

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kondisi sekarang yang memasuki era *new normal* mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara *online* di rumah. Menurut Antaranews (2020) hal ini mengakibatkan penggunaan aplikasi bimbingan belajar *online* meningkat lebih dari seratus persen. Indozone (2020) mengatakan banyak aplikasi bimbingan belajar *online* seperti RuangGuru, Zenius, Quipper dan lain sejenisnya yang memberikan layanan bimbingan belajar dengan sistem paket berupa video materi, latihan soal disertai pembahasannya yang dapat diakses oleh penggunanya. Namun EduAlecta Group (2021) menyatakan sebesar 69,2% pelajar lebih menyukai bimbingan belajar secara tatap muka yang dapat memilih pelajaran yang mereka butuhkan tanpa tergantung paket yang sudah disediakan oleh aplikasi tersebut.

Banyaknya aplikasi belajar berbasis digital membuat persaingan antar pesaing menjadi ketat. Menurut Buchari Alma (dalam Dini Mulyaningsih, dkk, 2015) persaingan ini mengakibatkan sebuah bisnis perlu mempromosikan produknya dengan kreatif dan jelas sehingga bisa mengingatkan dan meyakinkan produknya kepada konsumen.

EduAlecta Group yang merupakan sebuah *startup* baru yang berkecimpung dibidang pendidikan membuat sebuah aplikasi bimbingan belajar bernama EduAlecta. Aplikasi ini menyediakan layanan bimbingan belajar dengan sistem pelajar dapat memilih pelajaran apa yang mereka butuhkan saat bimbingan belajar. Tak hanya itu pelajar dapat menentukan waktu, tempat serta kelompok belajar yang mereka inginkan.

Menurut EduAlecta Group (2021) karena aplikasi EduAlecta ini merupakan aplikasi yang baru dibuat dan masih dalam tahap pengembangan, menyebabkan aplikasi EduAlecta belum dikenal oleh masyarakat. Penggunaan media promosi

sebelumnya yaitu melalui media sosial berupa akun Instagram yang membagikan postingan seputar pendidikan, dirasa kurang bisa memberikan dampak yang signifikan.

Dengan begitu Oesman (2002 : 123) mengatakan untuk membantu mengenalkan aplikasi EduAlecta diperlukan media promosi yang berfungsi sebagai sebuah alat komunikasi bagi penjual dan pembeli untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli yang sebelumnya tidak mengenal produk tersebut hingga menjadi mengenal dan mengingat produk tersebut. 99,4 % masyarakat beranggapan bahwa *merchandise* bisa dijadikan media promosi untuk memperkenalkan aplikasi EduAlecta. Dan karna aplikasi EduAlecta berada diranah pendidikan serta melihat dari kegunaannya, 79,2 % dari mereka memilih *tote bag* sebagai *merchandise* yang cocok untuk aplikasi EduAlecta. (Data Pribadi, 2022).

Maka dari itu, peneliti merancang *tote bag* yang nantinya akan dijadikan sebagai *merchandise* dari aplikasi EduAlecta. Diharapkan rancangan ini mampu menjadi solusi menjadi media promosi dan agar aplikasi EduAlecta dapat dikenal oleh masyarakat.

1.2. Identifikasi Masalah

Kondisi sekarang yang memasuki era *new normal* mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara *online/* dirumah. Menurut Antaranews (2020) hal ini mengakibatkan penggunaan aplikasi bimbingan belajar *online* meningkat lebih dari seratus persen.

Banyaknya aplikasi belajar berbasis digital membuat persaingan antar pesaing menjadi ketat. Menurut Buchari Alma (2006 :179) persaingan ini mengakibatkan sebuah bisnis perlu mempromosikan produknya dengan kreatif dan jelas sehingga bisa mengingatkan dan meyakinkan produknya kepada konsumen.

