

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi merupakan sebuah aktivitas yang sering dilakukan oleh manusia. Aktivitas dari komunikasi dapat membuat manusia lebih pintar karena komunikasi dapat memberikan informasi yang bermanfaat. Pada umumnya komunikasi dilakukan dengan dua cara, yaitu verbal dan non-verbal. Proses komunikasi dapat terjadi jika ada persamaan antara penyampaian pesan dan orang yang menerima pesan. Komunikasi akan terus berkembang jika manusia mempunyai kemampuan dalam memahami informasi yang diberikan. Karena perkembangan komunikasi membuat proses komunikasi lebih bervariasi dan salah satunya dengan komunikasi massa.

Komunikasi massa merupakan proses komunikasi yang terjadi antar manusia dengan menggunakan media massa. Hal ini bertujuan agar penerima pesan dapat menerima dan memahami secara serempak maksud dari pesan yang disampaikan oleh komunikator, baik pesan dari pribadi maupun pesan yang mewakili instansi atau suatu lembaga. Komunikasi massa mempunyai beberapa efek antara lain: efek kognitif, efek afektif dan konatif, yang dapat dirasakan oleh masyarakat dan dapat mengubah pola pikir serta perilaku masyarakat. Dalam komunikasi massa, media massa adalah media yang

menjadi otoritas tunggal dalam menyeleksi, memproduksi pesan dan menyampaikan pesan kepada masyarakat.

Media merupakan alat atau sarana yang sering digunakan untuk menyampaikan pesan dari penyampai pesan kepada khalayak. Media massa juga memiliki peran yang besar dalam membentuk pola pikir dan hubungan masyarakat di lingkungan sosial, yaitu dengan memberikan gambaran yang ada di lingkungan masyarakat, melalui media dan hiburan. Selain itu, media juga mempunyai peran dalam mengubah pandangan dan tatanan masyarakat. Media dapat berperan sebagai wahana pengembangan kebudayaan, tidak hanya berupa seni dan simbol semata, tetapi juga pengembangan gaya hidup dan norma-norma. Media massa sendiri terbagi menjadi media elektronik, *media cyber* dan media cetak.

Media cetak merupakan media statis yang mengutamakan peran visual seperti gambar atau foto. Biasanya media cetak terdiri dari lembaran kertas dengan sejumlah kata-kata dalam tata warna dan halaman putih. Media cetak juga dikatakan sebagai dokumen yang berisi pendapat dari beberapa orang atau rekaman peristiwa yang diambil dan dirangkum kemudian dituangkan ke dalam tulisan, gambar atau foto-foto. Sama seperti media lainnya, media cetak juga memiliki peran untuk memberikan informasi dan menghibur.

Corporate identity atau identitas perusahaan adalah "persona" yang dirancang dalam memfasilitasi untuk pencapaian tujuan. Hal ini biasanya diwujudkan dengan *branding* dan penggunaan suatu produk. *Corporate identity* juga merupakan perwakilan dari perwujudan media visual yang menampilkan karakteristik/jati diri suatu organisasi, produk atau perusahaan yang menjadi

pembeda dari yang lain. Secara umum, *corporate identity* mencakup *corporate title*, logo, dan perangkat pendukungnya yang dikemas dalam suatu pedoman. Pedoman ini mengatur bagaimana identitas diterapkan, bagaimana warna dipilih, tipografi, *layout* halaman dan metode lainnya dengan tujuan untuk menjaga kesinambungan *visual* dan pengakuan terhadap seluruh manifestasi fisik dari suatu produk. *Corporate identity* juga membahas perusahaan yang berhubung dengan kendaraan roda dua yaitu motor seperti PT Tarakusuma Indah.

