

1. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pola hidup konsumtif telah melanda sebagian besar masyarakat Indonesia dewasa ini. Pengaruh dari pola hidup konsumtif tersebut mengakibatkan terdesaknya daya apresiasi dan daya persepsi masyarakat, karena terdesaknya pertimbangan pribadi. Memiliki mebel sesuai dengan fungsinya sebagai benda pakai sudah menjadi kebutuhan umum masyarakat. Seperti rumah, kehadiran mebel menjelaskan kedudukan pemakainya. Kemampuan ekonomis, status sosial, dan status intelektual tampak kembali pada bentuk dan jenis mebel yang dipakai dan yang dimiliki.

Terlepas dari peranan pertimbangan praktis yang sifatnya sangat pribadi, hampir semua pemakai mempunyai pilihan yang sama: "mebel yang baik" apapun bahannya. Orang tidak pernah berhenti berbicara tentang mebel yang baik. pertimbangan bisa sangat pribadi, bisa juga karena selera umum yang berlaku. Persepsi terhadap desain mebel yang baik, tidak muncul begitu saja. Persepsi ini tumbuh dan berkembang sesuai dengan kehidupan masyarakat itu sendiri.

Persoalan yang menyangkut rancangan mebel untuk rumah keluarga ialah pilihan desain yang tepat-guna dan yang penampilannya menarik. Tepat-guna berkaitan dengan kesibukan manusia itu sendiri dalam ruang di rumah masing-masing. Kesibukan bisa umum sifatnya karena tuntutan sehari-hari dan karena tuntutan pola hidup yang berlaku. Tepat-guna erat pula hubungannya dengan tingkat kehidupan manusia seperti yang telah disebut di atas sesuai dengan kebutuhan fisik maupun spiritual. Menarik penampilannya berkaitan dengan wujud seutuhnya dari mebel itu sendiri dan cara penyelesaian akhir yang dipilih.

Kualitas bahan adalah faktor utama yang perlu diingat dalam merancang mebel. Kualitas ini tidak hanya terbatas pada daya tarik bahan, tetapi juga pada kekuatan dan ketahanan dari mebel itu.

1.1.1 Sejarah perusahaan

CV. MUSTIKA KENCANA yang berdiri pada tahun 1978 pada awalnya memproduksi meja-meja billiard model Italy dan Eropa. Pada saat itu masih bertempat di Jl. Karang Wisma, Surabaya. Kemudian pada tahun 1982 pindah di Jl. Manyar Sambongan no 68, Surabaya. Yang berkantor di Jl. Ngagel Jaya Utara 111/16, Surabaya. Dan mulai memproduksi furniture knock down, built in, & meja billiard. Juga melayani *Home furniture, office furniture, salon, dan restaurant*. Sekarang workshop & kantornya bertempat pada Jl. Manyar Sambongan no. 111B Surabaya.

Dan pada saat ini CV. MUSTIKA KENCANA telah mengembangkan usahanya sampai meliputi bidang:

- *Produksi furniture built in, knock down (bongkar pasang), meja billiard & sofa.*
- Merancang & mendesain interior ruang & mengisi perabot/*furniturenya.*

Proyek yang pernah dikerjakan antara lain:

- Rumah-rumah tinggal di Kalimantan, Jawa timur dan sekitarnya
- Rumah tinggal di Hongkong
- Bioskop, bar & discotheque Mitra, Banjarmasin
- Kantor Bank OEB & BRI
- Salon Alex & salon Embong Kenanga
- Kantor PDAM, Sby
- Kantor PT. Siantar Madju
- Hotel Satelit, Sby

1.1.2 Kegiatan pemasarannya meliputi daerah :

- Surabaya : - Sin - Sin Furniture
 - Citra Meubel
 - Sudi Muri Furniture
 - Harmonis Furniture
- Malang : - Okabawes Fumiture
- Toko - toko furniture di Kalimantan & Sampit

1.1.3 Promosi/periklanan yang pernah dilakukan oleh CV. MUSTIKA KENCANA:

Pameran, marketing *door to door*, brosur, spanduk

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana menciptakan promosi/periklanan CV. MUSTIKA KENCANA yang efektif, komunikatif dan estetik agar diterima masyarakat ?

Bagaimana CV. MUSTIKA KENCANA dapat memenangkan persaingan furniture khususnya dari sisi positioning produk melalui perancangan desain grafis ?

1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PERANCANGAN

1.3.1. TUJUAN

Menciptakan promosi periklanan yang efektif, komunikatif dan estetik untuk memenangkan persaingan *broadband* akses dan positioning CV. MUSTIKA KENCANA makin mantap dibenak khalayaknya.

1.3.2. MANFAAT

Bagi produsen

Melalui perancangan ini masyarakat mengetahui produk dan mempunyai tanggapan yang positif terhadap produk.

Bagi konsumen

Melalui perancangan ini konsumen dapat mengetahui karakteristik produk termasuk keunggulannya dan tertarik mengkonsumsinya.

Bagi mahasiswa

Mengaplikasikan semua ketrampilan teori dan praktek melalui perancangan TUGAS AKHIR

1.4 RUANG LINGKUP PERANCANGAN

1.4.1 Jenis karya desain grafis yang dibuat:

1.4.1.1 POSTER

Memberikan informasi (mengiklankan) tentang produk. Ditempatkan di daerah-daerah pemasaran produk mebel CV. Mustika Kencana

1.4.1.2 BILLBOARD

Mengiklankan produk secara singkat bagi para pengguna jalan sehingga mereka mengetahui adanya produk mebel CV. Mustika Kencana. Ditempatkan di jalan-jalan raya utama (daerah-daerah kegiatan pemasaran produk).

1.4.1.3 IKLAN MEDIA CETAK

Menyampaikan informasi tentang produk secara detail dan mengiklankannya agar masyarakat jadi lebih paham akan produk. Produk mebel CV. Mustika Kencana diiklankan di surat kabar Jawa Pos.

1.4.1.4 BROSUR

Menyampaikan informasi berupa data-data tentang produk dengan lebih detail. Brosur ini diedarkan di ruko-ruko di wilayah Surabaya dan di mebel CV. Mustika Kencana itu sendiri.

1.4.1.5 KALENDER

Tabel hari-hari (biasanya dalam 1 tahun). Yang biasanya berfungsi memberi tahu waktu, yang dalam hal ini adalah tanggal, hari, bulan, dan tahun. Selain itu kalender juga dapat di jadikan sebagai media promosi bagi perusahaan-perusahaan yang ingin mengiklankan produknya.

1.4.1.6 COVER BAN

Cover yang artinya sampul, sehingga cover ban adalah sampul penutup ban yang fungsinya menghiasi ban tersebut.

1.4.1.7 HANGING MOBILE

Aksesoris (semacam media kreatif) yang terdapat di dalam mobil.