

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa interaksi dengan manusia lainnya dan salah satu cara untuk berinteraksi melalui komunikasi. Komunikasi merupakan proses dalam menyampaikan informasi dari seseorang ke orang lain agar dapat terhubung dengan lingkungannya. Pada umumnya ada dua jenis komunikasi yaitu komunikasi *verbal* dan *non verbal*. Komunikasi juga dapat terjadi apabila ada persamaan antara penyampaian pesan dengan orang yang akan menerima pesan.

Komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan yang dilakukan secara serempak. Karena persepsi dari komunikasi massa diterima oleh *heterogen* maka pesan yang disampaikan oleh komunikator adalah komunikatif supaya lebih mudah dicerna dan dipahami oleh masyarakat. Komunikasi massa juga mempunyai pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia pada zaman sekarang. Pengaruh perkembangan teknologi yang sangat pesat menjadi salah satu faktor yang berperan besar yang dijadikan sebagai sumber media dalam proses penyampaian informasi ke masyarakat.

Media merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan ke masyarakat. Media memiliki jenis yang bervariasi sesuai dengan fungsi dan kegunaannya. Media terdiri dari tiga kategori. Kategori

pertama adalah media cetak antara lain seperti poster, majalah, koran dan sebagainya. Kategori kedua adalah media *display*, antara lain rak pameran, *stand* pameran, meja pameran dan kategori yang ketiga adalah kategori media audio visual yang meliputi *film*, *video* dan televisi. Selain dari jenisnya media massa juga mempunyai peran yang besar dalam proses komunikasi massa, hal ini dikarenakan media massa dapat melipat gandakan pesan dan dapat menyampaikan informasi yang sama ke masyarakat dalam waktu yang singkat dan serempak.

Media cetak merupakan media yang statis dan mengutamakan peran-peran visual. Biasanya media ini terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata, gambar atau foto dalam tata warna dan halaman putih. Sama seperti media elektronik, media cetak memiliki fungsi yaitu memberi informasi dan menghibur. Media cetak juga dapat dikatakan sebagai suatu dokumen yang berisi pendapat dari semua orang atau rekaman peristiwa yang ditangkap oleh seseorang kemudian dituangkan ke dalam tulisan, gambar serta foto-foto.

*Corporate identity* merupakan semua perwakilan atau perwujudan media visual dan fisik yang menampilkan suatu jati diri organisasi hal ini menjadi pembeda antara organisasi/perusahaan tersebut dengan organisasi/perusahaan yang lain. Secara *internal*, *corporate identity* terkait dengan kultur / budaya yang dianut oleh perusahaan. Namun, secara *eksternal*, *corporate identity* memiliki keterkaitan dengan *corporate image*. Saat ini, *corporate identity* telah diakui sebagai sumber daya yang strategis dan sumber keunggulan yang kompetitif..

PT. KMK *Global Sports* (K2) merupakan perusahaan manufaktur yang bergerak di bidang industri sepatu. Produk yang dihasilkan di PT. KMK *Global Sports* (K2) adalah sepatu dengan merk *Converse*. PT. KMK *Global Sports* (K2) merupakan perusahaan yang berada di Kawasan Berikat yang melakukan pengolahan barang dan bahan asal *import* yang hasilnya untuk tujuan eksport. Produk PT. KMK *Global Sports* (K2) di *eksport* di berbagai negara seperti *Japan*, *USA* dan berbagai negara *Asian Tenggara*. PT. KMK *Global Sports* (K2) berdiri sejak tanggal 15 Desember 1994 di lahan dengan luas area 200.79 m<sup>2</sup> x 100.31 m<sup>2</sup>, dengan lokasi *Telesonic* Jatake Jl. Raya Serang KM 8 Kadu Jaya-Tangerang.

Sejarahnya Presiden Direktur PT. KMK *Global Sports* (K2) bernama Mr. CK Song Pada Tahun 1991 menjalin kerja sama dengan perusahaan bernama FS Sentosa untuk membangun perusahaan bernama PT *Reebok* dan *adidas* saat itu memproduksi 400.000 pasang sepatu per bulan .

