

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metode Penelitian

Desain grafis memiliki cakupan sangat luas. Oleh sebab itu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif sehingga dapat menjadi dasar dan sumber dalam penyusunan laporan.

Diharapkan dengan metode kualitatif penelitian ini dapat menghasilkan data yang sifatnya deskriptif, seperti hasil wawancara, catatan lapangan, gambar, rekaman video dan lain-lain.

Metode penelitian kualitatif ini diperlukan kedekatan dengan orang-orang yang ahli di bidangnya, sehingga mendapatkan pemahaman yang jelas mengenai konsep, keadaan dan kenyataan di lapangan. Beberapa teknik pengambilan data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah:

1. Observasi

Metode observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap proses produksi *Majalah Warta Flobamora* dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati dalam proses produksi tersebut.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari referensi, literatur atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai

sumber wacana yang berkaitan dengan penyusunan laporan. Studi pustaka dalam penyusunan laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui internet, mencari buku-buku yang membahas desain grafis.

3. Wawancara

Menurut Prabowo (1996) wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka, karena itu metode ini memerlukan kedekatan dengan narasumber. Metode wawancara ini dilakukan oleh penulis guna mencari informasi mengenai Majalah Warta Flobamora, dari beberapa narasumber:

1. Bill Halan merupakan Pemimpin Redaksi dari Majalah Warta Flobamora, ia menjelaskan tentang tema majalah secara keseluruhan.

3.1.1 Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan membaca seluruh sumber (hasil-hasil metode penelitian) yang masih bersifat acak, kemudian dipelajari dan ditelaah. Langkah berikutnya yaitu mengukur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode, dan mengkategorikannya dalam sekumpulan informasi yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dari hasil wawancara dan dokumentasi tersebut. Kemudian dianalisis agar mudah dipahami, setelah itu dilanjutkan dengan pencatatan, pengertian dan penyutungan yang akhirnya dikelompokkan dalam ciri-ciri yang sama (direnivikasikan) lalu disimpulkan. Jika masih terdapat data yang penting dan belum dimasukkan, maka dilakukan kembali dimulai dari

