

Pitching Desain

Presentasi Desain - Pertemuan 12 -

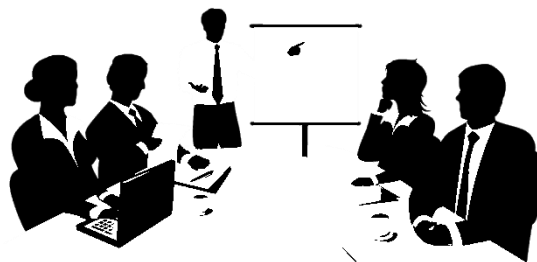


Pitching

Anggukan; Lemparan

Pitching mungkin merupakan sesuatu yang masih terdengar asing. Pengertian secara umumnya adalah :

“presentasi tender”



pitching

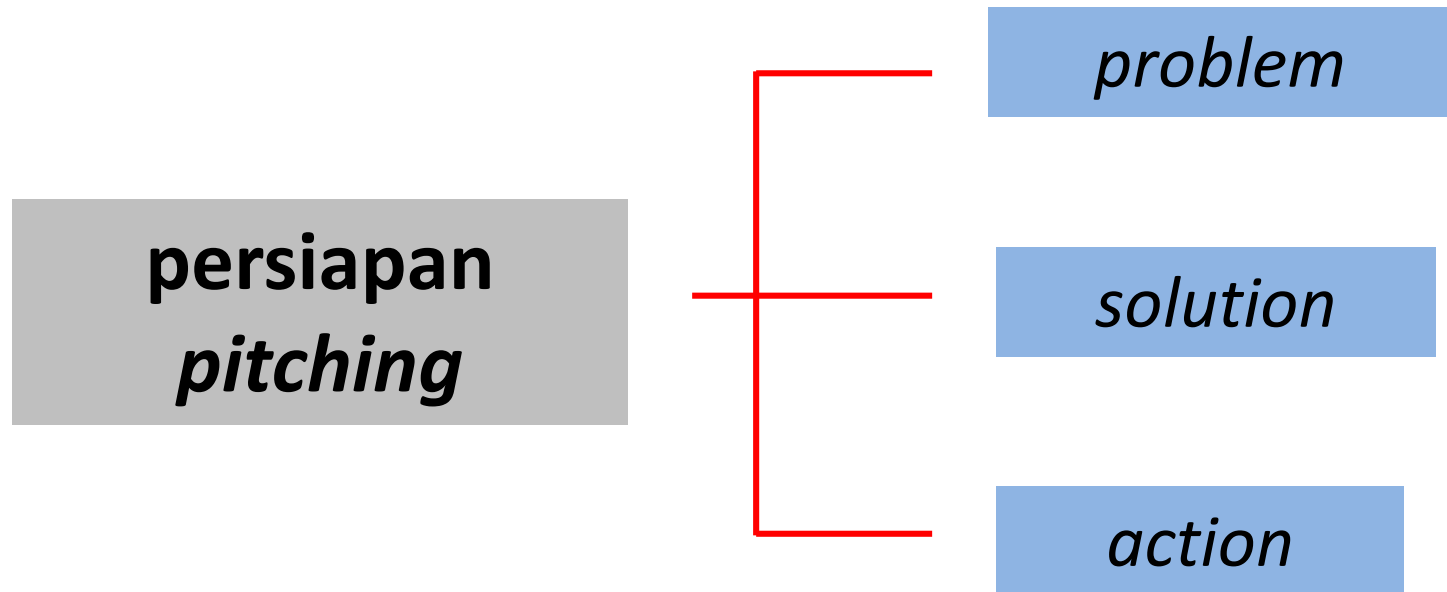


Kegiatan komunikasi, mempresentasikan sesuatu hal (ide/desain/produk) kepada khalayak (klien)



how to make a good pitching ?

Struktur sebuah presentasi akan mempengaruhi tingkat kepuasan terhadap klien sebagai *audience*



Problem

Sebelum memulai *pitching*, desainer harus mengetahui hal-hal apa yang menjadi masalah atau kegelisahan klien. Apa saja yang bisa dipenuhi dengan ide/desain/produk yang dirancang.



