

## BAB III

### METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

#### 3.1 Metode Penelitian

Di dalam desain komunikasi visual mempunyai cakupan yang sangat luas, oleh karena itu dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, agar dapat menjadi dasar dan sumber dalam penyusunan laporan. Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan data yang bersifat deskriptif, seperti hasil pengumpulan data, wawancara, studi kepustakaan, catatan lapangan, gambar, dan lain-lain.

Untuk melakukan metode penelitian kualitatif ini memerlukan pendekatan dengan orang-orang yang ahli di bidangnya, sehingga dapat memperoleh pemahaman yang jelas mengenai kenyataan di lapangan.

#### 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Adapun beberapa cara teknik pengambilan data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah:

##### 2. Observasi

Observasi adalah salah satu cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

Dalam langkah ini penulis melakukan analisis terhadap acara program televisi Holiday Night, yang merupakan bagian dari program baru di KOMPAS TV Surabaya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui unsur-unsur desain dan elemen yang sekiranya cocok digunakan untuk program hiburan musik Holiday Night.

### **3. Studi Pustaka**

Studi pustaka sendiri adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pencarian referensi, literatur maupun bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penyusunan laporan.

Studi pustaka dalam penyusunan laporan ini adalah dengan cara melakukan pengumpulan data, baik melalui internet, maupun mencari buku-buku yang membahas tentang motion graphic, multimedia, desain, layout, warna, typografi, dan lain-lain.

### **4. Wawancara**

Wawancara dilakukan oleh penulis untuk memperoleh informasi mengenai dunia desain, software yang digunakan untuk membuat desain motion graphic. Wawancara dibutuhkan untuk mendapatkan data dengan cara tatap muka dengan pemilik atau pimpinan perusahaan, dan dari pihak-pihak terkait.

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.

Beberapa wawancara yang dilakukan penulis, antara lain:

- a. Wawancara dengan Santika Saraswati Pribadi, yang menjadi pembimbing selama melakukan Kerja Praktek dan sekaligus memegang jabatan sebagai *Executive Producer* di divisi *Production* di KOMPAS TV Surabaya. Dia menjelaskan tentang kerangka konsep dari program acara Holiday Night.
- b. Wawancara kedua dengan Haristya Nugroho, dia adalah salah satu desainer grafis di divisi *Production* KOMPAS TV Surabaya. Dia menjelaskan tentang tata cara mengedit dan mendesain motion graphic, agar layak untuk di tayangkan di program acara Holiday Night.

### **3.3 Analisa Data**

Proses analisa data dilakukan dengan cara, membaca seluruh sumber dari hasil-hasil metode penelitian yang masih bersifat acak, kemudian dipelajari dan ditelaah. Langkah selanjutnya yaitu mengukur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode, dan mengkategorikan hasil datanya dalam sekumpulan informasi. Dari langkah tersebut dapat dilakukan penarikan kesimpulan dari hasil wawancara dan dokumentasi.

Setelah itu, melakukan proses analisis data agar mudah dipahami, dan dilanjutkan dengan pencatatan, pengertian dan penyutigan yang akhirnya dikelompokkan dalam ciri-ciri yang sama lalu disimpulkan. Apabila masih terdapat data yang penting dan belum dimasukkan, maka dilakukan kembali proses pengecekan ulang yang dimulai dari pengumpulan data, pemeriksaan data, dan seterusnya, agar dapat mendapatkan hasil penelitian yang lebih maksimal.

### **3.4 Proses Pembuatan Desain Motion Graphic**

#### **3.4.1 Penentuan Konsep**

Penentuan konsep dibutuhkan untuk menentukan desain seperti apa yang akan ditampilkan dalam desain Motion Graphic OBB Holiday Night dan agar sesuai dengan genre program acara televisi tersebut. Konsep akan diperoleh dari pengumpulan hasil observasi, wawancara, dan data-data yang sudah ada.

Konsep desain dibuat dengan lebih mengutamakan desain yang ceria, meriah dan semangat, sesuai dengan unsur-unsur musik yang akan digunakan. Untuk itu konsep yang ingin ditampilkan adalah *night spirit*. *Night* berarti malam yang dimana program acara Holiday Night diselenggarakan pada malam hari. Sedangkan *Spirit* yang berarti semangat, karena kebanyakan acara musik yang ditayangkan sangat identik dengan anak muda yang penuh dengan semangat.

Menggunakan konsep tersebut juga menyesuaikan dengan kondisi pada malam hari, dengan memakai background warna dingin. Dan juga menyesuaikan tampilan desain elemen-elemen di KOMPAS TV, yang cenderung menggunakan banyak warna.

Dari penjelasan diatas dapat di lihat bahwa konsep *night spirit* diperoleh dari berbagai data yang kemudian disimpulkan menjadi satu konsep desain. Konsep ini yang akan dijadikan sebagai patokan untuk seluruh perancangan desain selanjutnya.

### 3.4.2 Penentuan Software

Penentuan software yang digunakan merupakan langkah awal yang diperlukan sebelum melakukan perancangan dan pembuatan desain. Karena desain yang akan dibuat tergantung pada software apa yang akan dipergunakan untuk pembuatan desain motion graphic.