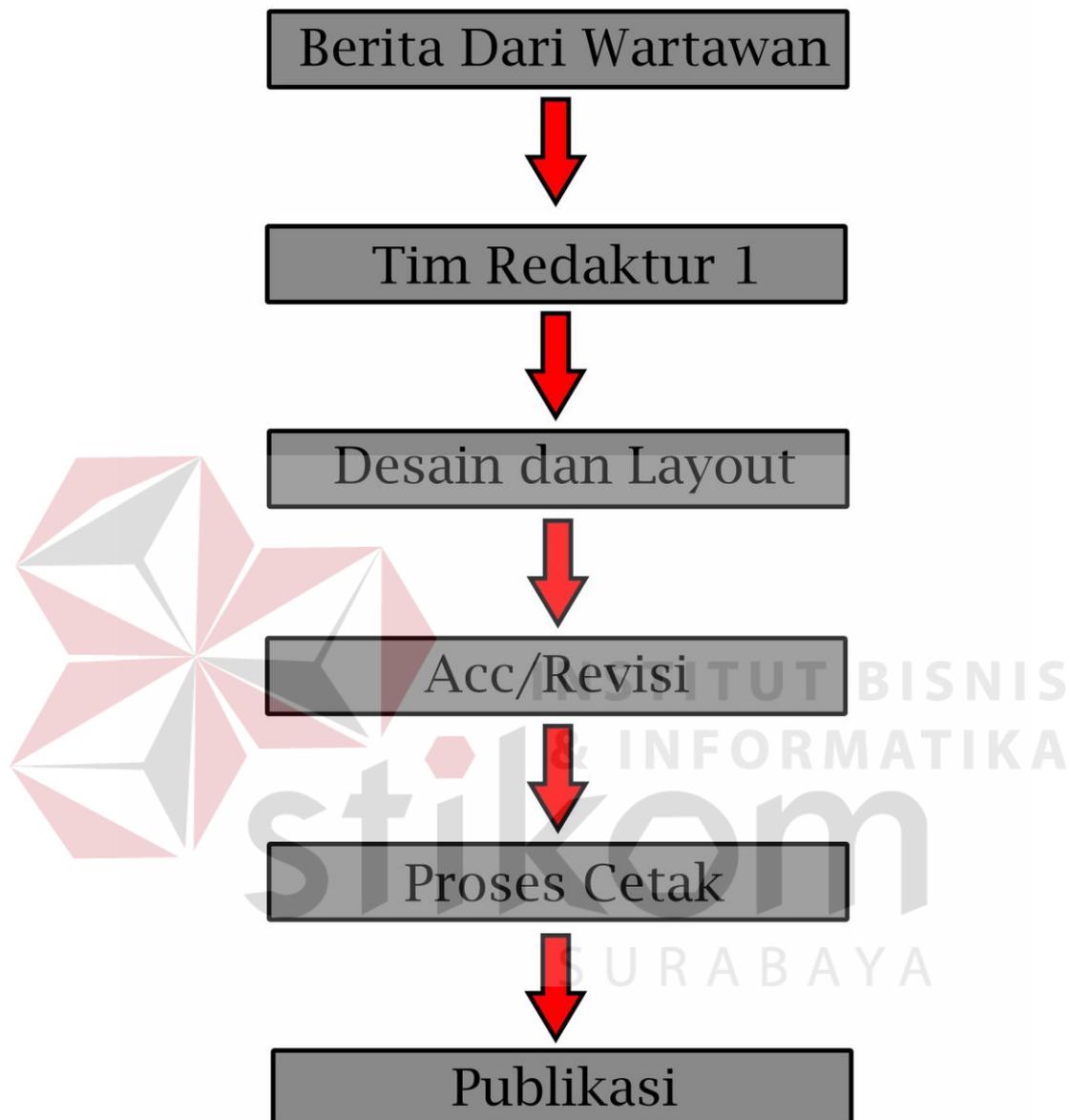
pengumpulan data, pemeriksaan data, dan seterusnya. Ini merupakan proses yang simultan dari satu tahap ke tahap lainnya.

3.2 Metode Perancangan Karya

Editing Grafis dalam Majalah Warta Flobamora merupakan komponen yang penting untuk dapat memberikan tampilan visual yang bisa dimengerti dengan mudah oleh khalayak umum.

Kebutuhan tersebut ada agar tercipta persepsi yang sama majalah itu sendiri dengan masyarakat yang membaca serta untuk menampilkan logo-logo iklan dari sponsor yang mendukung majalah tersebut. Dari situlah maka dibutuhkan tenaga grafis untuk dapat membuat media visual misalnya, *cover*, *layout*, desain iklan, dan lain-lain yang dapat mengkomunikasikan kepada masyarakat.

Karena grafis memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi persuasi, fungsi informasi, dan fungsi instruksi. Agar fungsi tersebut bisa maksimal perlu adanya tahapan dalam perancangan sebuah grafis, seperti pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Skema tahapan proses kerja desain dan *layout*

3.3 Proses Pemilihan Konsep Desain Layout

Majalah Warta Flobamora disetiap edisi bulannya mengusung tema yang ringan dan bermanfaat, agar tidak menjenuhkan bagi pembaca yang menikmati majalah tersebut. Dalam setiap edisi majalah Warta Flobamora terdiri dari

beberapa rubrik seperti, kabar flobamora, NTT diaspora, profil, *travel guide*, opini, cerita pendek, konsultasi keluarga, hukum, inspirasi, *idea* flobamora, dapur Warta Flobamora dan ulasan tematis.

Hasil *forum group discussion* yang dilakukan tim redaktur bersama *client* sponsor untuk mengusung tema *Lia Na'in*. Tema tersebut dilandasi dengan adat istiadat masyarakat timor dan malaka yang pada umumnya percaya akan kuasa wujud tertinggi arwah nenek moyang.

3.3.1 Konsep

Konsep yang digunakan dalam desain majalah Warta Flobamora adalah menggunakan media visual (gambar) yang dicetak dengan ukuran majalah pada umumnya yaitu seukuran kertas A4 dengan sampul memakai kertas glossy.

