

BAB III

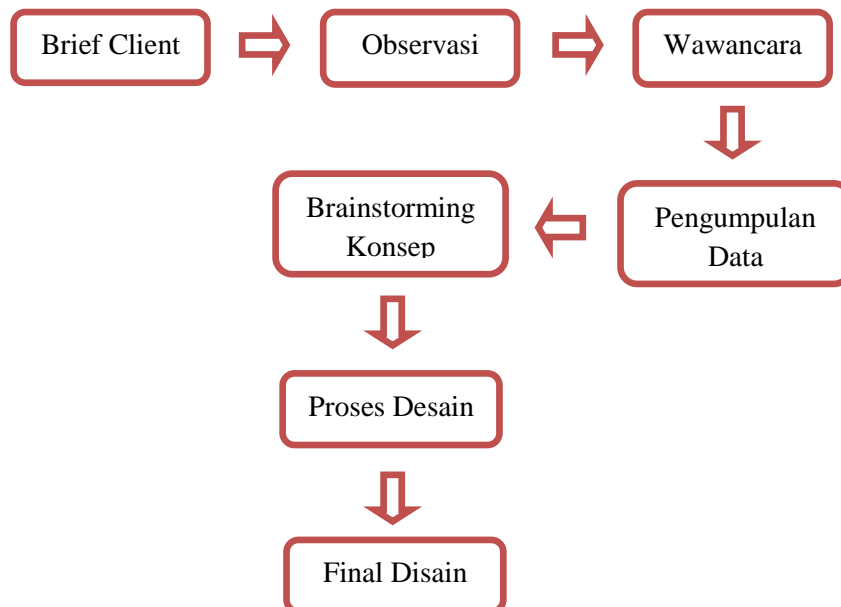
METODE PERANCANGAN

3.1 Metodologi

Laporan ini menggunakan metodologi wawancara dan observasi mendapatkan permasalahan yang terdapat di pangan. Wawancara berokus pada konsep yang telah ditentukan oleh pihak PD Taman Satwa Kebun Binatang Surabaya selaku Humas yang mana akan diterapkan pada pembuatan company profile yang dikehendaki, sedangkan observasi difokuskan pada pendataan PD Taman Satwa Kebun Binatang Surabaya.

Selain itu metodologi yang digunakan adalah referensi dan dokumentasi sebagai upaya memperkuat konsep perancangan company profile.

3.2 Skema Perancangan



3.3 Brief Client

Brief Client berisi data-data perusahaan, produk yang akan di iklankan, competitor perusahaan, dsb. *Brief client* ini diberikan perusahaan kepada agency, kemudian dioalh oleh agency dan dipresentasikan kepada pihak client, presentasi berupa *brief client*.

Dalam dunia desain, brief ini sudah tidak asing lagi, karena memang sangat dibutuhkan untuk bisa menentukan desainnya akan dibuat seperti apa. Selain itu brief ini pun berfungsi untuk mengurangi sisi sunjektif dari pekerjaan tersebut.

3.4 Observasi

Observasi merupakan sebuah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap suatu obyek. Dengan adanya observasi, akan diperoleh gambaran tentang obyek tersebut yang tidak akan diketahui apabila menggunakan metode lainnya. Dari hasil observasi tersebut nantinya akan diperoleh gambaran yang jelas tentang masalah-masalah yang dihadapi obyek serta didapatkan petunjuk-petunjuk tentang cara pemecahannya. Observasi dilakukan adalah untuk memperoleh berbagai data konkret secara langsung di lapangan atau tempat penelitian.

3.5 Wawancara

Wawancara ini juga merupakan bagian dari observasi untuk menentukan apa yang akan diinginkan oleh perusahaan. Diantaranya apa yang ditonjolkan dalam pembuatan company profile ini, apa yang ingin ditampilkan dalam pembuatan company profile, dan apa yang harus dihindari dalam pembuatan company profile.

Wawancara dibutuhkan untuk mendapatkan data dengan tatap muka dengan pihak-pihak yang terkait pada perusahaan tersebut. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa PD Taman Satwa Kebun Binatang Surabaya membutuhkan perancangan ulang atau yang disebut meredesain pembuatan sesuai dengan konsep yang diinginkan.

3.6 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan pembedahan literature seperti buku-buku dan internet serta dilakukannya wawancara dan observasi langsung dilokasi agar data yang didapat benar-benar valid. Data-data yang dikumpulkan berupa data dari Perusahaan Daerah Taman Satwa Kebun Binatang Surabaya.

3.7 Brainstroming

Untuk menentukan keyword yang akan diambil dari hasil Brief client, observasi pengumpulan data serta wawancara sebuah brainstorming. Dari brainstorming ini mendapatkan sebuah keyword dan ide konsep beserta beberapa layout untuk di desain.

3.8 Proses Desain

3.8.1 Penentuan Software

Penentuan software apa yang digunakan merupakan langkah awal yang diperlukan sebelum melakukan pembuatan desain. Karena desain yang akan dibuat tergantung pada software apa yang dipergunakan dalam pembuatan desain layout pembuatan company profile.

