

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan Industri pada saat ini terutama tahun ini maju dengan pesat terutama dibidang makanan dan minuman / pangan di Indonesia terus mengalami kenaikan setiap tahunnya. Industri makanan dan minuman di Indonesia naik sebesar 4,90% per Tahun 2022. Rata rata pengeluaran perkapita seminggu menurut BPS di bidang kelompok makanan dan minuman, Kota batu mendapatkan 534 perkapita di bidang minuman sari buah kemasan, minuman Kesehatan, dan minuman berenergi.

Dalam masa kini industri pangan semakin maju dan perkembangan perekonomian di kota Batu membuat persaingan semakin panas terutama di seluruh sektor industri yang dimana masing masing perusahaan menjalankan usahanya. Dan pastinya Setiap perusahaan dituntut untuk mengelola industri yang dimiliki perusahaan tersebut yang berguna meningkatkan produktivitas dan pemasukan yang optimal serta bisa menghadapi segala masalah dalam menjalankan kegiatan usaha secara efektif dan efisien ( Suriyanto, 2013).

Minat beli adalah suatu hal yang membuat kosumen tertarik pada produk dan untuk membeli suatu produk. Keinginan membeli para kosumen sangat berpengaruh untuk keberlangsungan industri dalam menjalankan produk yang di perjual belikan. Semakin tinggi keinginan kosumen terhadap suatu produk industri, oleh karena dari itu dapat dipastikan industry tersebut akan tetap bisa bejalan dan berkembang ataupun bersaing. Industri jasa diupayakan untuk mampu menghasilkan produk berkualitas baik dari segi produk, maupun layanan yang diberikan bermanfaat untuk memenangkan persaingan dalam pasar.

KSU Brosem adalah umkm industri kecil yang bergerak dalam memproduksi minuman ringan dalam kemasan. Dari tahun 2004 KSU Brosem memiliki pemikiran dan ide yang luar biasa hingga menciptakan hasil yang dimana bisa menjadi peluang besar untuk berindustri dari perkumpulan ibu-ibu yang terdiri sekitar 50 orang ibu rumah tangga yang berada didaerah sekitar tersebut untuk

memproduksi minuman ringan ini. Industri KSU sendiri tidak hanya menjual produk minuman sari apel andalan mereka melainkan menjual berbagai jenis produk makanan dari buah-buahan yang dititipkan di outlet KSU Brosem itu sendiri. Banyaknya produksi industri minuman ringan yang serupa di kota Batu membuat industri berkompetisi dalam menjual produknya yang serupa diantara para pemilik industri minuman ringan yang ada di kota Batu. Persaingan industri di bidang minuman ringan yang semakin ketat diantara para industri diharuskan untuk mempersiapkan apa saja yang di perlukan untuk outlet nya untuk mempertahankan kualitas dan pelayanan yang di berikan untuk para konsumen. Satu-satunya cara yang efektif yang harus dilakukan oleh para pemilik industry minuman ringan yang berada di kota Batu Jawa Timur dalam menghadapi persaingan indutri ini yaitu dengan cara selalu berusaha dan berinovasi untuk memenuhi apa yang diinginkan para konsumen. Untuk penjualan produk minuman Brosem ini dihargai 1 box isi 32 cup, 1 box = Rp. 35.000 untuk penjualan dari produk inisetiap tahun terus meningkat walupun tidak signifikan untuk kenaikannya.

Berdasarkan latar belakang yang sudah saya jelaskan diatas dengan dipilihnya judul perancangan video promosi produk minuman sari apel Brosem Kota Batu, sebagai informasi untuk mempromosikan produk minuman sari apel Brosem ini yang nantinya dapat mempromosikan produk ini lebih luas agar produk ini lebih banyak orang yang tau akan kualitas dari produk ini yang telah dipilih penulis.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Pada tugas akhir ini, penulis mengambil pembahasan mengenai cara memperkenalkan Produk minuman sari apel Brosem kepada masyarakat luas, yakni dengan mempromosikan minuman apel khas kota Batu ini dalam bentuk hasil video promosi antarlain

- a) Bagaimana merancang video promosi produk minuman Brosem Kota Batu ?.

### **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang sudah di buat, tujuan dari pernacangan ini adalah :

1. Untuk mempromosikan Produk Minuman Sari Apel Brosem kepada masyarakat luar daerah.
2. Untuk membuat video promosi sebagai salah satu informasi mengenai produk minuman sari apel Brosem ini yang berada di Kota Batu sehingga masyarakat luar dapat mengerti akan produk ini dan tertarik untuk membeli produk minuman Brosem ini.