Dalam hal ini penulis menggunakan software Adobe Illustrator dan Adobe After Effect. Adobe Illustrator sendiri merupakan sebuah program atau perangkat lunak yang biasanya digunakan untuk membuat sebuah gambar yang berbasis gambar vektor, yang terdiri dari beberapa tools yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah objek dan elemen-elemen desain. Di dalam perancangan ini penulis menggunakan software Adobe Illustrator untuk membuat keseluruhan layout dan elemen desain.

Output Desain disimpan dengan format PNG, agar mempermudah pada saat menganimasikan gambar lewat software Adobe After Effect. PNG adalah singkatan dari *Portable Network Graphics*. PNG memiliki keistimewaan untuk menyimpan bermacam-macam kedalaman warna. Format gambar ini sangat mendukung pembuatan motion graphic, karena pada umumnya file PNG tidak mempunyai latar belakang/background dan bersifat transparan.

Sedangkan, untuk software Adobe After Effect adalah software animasi profesional untuk perfilman, periklanan maupun untuk keperluan presentasi. Software ini sangat profesional untuk kebutuhan motion graphic design. Dengan perpaduan dari berbagai macam software yang ada, Adobe After Effect menjadi salah satu software desain yang handal. Dimana standar *effects* yang mencapai 50 macam lebih, yang bisa mengubah dan menganimasikan objek.

Pada proses mendesai motion graphic di software Adobe After effect, hal pertama yang dilakukan adalah menata seluruh objek terlebih dahulu sesuai yang diinginkan, setelah itu mulai melakukan perubahan gerakan pada objek seperti rotate, transformasi objek, perpindahan cepat atau lambatnya objek, dan lain-lain. Apabila seluruh pergerakan animasi pada objek sudah dilakukan, maka perlu diberi pendukung suara.

Suara ini berguna untuk memberikan efek dramatis atau sesuatu yang bisa mendukung berkaitan dengan motion graphic tersebut. Lalu langkah selanjutnya melakukan *rendering*, yaitu dimana seluruh objek sudah melalui proses mendesain pada tahap akhir dan motion graphic siap di hasilkan berupa output video.

Pada pembuatan motion graphic disini penulis menggunakan format video .AVI (Audio Video Interleaved). Karena .AVI adalah standar kualitas video yang selalu digunakan KOMPAS TV Surabaya.

### 3.4.3 Layout

Berdasarkan konsep desain maka layout yang akan digunakan yaitu menggunakan jenis Axial layout. Jenis Layout ini tata letaknya mempunyai tampilan visual yang kuat di tengah atau memiliki *point of interest* pada bagian tengah, dengan tampilan beberapa elemen pendukung di sekeliling objek utama.

Elemen biasanya berupa gambar atau tulisan yang berhubungan dengan desain tersebut. Dan disini penulis menggunakan logotype dari program acara televisi Holiday Night sebagai titik fokus yang utama. Dengan disekelilingi peletakan unsur elemen grafis berupa objek-objek simetris maupun asimetris. Logotype diletakkan dan dianimasikan di tengah dengan ukuran yang cukup besar sehingga mampu menjadi *point of interest*,

sedangkan untuk elemen grafis pendukung lainnya, diletakkan secara acak, agar menimbulkan kesan meriah, dinamis dan fleksibel sebagai pendukung dari karakteristik dan unsur musik di dalam program Holiday Night.

#### 3.4.4 Warna

Sesuai dengan konsep desain yang ingin ditampilkan, maka sebagian besar desain menggunakan banyak warna, yang dianalogikan sebagai gemerlap suatu pertunjukkan musik. Dan untuk menyesuaikan dengan konsep program acara Holiday Night, pada warna background menggunakan warna dingin yaitu biru.

Makna dari warna biru sendiri melambangkan sebuah perasaan yang mendalam, kebahagiaan, kedamaian, dingin, kreatifitas, optimisme, friendly dan fresh. Dan warna background biru sendiri cocok digunakan, dimana acara tersebut diselenggarakan pada malam hari.

Sedangkan pada warna logotype Holiday Night, penulis menganimasikan dengan cara menggunakan banyak warna yang saling berganti-ganti ditiap detiknya, diibaratkan sebagai lampu pertunjukkan yang gemerlap.

Namun di akhiran logo berubah menjadi warna putih. Putih sendiri memiliki makna netral, cahaya, masa muda, damai, dingin, dan harapan.



Warna-warna yang digunakan ini akan mewakili karakteristik dari program acara Holiday Night, sebagai program televisi jenis hiburan yang mengutamakan unsur keceriaan, damai, dan identik dengan kawula muda.

#### 3.4.5 Tipografi

Tipografi dalam desain motion graphic OBB Holiday Night digunakan pada jenis logotype, yang menggunakan jenis font *sans serif* atau font yang tidak mempunyai kait. Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih fleksibel, tegas, fungsional dan lebih modern. Font yang digunakan dalam desain motion graphic OBB Holiday Night adalah *Linkin Park*. Jenis font ini memiliki karakter yang tebal dan kaku, pada sebagian kecil huruf terdapat sudut lancip, sehingga sangat cocok digunakan untuk desain yang menegaskan kepada unsur musikalitas.