

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Membicarakan ekonomi, bahwa Ekonomi sering diasosiasikan dengan hal-hal berkaitan dengan uang, perbankan, pajak, ekspor-impor, pasar, penjualan, produksi, industri, kekayaan, mata uang, inflasi dan sebagainya. Sehingga arti Ekonomi secara harfiah adalah suatu manajemen rumah tangga atau aturan rumah tangga. Inti dari kegiatan produksi adalah bertujuan untuk menghasilkan produk, baik itu barang maupun jasa. Pelaku kegiatan produksi ini adalah pengusaha di berbagai industri, misalnya pengusaha agribisnis, pengusaha furnitur, konsultan, dan lain-lain. Barang atau jasa yang diciptakan dari kegiatan produksi akan disalurkan kepada konsumen untuk memenuhi kebutuhannya. Jadi, kegiatan produksi yang dilakukan produsen adalah untuk memenuhi kebutuhan para konsumen.

Ekonomi adalah suatu ilmu sosial manusia yang berkaitan dengan aktivitas produksi, distribusi, dan konsumsi terhadap barang dan jasa. Ada juga yang menyebutkan definisi ekonomi adalah semua yang berhubungan dengan upaya dan daya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya untuk mencapai suatu tingkatan kemakmuran. Menurut teori yang disampaikan Ahmad Mahyudi adalah “ekonomi yang dapat menyebabkan perubahan-perubahan, terutama terjadi perubahan menurunnya tingkat pertumbuhan penduduk dan perubahan dari struktur ekonomi, baik peranannya terdapat pembentukan pendapatan nasional, maupun peranannya dalam penyediaan lapangan kerja.” (2004, Hal: 1).

hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian ilmu ekonomi mengandung dua nilai yaitu, nilai pemakaian dan nilai penukaran. Nilai

pemakaian sendiri dapat dikaitkan dengan salah satu kegiatan ekonomi yaitu konsumsi. Nilai penukaran dapat dikaitkan dengan cara mendapatkan barang kebutuhan yang saat ini kita menggunakan uang sebagai alat tukar.

Semakin tingginya penetrasi teknologi jaringan internet mempengaruhi pola masyarakat dalam menggunakan internet. Salah satunya, perilaku masyarakat dalam berbelanja online di *e-Commerce*. *e-Commerce* atau *electronic commerce* merupakan perdagangan elektronik yang melibatkan kegiatan seperti penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran barang dan jasa yang mengandalkan sistem elektronik melalui jaringan internet. Dalam kegiatan *e-Commerce* terdapat transaksi dana, pertukaran data elektronik, sistem manajemen hingga pengumpulan data secara otomatis.

Pernyataan ini di dukung dari sumber yang akurat menurut Jihngan adalah “Syarat atau tana bagi pembangunan ekonomi ialah bahwa proses pertumbuhan harus bertumpu pada kemampuan perekonomian di dalam negeri. syarat untuk memperbaiki nasib dan prakarsa untuk menciptakan kemajuan material harus muncul dari warga Negara itu sendiri”. (2007, Hal:41). Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat pertumbuhan ekonomi RI kuartal I-2017 sebesar 5,01%. Pertumbuhan ekonomi pada kuartal pertama ini jika dilihat year on year, ditopang oleh beberapa sektor, salah satunya adalah informasi dan komunikasi yang tumbuh 9,01%. Hal itu, didorong dari banyaknya pengguna internet, contohnya transaksi online, sehingga sektor informasi dan komunikasi tumbuh. Ketua Umum Asosiasi Pengusaha Ritel Indonesia (Aprindo) Roy Mandey, mengakui memang masyarakat tengah mengalami perubahan perilaku, khususnya dalam pola belanja. Saat ini masyarakat, banyak memilih bertransaksi online dibanding secara konvensional.

