

BAB III

METODELOGI DAN PERANCANGAN KARYA

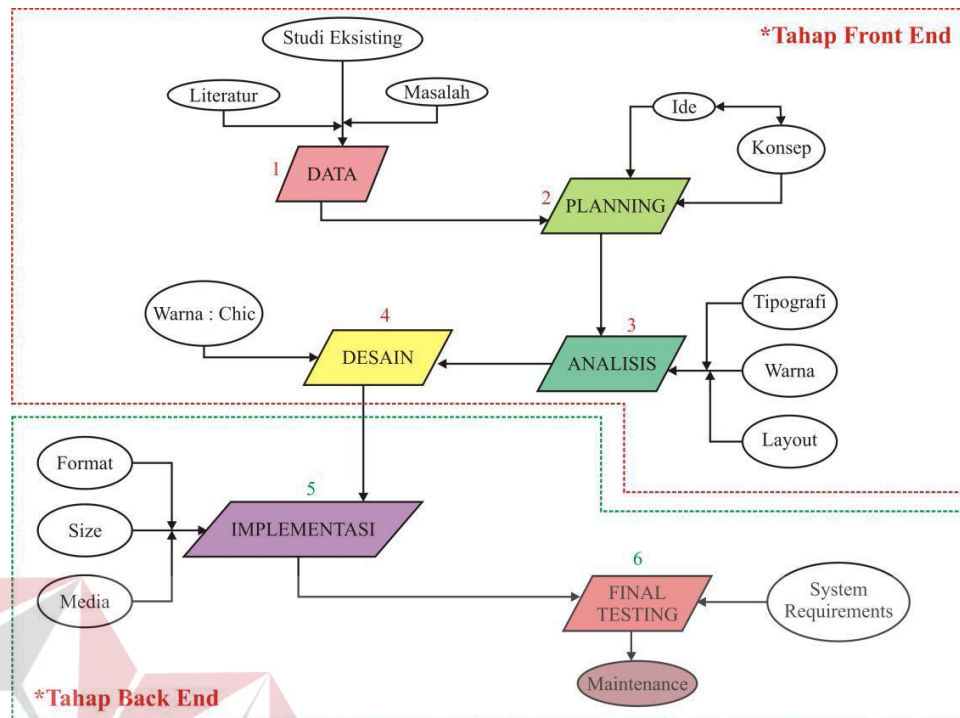
Pada Bab III ini akan dijelaskan metode yang digunakan dalam pengambilan dan pengolahan data serta proses perancangan. Dalam pembuatan interaktif ini juga dapat penjelasan konsep atau pokok pikiran utama yang menjadi dasar rancangan karya yang akan dibuat. Metode penelitian ini yang digunakan dalam proses pembuatan interaktif ini dilakukan berdasarkan SDLC (*System Development Live Cycle*). Tahapan-tahapan yang digunakan dalam SDLC diantara adalah *planning* atau perencanaan, analisa, desain, implementasi (*build and coding*), pengujian (*testing*), dan pemeliharaan (*maintenance*).

3.1 Tahap Perencanaan/Planing

Untuk menghasilkan sebuah interaktif diperlukan perencanaan matang yaitu dengan melakukan studi kelayakan tentang metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Studi yang dilakukan diantaranya metode pengumpulan data, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data, dan juga mengidentifikasi audien.

1. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan membuat alur perencanaan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak penyimpanagn dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai. Dalam tahap ini, rancangan yang dilakukan dalam pembuatan proyek multimedia ini dapat dilihat pada gambar 3.1 diagram metodologi perancangan berdasarkan metode SDLC berikut ini:



Gambar 3.1 Diagram metodologi perancangan menggunakan sistem SDLC.

