

### **BAB III**

## **ANALISA DATA & KONSEP PERANCANGAN**

### **A. Analisa Data**

Setelah mendapatkan data dari *survey*, tahapan yang akan dilakukan adalah mengolah data hasil observasi tersebut. Untuk menentukan strategi kreatif yang sesuai dengan rumusan permasalahan. Pengumpulan data observasi dilakukan untuk mengetahui lebih mendalam cara untuk menyampaikan pesan.

#### **1. Segmentasi**

Guna mencapai proses membuat laporan tugas akhir Perancangan Booth Desain Semanis Coklat Gondangrejo Karanganyar, Target ditentukan dengan berbagai pertimbangan sebagai berikut :

##### **a. Demografis**

Umur : 15 tahun keatas

Jenis kelamin : Laki – Laki dan Perempuan

Pendidikan : Semua Pendidikan

Kelas sosial : Menengah Ke atas

**b. Geografis** : Mencakup Wilayah Karanganyar Dan Sekitarnya Khususnya Gondangrejo

**c. Psikografis** :

- a. Orang yang suka bersantai dan mempunyai banyak teman

- b. Pelajar smp atau pelajar SMA Dan Mahasiswa yang gemar minuman coklat dan sering berkumpul dengan temannya.

**d. Behavior :**

- a. Suka hangaut dengan teman teman
- b. Berani mencoba inovasi baru

**2. USP (Unique Selling Proposition)**

dengan menambahkan tulisan yang menarik pada sebuah booth serta tulisan yang menarik ini dapat berupa info diskon, kalimat humor, atau kalimat singkat dan gaul dan juga warna yang sesuai produk. booth dapat supaya pengunjung ingin melirik dan mampir ke stand.

**3. ESP (Emotinal Selling Proposition)**

Semanis coklat merupakan minuman pertama di gondang rejo yang mempunyai konsep sederhana dan minimalis dan terlihat nyaman dan menarik ketika pembeli menikmati minuman dengan bersantai dengan fasilitas yang disediakan, semanis coklat menyediakan menu andalan yaitu chocolate dark. Dan pilihan coklat rasa lainnya.

**4. Positioning**

Positioning dalam Perancangan Booth Design Semanis Coklat adalah Positioning adalah menempatkan sebuah produk atau jasa untuk mendapatkan posisi yang baik dimata konsumen. Positioning merupakan strategi penempatan diri dalam upaya mewujudkan apa yang telah menjadi tujuannya, yaitu dengan memperkenalkan

keberadaan Booth Semanis Cokelat kepada khalayak sebagai stand/booth yang memiliki Minuman cokelat yang berkonsep gaya minimalis dan nuansa modern.

Gaya visual ini tidak menggunakan bayangan pada desain sehingga tidak terlihat ramai. Menggunakan font yang memiliki kesan simpel dan elegan untuk mewakili Semanis Coklat. Logo yang di gunakan menggunakan warna coklat dan putih. Penggunaan warna tersebut memberi kesan simpel dan mudah di ingat.

Pada perancangan Booth yang akan di re design menggunakan gaya visual minimalis dan modern, biar lebih terkesan simpel, mudah di ingat dan menjadi daya tarik untuk pelanggan.

## **B. Strategi Kreatif**

### **1. Konsep Estetis**

“Perancangan Booth Desain Semanis Coklat Gondangrejo Karanganyar” ini muncul dikarenakan melihat konsumtif masyarakat khususnya anak muda yang semakin meningkat hal ini menyebabkan bisnis di bidang kuliner juga semakin meningkat.

Dalam perancangan ini penulis menggunakan konsep modern simpel dan elegan konsep ini di pilih agar lebih menarik konsumen dan juga memberikan gambaran kepada masyarakat supaya bisa menjadikan suatu usaha yang lebih kreatif dan inovatif .

### a. Konsep Visual

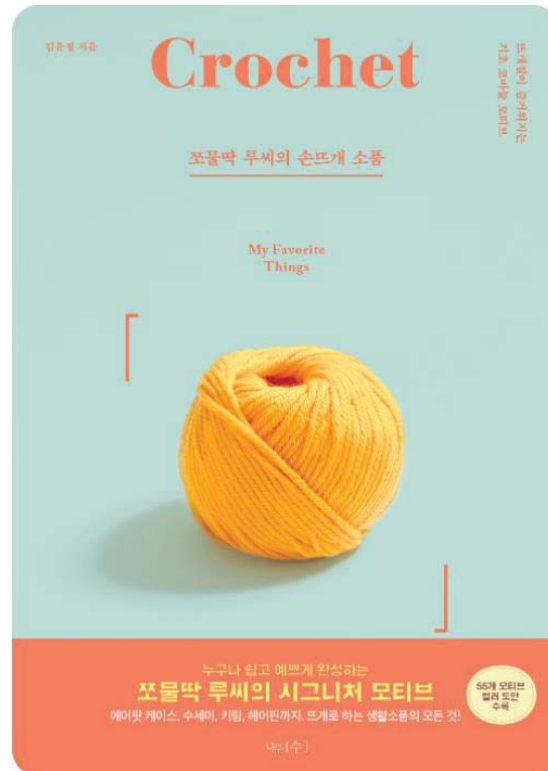
Jenis visual yang digunakan dalam perancangan booth design minuman manis coklat gondang rejo karanganyar menggunakan konsep minimalis modern yang mudah diingat oleh pembeli untuk menikmati produk minuman coklat yang di jual di booth portable.



