

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini persaingan di dunia *fashion* semakin meningkat. Banyak sekali perusahaan pakaian jadi yang bersaing untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen, agar dapat menarik konsumen sebanyak mungkin. Khususnya di kota Bandung ada sebuah fenomena industri pakaian jadi yang berkembang di kalangan indie dikenal dengan nama *clothing*. Tempat pendistribusiannya *clothing* dikenal dengan nama *distro* atau *distribution store*. Pada awalnya distro ini dimaksudkan sebagai tempat untuk menjual semua produk *Do It Yourself (D.I.Y)* dari band indie. Mulai dari kaset, CD, sampai *merchandise* dari band tersebut pin, stiker, dan kaos. *Distro* lahir karena produk *D.I.Y* agak kesulitan untuk menjual produk mereka ke masyarakat umum karena adanya penolakan dari sebagian kalangan pelaku industri *mainstream*. Di Indonesia sendiri yang bermula di Bandung, *distro* kemudian berkembang lebih jauh menjadi distributor bagi produk *clothing* lokal.

Fenomena *distro* semakin berkembang sehingga semakin banyak yang mulai mendirikan sebuah *clothing* dan juga ada yang sampai mendirikan *distro* sebagai tempat untuk distribusinya. Dimulai dengan modal yang minimal tetapi memiliki banyak ide kreatif, mereka mencoba untuk tetap bertahan dan bersaing dengan merk-merk besar yang sudah terlebih dahulu berkembang yang tidak memiliki konsep seperti *clothing* ini. Tetapi dengan banyak munculnya *clothing* khususnya di kota Bandung, menumbuhkan suatu persaingan bagi para pengusaha *clothing*. Karena *clothing* dengan modal kuat yang akan tetap bertahan.

Rockmen Inside merupakan salah satu perusahaan *clothing* yang masih tetap dapat bertahan hingga sekarang. Perusahaan *clothing* ini, menitikberatkan desain yang bertemakan *rock* yang elegan. Selain memproduksi pakaian jadi Rockmen Inside pun memproduksi aksesoris seperti pin, dompet, sabuk, sampai *buckle*. Dalam pendistribusiannya Rockmen Inside memiliki tiga *distro* yang bertempat di kota Bandung, serta *authorized dealers* dan *retail dealers* yang mulai tersebar sampai diluar Jawa. *Authorized dealers* merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh Rockmen Inside sehingga dapat bertahan hingga saat ini, yang didapat dengan mempromosikan produk kepada rekan kerja atau pemilik *distro*. Sehingga dengan banyaknya distributor akan menambah pula pendapatan bagi Rockmen Inside.

Rockmen Inside mempromosikan produknya melalui media dan juga meng-*endorse* beberapa band ternama seperti: Superglad, Saint Loco, Cupumanik, dll. Rockmen Inside sempat meng-*endorse* band Amerika Serikat yaitu Saosin ketika mengadakan konser di Indonesia.

1.2 Perumusan dan Pembatasan Masalah

Rockmen Inside menjalankan kegiatan promosi kepada konsumen, seperti dalam bentuk: proposal, *flyer*, poster, iklan baik di media cetak maupun elektronik. Tetapi Rockmen Inside masih membutuhkan sebuah media yang dapat memperlihatkan secara komprehensif tentang profil perusahaan berupa CD Interaktif. Maka dari itu, penulis membuat perumusan dan pembatasan terlebih dahulu.

1.2.1 Perumusan Masalah

Adapun Perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah media Interaktif yang dapat menjawab segala kebutuhan informasi konsumen tentang Rockmen Inside?

2. Bagaimana merancang sebuah media Interaktif yang dapat memperlancar kerjasama Rockmen Inside dengan rekan kerjanya?

1.2.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka pembatasan masalah dari tugas akhir multimedia ini yaitu membuat Media Interaktif *Offline* atau berupa CD Interaktif sebagai kunci masuk tentang informasi Rockmen Inside.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan pembuatan CD Interaktif Rockmen Inside akan dipaparkan di bawah ini.

1.3.1 Maksud

Pelaksanaan tugas akhir multimedia ini dimaksudkan untuk membuat CD Interaktif, sebagai media kerjasama dan promosi Rockmen Inside dengan rekan kerjanya.

1.3.2 Tujuan

Pembuatan CD Interaktif Rockmen Inside ini ada dua, bertujuan:

1.3.2.1 Internal

1. Mengetahui lebih jauh mengenai praktek dan mengenali kebutuhan penerapan ilmu multimedia di lapangan serta dunia kerja.

2. Memenuhi prasyarat TA Desain Multimedia Fakultas Desain Komunikasi Visual.

1.3.2.2 Eksternal

1. Memberi informasi tentang Rockmen Inside kepada rekan kerjanya dan juga dapat dijadikan media promosi dan penyebaran informasi Rockmen Inside.
2. Menyediakan sarana yang dapat memudahkan proses kerjasama antara Rockmen Inside dengan rekan kerjanya otomatis akan menjadikan *income* bagi Rockmen Inside.

1.4 Pemberi Tugas

Pihak yang bertindak memberikan tugas adalah:

CV. INDONESIA KREASI

Rockmen Inside

Alamat : Jl. Poernawarman No. 51 Bandung

1.4.1 Sejarah Perusahaan

Rockmen Inside dibangun pada tahun 1999, di Bandung. Didirikan oleh dua orang pemuda yaitu Faisal Khairul S.Sos. dan Dicky Juli Saputra S.Sos. dengan modal yang minimal. Mereka sangat menyukai musik *Rock*, sehingga menginspirasi mereka dalam mendesain *clothing*-nya.