### **1.4 Manfaat**

Pada bagian ini perancangan yang saya buat ini memiliki manfaat bagi beberapa kalangan, Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perancang (Mahasiswa)

untuk menambah pengetahuan akan pembuatan dan pengelolaan iklan atau video promosi dalam dunia digital dan sebagai kreativitas dan inovasi dalam membuat ide-ide baru untuk membuat iklan.

2. Bagi Institusi

Bermanfaat untuk menambah literatur dan panduan riset mengenai pembuatan iklan untuk media sosial promosi dalam dunia digital serta refrensi pembuatan iklan berikut berikutnya.

3. Bagi Industri minumasn sari buah apel ( BROSEM )

Memiliki manfaat untuk meningkatkan Produk Sari Buah Apel ini yang nantinya berpengaruh pada penjualan produk.

### 1.5 Batasan Masalah

1. Pengambilan video di area kebun petik apel, alun-alun kota Batu dan KSU sari apel yang berada di koya Batu serta Produk itu sendiri sebagai object promosi .
2. Perancangan media menggunakan *software Capcup* versi *Windows*.
3. Video Promosi dibuat dengan estimasi waktu 1 menit – 01.40 menit ( short ADS )
4. Media Publikasi : *Intagram ,Youtube, dan Tiktok*
5. Media pendukung : *Thumbnail* video
6. Target pasar dari adanya video iklan yang saya buat sebagai berikut.
  - a. Demografi
    - Umur : 30 tahun ke atas
    - Gender : laki-laki dan perempuan
    - Pendapatan : Semua Kalangan ( menengah kebawah maupun menengah keatas )
  - b. Geografis :

Target pasar video promosi Minuman Sari Apel Brosem secara geografis yaitu penikmat minuman ringan, mahasiswa dari Kota Batu , Kota Malang maupun luar Jawa Timur, terutama ditujukan untuk acara acara kecil maupun besar.

### 1.6 Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, metode yang mengutamakan eksplorasi dan pemahaman fenomena (Creswell, 2008). Pada tahapan ini ditinjau dari aspek pendahuluan, indentifikasi masalah, studi literatur, metode pengumpulan data, penelitian sampel, pembuatan kuisisioner, pengumpulan data, analisis data dan kesimpulan.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Tahun 2022 - 2023					
	Bulan					
	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari
Penyusunan Proposal						
Observasi Lapangan						
Wawancara						
Analisis dan Pengolahan Data						
Seminar Judul Ta						
Pembuatan Konsep Video						
Seminar Pra Ta						

## 1) Tempat dan waktu penelitian

Tempat dan waktu penelitian berada di kota Batu dengan alamat sebagai berikut

:

- a. Tempat Penelitian Penelitain ini berlokasi di Desa sisir Kecamatan Batu, Kota Batu Provinsi Jawa Timur 65314.
- b. Penelitian ini dilakukan dalam waktu 6 bulan mulai bulan September 2022 sampai bulan febuari 2023.

## 2) Bahan dan alat penelitian

Bahan dan alat yang saya gunakan untuk melakukan penelitian ini adalah

:

- Bahan : Buah apel, Air, Sari Apel Brosem kemasana cup
- Alat :
  - Tripleks ( kayu tipis ), Lampu duduk, Pot bunga kecil,
  - Kamera Nikon d5300 + lensa Kit, *lighting* dan *tripod*, *SD card*
  - Device HP Vivo seri Y36 ,laptop *lenovo idepad gaming 3*

### 3) Bahan dan alat penelitian

Bahan dan alat yang saya gunakan untuk melakukan penelitian ini adalah:

- Bahan : Buah apel, Air, Sari Apel Brosem kemasana cup
- Alat :
  - Tripleks ( kayu tipis ), Lampu duduk, Pot bunga kecil,
  - Kamera Nikon d5300 + lensa Kit
  - Device HP Vivo seri Y36 ,laptop *lenovo idepad gaming 3*
  - *lighting* dan *tripod*, *SD card*,

### 4) Pengumpulan data dan informasi

#### a. Observasi

merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara memperhatikan, mengamati, meninjau, dan mengawasi dengan teliti objek penelitian untuk mendapat informasi yang benar dan langsung di lokasi penelitian. (Syafnidawaty, 2020).

#### b. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara pewawancara dan responden untuk mengumpulkan data-data dari objek yang sedang diteliti.(Teknik Pengumpulan Data (Wawancara, Angket dan Observasi), 2022). Dalam proses perancangan proyek promosi produk ini dilakukannya proses wawancara bersama pemilik perusahaan yaitu Bapak Rianto yang bertujuan untuk mendapatkan data dari perusahaan tersebut. Contohnya : sejarah terbentuknya perusahaan, apa saja yang di jual dan berapa lama beroperasi, dll.

