihat berbagai potensi yang dimiliki oleh *Next System Robotics Learning and Experience Center* dengan didukung oleh banyaknya anak-anak, pelajar, mahasiswa, dan berbagai lapisan masyarakat yang semakin tertarik untuk mempelajari dunia robotik dan semakin dibutuhkannya tenaga-tenaga yang memiliki keahlian dalam bidang ini, *Next System Robotics Learning and Experience Center* memiliki potensi untuk lebih maju serta mendorong akselerasi peningkatan kualitas SDM mulai dari anak-anak. Program-program *Next System Robotics Learning and Experience Center* dapat menjadi pilihan yang sangat tepat untuk orangtua yang ingin anak-anaknya berkembang menjadi pribadi yang kreatif dan merangsang anak untuk dapat berpikir lebih kritis, analisis dan memecahkan masalah serta dapat bekerja sama dalam sebuah tim. Dengan belajar robotik sejak usia dini, banyak hal positif yang dapat diambil. Anak-anak dapat belajar melihat solusi atau jalan pemecahan masalah dari sisi lain, karena dalam proses pembuatan sebuah robot terdapat hierarki atau langkah-langkah yang harus diikuti secara runut. Tetapi permasalahannya, program-program yang khusus ditawarkan untuk anak-anak tersebut belum berjalan sesuai dengan harapan. Peserta di *Next System Robotics Learning and Experience Center* justru lebih banyak diikuti oleh mahasiswa dan dosen perguruan tinggi. Padahal seharusnya anak-anak adalah bibit penerus yang dapat melanjutkan kiprah dari peserta yang usianya sudah menginjak dewasa dan semakin tua. Melalui penyusunan tugas akhir ini desainer hendak memecahkan permasalahan tersebut dengan melakukan perbaikan promosi sebagai sarana pengenalan program yang ditawarkan. Pada perancangan promosi ini, desainer akan merancang beberapa variasi promosi program yang tidak hanya berfungsi sebagai pengenalan program saja, tetapi juga mengandung nilai estetika sehingga dapat menyebarkan informasi dengan baik dan menarik perhatian masyarakat khususnya anak-anak yang tertarik untuk belajar robotik.

Semakin banyaknya media yang tersedia untuk berpromosi membuat berbagai program pendidikan semakin mudah untuk dikenalkan kepada masyarakat luas. Selain untuk menarik perhatian, promosi juga mempunyai kekuatan untuk berkomunikasi dengan masyarakat dan menjelaskan segala sesuatu tentang program-program yang ditawarkan sehingga mereka tertarik untuk mengikuti program-program yang ditawarkan. Selain itu, promosi juga menanamkan citra program dan institusi yang mengadakan program tersebut. Oleh karena itu dengan melakukan promosi yang efektif dan menarik, program-program yang ditawarkan akan menjadi lebih memikat masyarakat dan membuat mereka tertarik untuk mengikuti program-program yang ditawarkan. Maka dari itu melalui promosi yang akan diperbaharui ini, program-program yang diadakan oleh *Next System Robotics Learning and Experience Center* khususnya program untuk anak-anak dapat terus berkembang dan semakin banyak diikuti oleh anak-anak penerus bangsa.

Hal ini sangat berkaitan dengan bidang ilmu Desain Komunikasi Visual, dimana mahasiswa dilatih dan diajarkan untuk menjadi *problem solver* (pemecah masalah). Dalam hal ini, desainer berusaha untuk mempromosikan program-program untuk anak-anak yang diadakan oleh *Next System Robotics Learning and Experience Center* melalui berbagai jenis media, yang didasari oleh ilmu-ilmu yang telah desainer dapatkan dan pelajari selama masa perkuliahan. Atas dasar itulah dalam Tugas Akhir Program S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha ini desainer mengambil judul Promosi *Next System Robotics Learning and Experience Center*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, berikut ini akan dirumuskan pokok-pokok persoalan yang akan dibahas, diteliti dan dipecahkan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana cara mempromosikan program khusus anak-anak yang kurang sesuai dengan harapan di *Next System Robotics Learning and Experience Center*?
2. Bagaimana merancang promosi yang efektif dan menarik untuk program khusus anak-anak di *Next System Robotics Learning and Experience Center* yang menyenangkan?
3. Bagaimana merancang media-media promosi yang mendukung peningkatan jumlah peserta program khusus anak-anak di *Next System Robotics Learning and Experience Center*?