USUPSO adalah perusahaan retail yang berdiri sejak tahun 2015, di Indonesia sendiri Usupso baru berdiri pada bulan April 2017. Di Indonesia Usupso membuka gerai pertama di kota Cibinong, Bogor. Melihat animo masyarakat

yang begitu besar, USUPSO semakin optimis dengan eksistensi Usupso di Indonesia. Saat ini USUPSO sudah membuka gerai di lebih dari 30 kota besar dan kecil di Indonesia seperti Jakarta, Solo, Balikpapan, Pekanbaru, Malang, Surabaya, Yogyakarta, Makassar, Bali, Jayapura dan lain sebagainya. USUPSO menjual berbagai macam produk kebutuhan sehari – hari dengan lisensi dari Jepang yang terdiri dari berbagai kategori seperti Home & Living, Fashion, Electronics dan lain sebagainya. USUPSO Mengusung tagline “*Japanese Creative Brand*” yang berarti kami menciptakan berbagai macam produk kreatif untuk memenuhi kehidupan sehari – hari yang memudahkan segala aktivitas Anda.

Dari Latar Belakang yang telah di uraikan diatas maka penulis berkesempatan untuk melakukan Kerja Praktik di lapangan guna membantu untuk menciptakan ikon logo guna mendukung tema media promosi yang akan di jalankan oleh event perusahaan guna lebih menarik berdasarkan disiplin ilmu penulis miliki.

1.2 PENGESAHAN MAKNA JUDUL

Judul yang dipilih yaitu MERANCANG LOGO 10.10 UNTUK TEMA EVENT KEJAR LIVE SALE 10.10 USUPSO INDONESIA DI SOSIAL MEDIA, dimana pada laporan ini penulis akan menjelaskan atau membahas tentang kegiatan yang penulis lakukan pada saat kerja praktik, juga bagaimana cara mendesain suatu media komunikasi agar mudah dimengerti oleh semua kalangan masyarakat dan penjelasan secara terperinci mengenai judul yang diambil sebagai berikut :

1. PERANCANGAN

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

2. LOGO

Logo adalah lambang atau simbol khusus yang mewakili suatu perusahaan atau organisasi. Sebuah logo bisa berupa nama, lambang atau elemen grafis lain yang ditampilkan secara visual. Sebuah logo diciptakan sebagai identitas agar unik dan mudah dibedakan dengan perusahaan kompetitor/pesaing.

3. *SOSIAL MEDIA*

Sebuah sistem marketing penjualan produk secara online yang dilakukan dalam penjualannya secara live di salah satu platform e-commerce yang sudah memiliki fitur live video seperti instagram, shopee, tokopedia dan lain sebagainya. Dan sistem penjualan seperti itu biasanya diadakan setiap hari-hari yang spesial.

4. EVENT

Event adalah suatu agenda, kegiatan atau festival tertentu yang menunjukkan, menampilkan dan merayakan untuk memperingati hal-hal penting yang diselenggarakan pada waktu tertentu dengan tujuan mengkomunikasikan pesan-pesan kepada pengunjung.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah yang dapat dijabarkan menjadi sebagai berikut :

1. Bagaimana proses perancangan Logo Eevent Live Sale untuk menunjukan sebuah identitas event promo yang dimiliki USUPSO?
2. Bagaimana proses memvisualisasikan penerapan *coloring* dan *art directing sehingga* masyarakat tertarik melihatnya?

