

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Untuk menjaga kesehatan psikologis dan fisiologis seseorang, manusia memiliki beberapa kebutuhan dasar yang harus dipenuhi. Abraham Maslow (1973:153) berpendapat bahwa kebutuhan dasar manusia bisa diklasifikasikan secara umum menjadi 5 kebutuhan dasar yang harus dijaga di antara lain meliputi kebutuhan fisiologis diri manusia, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa cinta dan dicintai, kebutuhan untuk menjaga harga diri, dan kebutuhan untuk aktualisasi diri yang dari lima kebutuhan dasar ini dapat dikategorikan menjadi dua hal dasar yaitu menjadi perlindungan fisik dan perlindungan psikologis. Maslow berpendapat bahwa keamanan adalah hal kedua paling dasar yang dibutuhkan manusia, rasa aman yang Maslow maksud dapat digeneralisasi menjadi dua hal yaitu yang membutuhkan perlindungan fisik dan perlindungan psikologis. Perlindungan fisik adalah segala usaha melindungi diri dari ancaman yang dapat merugikan dan membahayakan tubuh dan kehidupan manusia misalnya, kecelakaan, bahaya lingkungan, dan penyakit. Perlindungan psikologis adalah usaha melindungi diri dari peristiwa dan pengalaman baru yang dapat mempengaruhi kondisi kejiwaan seseorang menjadi lebih buruk atau menimbulkan efek trauma.

Perkembangan teknologi mendukung kemajuan di bidang sistem keamanan dan menjadi yang paling diandalkan untuk menemukan solusi baru dalam meningkatkan keamanan. *Smart security system* adalah sistem keamanan yang saling terintegrasi komponennya dan bisa dipantau / dikontrol dari satu titik berupa sebuah *central hub* berupa tampilan antarmuka yang dapat digunakan dalam bentuk mesin yang tertempel di dinding, aplikasi *smartphone*, *interface web*, dan lain-lain. Kebanyakan sistem ini mengandalkan *internet cloud service*.

Oleh karena perkembangan teknologi ini seseorang bisa memantau keadaan di rumah / kantornya melalui satu aplikasi di perangkat *smartphone*-nya. Selain kegiatan memantau, perkembangan teknologi juga membuka kemungkinan baru

untuk mengontrol perangkat sistem keamanan yang sudah terpasang disuatu bangunan dan terintegrasi dengan sistem keamanan ini. Dimana seseorang bisa melakukan aksi seperti mengunci pintu / jendela melalui aplikasi di *smartphone*-nya. *Smart security system* merupakan salah satu bagian dari kegunaan *Internet of Things* yaitu *Home automation* atau disebut juga dengan *smart home* (atau istilahnya *domotics/domotica*) adalah turunan dari teknologi *building automation* untuk tempat tinggal. Industri *home automation* bernilai 5.770.000.000 USD pada tahun 2015 dan diprediksi akan bernilai 100.000.000.000 USD pada akhir tahun 2020 nanti. Di Indonesia sendiri pelaku industri *home automation* dapat dikatakan masih sangat sedikit. Perusahaan yang mendedikasikan dirinya sebagai penyedia produk dan layanan *home automation* jumlahnya masih dapat dihitung dengan jari.

Atas dasar itu, 3 orang mahasiswa Sistem Komputer, Fakultas Teknik Elektro Telkom University 2013 yaitu Eddy Pastika, Edo Kusmayuda dan Kris Raya berinisiatif untuk menciptakan inovasi untuk proyek Tugas Akhir mereka berupa sistem keamanan dengan sensor laser untuk mendeteksi gerak dan letak objek, kemudian sensor berkomunikasi dengan kamera yang akan menyala ketika mendapatkan informasi dari sensor dan akan bergerak mengikuti objek asing dan juga mengambil gambar objek. Hasil *capture* dari kamera tersebut akan dikirim ke aplikasi android agar pemilik rumah/ruangan dapat menerima informasi tentang siapa yang memasuki ruangan tersebut melalui notifikasi yang dikiri ke aplikasi android. Jika objek/orang yang tertangkap kamera tidak diketahui/dikenali maka user atau pengawas dapat memberikan perintah ke sistem untuk melakukan penguncian semua pintu dan jendela ruangan beserta alarm melalui *smartphone*-nya. Sistem ini diberi nama “HANDS System” dimana HANDS merupakan singkatan dari *Home and Security*. Aplikasi Android yang merupakan bagian utama sistem keamanan ini adalah HANDS App.

Setelah melihat potensi sistem keamanan ini sebagai suatu produk nyata yang dapat diproduksi massal dan di pasarkan, para pembuatnya mengembangkan sistem ini dengan mindset baru yaitu juga mementingkan aspek-aspek yang akan membuat sistem keamanan ini layak disebut sebagai sebuah produk nantinya. Semua usaha ini dapat dikelompokkan menjadi dua poin utama, pertama membuat

struktur jelas dari proyek ini sebagai sebuah perusahaan dan kedua memasarkan sistem ini sebagai produk yang professional.