2. Sumber Data

Setelah melakukan identifikasi dan membuat alur perancangan dalam proses pengumpulan data, langkah selanjutnya yang dilakukan dalam proses pembuatan interaktif ini yaitu menentukan sumber data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagian besar merupakan data skunder yaitu data matang atau data yang sudah diolah, data diperoleh dengan mengambil data-data laporan, catatan-catatan, dan hasil penelitian atau kajian terdahulu yang berhubungan langsung dengan masalah yang dibahas. Sumber data tersebut diantaranya bersumber dari buku literasi, jurnal ilmiah, dokumen pemerintahan, dan juga wawancara.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam pembuatan interaktif dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu: studi pustaka, wawancara

a. Studi pustaka

yaitu pengumpulan data dari perpustakaan yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku literature, majalah, artikel. Internet, dan informasi lainnya sebagai bahan tinjauan pustaka yang berkaitan penelitian ini.

b. Wawancara

mencari data dengan cara melakukan Tanya jawab pada pihak terkait, yang mempunyai wewenang atas data-data yang berhubungan dengan objek penelitian untuk data-data yang berhubungan dengan objek penelitian, untuk data-data tersebut dilampirkan.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada proses pembuatan interaktif ini menggunakan metode kualitatif, yaitu metode pembahasan yang menganalisis serta membahas permasalahan dalam bentuk kalimat atau kata-kata kemudian dilakukan analisis guna mendapat kesimpulan. Menggunakan metode kualitatif karena data kualitatif bersifat induktif. Artinya, suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dikembangkan sesuai dengan pola tertentu untuk menjadi hipotesis.

3.2 Taham Analisa

Tujuan dari analisa sistem adalah untuk menentukan masalah dalam upaya memperbaiki sistem sehingga diharapkan dengan dilakukanya analisa system, maka permasalahan yang akan dapat teratasi dan menghasilkan suatu sistem yang sempurna.

1. Studi Eksisting

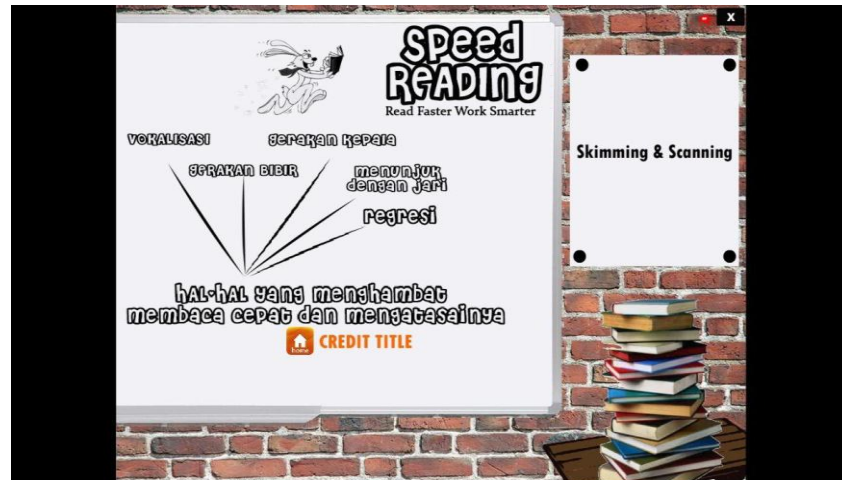
Dalam pembuatan media interaktif ini dibutuhkan Studi Eksisting yang berfungsi untuk mengganti sebuah karya yang sudah ada. Objek/karya yang menjadi sampel studi eksisting akan dikaji ini dilakukan terhadap beberapa karya yang serupa, diantaranya:

a. Speed Reading

Yaitu merupakan interaktif berbasis flash sebagai media pembelajaran cara membaca cepat.



Gambar 3.2 Tampilan halaman intro *Speed Reading*



Gambar 3.3 Tampilan halaman utama *Speed Reading*.

2. Analisa Warna

Menurut warna-warna color chart (kobayasi, 1999), warna yang sesuai dengan *keyword* yang dibutuhkan mengarah daerah modern yaitu Sharp.