Gambar 5. Contoh Gambar Visual booth , ( <https://beliusaha.com> : 2022)

#### 1) Layout

Layout yang digunakan dalam membuat perancangan booth design minuman manis coklat gondang rejo karanganyar adalah layout Axal Layout, yaitu suatu Tampilan gambar yang besar menjadi ciri utama elemen gambar pada titik pusat di bagian tengah dan sebuah tulisan sebagai ornamen pendukung.



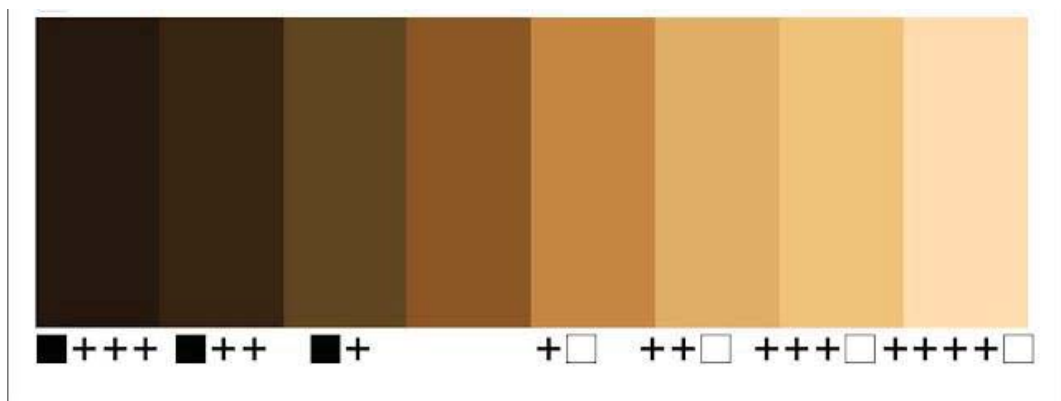
Gambar 6. Contoh Gambar Axial Layout,

(<https://pin.it/20SmBkX> : 2022)

## 2) Warna

Warna yang digunakan warna-warna modern, agar mengikuti trend, dan biasa diterima oleh khalayak umum. Adalah Warna coklat warna tersebut mewakili cita rasa yang bisa diandalkan dan menjadi salah satu warna yang bisa ditemui pada produk makanan. Biasanya warna ini digunakan pada kemasan roti dan permen coklat karena melambangkan rasa manis dan lezat. Sedangkan dari sisi psikologis, warna ini memberikan kesan hangat, manis, serta setia.

Warna Putih menjadi salah satu warna yang bisa ditemui di beberapa produk makanan dan minuman. Biasanya warna ini hanya digunakan sebagai latar belakang atau pendukung saja. Warna ini memiliki makna untuk mengkomunikasikan kesegaran, kebersihan, keefektifan, dan kontemporer. Putih juga merefleksikan warna-warna di sekitarnya agar menjadi lebih menonjol. Warna ini sering dikombinasikan dengan biru pada kemasan air mineral karena mampu memberikan kesan bersih serta higienis.



Gambar 7. Contoh Gambar Warna, (<http://filevectorfree.blogspot.com>: 2022)

### 3) Tipografi

Tipografi merupakan salah satu aspek dalam desain komunikasi visual. Dalam dunia grafis, tipografi adalah sebuah disiplin ilmu khusus yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf. Jenis huruf biasa menciptakan kesan-kesan tertentu. Tipografi yang di gunakan adalah Awesome demo shine, montserrat, dan digitalt.

