

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri periklanan dan pameran terus mengalami perkembangan seiring dengan kebutuhan pasar yang semakin dinamis dan kompetitif. Perusahaan maupun brand kini semakin memahami pentingnya inovasi visual dalam membentuk citra merek serta menarik perhatian konsumen. Salah satu contohnya adalah brand Skintific, yang menggunakan pembangunan booth pada acara pameran, pembuatan Fixture seperti Standee, Backwall, Island, Vitrine, dan lainnya, yang disesuaikan dengan konsep desain produk mereka. Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan citra brand Skintific di mata konsumen. Desain produk sendiri memiliki cakupan lebih luas dibandingkan dengan gaya (style), di mana desain tidak hanya memperhatikan aspek visual, tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan kinerja produk, menekan biaya produksi, dan menciptakan keunggulan kompetitif (Kotler & Armstrong, 2014; Wahyuni, 2017).

PT. Pentaprima Adv, sebagai kontraktor advertising yang fokus pada pembangunan booth pameran dan desain furniture lainnya, memainkan peran penting dalam mendukung brand Skintific memperkuat posisinya di pasar. Keberhasilan exhibition booth yang baik tidak hanya bergantung pada aspek visual, tetapi juga pada kontribusinya terhadap pencapaian tujuan teknis dan struktur. Selain itu, pengetahuan mengenai karakteristik material yang digunakan sangat penting untuk menjamin keberlanjutan dan daya tahan produk, serta efisiensi selama proses konstruksi (Ario Kurniadi, 2013).

Dalam menghadapi perubahan pasar yang dinamis, PT. Pentaprima Adv dan brand Skintific harus berkolaborasi dalam mengadopsi inovasi di berbagai aspek bisnis mereka. Penelitian ini akan menganalisis secara mendalam bagaimana konsep desain produk dapat memberikan nilai tambah dengan meningkatkan kinerja teknis, struktur, dan penggunaan material di PT. Pentaprima Adv. Salah satu contohnya adalah penerapan sistem modular untuk memudahkan relokasi *booth* ke berbagai tempat, sekaligus mengurangi ukuran booth per meter.

Dengan menggunakan metode Scamper, teknik *brainstorming* yang membantu tim dalam mengembangkan serta menyempurnakan produk atau layanan melalui tujuh jenis pertanyaan (Eberle, 1972).

Para pelaku usaha sering memanfaatkan booth atau stand sebagai media untuk menampilkan produk yang mereka promosikan kepada masyarakat. Seiring meningkatnya minat terhadap event pameran dan pasar, kegiatan ini semakin sering diselenggarakan, yang mengarah pada frekuensi penggunaan booth atau stand oleh para pelaku usaha untuk memasarkan produk mereka. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan material yang tepat agar booth atau stand dapat digunakan secara berulang dengan desain yang menarik dan efisien.

Keanekaragaman material produk yang disajikan oleh pelaku usaha menuntut sistem desain *booth* yang mampu menyesuaikan dengan berbagai macam display dan pengaturan produk yang ada. Dengan demikian, para pelaku usaha dapat berpartisipasi dalam *event* dengan lebih efektif. Selain itu, desain *booth* yang mempermudah instalasi modul akan mendukung pelaku usaha dalam mengoptimalkan efisiensi dan efektivitas selama mengikuti *event* pasar.

Penggunaan *booth* telah menjadi perhatian berbagai kalangan, mulai dari pengusaha, akademisi, pemasar, praktisi media massa, perusahaan, hingga instansi pemerintahan. Banyak pihak memanfaatkannya sebagai media promosi, alat penjualan, hingga sarana untuk menyampaikan informasi yang berhubungan dengan detail suatu iklan atau produk. *Booth* adalah sebuah ruang yang berada di dalam ruang yang lebih besar. Secara umum, *booth* digunakan untuk keperluan bisnis atau pameran dengan waktu dan area yang terbatas. *Booth* harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu: (1) memenuhi kebutuhan (*complying*), (2) mendukung komunikasi (*communicating*), (3) memberikan kenyamanan (*comforting*). Terdapat beberapa jenis *booth* pameran, antara lain: (1) *display booth*, yang terbuat dari rangka aluminium dengan latar belakang yang dapat diganti, dan (2) *modular booth*, yang menggunakan komponen-komponen terpisah sehingga dapat dipasang dan dibongkar dengan mudah dan cepat, serta menghemat biaya dan waktu (Agustin, 2014).

Desain *booth* yang baik harus memenuhi sepuluh kategori, yaitu: (1) memiliki fungsi yang optimal, (2) keamanan produk yang teruji, (3) bisa digunakan dalam jangka waktu panjang, (4) ergonomis, (5) konstruksi yang mandiri, (6) dapat menyesuaikan dengan lingkungan, (7) ramah lingkungan, (8) mudah digunakan oleh berbagai kalangan, (9) memiliki desain berkualitas, dan (10) mampu menstimulasi perasaan pengguna (Widjaya). Hal ini menunjukkan pentingnya pemilihan material yang tepat pada *booth* yang dirancang oleh Skintific agar dapat efektif dan efisien dalam meningkatkan penjualan.

