

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Merancang Konsep

Pada kerja praktek ini, Penulis berusaha menemukan permasalahan yang ada dalam pembuatan konsep yang menentukan dasar-dasar dalam pembuatan baliho, spanduk, dan merchandise sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Dalam pembuatan baliho, spanduk, dan merchandise, harus mengetahui unsur yang tepat untuk ditampilkan. Sehingga mampu menarik perhatian masyarakat luas.

Salah satu unsur yang bisa menarik perhatian dari masyarakat adalah sebuah maskot, dimana maskot ini mampu mewakili identitas dari UPT. Taman Budaya Jawa Timur dengan menampilkan visual yang lebih menarik. Dari unsur yang disebutkan diharapkan dapat membuat tampilan baliho, spanduk, dan merchandise menjadi lebih menarik.

Pada kerja praktik ini mahasiswa dituntut untuk membuat sebuah konsep dari pembuatan maskot yang sekiranya mampu untuk menjadikan tampilan baliho, spanduk, dan merchandise menjadi lebih menarik dan diharapkan masyarakat yang tertarik membaca baliho, spanduk, dan merchandise semakin banyak.

3.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif menurut Bogdan dan Taylor yg dikutip oleh Moleong (2006:4). Penelitian kualitatif merupakan prosuder penelitian yang menghasilkan data kualitatif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dari pendekatan ini diharapkan mampu memperoleh uraian yang mendalam mengenai obyek yang sedang diteliti. upaya yang dilakukan adalah dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa langkah awal dari analisis data adalah mengumpulkan data yang ada, menyusun secara sistematis, kemudian mempresentasikan hasil penelitiannya kepada orang lain. Tahapan analisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

- a. Membaca/mempelajari data, menandai kata-kata kunci dan gagasan yang ada dalam data,
- b. Mempelajari kata-kata kunci itu, berupaya menemukan tema-tema yang berasal dari data.
- c. Menuliskan 'model' yang ditemukan.
- d. Koding yang telah dilakukan.

Analisis data dimulai dengan melakukan wawancara mendalam dengan informan kunci, yaitu seseorang yang benar-benar memahami dan mengetahui situasi obyek penelitian. Setelah melakukan wawancara, analisis data dimulai dengan membuat transkrip hasil wawancara, dengan cara memutar kembali rekaman hasil wawancara, mendengarkan dengan seksama, kemudian menuliskan kata-kata yang didengar sesuai dengan apa yang ada direkaman tersebut. Setelah peneliti menulis hasil wawancara tersebut kedalam transkrip, selanjutnya peneliti harus membaca secara cermat untuk kemudian dilakukan reduksi data. Peneliti membuat reduksi data dengan cara membuat abstraksi, yaitu mengambil dan mencatat informasi-informasi yang bermanfaat sesuai dengan konteks penelitian atau mengabaikan kata-kata yang tidak perlu sehingga didapatkan inti kalimatnya saja, tetapi bahasanya sesuai dengan bahasa informan. Abstraksi yang sudah dibuat dalam bentuk satuan-satuan yang kemudian dikelompokkan dengan berdasarkan taksonomi dari domain penelitian. Analisis Domain menurut Sugiyono (2009:255), adalah memperoleh gambaran yang umum dan menyeluruh dari obyek/penelitian atau situasi sosial. Peneliti memperoleh domain ini dengan cara melakukan pertanyaan grand dan minitour. Sementara itu, domain sangat penting bagi peneliti, karena sebagai pijakan untuk penelitian selanjutnya. Mengenai analisis taksonomi yaitu dengan memilih domain kemudian dijabarkan menjadi lebih terinci, sehingga dapat diketahui struktur internalnya.

3.3 Bagan Perancangan



Tabel 3.1 Skema Pengerjaan

3.4 Briefing

Briefing merupakan tahap awal dari pembuatan konsep, bertujuan untuk menentukan apa yang diinginkan oleh UPT. Taman Budaya Jawa Timur. Briefing ini juga menjelaskan bagaimana gambaran secara ringkas mengenai permasalahan pada pembuatan maskot untuk baliho, spanduk, dan merchandise. Dan dilakukan pengarahan yang ada kaitannya dengan pelaksanaan tugas sesuai dengan tujuan dari UPT. Taman Buaya Jawa Timur.

3.5 Observasi dan Wawancara

Observasi disini berguna untuk menentukan permasalahan pembuatan konsep maskot untuk baliho, spanduk, dan merchandise. Pada tahap ini penulis melakukan analisis terhadap karakter atau cirri-ciri yang ada pada Jawa Timur dan mencari

karakter maskot yang sesuai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana membuat maskot yang memiliki kesatuan dengan baliho, spanduk, dan merchandise yang akan dibuat.

Wawancara ini dibutuhkan untuk mendapatkan data dengan cara tatap muka dengan kepala bidang dan pihak-pihak terkait agar nantinya memperoleh data tentang seberapa menarik konsep dan tampilan maskot. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa pembuatan konsep maskot memerlukan kesesuaian dengan identitas instansi dan sesuai dengan acara yang akan digelar.

3.6 Pengambilan Data

Penulis disini mengambil beberapa data yang didapat dari hasil briefing, wawancara dan observasi untuk menunjang pembuatan konsep maskot, diantaranya :

1. Unsur yang digunakan sebagai karakter
2. Desain karakter

3.7 Penentuan Konsep Desain

Pada hal ini dibutuhkan untuk menentukan desain karakter yang sesuai dengan acara yang akan diselenggarakan serta desain baliho, spanduk, dan merchandise. Konsep ini diperoleh dari pengumpulan hasil observasi, wawancara, dan data-data yang didapat.

Konsep yang ditemukan adalah yang berhubungan dengan Jawa Timur dan Anak-Anak, karena UPT. Taman Budaya Jawa Timur sendiri adalah instansi yang bertugas sebagai pengembang dan pelestarian budaya-budaya yang ada di Jawa Timur. Sedangkan anak-anak disini diambil karena tujuan acara yang akan diselenggarakan adalah “Lomba Melukis Anak-Anak”. Jadi desain karakter yang dibuat harus mencerminkan kelucuan dan mencerminkan adat yang ada di Jawa Timur.

3.8 Sketsa

Tahap ini rancangan konsep maskot mulai untuk divisualkan. Pembuatan sketsa dilakukan sesuai dengan konsep yang sudah didapat dan sketsa dibuat dengan tujuan guna mempermudah dalam mengaplikasikan desain kedalam bentuk maskot. Berikut sketsa yang telah dibuat untuk maskot :



Gambar 3.1 Sketsa Maskot 1
Sumber : Olahan Penulis

Pada sketsa maskot 1 dibuat sesuai dengan pakaian yang biasa dipakai masyarakat Jawa biasanya pada saat acara pernikahan yaitu blangkon, beskap, dan sepatu selop.



Gambar 3.2 Sketsa Maskot 2

Sumber : Olahan Penulis

Pada sketsa maskot 2 dibuat sesuai dengan pakaian yang biasa dipakai masyarakat Jawa terutama Jawa Timur dan Madura. Pakaian yang dimaksud adalah udeng, pesa'an, dan sandal jepit.