Gambar .Diagram Warna Kobayasi

Sumber. Colorist (kobayasi 1999)

Gambar 3.4 Diagram warna

Pada gambar diagram waran Sharp terdiri dari warna hitam, kuning, biru, putih, abu-abu. Masing-masing memiliki arti warna, menurut (Isori, 2005)

- a. Hitam bermakna berat, formal, sangat teknik, kematian, kesedihan, rahasia, misteri, jahat.
- b. Kuning bermakna optimis, kebahagiaan, kesuksesan, idealis, imajinasi.
- c. Biru bermakna perdamaian, kebebasan, sains, kepercayaan diri, keamanan, loyalitas, ketenangan, langit, laut.
- d. Putih bermakna kemurnian, kesucian kesederhanaan, kebersihan, kehormatan.
- e. Abu-abu bermakna konseratif, eksekutif, aktual, dapat dipercaya/diyakini, keamanan, serius

Sedangkan psikologi warna menurut (Lenggosari):

- a. Hitam bermakna keabadian, elegant, kematian, mistis.
- b. Kuning bermakna menyenangkan motivasi, hangat, kuat
- c. Biru bermakna teknologi, modern, tenang, rileks, luas, tidak terbatas.
- d. Putih bermakna bersih, modern, sederhana, minimalis.
- e. Abu-abu bermakna bayangan
- f. Coklat bermakna ramah, bumi, umur panjang, konservatif, stabilitas, keanggunan negatif, dogmatif, depresi, penuaan. Keanggunan Negatif, dogmatif, konservatif, depresi.

Dari argument tersebut dapat di simpulkan bahwa pengguna warna untuk interaktif brain gym ini yaitu biru, karena warna biru bermakna teknologi, modern, tenang, rileks, luas, tidak terbatas. (Muharam dan Sundaryati, 1991 : 34)

3.3 Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan salah satu tahapan yang penting dalam pembuatan interaktif, pada tahap ini terdapat beberapa teknis perancangan yang diperlukan untuk menterjemahkan metode perancangan yang telah dibuat. Teknis perancangan yang diperlukan, diantaranya adalah ide, konsep, Struktur Navigasi, pancangan desain, dan tipografi yang digunakan.

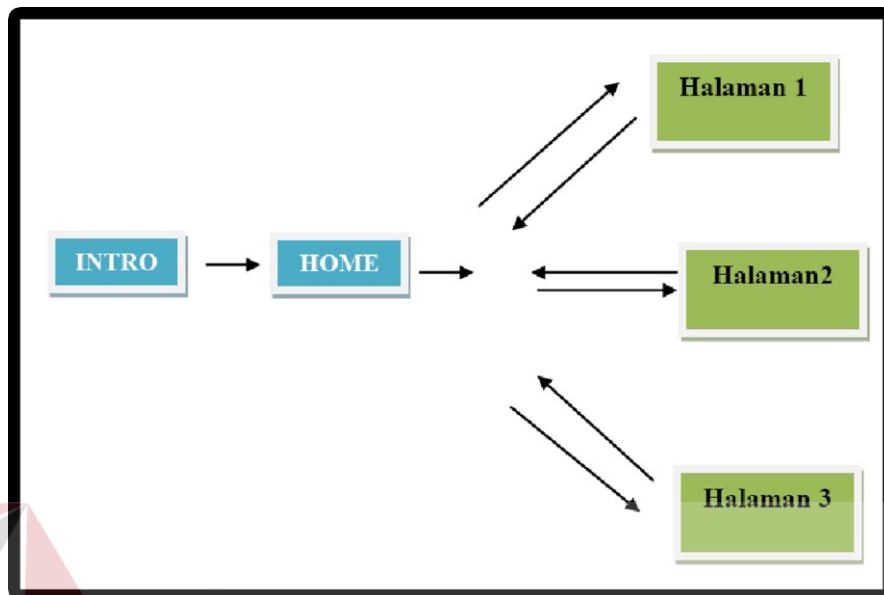
1. Ide

Ide ini berawal dari melihat sebuah interaktif di internet yang memainkan konsep animasi yang dikemas menjadi sebuah media pembelajaran yang sangat menarik.

2. Konsep

Pembuatan interaktif tentang video *brain gym* ini menggunakan adobe flash, adobe photosop dan movie maker yaitu menggunakan sebuah konsep interaktif yang menarik minat *audience* dalam belajar secara visual.

3. Struktur navigasi



Gambar 3.5 Struktur Navigasi halaman

4. Font

Pemilihan jenis huruf yang akan digunakan pada pembuatan interaktif ini yaitu jenis *Arial*. Penggunaan font *Arial* ini dipilih karena font ini merupakan font standar yang dapat mudah dimengerti semua *audience*.