1.4 Batasan Masalah

Dengan adanya penegasan makna judul, tentu harus ada batasan masalah agar penulis tidak melampaui jauh dari permasalahan yang akan dibahas oleh penulis. Batasan-batasan masalah ini mencakup sebagai berikut :

1. Penulis membatasi masalah seputar pada proses perancangan logo 10.10 untuk memberi identitas event yang di selenggarakan oleh brand Usupso Indonedia.
2. Cara membuat desain yang menarik minat kepada konsumen semua kalangan dengan membuat desain dan layout yang mampu menarik perhatian khususnya para pelanggan setia pada brand Usupso

1.5 Tujuan

Sebagai hasil dari penulis yang telah melaksanakan kerja praktik di PT Sentosa Success Enterprises (USUPSO) yang tentu memiliki berbagai tujuan. Tujuan-tujuan tersebut di antaranya sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk memenuhi tanda kelulusan mata kuliah Kerja Praktik pada semester 7 jurusan Desain Komunikasi Visual.
2. Menerapkan tanggung jawab dan disiplin selama masa kerja praktik terhadap pekerjaan yang diberikan.
3. Mempraktikkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama masa kuliah ke dalam pekerjaan selama kerja praktik.
4. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan Desain Komunikasi Visual agar dapat lebih siap dan dapat diterima di dunia kerja nyata.

5. Membangun relasi yang baik selama kerja praktik yang dapat berguna di kemudian hari.
6. Merasakan dan terlibat langsung dalam berbagai pekerjaan yang dirasakan selama kerja praktik sehingga dapat menjadi pengalaman tersendiri.

1.6 Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini, tentu penulis memiliki banyak manfaat yang belum di dapat dari insitusi secara detail. Salah satunya merasakan perkerjaan sebagai seorang

1.6.1 Manfaat Bagi Institusi

Meningkatkan daya tarik pada Institusi tersebut, mengingat pesan visual dengan desain grafis akan lebih terngiang dibandingkan dengan pesan suara maupun sebuah pesan tulisan.

1.6.2 Manfaat Bagi Perusahaan

Memudahkan memasarkan / mempromosikan yang terkait dengan perusahaan tersebut melalui feed sosial media, brosur, backdrop, flyer, banner, dan lain-lain melalui desain yang menarik agar mencuri perhatian pada masyarakat umum tentang USUPSO.

1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Masyarakat jadi lebih tahu tentang USUPSO dan tidak perlu repot-repot untuk mencari barang ritel yang terbaik.

1.7 Waktu dan Lokasi

1.7.1 Waktu

Tanggal : 23 September 2019 – Desemb

Jam : 08.00 – 17.00 wib

Hari : Senin, Selasa, Kamis dan Jum'at.

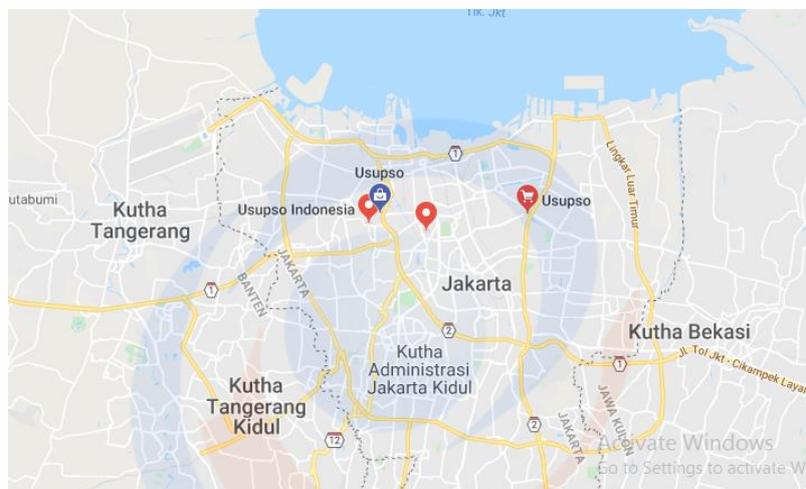
1.7.2 Lokasi

Alamat : Jl. Salak Masir No.8 Lt. 1, Tanjung Duren Utara Jakarta Barat, PT. Usaha Sukses Sentosa (USUPSO)

Telepon : (021) 22346345

Didirikan : Pada tahun 2015

Provinsi : DKI Jakarta



Gambar 1.1 Maps Perusahaan
Sumber Google Maps