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok persoalan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah berikut ini akan dipaparkan secara garis besar hasil yang ingin diperoleh setelah masalah dibahas dan dipecahkan, yaitu sebagai berikut :

1. Mempromosikan program-program khusus untuk anak-anak di *Next System Robotics Learning and Experience Center*.
2. Mendesain promosi yang efektif dan menarik untuk program khusus untuk anak-anak di *Next System Robotics Learning and Experience Center* agar peserta semakin bertambah banyak.
3. Merancang media-media promosi yang mendukung peningkatan jumlah peserta program khusus untuk anak-anak di *Next System Robotics Learning and Experience Center*.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Lapangan

Observasi dilakukan dengan melihat, mengamati, meneliti dan menyimpulkan segala informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti di lapangan secara langsung mengenai *Next System Robotics Learning and Experience Centre*.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur dan lebih mendalam. Sebelum melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan daftar susunan pertanyaan terlebih dahulu secara tertulis yang akan ditanyakan kepada narasumber. Akan tetapi, daftar susunan pertanyaan tersebut bukanlah merupakan pedoman yang kaku karena jika ada informasi atau jawaban dari narasumber yang menarik, pertanyaan dapat dikembangkan dan tidak menutup kemungkinan akan muncul pertanyaan baru selama wawancara.

3. Kuesioner

Bentuk kuesioner yang dilakukan bersifat semi terbuka, dimana untuk setiap pertanyaan disediakan pilihan jawaban sehingga jawaban dari responden dapat dibatasi dan diarahkan, namun masih ada kemungkinan tambahan jawaban lain diluar jawaban yang telah disediakan. Selain itu pada akhir kuesioner diajukan beberapa pilihan mengenai gaya gambar yang disukai oleh responden.