Tonggak berikutnya terjadi Pada tahun 1994, Beliau juga mengambil ahli sebuah pabrik manufaktur sepatu yang telah beroperasi selama 4 tahun bernama PT Gunung Sewu Pratama yang saat itu memproduksi jenis sepatu *Valcunize* dengan Struktur pemegang saham masa itu adalah Bapak Santoso, Mr. CK Song, Mr. Anthony dan PT. GSP, Mr. CK Song sebagai Preseiden Direktur dan membentuk perusahaan yaitu PT Karet Murni Kencana (KMK), pabrik pertama ini mampu memproduksi 100.000 Pasang sepatu untuk *Converse*, Tahun 1995, *Nike* mengambil alih seluruh fasilitas yang ada di KMK dan KMJ, untuk kemudian memproduksi sepatu *Nike*, dengan kapasitas

produksi saat itu menghasilkan 500.000 pasang sepatu. Pada tahun 1997 kepemilikan saham berubah, Mr. Anthony dan PT. GSP menarik saham sehingga hanya tinggal Mr. CK Song dan Bapak Santoso. Pada bulan Maret tahun 2000, melakukan usaha patungan dengan YY *Investment*, untuk membangun konsep perusahaan manufaktur sepatu baru bernama KMK *Global Sports* (K2). Saat itu memproduksi sepatu dengan menggunakan 17 cara perakitan. 10 menggunakan teknik semen dingin untuk produk sepatu *Nike*, dan 7 menggunakan teknik yang disebut *Autoclave* untuk produk sepatu *Converse*, dengan total kapasitas produksi mencapai 900.000 pasang sepatu sebulan. dan sampai saat ini PT. KMK *Global Sports* (K2) masih menjalankan produksi dalam membuat sepatu *autoclave merk Converse*.

## 1.2 Penegasan Makna Judul

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang dan implementasi yang ada diatas maka makna judul dari tugas akhir yang penulis buat adalah PERANCANGAN *CORPORATE IDENTITY* SEPATU *CONVERSE* TIPE *SUPERMAN*. Dalam penegasannya makna judul yang penulis buat adalah:

- Perancangan : kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik

- Corporate Identity : identitas yang membedakan antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya dan bisa juga berfungsi sebagai penanaman citra atau *image* yang bisa menjadikan sebagai daya tarik.
- Sepatu : Alas kaki yang menutup seluruh telapak kaki
- Converse : Brand alas kaki yang berbentuk sepatu
- Tipe : Varian atau jenis pilihan suatu produk.
- Superman : Tokoh *Super Hero* dalam cerita fiksi yang berasal dari barat, Amerika

### 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, mengerucut menjadi satu topik yang akan dibahas. Jadi batasan masalah yang penulis ambil pada Tugas Akhir ini hanya berfokus perancangan desain *corporate identity* sepatu *Converse* dengan menampilkan keunggulannya.

### 1.4 Rumusan Masalah

Dari perancangan Tugas Akhir ini terdapat rumusan masalah yang penulis analisa, yaitu Bagaimana perancang *corporate identity* sepatu *Converse tipe Superman* dengan menampilkan kualitas dan keunggulan secara

visual sehingga para anak muda semakin bersemangat untuk memiliki sepatu *Converse* ini?

## 1.5 Asumsi Dasar

Berdasarkan dengan latar belakang pada Perancangan Proposal Tugas Akhir, terdapat asumsi dasar penulis sebagai berikut:

1. Kekuatan sepatu *Converse* yang terbukti ketahanannya
2. Desain yang dimiliki sepatu *Converse* banyak ragamnya
3. Mengikuti perkembangan zaman.