Strategi tata *layout* tampilan visual yang digunakan adalah menampilkan bentuk-bentuk yang berkaitan dengan ulasan tematis dan berita utama dengan *cover* berwarna putih dan kuning yang dikombinasikan dengan gambar dua orang sedang memakai pakaian adat. Penulis juga memberikan warna *background* dengan beragam warna yang menyatu dengan warna dasar dari layout dan tema berita. Konsep ini diambil untuk memberikan kesan tentang budaya khas NTT.

Dari hasil observasi untuk memberi kesan budaya khas NTT dalam Majalah Warta Flobamora tersebut maka dipilih tipe *font* dengan nama Cambria dan Agency FB yang digunakan sebagai *headline* dalam perancangan *cover* majalah dan isi majalah.

Komposisi merupakan cara untuk mengatur elemen-elemen pembentuk desain, seperti tata letak obyek, warna, garis, tekstur, *text*, dan lain-lain sehingga

mencapai keharmonisan tertentu baik antar bagian, maupun dengan keseluruhan desain.

Seluruh konsep ini akan digunakan dalam merancang cover majalah, *layout*, dan iklan di dalam majalah.. Jadi seluruh pembuatan bentuk visual Majalah Warta Flobamora akan sama konsepnya, hanya saja diterapkan dalam berbagai desain, tergantung jenis media visual dan tema beritanya.

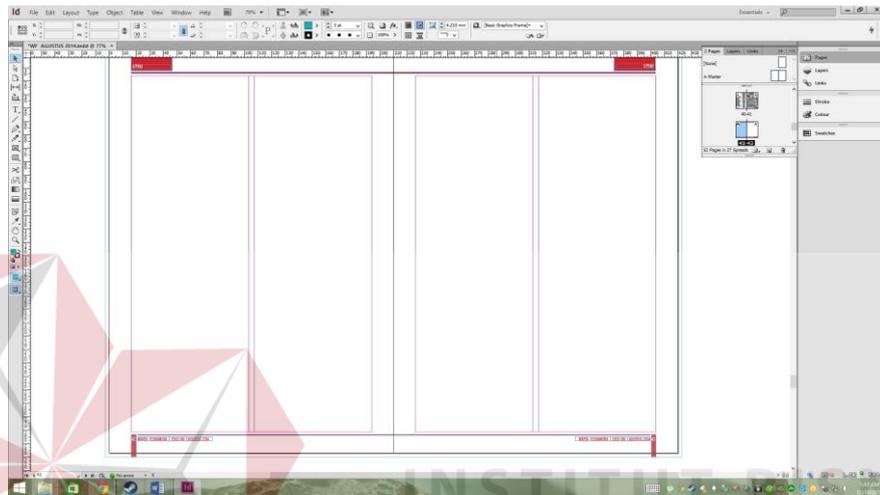
3.3.2 Proses Editing Grafis dan *Layout*

Proses editing grafis adalah proses pembuatan grafis mengkomposisikan elemen-elemen grafis, memberi warna, dan memasukkan text sesuai data yang sudah dikirim dari bagian tim redaktur. Dalam proses ini penulis menggunakan program komputer yang dapat mengolah gambar.

Program yang digunakan untuk proses editing ini adalah program pengolah pixel/gambar dan *layout* yaitu *Adobe Indesign*. Program yang dibuat oleh perusahaan *Adobe System* ini dikhususkan untuk pengeditan foto, gambar, pembuatan efek serta pengaturan dan pengolahan *layout*. Dimana program ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar atau memanipulasi foto. Semua objek yang diolah dalam program-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu. *Adobe Indesign* ini menjadi program utama yang digunakan dalam merancang media visual yang dikerjakan.