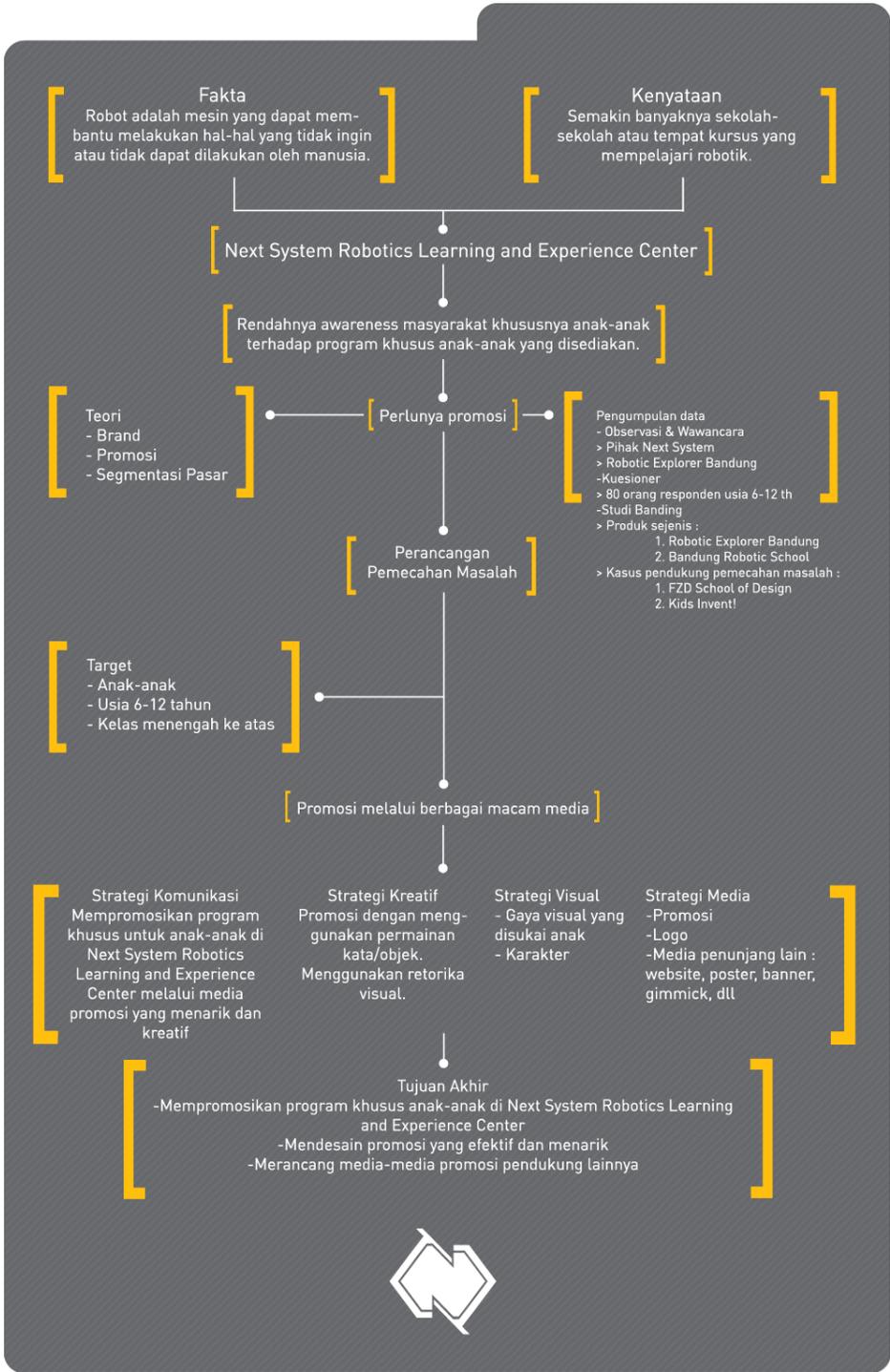
4. Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan dari berbagai literatur tertulis yang diperoleh dari buku, majalah dan internet untuk membantu serta menunjang penelitian ini. Dalam teknik studi pustaka dan literatur, teori atau aspek yang terkait dengan permasalahan dipahami, diteliti, dianalisis dan dikaji secara teliti sehingga dapat dijadikan landasan kerangka piker atau acuan dalam pemecahan masalah.

5. Studi Banding (*Benchmarking*)

Studi banding dilakukan terhadap institusi lain yang sejenis dan terhadap kasus-kasus lain yang dapat mendukung pemecahan masalah yang diperoleh dari ukuran atau standar terbaik yang dikenal oleh masyarakat.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup perancangan, tujuan perancangan, sumber dan teknik pengumpulan data, skema perancangan, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, berisi tentang uraian teori, definisi, pengertian dan konsep brand, promosi dan segmentasi pasar yang berhubungan dengan Promosi program khusus anak menjadi kreatif di *Next System Robotics Learning and Experience Center*.

Bab III Data dan Analisis Masalah *Next System Robotics Learning and Experience Center*, berisi tentang data institusi, data program-program, sajian data-data dari hasil observasi, studi literatur, wawancara, kuesioner dan studi banding, analisis *STP (Segmenting, Targeting, Positioning)* dan *SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)*, serta analisis pemecahan masalah di *Next System Robotics Learning and Experience Center*.

Bab IV Pemecahan Masalah, berisi tentang strategi komunikasi, strategi kreatif, strategi visual, strategi media, hasil perancangan dan *budgeting*.

Bab V Kesimpulan dan Saran, berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitian maupun perancangan serta saran-saran dan masukan yang diberikan oleh berbagai pihak.