## 1.6 Tujuan

Tujuan penulis membuat Perancangan *Corporate Identity* Sepatu *Converse* tipe *Superman* adalah sebagai berikut:

- (1) Sebagai persyaratan kelulusan untuk mencapai gelar Sarjana S1 Program Studi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul.
- (2) Dapat memberikan gambaran sepatu *Converse* memiliki banyak varian desain di modelnya
- (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* sepatu *Converse* tipe *Superman* 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**

Mengetahui produk dari sepatu *Converse* beserta informasi di dalamnya. Kalau sepatu *Converse* ini tidak hanya sepatu canvas yang standard di pasaran tetapi masyarakat mengetahui *Converse* memiliki desain banyak sampai mengikuti tokoh *super hero* yang sedang *booming*

## **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 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah mencari sumber informasi yang akan dibahas oleh penulis untuk melengkapi data-data penting dari topik yang akan dibahas oleh penulis. Di sini penulis menggunakan pengumpulan data berupa data lapangan dan observasi wawancara.

#### **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 ke lapangan atau tempat yang terkait. Kegiatan ini dapat membantu penulis dalam mendapatkan data dan informasi yang akurat tentang tema yang dibahas. Penjelarasannya akan dibahas secara terperinci sebagai berikut :

### **1. Data Observasi**

*Observasi* yang penulis lakukan adalah dengan mendatangi langsung perusahaan yang memproduksi *Converse* yaitu PT. KMK *Global Sports* (K2) di

Tangerang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan topic yang dibahas untuk penulis masukkan kedalam tugas akhir.

## **2. Data Wawancara**

Data wawancara dilakukan untuk memperkuat data *observasi*. Karena itu penulis juga melakukan wawancara untuk mencari informasi serta memperkuat data observasi yang telah diperoleh. Narasumber yang akan penulis wawancarai adalah salah satu 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 *literature* yaitu bentuk *softcopy* dan bentuk *hardcopy*. Bentuk *softcopy* yaitu seperti ebook atau artikel di suatu *blog* serta situs, sedangkan bentuk dari *hardcopy* seperti buku, majalah dan koran. Didalam tugas akhir ini penulis membagi 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 nanti pasti akan adanya penambahan-penambahan disaat penulis mengerjakan karya tugas akhir nanti. 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 produk *Converse*. Berikut ini adalah contoh data literatur media elektronik:

<https://www.facebook.com/pages/Converse-All-Star/111514508873145>

## **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.

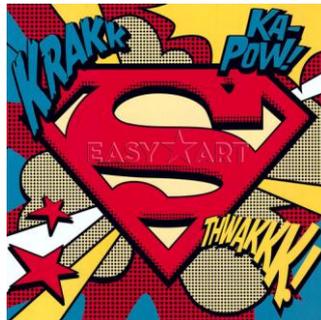
### 1.8.1.3. Data Kajian Karya Komunikasi Visual Acuan

Data kajian karya komunikasi visual acuan merupakan sebagai data perbandingan sekaligus referensi penulis ketika pembuatan karya tugas akhir ini. Karena topik yang penulis angkat mengenai *Corporate Identity* Produk sepatu *Converse* tipe *Superman* maka data kajian karya komunikasi visual acuan adalah *pop art* yang biasa di gunakan dalam komik *DC*.

## 1. Alasan Pemilihan

Gambar 1.1

Gambar Acuan Pop Art I



sumber : <http://cdn.europosters.eu/image/750/stickers/superman-pop-art-logo-i12026.jpg>, di unduh 14 September 2015 pukul 01: 00 WIB

Salah satu produk sepatu *Converse* yang penulis jadikan acuan dalam gaya desain pembuatan karya tugas akhir ini adalah *Pop Art* yang mengikuti gaya Komik *DC*. Alasan penulis memilih *Pop Art* karena sepatu *Converse* tipe *Superman* ini merupakan sepatu yang di ambil dari tokoh komik *DC*. Sehingga penulis tetap pada jalur komik dengan gaya desain *Pop Art* agar unity dari tokoh *Superman* ini tidak hilang dan tetap ada.