Langkah 1

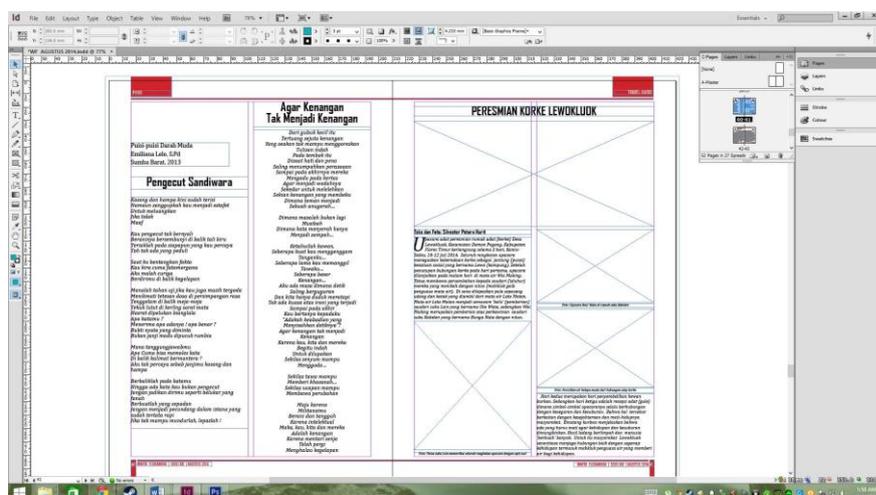
Pembuatan *page dan template page* menggunakan *property page* pada *software Adobe Indesign* yang dimulai mengatur jumlah halaman dan ukuran kertas yang akan dipakai.



Gambar 3.2 Page Template

Langkah 2

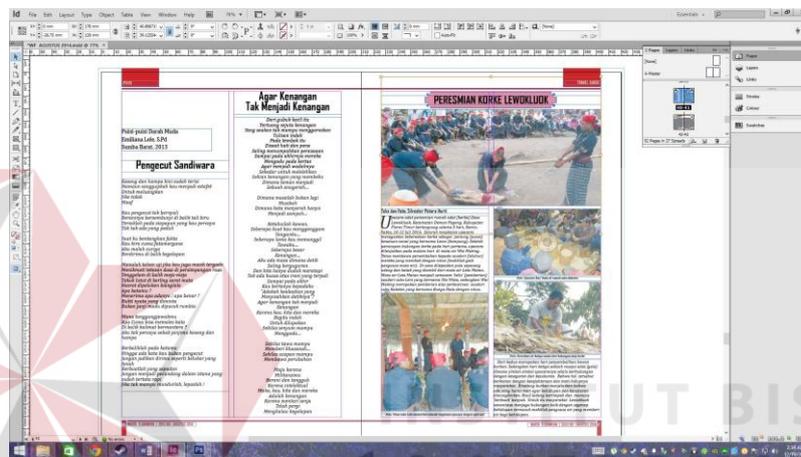
Memasukkan teks berita dan pengaturan *layout* dengan menggunakan *type tool*.



Gambar 3.3 Penempatan Text Layout

Langkah 3

Memberikan gambar pelengkap tentang kejadian yang berkaitan dengan isi beritaberkas cahaya dengan isi berita dengan menggunakan *rectangle frame-tool*.