Aplikasi EduAlecta merupakan aplikasi yang baru dibuat, mengakibatkan aplikasi ini belum dikenal dimasyarakat. Maka diperlukan media promosi yaitu berupa *tote bag* sebagai *merchandise* dari aplikasi EduAlecta agar dapat dikenal dan diingat oleh masyarakat.

1.3. Rumusan Masalah

Aplikasi EduAlecta adalah sebuah aplikasi yang baru dibuat sehingga belum dikenal dimasyarakat karna itu diperlukan sebuah produk pendukung yang dapat menjadi media promosi berupa *merchandise* .

1.4. Pertanyaan Perancangan

Pertanyaan perancangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:
Bagaimana merancang *tote bag* sebagai *merchandise* aplikasi EduAlecta?

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :
Untuk merancang *tote bag* sebagai *merchandise* dari aplikasi EduAlecta.

1.6. Batasan Masalah

Agar perancangan ini lebih fokus maka batasan masalah yang ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Merancang desain *tote bag* karena media promosi sebelumnya belum bisa memberikan dampak yang bagus.
2. Menurut hasil kuesioner yang sudah dibagikan, didapatkan hasil bahwa *tote bag* cocok dijadikan alternatif media promosi melihat dari aplikasi EduAlecta berada dibidang pendidikan yang pada umumnya pelajar membutuhkan media bawa untuk menempatkan peralatan yang dibutuhkan.
3. Serta bisa dijadikan sebagai media memperkenalkan aplikasi EduAlecta secara berkelanjutan karna sering dipakai setiap hari.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan akan fokus pada perancangan *tote bag* yang akan dibuat dengan desain yang sederhana agar bisa dipakai setiap hari dan *unisex*, serta kokoh dengan penambahan beberapa saku agar bisa memuat banyak barang dengan sistem kunci resleting. Dengan tampilan yang akan menggunakan warna EduAlecta yaitu warna toska dan putih dengan menambahkan slogan EduAlecta menggunakan tipografi yang dibuat bergelombang agar sesuai dengan citra aplikasi EduAlecta.

1.8. Keterbatasan Perancangan

Perancangan ini dilakukan pada saat kondisi aplikasi masih dalam proses pengembangan atau dalam bentuk prototype yang masih versi beta. Oleh karena itu perancangan ini akan mengalami keterbatasan data yang diperlukan. Serta waktu yang singkat untuk validasi yang memungkinkan hasil validasi tidak optimal.

1.9. Manfaat Perancangan

1. Bagi ilmu pengetahuan: memberikan kontribusi keilmuan Desain Produk dalam penelitian perancangan *tote bag* sebagai *merchandise* bagi suatu merek.
2. Bagi industri: mampu menjadi inovasi bagi industri baru yang akan mengeluarkan produk/jasanya, bahwa salah satu media promosi yang bisa dilakukan untuk memperkenalkan produknya bisa melalui *merchandise*.
3. Bagi pribadi: untuk memenuhi tugas sebagai salah satu syarat kelulusan dan menambah ilmu pengetahuan.

1.10. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari laporan perancangan *tote bag* sebagai *merchandise* aplikasi EduAlecta adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari perancangan, identifikasi permasalahan dari latar belakang, rumusan masalah yang dapat diambil dari identifikasi masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan masalah, ruang lingkup perancangan, keterbatasan perancangan, manfaat yang bisa diambil dari perancangan serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang kajian pustaka dan kajian lapangan yang diperlukan untuk perancangan serta hipotesa yang bisa diambil dari kajian tersebut.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang rancangan penelitian yang berisi tahapan- tahapan yang akan dilakukan dalam perancangan, metode yang digunakan untuk penggalian data, tahapan proses perancangan berupa gambaran yang akan dilakukan dalam perancangan dan metode yang digunakan untuk memvalidasi perancangan.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil analisa data, proses perancangan yang lebih mendetail yang didukung oleh dokumentasi proses perancangan, gambar teknik, prototype dan hasil validasi.

BAB V KESIMPULAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari perancangan yang sudah dilakukan.