PT Tarakusuma Indah berdiri tahun 1980-an dan dipimpin oleh Henry Tedjakusuma. Perusahaan ini mempelopori produksi helm roda dua pertama di Indonesia yang mendukung program keselamatan para pengendara motor. Perusahaan ini selalu berusaha memproduksi helm berkualitas dengan proses pembuatannya yang mengedepankan keamanan serta didukung oleh kualitas bahan dasar terbaik yang telah melalui uji standar sesuai dengan standar nasional maupun standar internasional. Selama 29 tahun PT Tarakusuma Indah memproduksi helm bagi pengendara sepeda motor dan melahirkan merek-merek helm berkualitas seperti INKI, KYT (Kyoto) dan MDS untuk kelas menengah-atas serta BMC dan HIU yang berkonsentrasi untuk kelas menengah-bawah.

Helm KYT merupakan salah satu produk helm unggulan yang menarik dan disukai semua kalangan, baik dikalangan remaja, orang tua maupun anak-anak. Dengan melakukan beberapa inovasi, helm ini memberikan daya khas dan daya tarik tersendiri untuk para pengguna helm. Akan tetapi karena kurangnya media promosi terhadap helm KYT, membuat helm produksi PT

Tarakusuma ini kurang dikenal oleh masyarakat, khususnya produk helm untuk anak-anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka tugas akhir Fakultas Desain Industri Kreatif jurusan Desain Komunikasi Visual mengambil tema *corporate identity* helm type cross untuk anak-anak pada PT Tarakusuma Indah. Pembuatan karya tugas akhir ini guna untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang keunggulan dari produk ini.

1.2 Penegasan Makna Judul

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang dan implementasi yang ada di atas, maka makna judul dari tugas akhir yang penulis buat adalah PERANCANGAN *CORPORATE IDENTITY* HELM KYT CROSS UNTUK ANAK-ANAK PADA PT TARAKUSUMA INDAH. Dalam penegasannya makna judul yang penulis buat diantaranya:

- Perancangan : kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendisain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan pemilihan alternatif sistem yang terbaik
- *Corporate Identity* : identitas yang membedakan antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya bisa juga berfungsi sebagai penanaman citra atau image yang bisa menjadikan

- sebagai daya tarik.
- Helm : bentuk perlindungan tubuh yang dikenakan di kepala dan biasanya dibuat dari metal atau bahan keras lainnya seperti kevlar, serat resin, atau plastik.
 - KYT : sebuah merek helm ternama di Indonesia.
 - Cross : tipe jenis helm yang biasa dipakai dalam perlombaan motor besar atau yang biasa disebut dengan cross.
 - Untuk : kata depan yang menyatakan tujuan
 - Anak-anak : seorang laki-laki atau perempuan yang belum dewasa atau mengalami masa pubertas.
 - Pada : kata depan yang dipakai untuk menunjukkan posisi.
 - PT Tarakusuma Indah : sebuah perusahaan yang memproduksi helm KYT.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan Perancangan Tugas Akhir terdapat batasan tertentu terhadap topik permasalahan yang akan diambil. Setiap permasalahan yang ada pada topik akan dibatasi dengan merumuskan setiap masalah, sehingga mengerucut menjadi satu topik yang akan dibahas. Jadi, batasan masalah yang penulis ambil dalam Tugas Akhir ini hanya berfokus pada Perancangan

Corporate identity helm KYT Cross untuk anak-anak pada PT Tarakusuma Indah dengan menampilkan keunggulan yang dimiliki produk tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Dari perancangan Tugas Akhir ini terdapat rumusan masalah yang penulis analisa, yaitu bagaimana merancang *Corporate identity* helm KYT Cross untuk anak-anak pada PT Tarakusuma Indah dengan menampilkan kualitas dan keunggulan secara visual sehingga masyarakat tertarik untuk melihat?

1.5 Asumsi Dasar

Berdasarkan dengan latar belakang pada laporan perancangan *corporate identity* helm KYT cross untuk anak-anak pada PT Tarakusuma Indah terdapat asumsi dasar penulis sebagai berikut:

1. Kurangnya minat anak-anak untuk memakai helm ketika berpergian.
2. Kurangnya kesadaran orang tua untuk memakaikan helm kepada anaknya ketika berpergian dengan menggunakan sepeda motor.
3. Kurangnya media promosi yang dapat memperkenalkan helm Cross untuk anak-anak ke masyarakat luas.