Dalam mendesain layout untuk pembuatan company profile menggunakan software Adobe Photoshop dan Corel Draw. Adobe photoshop perangkat lunak yang biasanya digunakan untuk mengedit sebuah gambar atau foto, yang terdiri dari beberapa tools yang dapat membantu penggunaanya memanipulasi sebuah gambar. Gambar yang akan dimanipulasi adalah berupa foto hasil observasi yang akan digabungkan dari grafis yang sudah dibuat pada Corel Draw. Metode ini dilakukan agar desain layout website yang sudah dibuat sesuai dengan harapan dari customer.

Sedangkan Corel Draw merupakan sebuah program komputer yang berfungsi untuk melakukan *editing* atau membuat suatu desain grafis. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk membuat berbagai desain seperti logo, kartu nama, kalender, poster, vector design, dan lain sebagainya. Dalam perancangan ini digunakannya Corel Draw untuk membuat layout yang berupa kumpulan grafis.

3.8.2 Sketsa Awal

Tahap ini merupakan tahap yang harus dilakukan sebelum dikerjakan langsung melalui computer. Sketsa yang dikerjakan merupakan ide pemikiran dari brainstorming yang telah ditentukan dan menggambarkan melalui coretan kasar berupa sketsa gambar biasa melalui pensil. Sebelum melakukan sketsa awal harus melakukan sesi wawancara dan observasi terlebih dahulu yang dilakukan secara langsung di lokasi Kebun Binatang Surabaya.

3.9 Finishing

Tahap finishing merupakan tahap terakhir yakni penyatuan sketsa dalam bentuk digital yang dilakukan dengan software Adobe Photoshop. Tahapan ini termasuk dalam pembuatan gambar dan pemilihan serta pengeditan gambar.

Di bawah ini merupakan gambar yang dipilih sesuai dengan kebutuhan pembuatan booklet pada company profile dan stasionary set.



Gambar 3.1
Foto bekantan yang akan digunakan untuk cover depan booklet

Sumber ; dokumentasi penulis



Gambar 3.2
Foto babirusa yang dijadikan cover depan untuk booklet

Sumber : dokumentasi penulis



Gambar 3.3

Foto Komodo yang digunakan untuk tampilan cover depan

Sumber ; dokumentasi penulis



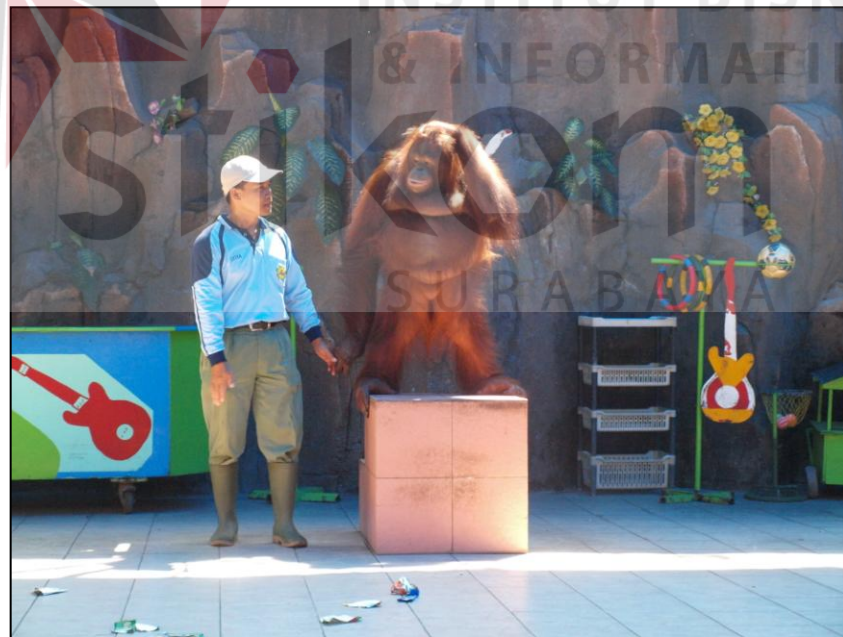
Gambar 3.4

Foto patung Sura-Buaya yang akan digunakan untuk isi dari booklet

Sumber : dokumentasi penulis



Gambar 3.4
Foto fasilitas yang disediakan oleh Kebun Binatang Surabaya



Gambar 3.5
Foto atraksi "animal show"

Sumber : dokumentasi penulis



Gambar 3.6
Tanda tangan persemian menjadi Lembaga Konservasi PDTS Kebun Binatang
Surabaya

Sumber ; dokumentasi penulis

Setelah gambar telah diseleksi maka proses pengolahan digita dimulai dengan penggunaan software Adobe Photoshop. Proses ini berjalan dengan urutan penataan layout, pemilihan gambar dipilih pada tempat yang sudah ditentukan pada sketsa.