

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia pemakaian kebutuhan sandang, pangan dan papan terbilang cukup tinggi. Dapat dilihat dari banyaknya kebutuhan individu sehari-hari, mulai dari kebutuhan primer hingga sekunder. Belum lagi pengemasan dari barang-barang yang dibeli menggunakan bahan-bahan yang lama terurai atau tidak bisa didaur ulang. Seperti plastik, kaleng, dan lain sebagainya.

Sampah dan limbah masih menjadi permasalahan di Indonesia. Menumpuknya barang-barang bekas pakai yang tidak dapat didaur ulang membuat tumpukkan sampah bertambah banyak disetiap harinya. Banyak orang yang berinisiatif untuk mendaur ulang sampah-sampah tersebut menjadi barang bernilai ekonomi. Seperti tas dari kantong plastik, dompet dari koran, bunga dari sedotan dan kantong plastik, dan masih banyak lagi produk yang dapat dikembangkan dari proses daur ulang dari bahan-bahan yang susah terurai.

Beberapa wilayah penduduk di Indonesia mendirikan penampungan sampah yang disebut dengan “Bank Sampah”. Bank sampah adalah tempat penampungan sampah yang sudah dipilah dari beberapa kategori, dan hasil dari sampah ini akan di distribusikan ke tempat pengrajin sampah atau yang disebut dengan *recycle* (mendaur ulang bentuk sampah) dan *upcycle* (mengfungsikan ulang sebuah benda yang tidak terpakai). Guna bank sampah

salah satunya adalah meminimalisir penumpukan pada TPA (Tempat Pembuangan Akhir). Bank sampah ini dikelola oleh pemerintah maupun organisasi, bukan individu dengan menggunakan system seperti perbankan. Penyetor disini adalah warga-warga yang tinggal disekitar lokasi bank serta mendapat buku tabungan seperti menabung di bank. Hasil dari pengumpulan sampah yang telah dikategorikan akan dituliskan di buku tabungan dan dapat diuangkan.

Pada peta Yogyakarta dengan pencarian “bank sampah dijogja” terdapat 52 bank sampah yang telah di dirikan oleh penduduk kota Yogyakarta. Salah satunya adalah Bank Sampah Subur Makmur Sunten, namun pada peta google nama yang tertera adalah Bank Sampah Sunten. Beralamatkan di Sunten RT 08 RW 32 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Didirikan oleh Bapak Sigit Danang Herjuna selaku Dukuh Desa Banguntapan dan Pembina dari Bank Sampah Subur Makmur Sunten dan diketuai oleh Ibu Sri Nur Hayati selaku Ibu RT di Sunten RT 08 RW 32 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.

Olahan dari limbah yang telah dikategorikan di daur ulang untuk kembali dijual dengan bentuk yang baru, berbeda, dan bernilai ekonomi. Salah satu olahan limbah yang dihasilkan oleh Bank Sampah Subur Makmur Sunten adalah sabun. Sabun ini dinamakan Sabun Sisna yang terbuat dari bahan utama limbah minyak jelantah dan dicampur dengan bahan kimia yang aman. Sisna merupakan singkatan dari “Walau tersisa, masih berguna”. Sabun ini merupakan produk ke-2 dari karya Pak Sigit yang sebelumnya

menciptakan sabun yang diberi nama Sabun Shinta (walau sisa tapi cinta) yang diciptakan pada tahun 2011 yang terbuat dari limbah sabun, lalu dipadatkan kembali. Dan pada tahun 2016 Pak Sigit menciptakan sabun sisna yang tentunya dari bahan limbah. Sabun-sabun ini telah dilakukan percobaan berkali-kali untuk diuji kelayakan pemakaiannya.

Sebuah produk yang dihasilkan, tidak mungkin dapat mencari ataupun mendatangkan konsumen dengan sendirinya. Maka dari itu produsen dalam kegiatan pemasarannya di perlukan media penyampaian informasi tentang produk yang dijual. Saat ini dunia kreatif sangatlah berpengaruh dan berperan penting pada produk-produk yang dijual. Ketertarikan konsumen terhadap produk biasanya akan melihat dari kemasannya. Media informasi seperti brosur hingga posterpun dikatakan perlu untuk menunjang ketertarikan konsumen dalam mengetahui informasi tentang produk yang dijual.

Kemasan pada produk memiliki pengaruh yang besar dalam suatu produk. *Packaging* atau kemasan kini tidak hanya sebagai pelindung dari produk, namun bisa menjadi sumber informasi konsumen, hingga menjadi daya Tarik agar produk mampu bersaing dengan produk lainnya. *Packaging* berperan pula dalam representasi brand, menarik minat konsumen, pembeda dengan competitor, dan meningkatkan branding.