1.6 Tujuan

Tujuan penulis membuat Perancangan perancangan *corporate identity* helm KYT Cross untuk anak-anak pada PT Tarakusuma Indah adalah sebagai berikut:

- (1) Sebagai persyaratan kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata 1 Program Studi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, di Universitas Esa Unggul.
- (2) Dapat memberikan gambaran dan informasi bahwa helm KYT Cross memiliki keunggulan yang berbeda dengan helm lainnya.
- (3) Menjadi bahan acuan atau referensi untuk tugas selama perkuliahan pada setiap mahasiswa.
- (4) Menggunakan segala kemampuan yang didapat selama menempuh pendidikan di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Industri Kreatif Universitas Esa Unggul dan dibentuk dalam penciptaan tugas akhir ini, hingga nantinya karya tersebut dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya dan pada instansi pendidikan pada umumnya.

1.7 Manfaat

Selama Perancangan *Corporate identity* helm KYT Cross untuk anak-anak pada PT Tarakusuma Indah ini, penulis mendapatkan beberapa manfaat positif yang cukup baik yaitu:

1.7.1 Manfaat bagi Institusi

Hasil karya ini dapat dijadikan acuan dasar dalam pengembangan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual agar di masa yang akan datang lebih baik.

1.7.2 Manfaat bagi Perusahaan

Dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau bahan dalam pengembangan perancangan *corporate identity* untuk kedepannya.

1.7.3 Manfaat bagi Masyarakat

Masyarakat dapat mengetahui tentang karya *corporate identity* pada khususnya serta juga disilipi ilmu Desain Komunikasi Visual pada umumnya.

1.8 Metode Perancangan

Dalam pembuatan sebuah karya diperlukan metode perancangan, biasanya metode perancangan itu terdiri dari metode pengumpulan data dan analisis data. Berikut adalah penjelasan mengenai metode tersebut:

1.8.1.1. Data Lapangan

Data merupakan bahan dasar suatu informasi yang mewakili sebuah benda, tindakan dan fakta. Sedangkan data lapangan adalah sebuah informasi yang diperoleh dengan cara turun langsung kelapangan atau ketempat yang terkait. Kegiatan ini dapat membantu penulis dalam mendapatkan data dan informasi yang akurat tentang tema yang dibahas. Penjelasannya akan dibahas secara terperinci sebagai berikut :

1. Data Observasi

Observasi yang penulis lakukan adalah dengan mendatangi langsung perusahaan yang memproduksi helm KYT yaitu PT Taraksuma Indah di Jakarta. Hal ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai segala

sesuatu yang berhubungan dengan topik yang dibahas untuk penulis masukkan kedalam tugas akhir.

2. Data Wawancara

Data wawancara dilakukan untuk memperkuat data observasi. Oleh karena itu, penulis juga melakukan wawancara untuk mencari informasi serta memperkuat data observasi yang telah diperoleh. Narasumber yang akan penulis wawancarai adalah manajer perusahaan dan karyawan-karyawan yang bekerja di perusahaan tersebut.

1.8.1.2 Data Kajian Literatur

Literatur merupakan bahan yang biasa digunakan ketika pembuatan karya tulis atau kegiatan ilmiah lainnya. Ada dua bentuk dari data literatur yaitu bentuk *softcopy* dan bentuk *hardcopy*. Bentuk *softcopy* yaitu seperti *e-book* atau artikel di suatu blog serta situs, sedangkan bentuk dari *hardcopy* seperti buku, majalah dan koran. Di dalam tugas akhir ini, penulis membagi literatur menjadi tiga, yaitu media cetak, media elektronik dan dokumentasi. Penjelarasannya akan dibahas sebagai berikut.

1. Media Cetak

Data literatur media cetak yang penulis gunakan adalah Buku Tipografi karya Surianto Rustan yang isinya membahas tentang ilmu tipografi. buku lainnya adalah Teori Warna karya Dameria yang menjelaskan secara rinci mengenai penggunaan warna dan filosofi warna yang sesuai dengan target market.