Salah satu parameter agar sebuah produk efektif dan efisien bagi pengguna adalah kualitas materialnya. Menurut Garvin yang dikutip oleh Fandy Tjiptono (2012), indikator kualitas produk meliputi: (1) Kinerja, (2) Fitur, (3) Kesesuaian dengan spesifikasi, (4) Ketahanan, (5) Keandalan, (6) Kemudahan perbaikan, (7) Estetika, dan (8) Kualitas yang dipersepsikan.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti merancang *booth* untuk Skintific dengan fokus pada desain produk, terutama dalam pemilihan material yang digunakan sebagai dasar ketahanan produk agar dapat digunakan berulang kali. Perancangan produk ini menjadi tahap awal dalam proses

revitalisasi yang dilakukan, serta menentukan proses manufaktur yang akan diterapkan. Penelitian juga dilakukan untuk menemukan material yang tepat dalam pembuatan *booth* guna mendukung kualitas produk. Bahan atau material menjadi prioritas kedua bagi konsumen saat membeli suatu produk (Fiktarina, 2017).

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Ketahanan material yang kurang baik akibat pemilihan material yang tidak tepat dan tidak berkualitas untuk digunakan pada saat mobilisasi *booth*.
2. Pemilihan material yang tidak ekonomis karena kurangnya pengetahuan brand terhadap material umum yang digunakan oleh kontraktor.
3. Ketidaklayakan *booth/fixture* untuk melakukan pemakaian berkala karenakesalahan penggunaan material yang tidak menfokuskan kepada *booth* modular.

1.3 Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang uraikan, didapatkan rumusan masalah yaitu perlunya mempertimbangkan kualitas material pada *booth* yang digunakan serta bentuk desain agar memudahkan pengguna dalam menggunakan *booth* untuk menambah penjualan Skintific pada setiap *event* yang dimana berguna untuk pemakaian *booth* secara terus menerus.

1.4 Pertanyaan Penelitian (*Research Question/s*)

Bagaimana merancang *booth* yang ideal agar dapat mempermudah mobilisasi *booth* Skintific?.

1.5 Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)

Tujuan dalam perancangan ini yaitu merancang *booth* dengan menentukan material yang tepat agar dapat meningkatkan kualitas produk dan mempermudah mobilisasi *booth*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi potensi manfaat penggunaan material secara modular dalam perancangan *exhibition booth* untuk brand Skintific. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan material modular dapat meningkatkan efisiensi mobilisasi *booth*.

1.6 Batasan Masalah (*Delimitation/s*)

Penelitian ini memiliki fokus batasan dalam merancang *booth* yaitu perancangan produk berdasarkan pengguna yang berfokus pada perancangan produk khususnya pada pemilihan material yang digunakan sebagai dasar ketahanan produk agar bisa digunakan berkali-kali.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan (Scope)

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan *booth* dengan pertimbangan kualitas material.
2. Penggunaan material yang efektif pada *booth*.

1.8 Manfaat Penelitian

Bagi lingkungan, dengan mempertimbangkan aspek material secara modular dalam perancangan *exhibition booth*, penelitian ini dapat berkontribusi pada pengurangan limbah dan konsumsi sumber daya alam. Penggunaan material yang lebih efisien dan tahan lama dapat mengurangi limbah konstruksi, sementara pemilihan material yang ramah lingkungan dapat mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan.

Bagi ilmu pengetahuan, penelitian ini dapat menghasilkan pemahaman yang lebih dalam tentang peran material modular dalam perancangan *booth* pameran. Hal ini dapat menyumbangkan pengetahuan baru dan wawasan praktis bagi industri

pameran serta memicu pengembangan lebih lanjut dalam teknologi material dan desain.

Bagi Skintific, sebagai *brand* dapat mendapatkan manfaat dari penelitian ini dalam meningkatkan mobilitas dan efektivitas *booth* pameran mereka. Dengan memperhatikan aspek material secara modular, mereka dapat mengoptimalkan desain *booth* mereka, meningkatkan daya tarik merek, dan memperkuat citra merek mereka di mata pengunjung pameran.

1.9 Sistematika Penulisan Laporan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 menjelaskan latar belakang penulis tentang penelitian yang akan diangkat, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, ruang lingkup penelitian, keterbatasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

2. BAB II KAJIAN

Menjelaskan tentang kajian penelitian yang akan diangkat secara spesifik dan berasal dari sumber yang akurat.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Penjelasan mengenai skematik metode data yang akan dianalisis dalam penelitian mencakup rancangan penelitian, metode pengumpulan data, proses perancangan, serta metode validasi.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang hasil proses perancangan dan hasil validasi penelitian.

5. BAB V KESIMPULAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran perancangan atau hasil penelitian sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian.

6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka biasanya berisi informasi tentang buku, jurnal, artikel, makalah, situs web, atau sumber-sumber lain yang digunakan dalam penelitian.