Kebergunaan suatu sistem tentunya tidak akan dapat membantu masyarakat luas jika tidak dapat dikemas dalam bentuk produk dan diwakilkan dengan nama sebuah brand. Tentunya potensi dari sistem *smart security* yang akan dibangun tidak dapat maksimal jika hanya berbentuk sistem yang pada dasarnya hanya berupa gagasan yang belum tersebar untuk membantu masyarakat. Dalam usaha untuk menjadikan gagasan sistem *smart security* ini, *branding* akan menjadi salah satu usaha dasar dan terpenting sebagai awal pengenalan sistem ini sebagai produk. Brand menjadi salah satu hal paling penting bagi sebuah perusahaan. Brand adalah identitas dari sebuah perusahaan yang dapat membedakannya dari perusahaan lainnya. Brand dapat mempengaruhi daya saing sebuah perusahaan di sebuah pasar dan mempengaruhi perilaku konsumen dalam membeli produk perusahaan tersebut. Perusahaan harus melakukan kegiatan pemasaran secara efektif dan efisien, agar produk yang ditawarkan perusahaan tersebut dapat lebih dikenal dan mempengaruhi keputusan pembelian konsumen. Efek selanjutnya dari branding yang baik adalah timbulnya rasa percaya dan *loyalty* konsumen.

Penentuan secara tepat untuk nama, logo, identitas visual dan banyak lagi *brand identity elements* yang dapat mewakili nilai-nilai produk ini ke hadapan khalayak akan mempermudah untuk meningkatkan *awareness* di masyarakat dan lebih lanjut lagi dapat menumbuhkan hubungan emosional dengan pembeli dalam bentuk *loyalty*. Peran brand untuk suatu perusahaan jika dipaparkan dapat dibagi menjadi beberapa poin penting diantara lain: Pertama, brand adalah aset, brand yang dimiliki oleh suatu perusahaan memiliki nilai jual yang nilainya dapat dilihat dari tingkat keberhasilannya. Kedua, brand akan mempermudah pengenalan sebuah produk kepada masyarakat, perusahaan dengan brand yang unik dan berbeda akan membantu konsumen mengingat brand perusahaan itu lebih mudah. Ketiga, brand dan kemasan dapat menarik perhatian calon pembeli. Keempat, brand dapat mempengaruhi keputusan membeli calon konsumen. Kelima, brand akan mempermudah kegiatan promosi jika branding sudah dilakukan dengan maksimal, Keenam, brand membedakan suatu produk perusahaan dengan produk perusahaan

yang lain, nama yang unik dan berbeda atau menggunakan Bahasa yang dikenali konsumen akan membuat brand lebih mudah melekat dibenak konsumen.

(Sumber: [www.smartbisnis.co.id/content/read/belajar-bisnis/implementasi-bisnis/6-alasan-pentingnya-brand-merk](http://www.smartbisnis.co.id/content/read/belajar-bisnis/implementasi-bisnis/6-alasan-pentingnya-brand-merk) Waktu: 16 Agustus 2017, 9:42)

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Perusahaan penghasil produk berupa *smart security system* “HANDS” belum memiliki *brand identity* sehingga akan sulit untuk diterima pasar dan masyarakat secara umum.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *brand identity* perusahaan penghasil produk berupa *smart security system* “HANDS” agar mudah diterima masyarakat.

## **1.4 Ruang Lingkup Permasalahan**

Penelitian dan perancangan yang akan dilakukan berjudul: Perancangan Brand Identity Untuk Smart Security System “HANDS”, dengan berdasar pada Strategi Pemasaran Kotler (1995:315), Segmenting, Targeting dan Positioning.

### **1.4.1 Segmenting**

- a. *Geografis* : Gedung – gedung perkantoran dengan penyimpanan aset berharga, Rumah pribadi dengan penyimpanan aset berharga. Letak di kota-kota besar (Bandung, Jakarta, Surabaya, Makassar, Denpasar dst).
- b. *Demografis* : Perusahaan dan pemilik / penghuni rumah pribadi kalangan atas yang menyimpan aset berharga didalam rumah.
- c. *Psikografis* : Kelas sosial atas (A) dengan kebiasaan menyimpan aset berharga di rumah atau properti bisnis pribadi dan tidak bisa secara rutin memantau dan mengawasi aset berharga tersebut.

### **1.4.2 Targeting**

Target Smart Security System “HANDS” ini adalah perusahaan yang memiliki penyimpanan aset berharga dan juga pemilik / penghuni rumah pribadi kalangan atas yang membutuhkan keamanan lebih untuk propertinya yang menyimpan aset berharga. Letak ditargetkan pada pemukiman di perkotaan dan gedung-gedung kantor di perkotaan.