Gambar 3.4 Pemberian Gambar

Langkah 4

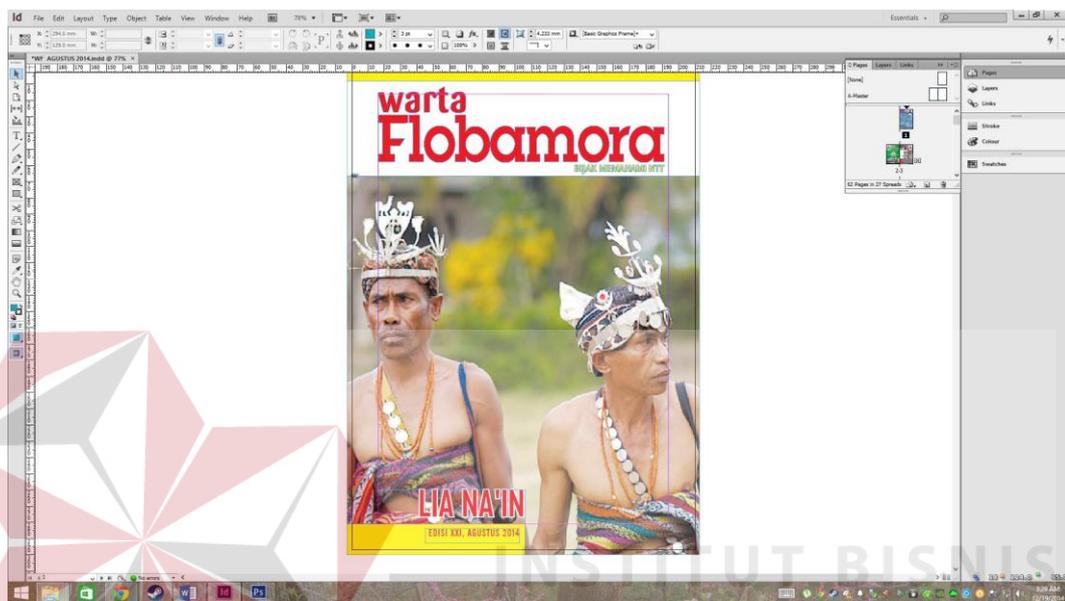
Setelah semua teks selesai diinput sesuai dengan rubrik, kemudian dibuat daftar isi dengan menggunakan *rectangle tool*, *type tool*, dan *rectangle frame tool*. Pada daftar isi dibuat variasi warna hijau dan merah agar tulisan mudah dibaca.



Gambar 3.5 Proses Daftar Isi

Langkah 5

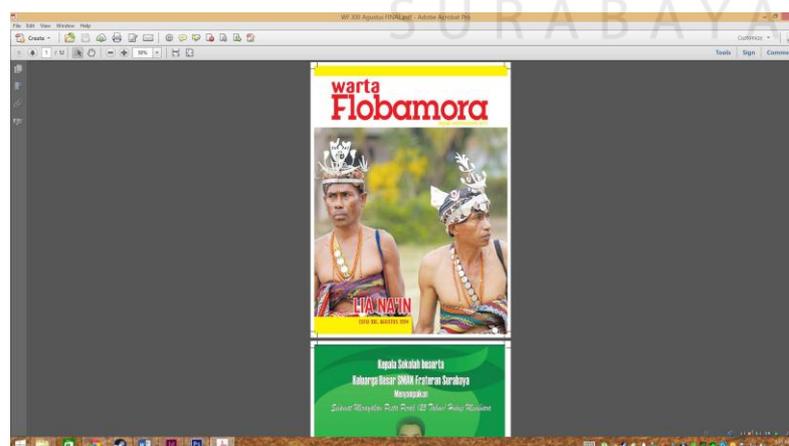
Membuat *cover* di halaman sampul majalah dengan foto yang mendukung berita utama atau ulasan tematis.



Gambar 3.6 Desain Cover Majalah

Langkah 6

Convert hasil desain dan *layout* ke mode pdf untuk dijadikan *preview*.



Gambar 3.7 Hasil *Convert*

3.3.3 Preview Hasil Editing grafis

Dari hasil *editing* grafis yang telah dibuat oleh bagian grafis, dilakukanlah proses *perview* kepada bagian Pemimpin Umum dan Pemimpin Redaksi untuk dipastikan sudah sesuai dengan konsep atau belum. Jika ada warna, content, logo atau yang lainnya masih belum sesuai keinginan, maka bagian grafis dapat langsung merevisi kembali, agar sesuai dengan yang diharapkan. Jika sudah sesuai barulah di *approve* oleh bagian Pemimpin Umum dan Pemimpin Redaksi.

3.3.4 Proses cetak

Proses cetak menjadi bagian yang penting, karena merupakan hasil fisik setelah proses editing grafis didalam komputer. Dalam proses percetakan ini sendiri menggunakan jasa percetakan dari surya Kompas, karena banyaknya majalah yang akan dicetak. Setelah hasil cetak selesai gambar tersebut dibawa ke lokasi alamat pembaca dan dikirim ke beberapa pulau di NTT.



Gambar 3.8 Hasil Cetak Majalah