

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisis Permasalahan Perusahaan

3.1.1 Temuan Masalah

Dalam proses awal penelitian ini, beberapa masalah utama terkait peran desain dalam penyelenggaraan acara di CV. Qatrunnada Bumi Lampung telah teridentifikasi. Temuan masalah ini berdasarkan observasi awal, wawancara pendahuluan, serta analisis dokumen yang dilakukan pada tahap eksplorasi. Berikut adalah beberapa temuan masalah yang diidentifikasi:

1. **Kualitas Desain yang Beragam:** Kualitas desain yang dihasilkan tidak selalu konsisten, terutama dalam hal kesesuaian tema acara dan kebutuhan klien. Hal ini seringkali menyebabkan ketidakpuasan dari pihak klien.
2. **Komunikasi antara Tim Desain dan Klien:** Terdapat hambatan dalam komunikasi antara tim desain dan klien, yang sering kali menyebabkan salah pengertian tentang ekspektasi desain.
3. **Pengaruh Desain terhadap Pengalaman Konsumen:** Masih belum jelas seberapa besar pengaruh elemen desain terhadap pengalaman konsumen dan keberhasilan keseluruhan acara.
4. **Pengelolaan Sumber Daya Desain:** Pengelolaan waktu dan sumber daya dalam proses desain sering kali kurang efektif, sehingga menyebabkan keterlambatan dalam penyelesaian desain.

3.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan temuan masalah di atas, penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan utama yang akan dijawab melalui penelitian:

1. Bagaimana peran desain dalam meningkatkan kualitas dan kesuksesan acara yang diselenggarakan oleh CV. Qatrunnada Bumi Lampung?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi antara tim desain dan klien dalam proses perencanaan acara?
3. Bagaimana desain mempengaruhi pengalaman konsumen selama acara berlangsung?
4. Bagaimana cara optimal dalam pengelolaan sumber daya desain agar sesuai dengan kebutuhan dan tenggat waktu proyek?

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini menggunakan kerangka pemecahan masalah sebagai berikut:

1. Analisis Peran Desain: Menganalisis sejauh mana desain berkontribusi terhadap kesuksesan acara dengan menggunakan data dari wawancara, observasi, dan analisis dokumen.
2. Evaluasi Komunikasi: Mengidentifikasi hambatan-hambatan komunikasi antara tim desain dan klien, serta mengevaluasi efektivitas proses komunikasi yang ada.
3. Studi Pengaruh Desain terhadap Pengalaman Konsumen: Menggunakan survei dan wawancara dengan konsumen acara untuk mengukur dampak desain terhadap persepsi dan pengalaman mereka.
4. Pengembangan Strategi Pengelolaan Sumber Daya: Mengembangkan rekomendasi untuk meningkatkan pengelolaan sumber daya dalam proses desain, termasuk manajemen waktu dan alokasi tugas.

3.2 Landasan Teori

Penelitian ini didasarkan pada beberapa teori yang relevan, di antaranya:

1. **Teori Desain Komunikasi Visual:** Teori ini membahas bagaimana elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, dan tipografi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menciptakan pengalaman yang diinginkan. (Pujangga, 2022)
2. **Teori Pengalaman Pengguna (*User Experience*):** Teori ini digunakan untuk menganalisis bagaimana desain berkontribusi terhadap pengalaman pengguna atau konsumen dalam sebuah acara, termasuk aspek-aspek emosional dan kognitif. (Mayasari et al., 2024)
3. **Teori Komunikasi Organisasi:** Teori ini menjelaskan bagaimana komunikasi internal dan eksternal dalam sebuah organisasi, seperti antara tim desain dan klien, mempengaruhi hasil akhir dari proyek yang dikerjakan. (Triapnita Nana, Tentrem Arin, 2021)
4. **Teori Manajemen Proyek:** Landasan teori ini digunakan untuk memahami bagaimana sumber daya, waktu, dan tugas dapat dikelola secara efektif dalam konteks proyek desain dan event management. (Wibowo et al., 2011)

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah **kualitatif** dengan pendekatan studi kasus. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam peran desain dalam *event organizer*, khususnya di CV. Qatrunnada Bumi Lampung.

3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut:

- **Wawancara Mendalam:** Wawancara dilakukan dengan desainer, manajer proyek, klien, dan konsumen acara untuk mendapatkan wawasan tentang peran dan pengaruh desain.
- **Observasi Partisipatif:** Peneliti ikut serta dalam proses perencanaan dan pelaksanaan acara untuk mengamati bagaimana desain diimplementasikan.
- **Analisis Dokumen:** Dokumen seperti proposal desain, materi promosi, dan dokumentasi acara dianalisis untuk memahami penerapan desain dalam konteks acara.

3.3.2 Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan **analisis tematik**. Proses ini melibatkan pengkodean data, pengelompokan tema, dan interpretasi temuan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

3.3.3 Validitas dan Reliabilitas

Validitas data dijaga melalui **triangulasi**, yaitu dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber data (wawancara, observasi, dan dokumen). Reliabilitas dicapai dengan melakukan **member checking** untuk memastikan interpretasi data sesuai dengan pemahaman responden.

3.4 Rancangan Program yang Akan Dibuat

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi, rancangan program yang akan dibuat bertujuan untuk mengatasi kendala dalam komunikasi, proses revisi desain, pengelolaan sumber daya, dan peningkatan kualitas desain dalam *event organizer*. Program ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi proses desain serta kualitas hasil desain yang sesuai dengan ekspektasi klien.