**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrs**  
**tuvwxyz**

Gambar 8. Contoh Font Awesome Demo Shine

(Corel Draw X7: 2022)

**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrs**  
**tuvwxyz**  
**0123456789**

Montserrat Black

Gambar 9. Contoh Font Montserat Black

(Corel Draw X7: 2022)

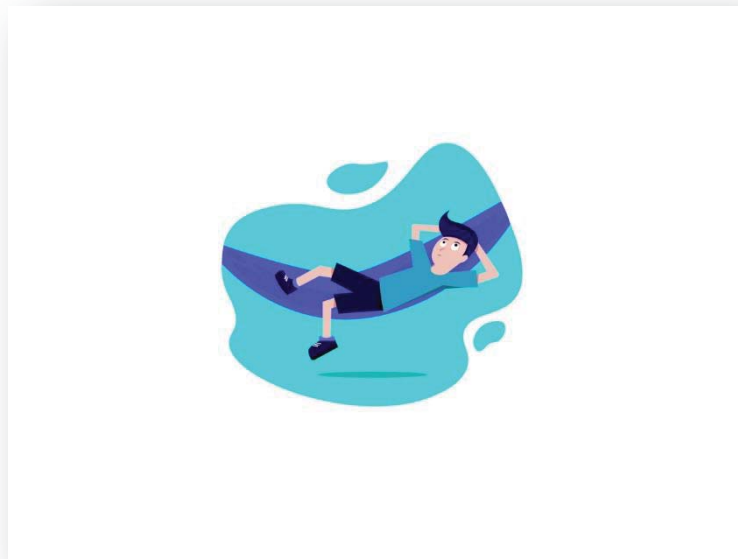
**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPS**  
**TUVWXYZ**  
**0123456789**

Gambar 10. Contoh Font Digitalt

(Corel Draw X7: 2022)

#### 4) Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam Perancangan Booth Desain Semanis Coklat Gondangrejo Karanganyar adalah ilustrasi modern, yang menggunakan teknik ilustrasi vector.



Gambar 11. Contoh Gambar Ilustrasi,

([https://dribbble.com/tags/ilustrasi\\_vektor](https://dribbble.com/tags/ilustrasi_vektor) :2022)

#### b. Verbal

##### 1) **Headline**

Headline Pada Perancangan Booth Desain Semanis Coklat Gondangrejo Karanganyar Adalah kata “Semanis Coklat” yang berarti beli satu gratis satu. Headline merupakan konsep verbal yang paling ditonjolkan karena *headline* akan dibaca pertama kali oleh Pelanggan. Biasanya menggunakan font dengan ukuran paling besar sehingga pelanggan biasa dengan mudah membacanya dari



kejauhan. Hal tersebut dapat meningkatkan brand minuman semanis coklat.

## 2) **Sub headline**

*Sub headline* disebut juga sub judul *headline* merupakan pernyataan tertulis untuk sedikit menjelaskan *headline* dan merupakan penghubung antara *headline* dan *body copy*. *Sub Headline* yang digunakan berupa kalimat “*Ready To drink*”. *Sub Headline* ini akan digunakan dalam setiap materi Booth Portable Cokelat, ini disesuaikan dengan media dan target *audience* yang dituju yaitu anak-anak muda di Karanganyar.

## 3) **Body copy**

*Bodycopy* merupakan kalimat-kalimat teks iklan yang akan mengemukakan uraian produk-produk yang bersangkutan.

## 4) **Base line**

*Baseline* adalah unsur yang lainnya dan biasanya ditempatkan di bagian bidang keseluruhan (biasanya dicantumkan nama perusahaan dan mungkin juga slogan atau alamat perusahaan). *Baseline* di gunakan sebagai pelengkap desain agar keseluruhan informasi dari Booth Portable Semanis Coklat tertulis jelas pada desain sehingga para konsumen tidak bertanya-tanya.

## 5) Tagline

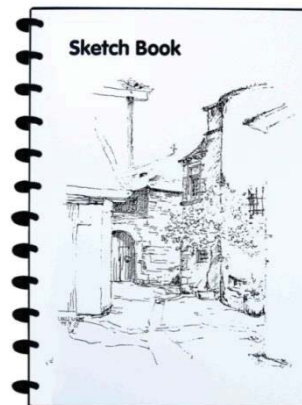
Tagline adalah kalimat singkat dan mudah di ingat untuk tujuan branding sebuah bisnis. Sebuah tagline yang baik akan menjelaskan suatu bisnis secara tepat. Biasanya, tagline muncul berdampingan dengan logo dan digunakan untuk membedakan bisnis Anda dengan kompetitor.

## 2. Konsep Estetis

Membuat desain booth ini diawali dengan sketsa manual atau digital lalu dimasukkan kedalam Laptop untuk selanjutnya diproses dengan software grafis. Pada perancangan karya ini menggunakan beberapa alat dan software untuk menunjangnya, berbagai alat yang digunakan untuk pembuatan karya ini adalah sebagai berikut:

- Ketas A4

Fungsi kertas A4 di gunakan untuk media untuk menggambar sketsa.