#### c. Studi Pustaka

Dari proses pengumpulan data melalui studi pustaka yang saya dapat yaitu untuk memperdalam data yang sudah saya dapat dari proses wawancara agar data menjadi akurat dan lebih luas pemahaman atas apa yang saya bahas dalam perancangan ini.

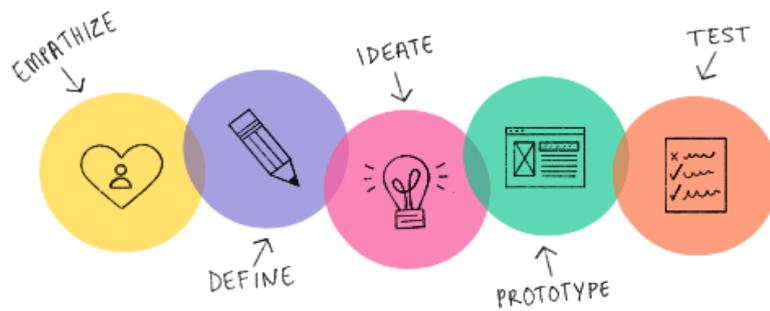
d. Analisis data

Pada tahapan analisis data ini dalam perancangan pembuatan video promosi harus menggunakan teknik analisis SWOT sebagai salah satu tolak ukur untuk menganalisis data dari apa yang di ambil atau yang dibuat. Analisis SWOT memiliki beberapa bagian yaitu sebagai berikut ; *Strenghts*, *Weakness*, *Opportunities* dan *Threaths*. Analisis SWOT sendiri memiliki tujuan untuk memaksimalkan kekuatan Industri (*strenghts*) dan peluang untuk meningkatkan pendapatan atau pemasukan dari apa yang sudah di jual (*opportunities*), namun dapat meminimalkan kelemahan dari insutri itu sendiri (*weakness*) dan ancaman para pesaingan industri yang serupa (*threaths*). (Mashuri, 2020)

terdiri dari *Strenghts*, *Weakness*, *Opportunities* dan *Threaths*. Analisis SWOT bertujuan untuk memaksimalkan kekuatan (*strenghts*) dan peluang (*opportunities*), namun dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threaths*). (Mashuri, 2020)

5) Prosedur

Prosedur yang akan digunakan untuk pembuatan penelitian ini dengan memakai metode *Design Thinking*, yang dimana terdapat lima tahap proses *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 1. 1 Design Thinking

Berikut penjelasan dari metode – metode Design Thinking :

1. *Empathize*

*Empathize* adalah tahapan untuk memahami masalah penelitian dan mengumpulkan data yang terkait melalui observasi dan wawancara.

2. *Define*

Data-data yang didapat akan di analisis dan menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi.

3. *Ideate*

Ditahap ini digunakan untuk mencari ide atau solusi masalah. Pada tahap ini mengembangkan ide video dengan membuat konsep video, *shot list*, dan pemilihan *sound effect* dan *backsound*.

4. *Prototype*

Setelah proses pengambilan video, hasil video akan dalam bentuk *flat color* atau video mentahan yang mana akan dilakukan tahap *editing* dengan melakukan proses penyusunan dalam bentuk video promosi.

5. *Test*

Ditahap terakhir hasil final video siap di test atau diuji dengan target audien yang telah ditentukan

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penyusunan laporan penelitian diatur secara sistematis yang terdiri dari beberapa bab dan sub bab sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab 1 yang dimana bab ini akan membahas tentang perumusan masalah umum tentang objek penelitian yang akan dibuat. Di bab ini terdapat beberapa bagian untuk untuk menyusun project yang akan di buat ini seperti hal nya latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metode, dan sistematika penulisan sebagai tatanan / urutan dalam pengerjaan project ini.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab II akan mencari penelitian terdahhlu dari jurnal atau referensi lain yang dapat digunakan sebagai referensi peneltian yang terkait dengan perancangan yang saya buat ini..

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada Bab III ini akan menjelaskan mengenai pencarian identitas masalah, pemecahan masalah, perancangan mulai konsep sampai proses perancangan, dan rancangan pengunjian.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab IV ini memberi gambaran singkat tentang obyek penelitian mulai gambaran umum obyek penelitian, impelementasi, media utama, media pendukung, dan uji coba.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab V ini membahas mengenai kesimpulan dari pembuatan perancangan video *profile* kopi Taji, serta saran yang terkait dengan permasalahan yang dicantumkan.