### **1.4.3 Positioning**

Smart Security System “HANDS” ini memposisikan aplikasi dan sistem keamanan terintegrasinya sebagai sistem keamanan yang bersifat mobile dan bisa melakukan tindakan secara *real time*.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari penelitian dan perancangan ini adalah merancang *brand identity* untuk sebuah sistem *smart security* sehingga mudah diterima pasar dan masyarakat secara umum nantinya.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data & Analisis**

Dalam proses menyusun Tugas Akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode untuk memperoleh data, metode yang digunakan diantaranya: metode observasi, metode wawancara, studi pustaka. Analisis yang digunakan adalah analisis matriks.

### **1.6.1 Studi Pustaka**

Menurut Sugiyono (2012:291), studi pustaka adalah kajian teoritis atau referensi lain yang ada relevansinya dengan nilai, budaya dan norma pada objek yang diteliti, selain itu studi pustaka dinilai sangat penting dalam penelitian ilmiah karena penelitian yang baik tidak mungkin dapat dilakukan tanpa referensi dari literatur-literatur ilmiah yang sudah terlebih dahulu ada. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan beberapa judul buku sebagai referensi teori, selain buku peneliti juga akan menggunakan beberapa media rekaman video pembahasan yang bersangkutan dengan topik sebagai sumber referensi.

### **1.6.2 Wawancara**

Menurut Uma Sekaran (2009:186), wawancara adalah metode pengumpulan data dengan tatap muka antara narasumber dan pengumpul data dan melakukan tanya jawab langsung antara tentang topik yang khusus dan merupakan bidang keahlian narasumber sehingga data yang didapat relevan. Pada penelitian ini peneliti akan melakukan wawancara terencana dengan beberapa narasumber yang mendalami topik ini untuk permasalahan-permasalahan yang relevan dengan judul yaitu ahli / pelaku dalam bidang *mobile apps development* dan ahli / pelaku dalam bidang *branding*.

### **1.6.3 Observasi**

Menurut Uma Sekaran (2009:211), observasi atau pengamatan langsung adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung dan mengandalkan penglihatan langsung tanpa menggunakan alat bantu. Pada penelitian ini peneliti akan mempelajari bagaimana perancangan *brand identity* sebuah *smart security system* dengan mengamati secara langsung logo, sistem warna dan *brand identity elements* lainnya, dan juga mengamati bagaimana perancangan tampilan antarmuka atau *interface* aplikasi keamanan dengan cara mengamati dan menggunakan aplikasi-aplikasi keamanan yang ada secara langsung.

### **1.6.4 Kuisisioner / Angket**

Menurut Suroyo Anwar (2009:168) Angket atau kuisisioner adalah pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan-pernyataan tertulis tentang data faktual atau opini seputar objek dan harus ditentukan kebenaran atau jawaban seputar hal tersebut menurut opini responden. Peneliti akan menyebarkan kuisisioner online dalam bentuk tautan *Google Forms* ke responden yang berupa calon pembeli yang sudah disesuaikan dengan segmenting dan targeting objek, pertanyaan berupa preferensi responden terhadap beberapa desain *brand identity* produk sejenis.

#### **1.6.4 Analisis Matriks**

Menurut Soewardikoen (2013:50), Analisis matriks adalah membandingkan beberapa objek dengan cara menjajarkannya satu sama lain. Apabila objek visual dijajarkan dan dinilai dengan menggunakan satu dasar perbandingan yang sama maka akan terlihat perbedaannya. Penulis disini akan membandingkan *brand identity elements* yang dimiliki beberapa perusahaan *smart security system* di Amerika Serikat untuk menentukan selanjutnya seperti apakah patokan berupa kesimpulan yang harus dipegang dalam merancang.

## 1.7 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



## **1.8 Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Merupakan pendahuluan laporan, yang bersisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan perancangan, metode pengumpulan data yang dipakai, kerangka penelitian dan pembabakan dari bab-bab dan laporan ini.

### **BAB II Dasar Pemikiran**

Berisi teori-teori dan dasar pemikiran yang akan dijadikan panduan utama penelitian dan yang akan dilakukan.

### **BAB III Uraian Data, Hasil Observasi, dan Analisis**

Pembahasan mengenai data hasil survey dan wawancara, hasil observasi yang kemudian akan dianalisis data yang sudah didapat untuk menjadi dasar dari perancangan yang akan dilakukan.

### **BAB IV Proses Perancangan**

Menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan, penjelasan konsep rancangan yang akan dikerjakan menjadi sebuah karya.

### **BAB V Penutup**

Menjelaskan kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian penulis. Memberi saran yang ada dan sekiranya berhubungan dengan penyelesaian masalah yang diteliti. Di akhir bab juga disertakan daftar pustaka, sumber lain dan lampiran.