Gambar 12, Kertas A4, (Suryono, 2022)

- Pencil 2B

Fungsi pensil 2B digunakan untuk menggambar sketsa.



Gambar 13,Pensil 2B, ( Suryono, 2022)

- Penghapus



Gambar 14,Penghapus, ( Suryono, 2022)

- Penggaris

Fungsi penggaris digunakan untuk mengukur kotak sketsa.



Gambar 15. Penggaris, ( Suryono, 2022)

- Rautan



Gambar 16. Rautan, ( Suryono, 2022)

- Laptop



Gambar 17,Laptop, ( Suryono, 2022)

- Mouse



Gambar 18.Mouse (Suryono, 2022)



Gambar 19. CorelDRAW X7, (<https://riniandri.home.blog/>, 2022)

## C. Media Plan

### 1. Media utama

#### a. Booth portable

Booth portable adalah sebuah meja promo yang bisa dipakai secara serbaguna dalam beragam bentuk aktivitas perniagaan maupun hanya untuk keperluan pameran saja. Dapat dilipat dan gampang dibawa, sangat cocok untuk Anda yang ingin berjualan atau promosi secara berpindah-pindah tempat. Booth portable dibuat dengan aluminium berkualitas yang kokoh dan ringan dibawa.

#### b. Stiker

Stiker merupakan media promosi yang pengaplikasiannya ditempelkan pada media atau objek apapun sebagai identitas sebuah merek agar mudah dikenali oleh target market, dan menjadi

salah satu media promosi tempel. Desain Stiker berkaitan dengan logo dan Typografi dalam kemasan Semanis coklat.

## **2. Media pendukung**

### **a. Logo**

Logo adalah suatu gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu dari sebuah Perusahaan, Produk, semanis Coklat menggunakan logo gram dan logo type sebagai logo yg di gunakan.

### **b. Stiker botol kemasan**

Stiker Botol kemasan adalah jenis stiker yang biasanya ditempelkan di produk atau kemasan botol minuman. Selain sebagai label nama, fungsi stiker digunakan sebagai sarana promosi yang akan menarik bagi calon konsumen.dalam bentuk kemasan botol dengan tulisan semanis coklat agar lebih terlihat menarik.

### **c. Kartu Nama**

Fungsi kartu nama berguna sebagai perkenalan data yang berisi , nama perusahaan, alamat, nomor telepon dan akun sosial media.

### **d. Nota**

Nota adalah media yang digunakan sebagai bukti penerimaan sejumlah uang yang ditandatangani oleh penerima dan diserahkan kepada pembayar dan dapat digunakan sebagai bukti transaksi. Desain nota bisa berupa logo semanis Coklat disertakan alamat dan nomer telpon atau alamat sosial media semanis coklat.

e. Stempel

Stempel adalah media untuk membantu kebutuhan dalam pengesahan nota atau sebagai alat bukti seperti lunas, terima kasih dll. Desain stempel bisa berkaitan dengan logo atau typografi

f. Daftar Harga Menu

Katalog daftar menu merupakan media yang memberitahukan kepada semua orang tentang apa saja produk yang ditawarkan saat berada di depan booth portable dengan sebuah penjelasan, ilustrasi atau foto dari produk tersebut.

g. Poster

Poster merupakan media yang memberitahukan kepada audience tentang gambaran dari produk yang ditawarkan dengan sebuah ilustrasi atau foto dari produk tersebut.

h. T-Shirt

Kaos adalah jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu dan perut. Kaos biasanya tidak memiliki kancing maupun kerah, media kaos sebagai karya penunjang yg akan di sablon logo di bagian tertentu.

i. Roll Up Banner

Roll Banner salah satu media promosi yang dicetak dengan print digital yang umumnya berbentuk vertikal. Desain yang terdapat di roll banner berisi tentang Semanis Coklat



j. Apron

Celemek atau Apron di gunakan untuk alasan higienis dan melindungi pakaian dari kotoran.

k. Sticker

Stiker merupakan media promosi yang pengaplikasiannya ditempelkan pada media atau objek apapun sebagai identitas sebuah merek agar mudah dikenali oleh taget market, dan menjadi salah satu media promosi tempel. Desain Stiker berkaitan dengan logo dan Typografi dalam kemasan Semanis coklat.

l. Cool box

adalah alat untuk menjaga suhu minuman yang disimpan bisa tetap dingin dalam waktu lama. Jadi, fungsi cooler box adalah untuk menjaga dan mempertahankan kualitas produk yang disimpan di dalamnya agar tetap fresh. Cooler box terkadang disebut juga sebagai ice box atau box pendingin.