Media kemasan Sabun Sisna saat ini masih berupa kemasan sabun yang diplastik bening dan label kertas yang diberi keterangan nama, nama produksi dan alamat produksinya saja. Produk yang dijual terbilang sangat terjangkau yaitu Rp. 2000. Sabun Sisna belum ada media promosinya, seperti logo,

kemasan, dan brosur atau media promosi pendukung lainnya. Sabun Sisna hanya dipasarkan melalui mulut ke mulut dan mengikuti pameran kecil yang diadakan oleh pemerintah.

Kebutuhan media promosi pada produk sangatlah dibutuhkan sebagai identitas dan informasi tentang produk. Seperti logo, *packaging*/kemasan, brosur dan lain sebagainya. Daya Tarik konsumen terdapat pada kemasan yang ditampilkan. Pada Sabun Sisna ini penggunaan media promosi belum di pergunakan sebagai pemasaran produk. Penulis menjadikan objek tugas akhir karna dirasa produk dari Bank Sampah Subur Makmur Sunten perlu diberikan media promosi agar produk yang dipasarkan mencakup pasar yang lebih luas hingga ketertarikan untuk diperjual belikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah:

“Bagaimana Perancangan Media Promosi dan Kemasan Kreatif Pada Sabun Sisna Produksi Bank Sampah Subur Makmur Sunten di Yogyakarta?”

C. Tujuan Skripsi Aplikatif

Adapun tujuan dilakukannya tugas akhir ini adalah untuk merancang media promosi dan kemasan atau *packaging* pada Sabun Sisna yang di produksi oleh Bank Sampah Subur Makmur Sunten di Yogyakarta.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Peneliti

- a. Sebagai sarana pengembangan kreatifitas dalam menerapkan media promosi.
- b. Penerapan kemampuan desain, kreatifitas dan marketing di dunia kerja secara nyata.
- c. Penerapan kemampuan dapat dimanfaatkan oleh objek untuk menunjang ketertarikan konsumen.
- d. Serta menambah wawasan dan pengalaman untuk penerapan di dunia kerja.

2. Manfaat Akademis

Bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi tugas akhir ini dapat Memberi referensi dan penerapan kemampuan didunia marketing dan dunia kreatif. Ilmu yang di dapatkan juga dapat membantu objek untuk menunjang perekonomian dan memperluas jangkauan konsumen. Merupakan sumbangan kepustakaan dalam mengembangkan akademisi. Tugas akhir ini pula dapat memberi informasi dalam perancangan, media promosi dan kemasan yang baik, kreatif dan menarik.

3. Manfaat Praktis

Hasil tugas akhir ini memberikan wawasan kepada publik bahwa perancangan media promosi dan kemasan yang kreatif dapat memberi informasi dengan cangkupan target yang sangat luas. Dan dapat

berkembang sebagai brand Equity, perceived quality, brand association, brand loyalty, dan lain sebagainya.

E. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data dalam mengerjakan skripsi aplikatif pada sabun sisna produksi Bank Sampah Subur Makmur Sunten, sebagai berikut:

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung di tempat penelitian untuk memperoleh data yang akan digunakan yaitu mendatangi langsung Bank Sampah Subur Makmur yang ada di dusun Sunten, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara untuk mengetahui permasalahan pada sabun sisna dan juga mengetahui lebih dalam tentang sabun sisna. Penulis mewawancarai 3 orang sumber yang memiliki peran penting pada Bank Sampah Subur Makmur Sunten. Yaitu bapak Sigit selaku pembina dan pendiri Bank Sampah Subur Makmur Sunten. Dan di lapangan sendiri penulis menemui ibu Siti selaku ketua dari bank sampah subur makmur sunten, dan ibu Pur selaku pengelola Bank Sampah Subur Makmur Sunten untuk menindaklanjuti perizinan penelitian dari bapak sigit selaku pembina. Wawancara hanya dilakukan dengan bapak sigit, karna beliau yang memiliki kuasa dari bank sampah dan produk sabun sisna.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang diambil merupakan proses atau tahapan penulis ketika berada dilapangan. Seperti saat mewawancarai narasumber, datang langsung ke bank sampah untuk mengumpulkan bahan, memberi arahan kepada pengelola untuk pembuatan kemasan yang menggunakan barang bekas berupa bawah tutup botol, dan lain sebagainya

4. Alat dan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data verbal adalah *note book*, bolpoin dan *handphone* sebagai alat merekam saat wawancara dan dokumentasi. Proses pembuatan desain dikerjakan menggunakan perangkat manual seperti pensil, kertas hvs, penghapus dan bulpoin. Selain itu juga menggunakan perangkat komputer diantaranya *hardware* (perangkat keras) berupa laptop, *handphone*, dan *camera Mirrorless Fujifilm X-A3*. Serta *software* (perangkat lunak) berupa program grafis *Corel Draw X7* dan *software Microsoft Word*. Proses *finishing* dilakukan dengan sistem *digitalprinting* dan sablon.