Sebelumnya mempunyai *distro*, Rockmen Inside memasarkan produknya melalui konsinyasi ke distro lain, *hand to hand*, dll. Tetapi pada tahun 2000 Rockmen Inside membuka distro di Jl. Riau, lalu pada tahun 2003 pindah tempat ke Jl. Poernawarman yang merangkap sebagai kantor pusat, lalu

membuka cabang di Jl. Lodaya. Pada tahun 2005 distro di Jl. Lodaya tutup karena dianggap kurang strategis. Dan pada tahun Desember 2007 **Rockmen Inside** membuka cabang kembali di Bandung Super Mall Lt. 4 Jl. Gatot Subroto Bandung, dan Jl. Ternate No. 8.

Produk-produk yang dibuat Rockmen Inside berupa pakaian jadi dan aksesoris baik pria maupun wanita.

Rockmen Inside membangun sebuah merk dan memproduksi pakaian dengan gaya, rasa, kenyamanan, dan manfaat yang tergabung dengan detail juga bahan baku yang berkualitas dan desain yang bernuansa *Rock* yang elegan.

Definisi nuansa Rock yang elegan menurut Dicky Juli Saputra S.Sos. yang merupakan salah satu *owner* Rockmen Inside:

”Kesan Rock yang diangkat dalam desain Rockmen Inside adalah kesan Rock yang elegan, lebih eksklusif dan tidak *kampung*. Itu yang membuat Rockmen Inside beda dengan yang lain. Karena sekarang sudah banyak *clothing* yang memiliki tema desain Rock. Di samping itu, masyarakat sekarang berpikiran bahwa musik Rock itu terkesan *compang-camping*, kasar, *ugal-ugalan*, tetapi nyatanya tidak, sekarang sudah banyak band-band Rock yang berpakaian rapi walaupun musiknya masih tetap dalam jalur Rock.”

Filosofi merk Rockmen Inside adalah mengkolaborasikan garis merah dalam musik *rock*, *fashion*, dan kebudayaan anak muda. Dengan membuat diferensiasi produk dan memperhatikan kualitas dengan *finishing* yang baik, Rockmen Inside akan tetap konsisten terhadap konsep awalnya.

1.4.2 Visi dan Misi

1. Visi

Menawarkan koleksi pakaian kepada masyarakat yang bertemakan *Rock* yang elegan.

2. Misi

Memproduksi pakaian dengan gaya, rasa, kenyamanan, dan manfaat.

1.4.3 Struktur Organisasi

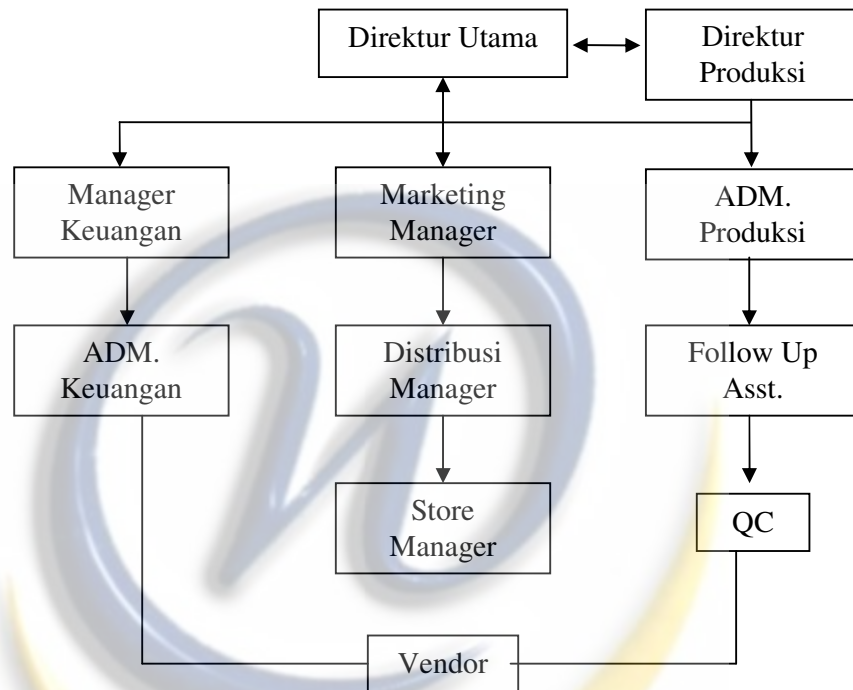


Diagram 1.1 Struktur Organisasi CV. INDONESIA KREASI

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir multimedia mengenai pembahasan *CD Interaktif Rockmen Inside* ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pokok bahasan yang ada di dalam bab pendahuluan adalah mengenai latar belakang masalah yang menjelaskan tentang masalah mendasar apa yang melatarbelakangi pemilihan

judul untuk tugas akhir multimedia mengenai *CD Interaktif Rockmen Inside*.

Bab II Analisa Masalah

Menerangkan tentang beberapa teori yang berhubungan dengan dilaksanakannya tugas akhir multimedia ini, dan menerangkan tentang tinjauan masalah yang akan diangkat, serta penjabaran atas profil Rockmen Inside dan diaplikasikan terhadap teori-teori yang dipakai dalam melakukan pembuatan CD Interaktif ini.

Bab III Pemecahan Masalah

Menerangkan tentang konsep-konsep aplikasi pembuatan yang mengacu pada teori yang dipakai, dan memberikan gambaran tentang ruang lingkup keseluruhan kepribadian Rockmen Inside dengan memecahkan beberapa solusi penggunaan konsep yang akan dirancang yaitu berupa teknis, rencana visual, tipografi, gaya dan lain sebagainya.

Bab IV Rincian Tugas

Menggambarkan secara spesifik mengenai media CD Interaktif yang akan dipakai yaitu dalam visualisasi akhir dari media CD Interaktif yang telah dikerjakan beserta keterangan spesifikasi teknisnya.