

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepeda kini menjadi trend di kalangan anak muda, sudah banyak yang menjadikan sepeda menjadi hobi, bahkan menghabiskan banyak uang untuk menekuni hobi ini, bahkan sebagian masyarakat kini beranggapan bahwa sepeda menjadi benda yang mewah, hal tersebut tentu membuat citra sepeda semakin baik. Banyak hal yang menjadi latar belakangnya, salah satunya adalah kesadaran untuk berperilaku ramah lingkungan, peduli kesehatan, atau terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Saat ini sudah banyak anak muda yang menggemari sepeda sebagai bagian dari gaya hidup, hal ini dibuktikan dengan maraknya bermunculan berbagai komunitas sepeda, dan diikuti *event* yang rutin digelar bagi pehobi sepeda. Banyak dilihat ketika hari minggu yaitu di CFD (*car free day*).

Tingginya animo masyarakat khususnya anak muda terhadap kegiatan bersepeda membuat para produsen sepeda berlomba – lomba membuat berbagai jenis dan varian guna memenuhi kebutuhan pasar tidak terkecuali untuk kebutuhan anak muda, tetapi tidak diikuti dengan adanya promosi yang tepat.

Pada tugas akhir ini, penulis ingin mengangkat topik sepeda yaitu Polygon, adalah salah satu produk sepeda lokal yang mempunyai pabrik di Surabaya Jawa timur. Pada tahun 2011 Polygon sudah berani memproduksi produknya yang dikhususkan untuk segmentasi anak muda, tetapi keberadaannya masih kurang mendapat kepercayaan dibanding produk luar yang ada dipasaran. Hal tersebut dikarenakan persepsi masyarakat yang masih menganggap produk luar lebih berkualitas dibanding dengan produk lokal.

Belum banyak promosi yang ditujukan tepat terhadap target pasar yang sesuai, sehingga produknya kurang terekspose. Diharapkan dengan membahas ini akan membuat produk polygon lebih mendapat kepercayaan dari masyarakat Indonesia, jadi pembahasan ini sangatlah penting.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya kepercayaan masyarakat terhadap produk lokal Polygon karena kurangnya promosi yang tepat. Sehingga banyak orang yang ragu akan produk lokal.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagaimana diuraikan pada pertanyaan – pertanyaan sebagai berikut:

- Bagaimana merancang strategi promosi untuk meningkatkan citra produk polygon ?
- Bagaimana merancang melalui promosi Polygon yang dapat mensosialisasikan gaya hidup bersepeda?

Pada tugas akhir ini penulis akan mempromosikan produk Polygon, dengan target audience yang mempunyai hobi bersepeda, kalangan A B, bertempat tinggal di wilayah perkotaan.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap produk polygon serta meningkatkan keuntungan atau profit yang diharapkan dengan adanya promosi tersebut. Polygon mendapat citra yang kuat dan mampu bersaing dengan produk dari luar.
- Menyampaikan promosi secara tepat sasaran terhadap target pasar yang dituju.

1.4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah metode atau cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati secara individu atau kelompok secara langsung. menganalisis terhadap produk polygon yang beredar dipasar

2. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil menatap muka antara penanya dengan responden. Wawancara dilakukan terhadap produsen sepeda, penjual sepeda, dan pengamat dunia sepeda

3. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah penelitian terhadap pustaka, jurnal, artikel, dan peraturan perundang - undangan yang berkaitan dengan proyek penelitian.

4. Kuisisioner

Kuisisioner adalah teknik pengumpulan informasi dengan menyusun serentetan pertanyaan yang disusun berurutan secara sistematis, dilengkapi dengan alternatif jawaban yang ditetapkan dan disediakan oleh peneliti untuk dipilih oleh responden. Menyebarkan angket kepada komunitas sepeda.

Kuisisioner yang dipakai oleh peneliti adalah menyebarkan angket melalui internet (<https://docs.google.com>) dan membagikan secara langsung

1.5 Skema Perancangan