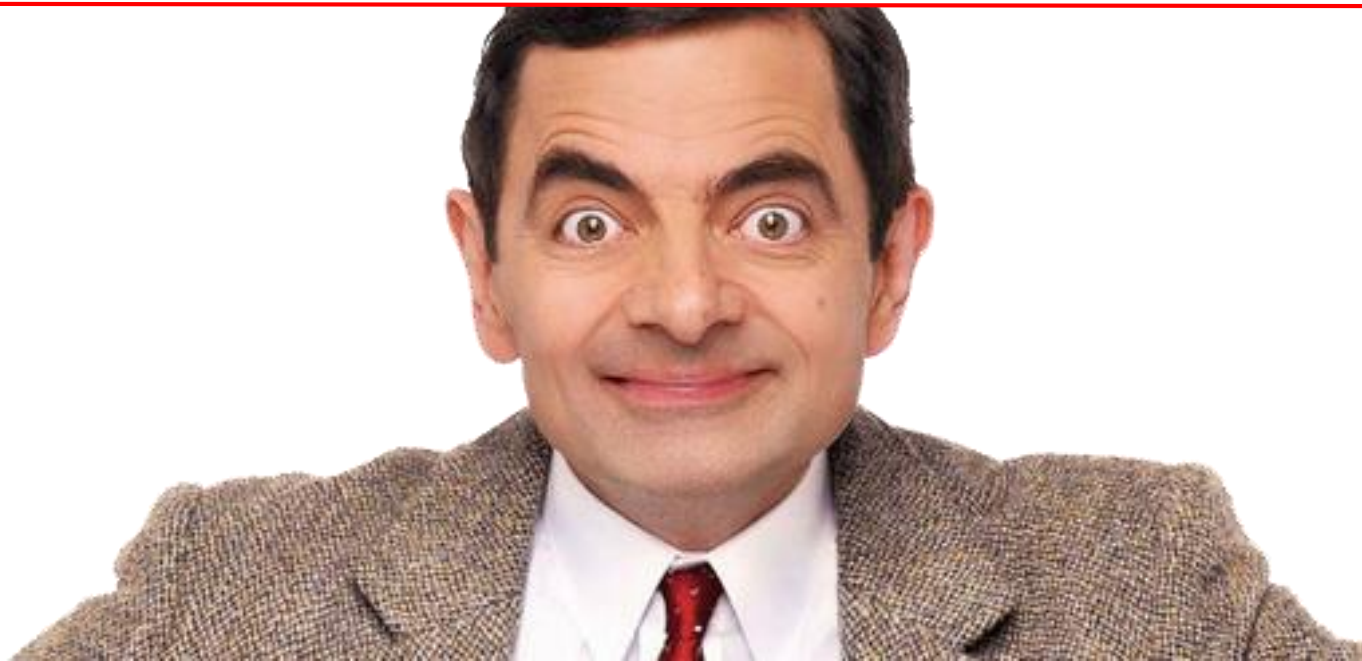
Solution

Desainer juga harus mengetahui bagaimana Ide/desain/produk yang ditawarkan dapat menjadi solusi bagi masalah klien.



Action

Melalui pitching dengan komunikasi persuasif, demonstrasikan bagaimana Ide/desain/produk yang ditawarkan dapat memecahkan masalah.



Strategi *Pitching Desain*

“The short, short version”

Klien = Sibuk

Pada umumnya, klien hanya memiliki waktu 5 menit untuk mendengar *pitching* sebelum mereka mulai merasa tidak sabar.

Jangan membuat klien merasa waktunya terbuang ketika mendengarkan *pitching* desain.

Start with overview

“Pukau klien dalam 15 detik”

1 .

Kesan pertama tidak bisa diulang kembali

Mulailah dari hal yang paling ingin klien lihat

What's the idea?

“Buat klien tertarik dengan ide dan konsep desain”

2 .

Presentasikan ide dan konsep di balik desain yang ditampilkan

Desain yang memukau tidak ada artinya apabila tidak dipahami klien

Be clear and be honest

“Pitching harus mudah dimengerti”

3

Ide dan konsep desain yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh klien

- **Sampaikan *pitching* secara detail dan terstruktur tanpa mengada-ada**

Speak in common terms

“Tidak semua klien mengerti istilah desain”

4 .

Dalam *pitching*, sampaikan presentasi dengan bahasa yang mudah dimengerti.

Hindari membuat klien bingung dengan istilah desain yang teknis

It's all about the solution. ALWAYS.

“Buat klien tertarik dengan solusi yang ditawarkan”

5

Hindari membicarakan bagaimana desain ini sesuai dengan brief.

Bicarakan manfaat dan kelebihan desain ini bagi klien untuk masa depan

Be Confident. Be Prepared.

“Jangan datang tanpa persiapan”

6.

Persiapkan apa yang akan dipresentasikan dan hal-hal kecil lainnya dari jauh-jauh hari.

Hal kecil yang terlupa dapat mengacaukan keseluruhan *pitching* kita.

TUGAS KELOMPOK

Tugas

Dengan kelompok yang sudah ditentukan di mata kuliah DKV2, presentasikan konsep alur Graphic Standard Manual (GSM) dan konsep pemilihan aplikasi logo pada media sesuai dengan brief.

Presentasi dilakukan dengan konsep *pitching* berkelompok. Yang harus disampaikan:

1. **Konsep Alur GSM.** *Akan berapa halaman dan apa saja isinya? Mengapa alurnya seperti itu. Akan memakai warna apa dan mengapa?*
2. **Konsep aplikasi logo pada media.** *Apa saja yang akan dibuat dan mengapa? Sesuailah dengan jenis industri dan brief?*

GRACIAS
ARIGATO
SHUKURIA
JUSPAXAR
DANKSCHEEN
TASHAKKUR ATU
YAQHANYELAY
SUKSAMA
EKHMET
THANK
YOU
BOLZIN
MERCİ
BIYAN
SHUKRIA
TINGKI
CHALTU
NUHUN
SNACHALHYA
WADEEJA
HAYEKA
HUI
YUSPAGABATAM
SPASSIBO
DHANYABAR
ANHA
ATTO
MIRSI
SPASIBO
DENKAU-JA
HEHACHALHYA
UNALCHEESH
HATUR SU
EKOBU
SIKOMO
MAKETAI
MINMONCHAR
MAAKE
GRAZIE
MEHRBANI
PALDIES
KOMAPSUMNIDA
LAH
MERASTAWHY
GAEJTNO
AGUYJE
FAKRAUE
TAVYAPUCH
MEDAWAGSE
BIANKA
GOZAIMASHITA
EFCHARISTO