## 2. Keistimewaan/Keunikan/Khusus

Keunggulan yang dimiliki oleh *Converse* ini banyak varian desain serta eksistensi dari tahun 1908 sampai produk *Converse* yang sudah banyak digunakan oleh artis-artis mancanegara menjadi kebahagiaan setiap orang yang memilikinya. Penggunaan desain pop art disini penulis melihat keunikannya adalah penuh dengan ilustrasi vector dan warna yang digunakan warna-warna yang cerah.

## 3. Alasan Pemilihan

Gambar 1.2

Gambar Acuan Pop Art II



sumber : <http://cdn.europosters.eu/image/750/stickers/superman-pop-art-logo-i12026.jpg>, di unduh 14 September 2015 pukul 01: 00 WIB

Disini penulis tetap mempertahankan gaya desain dari komik DC yang sudah ada. Untuk itu gaya desain komik DC yang di pakai seperti gambar di atas. Bertujuan untuk tetap meningkatkan kualitas gaya desain komik yang sudah ada.

#### **4. Keistimewaan/Keunikan/Khusus**

Keistimewaan disini ada ciri khas khusus yang di tampilkan. Yaitu elemen desain seper menunjukkan kekuatan. Di situ memang ciri khas dari komik DC sendiri. Penulis tetap mengikuti gaya desain tersebut agar gaya komik DC tidak hilang dan ada unity dari komik DC tersebut.

#### **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 dilapangan dan penelitian setelah dilapangan, penjelasannya akan dibahas sebagai berikut:

1. Penelitian sebelum kelapangan 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 dilapangan 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 sepatu *Converse* dalam desain komunikasi visual.

#### **1. *Strengths* (kekuatan)**

Kekuatan yang dimiliki *corporate identity Converse* memiliki eksistensi yang sudah lama sejak 1908 dan sudah banyak orang-orang ternama menggunakan produk ini. Penyebaran *Converse* ini hanya dilakukan di pusat-pusat kota besar, tetapi produk palsu sudah sampai ke pelosok-pelosok daerah, ini menggambarkan betapa besarnya produk ini.

#### **2. *Weaknesses* (kelemahan)**

Merupakan kondisi kelemahan karena pada perancangan corporate identity *Converse*. *Converse* memiliki desain bentuk sepatu yang sedikit perubahan. Lebih banyak perubahannya di desain motif sepatu.

### 3. *Opportunities* (peluang)

Merupakan kondisi peluang berkembang di masa datang yang terjadi. Peluang yang ada pada corporate identity sepatu *Converse* dalam desain komunikasi visual ini membuat desain yang lebih menarik yang memvisualisasikan keunggulan produk yang dimiliki sehingga tetap menjadi sepatu yang memvisualkan anak muda yang kreatif bebas dan aktif

### 4. *Threats* (ancaman)

Merupakan kondisi yang mengancam dari luar. Ancaman yang akan dialami ketika perancangan corporate identity sepatu *Converse* dalam desain komunikasi visual ini sukses 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.

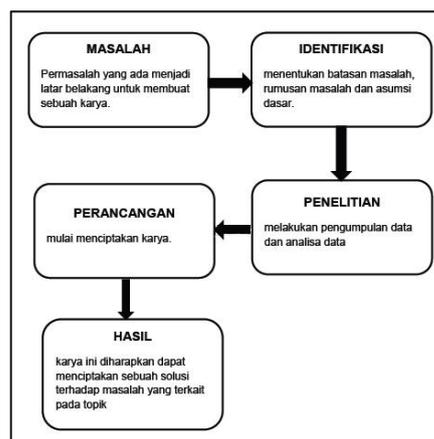
## 1.9 Kerangka Pemikiran Perancangan

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 karya perancangan *corporate identity* sepatu *Converse* tipe *Superman* dalam desain komunikasi visual. Berikut ini adalah gambarnya :

Gambar 1.3

### KERANGKA PEMIKIRAN



sumber: Rizky Muhammad Wildansyah, 2015

## 1.10 Tempat dan Tahun Produksi

Dalam pembuatan tugas akhir dengan judul perancangan *corporate identity Converse* ini dilakukan di kota Tangerang 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 5 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 akhirnya jadilah 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 penutupan 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.