

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah masuknya ukulele di Indonesia bermula pada tahun 1879 dengan cara orang Portugis membawa ukulele dari Hawaii. Pada awalnya ukulele ini hanya dibawa sebagai sarana hiburan bagi para tentara Portugis pada saat menjajah Indonesia. Penyebaran ukulele berawal dari Ambon, Makassar, dan berkembang pesat di Jawa. Pusat ukulele pada saat itu berkembang di Kampung Tugu, Jakarta Utara. Ukulele selain menjadi salah satu instrumen dalam musik keroncong di Indonesia, juga dipakai untuk mengiringi nyanyian di gereja – gereja sebelum alat musik lain masuk dan berkembang di Indonesia.

Ukulele sering terkesan sebagai alat musik kuno atau tradisional bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Keberadaan ukulele pun sering tidak dianggap karena identik dipergunakan oleh para pengamen jalanan, bahkan masih jarang diketahui banyak orang. Anggapan masyarakat tentang ukulele sering disamakan dengan gitar walaupun memiliki ukuran berbeda.

Namun, saat ini ukulele mulai diminati para musisi Indonesia tidak hanya dipakai sebagai alat musik keroncong, juga dipakai para musisi / *band* dengan berbagai aliran musik. Karena itu, kini mulai bermunculan komunitas- komunitas penyuka ukulele dan mulai dicari oleh para musisi dan beberapa komunitas musik. Ukulele yang beredar di Indonesia masih belum cukup memiliki kualitas baik.

Kitharra yang berdiri sejak tahun 2009 merupakan sebuah toko *retail* yang bekerja sama dengan beberapa *brand* lokal di Indonesia. Setelah itu, Kitharra mulai memperlebar sayapnya dengan menjual produk akustik dalam dan luar negeri. Selain itu, Kitharra juga menyediakan jasa *service* dengan kinerja yang profesional.

Kini Kitharra mulai membuat produk ukulele sendiri berdasarkan pesanan dan kemudian menjangkau kepada komunitas ukulele. Namun, seiring berjalannya waktu produk ukulele semakin diminati para musisi yang mencari kualitas bagus sehingga Toko Musik Kitharra mulai memperluas kapasitasnya dengan cara memproduksi ukulele.

Berdasarkan fenomena hasil produk Toko Musik Kitharra tersebut, penulis tergerak untuk melakukan *branding* dan mempromosikan secara lebih luas produk ukulele Kitharra yang kemudian diberi nama Willa. Topik ini dipilih penulis sebagai tugas akhir karena saat ini ukulele mulai banyak diminati, namun masih sangat sedikit ukulele yang berkualitas tinggi.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, berikut dapat dirumuskan pokok-pokok masalah untuk mendapatkan solusi desain:

- 1) Bagaimana membuat *visual branding* yang tepat, menarik, dan membangun citra bahwa Toko Musik Kitharra merupakan produsen ukulele berkualitas?
- 2) Bagaimana cara memperbaiki citra positif produk ukulele supaya dapat dikenal di masyarakat sehingga menaikkan penjualan?

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka berikut akan dipaparkan tujuan perancangan untuk memecahkan permasalahan tersebut, yakni:

- 1) Untuk membuat *visual branding* yang menarik mulai dari logo sampai *packaging* yang sesuai dengan citra ukulele yang hendak diciptakan.
- 2) Untuk memperbaiki citra positif produk ukulele melalui media sosial, *web*, *banner*, katalog, dan *stand display* yang mampu menarik minat konsumen.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

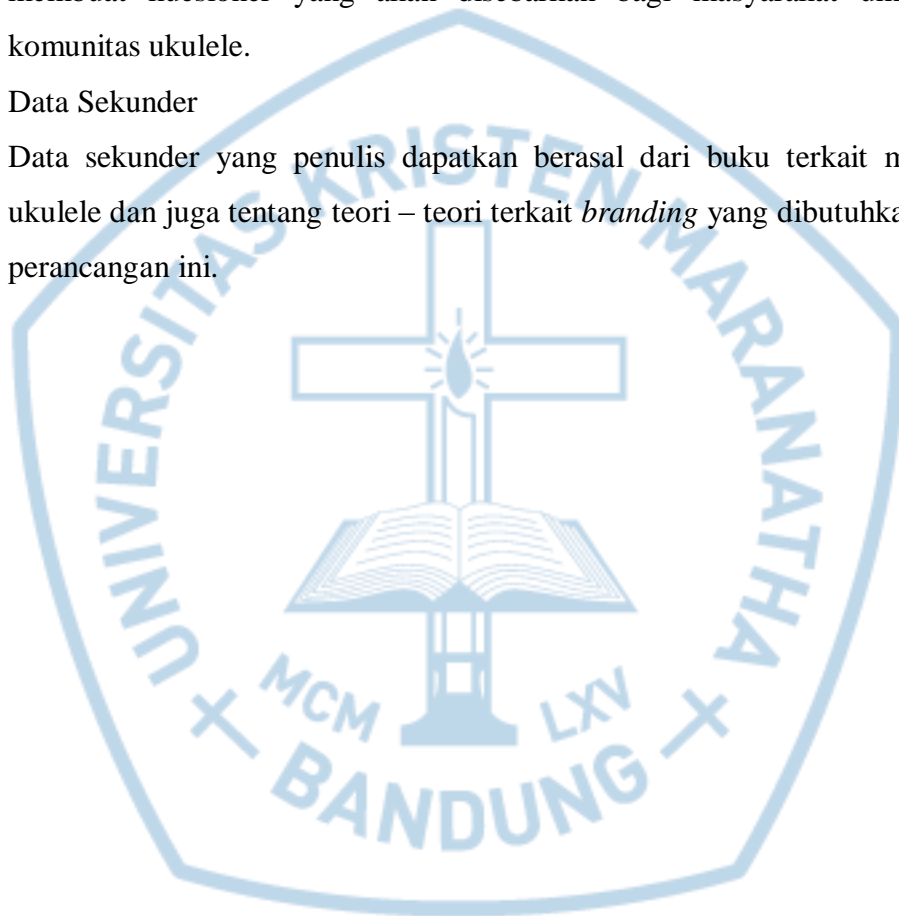
Dalam menyusun tugas akhir ini, sumber dan teknik pengumpulan data yang akan penulis lakukan melalui beberapa metode seperti berikut:

1) Data Primer

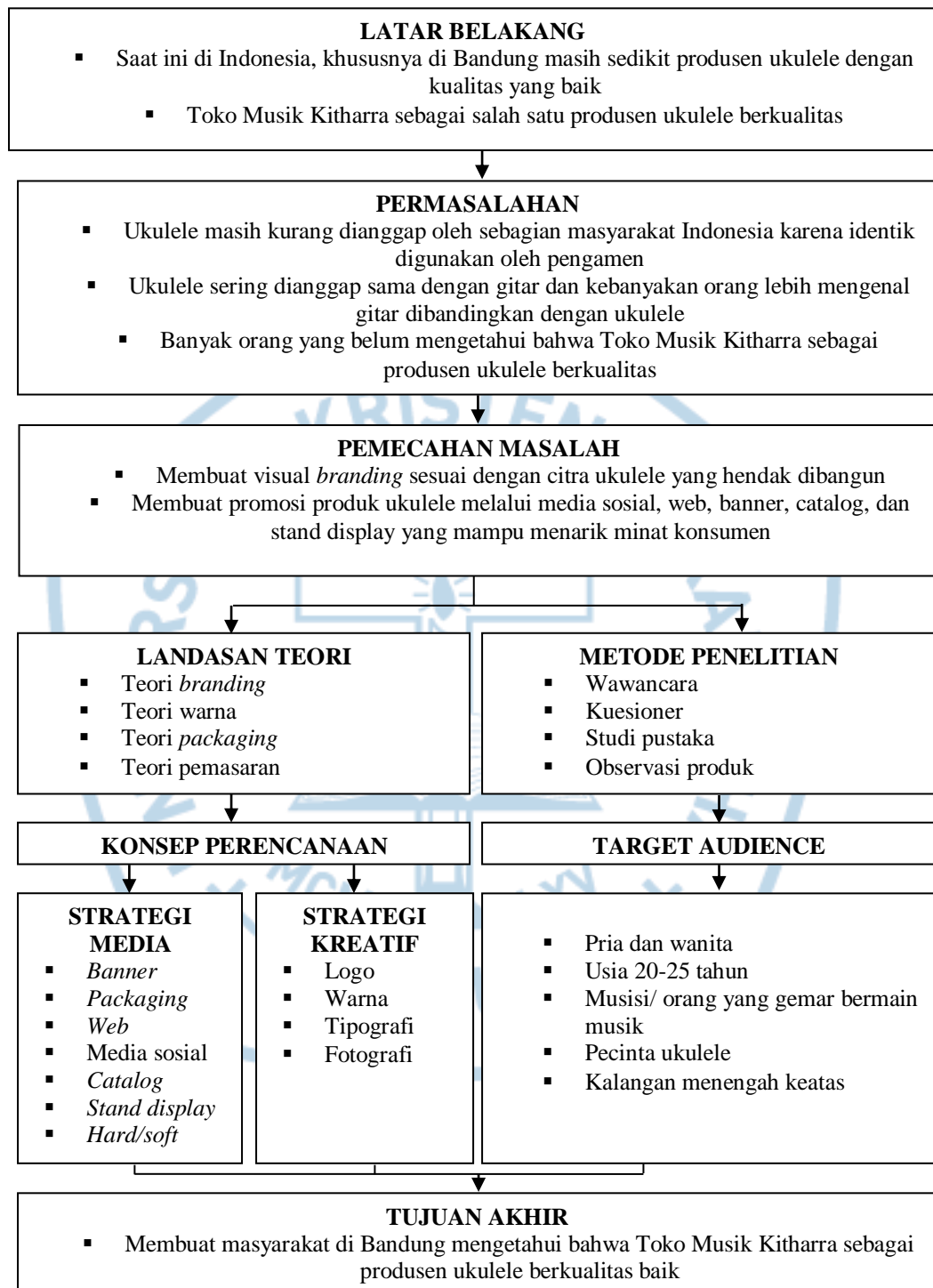
Data primer yang penulis dapatkan berasal dari wawancara dengan *owner* Toko Musik Kitharra, pegawai Toko Musik Kitharra, komunitas ukulele, dan beberapa orang yang mengerti dan paham ukulele. Kemudian penulis akan membuat kuesioner yang akan disebarakan bagi masyarakat umum dan komunitas ukulele.

2) Data Sekunder

Data sekunder yang penulis dapatkan berasal dari buku terkait mengenai ukulele dan juga tentang teori – teori terkait *branding* yang dibutuhkan dalam perancangan ini.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)