Data literatur di atas belum semuanya disebutkan, karena dalam pengerjaan tugas akhir ini, akan ada penambahan-penambahan literatur lainnya. Literatur-literatur tersebut hanya menjadi salah satu dari bagian dari patokan dalam penulisan laporan dan penciptaan tugas akhir.

2. Media Elektronik

Media elektronik secara umum adalah suatu alat digunakan sebagai perantara untuk menginformasikan suatu hal atau masalah kepada masyarakat dalam bentuk elektronik. Dalam hal ini media elektronik yang penulis gunakan lebih mengacu ke internet yaitu data yang berasal dari *website* yang terkait dengan helm KYT dan helm anak-anak. Berikut ini adalah contoh data literatur media elektronik: <http://www.tarakusuma.com> dan <http://motobikers.com>

3. Dokumentasi

Data literatur dokumentasi adalah data dokumen pendukung yang digunakan selama proses perancangan tugas akhir ini. Dokumentasi diperoleh dari beberapa sumber yang terkait dengan topik yang penulis angkat, dan data dokumentasi dapat berupa foto dan video. Dari data dokumentasi tersebut diharapkan dapat membantu dan mempermudah penulis pada saat penyusunan tugas akhir ini.

1.8.1.3 Data Kajian Karya Komunikasi Visual Acuan

Dalam pembuatan karya perancangan *corporate identity* helm KYT Cross untuk anak-anak pada PT Tarakusuma Indah ini adalah data acuan sebagai bahan atau referensi untuk pembuatan karya tugas akhir, sehingga dapat dipertanggung jawabkan keberadaannya. Data karya acuan dalam perancangan *corporate identity* helm KYT Cross pada PT Tarakusuma Indah yang dipakai adalah produk helm Shoei dan contoh poster dari gaya desain Pop Art. Data Kajian Karya Komunikasi Visual Acuan dapat dijabarkan dibawah ini:

1) Alasan Pemilihan

Alasan penulis dalam Perancangan *Corporate Identity* Helm KYT Cross untuk Anak-anak pada PT Tarakusuma Indah ini agar dapat mengaplikasikan teori-teori secara benar dan detail yang dijelaskan dalam buku-buku teori. Sehingga hasil karya Tugas Akhir ini sesuai dengan aturan yang benar dan hasilnya pun maksimal.

Gambar 1.1

POSTER HELM SHOEI



Sumber: <https://www.behance.net/gallery/2648173/SHOEI-POSTER-ADS>, diunduh 11

September 2015 pukul: 09:30 WIB

Salah satu produk helm yang penulis jadikan acuan dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah helm produksi dari *brand* Shoei. Shoei merupakan salah satu perusahaan helm ternama di Jepang. Alasan penulis memilih iklan helm Shoei ini, karena konsep yang diterapkan pada poster ini sangat mudah dimengerti yaitu dengan menggambarkan kekuatan dan kekokohan dari helm ini seperti halnya terbuat dari kulit teringgiling. Selain itu helm ini juga merupakan helm memiliki yang target marketnya sama dengan helm KYT yaitu menengah ke atas.

Gambar 1.2

GAYA DESAIN POP ART JAPAN



Sumber: www.popartjapan.com, diunduh 11 September 2015 pukul:09:30 WIB

Sedangkan untuk gaya desain yang penulis jadikan acuan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah gambar yang bergaya desain pop art. Pop art merupakan salah satu gaya desain yang muncul pada decade 60an hingga memasuki tahun 1970. Pop art berasal dari kata popular art. Arti dari pop art adalah aliran seni yang memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti koran, televisi, iklan dan lain-lain. Gaya desain pop art menggunakan warna-warna komplementer seperti merah, jingga, kuning, hijau dan ungu selain itu pop art juga memiliki ciri

khas yaitu penggabungan foto serta permainan warna yang berani, kadang disertai penggunaan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan si pembuatnya. Desain pop art seringkali menggunakan teks berukuran besar dengan stroke yang tebal. Alasan penulis memilih gaya desain pop art adalah karena penulis beranggapan bahwa gaya desain pop art bersifat ceria karena penggunaan warna yang lebih dari tiga dan cocok digunakan untuk anak-anak.

