

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Korea Selatan merupakan salah satu negara yang industri hiburanya berkembang dengan pesat. Industri hiburan di Korea Selatan sangat diminati bahkan sampai di luar Korea Selatan, salah satunya adalah Indonesia. Hal ini dapat dilihat dengan semakin diminatinya hal-hal yang berbau Korea Selatan, contohnya seperti makanan, produk kecantikan, *fashion*, bahasa, drama dan musik Korea Selatan atau yang biasa disebut dengan K-Pop atau *Korean Pop*. Salah satu sektor yang menarik industri K-Pop adalah sektor industri desain. Industri desain menghasilkan karya produksi berupa produk, desain interior maupun desain komunikasi visual. Seperti produksi *merchandise* K-Pop yang menghasilkan produk berupa *unofficial photocard*, poster, *tote bag*, hingga stiker. Hal ini yang menjadi alasan besar berdirinya *online shop* yang bernama Make Some Rookie.

Make Some Rookie sendiri merupakan sebuah toko online yang menjual *tote bag* yang di sablon dengan desain yang bertemakan K-Pop. Disebut toko online karena Make Some Rookie hanya menjual produknya melalui aplikasi-aplikasi *e-commerce* yaitu Shopee. Make Some Rookie tidak memiliki *store* secara fisik. Selain itu, Make Some Rookie juga merupakan sebuah *local brand* baru yang didirikan oleh peneliti. Karena banyaknya persaingan di industri ini, peneliti harus memikirkan desain yang berbeda dari yang lain agar memiliki ciri khas dan *aware* terhadap *target audience*.

Karena bergerak di bidang sektor industri desain, maka di butuhkan pula desain yang sesuai untuk *tote bag* yang nantinya akan dijual di Make Some Rookie dengan tema K-Pop yang telah ditentukan sebagai *branding online shop* tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkanlah analisis data misalnya desain seperti apa yang banyak disukai oleh para penggemar K-Pop dan grup musik yang sedang *booming* juga perlu dipertimbangkan. Selain desain, pembuatan video iklan yang *attractive* juga dibutuhkan untuk kepentingan promosi yang nantinya akan ditampilkan di

platform media sosial guna menarik minat pelanggan untuk membeli produk dari Make Some Rookie.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana pemilihan desain *tote bag* dapat mempengaruhi keputusan pembelian?
2. Apakah video iklan dan pengembangan pada platform media social mempengaruhi kenaikan penjualan?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit proyek penelitian ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Desain dirancang hanya dengan satu warna untuk menekan biaya anggaran produksi.
- b. *Software* yang digunakan untuk membuat desain adalah Adobe Photoshop.
- c. *Software* yang digunakan untuk membuat video iklan yaitu Canva, Adobe Premiere Pro, dan CapCut.
- d. Video iklan berbasis iklan semi *commercial*.
- e. Dalam perancangan video iklan mengutamakan fokus pada detail produk dan detail desain.
- f. Pembelian hanya dilakukan di platform *e-commers* dan tidak melakukan pembelian di luar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan desain untuk *tote bag* dan video iklan untuk promosi yang dapat

menarik minat penggemar K-Pop untuk bisa meningkatkan pembelian di Make Some Rookie.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan penjualan dari Make Some Rookie.
- b. Dengan adanya penelitian ini, akan mempermudah Make Some Rookie untuk menentukan *target audience* dan desain yang rata-rata disukai oleh penggemar K-Pop. Hal ini juga bisa digunakan untuk mempermudah pembuatan desain selanjutnya.
- c. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan meningkatkan *brand awareness* dan *brand image* yang nantinya berpengaruh pada penjualan produk.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan penelitian ini ditulis secara sistematis sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan pustaka, bab ini berisi tentang studi literatur dan dasar teori yang perlu dipahami dalam pembuatan desain dan video iklan Make Some Rookie.

Bab III Metode Penelitian, bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai objek penelitian, serta langkah-langkah dan proses yang dilakukan dalam penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, bab ini membahas tentang proses pembuatan *online shop* Make Some Rookie, pembuatan desain dan pembuatan video iklan yang berisi proses *development*, pre-produksi, produksi, pasca produksi, dan *delivery*.

Bab V Penutup, bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari permasalahan yang

diangkat pada penelitian ini.