2) Keistimewaan/Keunikan/Khusus

Keunggulan yang dimiliki oleh poster SHOEI ini adalah membuat konsep poster menampilkan keunggulan yang dimiliki oleh helm SHOEI dengan visual yang sederhana dan mudah dimengerti, sehingga dapat menjangkau semua kalangan. Sedangkan keunggulan gaya desain pop art yang penulis gunakan adalah mudah dapat menarik perhatian mata dari konsumen karena menggunakan lebih dari satu warna.

1.8.2. Metode Analisa Data

Metode analisa data biasanya digunakan untuk mendapatkan informasi relevan yang ada pada data tersebut dan hasil dari metode analisa data akan digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada. Di dalam pembuatan karya tugas akhir ini, penulis menggunakan tiga metode analisa data untuk memecahkan permasalahan yang diangkat dalam tugas akhir ini. Ketiga metode itu adalah metode analisa data kualitatif, metode analisa data SWOT dan sintesis. Berikut ini adalah penjelasan terperinci mengenai metode tersebut.

1.8.2.1 Metode Analisa Data Kualitatif

Dalam melakukan metode analisa data kualitatif terhadap topik yang sedang diangkat, penulis membaginya menjadi tiga tahapan yaitu penelitian sebelum ke lapangan, penelitian selama di lapangan dan penelitian setelah di lapangan, penjelasannya akan dibahas sebagai berikut.

1. Penelitian sebelum ke lapangan merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara pengumpulan data berdasarkan data yang sudah ada. Akan tetapi data yang diperoleh tersebut bersifat sementara, karena kemungkinan besar terjadi perubahan, hal ini disebabkan oleh waktu dari pengambilan tersebut. Setelah semuanya telah terkumpul, maka penulis melakukan tahap kedua yaitu melakukan penelitian dilapangan.
2. Penelitian di lapangan ini dengan melakukan observasi dan wawancara langsung di lapangan untuk mendapatkan data yang akurat.
3. Penelitian setelah di lapangan ini dengan melakukan penyimpulan dari data penelitian yang diperoleh sebelumnya.

1.8.2.2 Analisa SWOT

Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis pada Perancangan *corporate identity* helm KYT Cross untuk anak-anak pada PT Tarakusuma Indah. Karena helm media promosi helm KYT anak-anak khususnya bertipe cross belum pernah ada, sehingga analisa SWOT

yang penulis lakukan pada produk helm KYT Cross untuk anak-anak sebagai berikut:

1. Strengths (kekuatan)

Kekuatan yang dimiliki oleh produk ini adalah mampu melindungi bagian kepala, muka hingga leher sehingga dapat melindungi kepala lebih maksimal.

2. Weaknesses (kelemahan)

Merupakan kondisi kelemahan karena produk ini berjenis cross yang berkesan berat dan panas, sehingga kurang diminati oleh masyarakat khususnya anak-anak.

3. Opportunities (peluang)

Merupakan kondisi peluang berkembang dimasa datang yang terjadi. Peluang yang ada pada produk ini adalah karena produk ini pada awalnya digunakan untuk motor cross sehingga dapat menjangkau target market pembalap dan masyarakat biasa.

4. Threats (ancaman)

Merupakan kondisi yang mengancam dari luar. Ancaman yang akan di alami pada produk ini adalah jika sukses dipasaran maka akan ada perusahaan competitor yang melakukan peniruan atau plagiat.

1.8.2.3 Sintesis

Sintesis merupakan penyatuan dari unsur-unsur secara menyeluruh dengan mengaitkan beberapa unsur pengetahuan yang ada sehingga dapat membentuk pola baru yang menyeluruh.

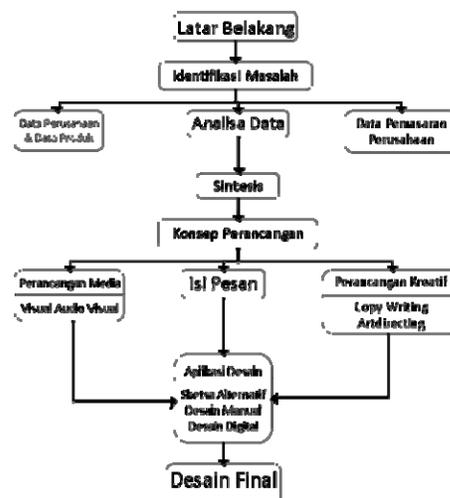
Berdasarkan penjelasan SWOT di atas maka sintesis yang penulis peroleh dari perancangan *corporate identity* helm KYT cross untuk anak-anak pada PT Tarakusuma Indah ini dengan membuat media promosi produk yang sebelumnya belum pernah dibuat. Media promosi tersebut akan dibuat dengan menampilkan keunggulan yang dimiliki oleh produk tersebut.

1.9 Kerangka Pemikiran Perancangan

Kerangka pemikiran perancangan digunakan untuk mempermudah penulis dalam memahami masalah yang ada dalam karya tugas akhir ini. Penulis melakukan pemetaan sederhana pada permasalahan yang ada dan pada akhirnya akan menghasilkan sebuah *corporate identity* Helm KYT Cross untuk anak-anak pada PT Tarakusuma Indah. Berikut ini adalah gambarnya :

Gambar 1.3

KERANGKA PEMIKIRAN



(Sumber: Jojor Tagi PE Manalu,2015)

1.10 Tempat dan Tahun Produksi

Dalam pembuatan tugas akhir dengan judul Perancangan *Corporate Identity* Helm KYT Tipe Cross untuk Anak-anak pada PT Tarakusuma Indah ini dilakukan di kota Jakarta pada tahun 2015 baik itu laporan maupun karya tugas akhirnya. Hal ini penulis cantumkan sebagai bukti bahwa laporan dan karya tugas akhir ini baru dibuat oleh penulis.

1.11 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari lima bab beserta beberapa lampiran sebagai pendukung laporan tugas akhir dengan rincian sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Bab I membahas tentang latar belakang masalah yang akan atau sudah muncul disaat penulis membuat laporan dan karya tugas akhir. Bab I terdiri dari penegasan makna judul, batasan masalah, rumusan masalah, asumsi dasar, tujuan, dan manfaat, metode perancangan, kerangka pemikiran, tempat dan tahun produksi, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka dan Data

Bab II membahas dengan detail tinjauan pustaka dan data yang berhubungan dengan tema tugas akhir penulis. Nantinya teori dan pendapat tersebut bisa digunakan sebagai acuan dalam pembuatan konsep atau ide pada saat proses pembuatan karya tugas akhir penulis nanti.

3. Bab III Konsep Penciptaan

Bab III berisi sebuah penjelasan menyeluruh tentang bagaimana proses pembuatan karya tugas akhir ini, mulai dari penjelasan secara lengkap tentang bagaimana nanti penulis akan membuat tugas akhir sampai menjadi karya akhir seperti yang diharapkan oleh penulis.

4. Bab IV Aplikasi Desain

Bab IV berisi tentang aplikasi desain secara menyeluruh dari sketsa alternatif desain, sketsa desain manual dan sketsa terpilih karya yang sudah dibuat oleh penulis, seperti penjelasan tentang konsep perancangan yang digunakan dan tentunya pembahasan tentang hasil karya yang sudah dibuat oleh penulis.

5. Bab V Penutupan

Bab V adalah penutup yang dibuat penulis dari pembahasan serta penyelesaian masalah dari tema yang diangkat. Selain itu, terdapat saran yang merupakan tanggapan atau respon dari penulis berupa ide dan pemikiran.