

## BAB III

### METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Laporan Tugas Akhir pada BAB III ini, menjelaskan tentang metodologi dalam perancangan karya interaktif “Lily’s Pie” yang berbasis animasi. Pada BAB ini terdapat penjelasan konsep atau pokok pikiran utama yang menjadi dasar rancangan karya yang akan dibuat. Metode penelitian yang digunakan dalam proses pembuatan interaktif ini dilakukan berdasarkan SDLC (*System Development Life Cycle*) dimana SDLC didefinisikan oleh Dewan Perwakilan Rakyat AS sebagai sebuah proses pengembangan software yang digunakan oleh analis sistem, untuk mengembangkan sebuah sistem informasi. 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 atau *Planning*

Untuk menghasilkan karya multimedia yang tepat guna, diperlukan perencanaan matang yaitu dengan melakukan studi kelayakan tentang metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Studi kelayakan yang dilakukan diantaranya adalah metode pengumpulan data, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data.

### 3.1.1 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 sekunder 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, dokumentasi penelitian, hingga website beberapa ahli di bidang multimedia.

### 3.1.2 Teknik Pengumpulan Data

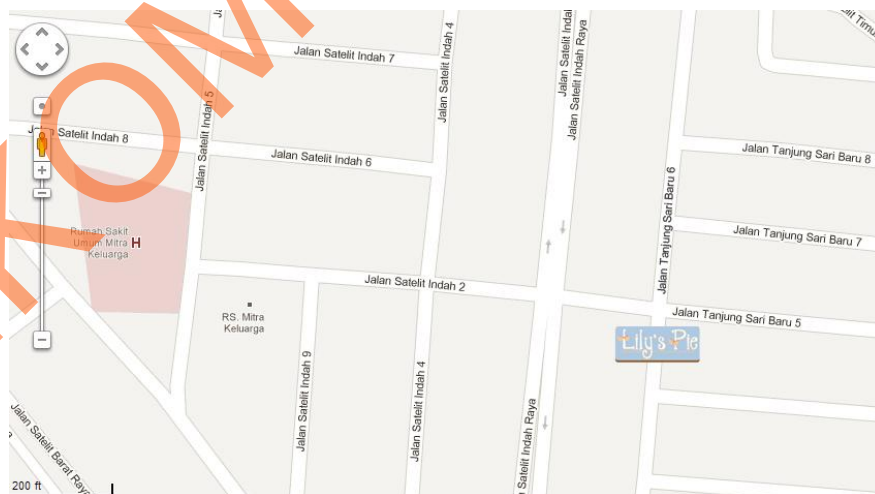
Teknik pengumpulan data dalam kegiatan pembuatan interaktif ini menggunakan data berkala dari tahun 1990 sampai dengan tahun 2011. Teknik pengumpulan data dalam pembuatan interaktif *company profile* ini dilakukan dengan 3 (tiga) cara yaitu: studi pustaka, wawancara, dan observasi.

1. Studi pustaka, yaitu pengumpulan data dari perpustakaan yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku literatur, majalah, artikel internet, dan informasi lainnya sebagai bahan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembuatan interaktif *company profile* ini.
2. Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan pihak yang berkaitan atau memiliki wewenang atas data yang berhubungan dengan objek perancangan yang dimaksud dalam kasus ini adalah pihak dari “Lily’s Pie” sendiri.

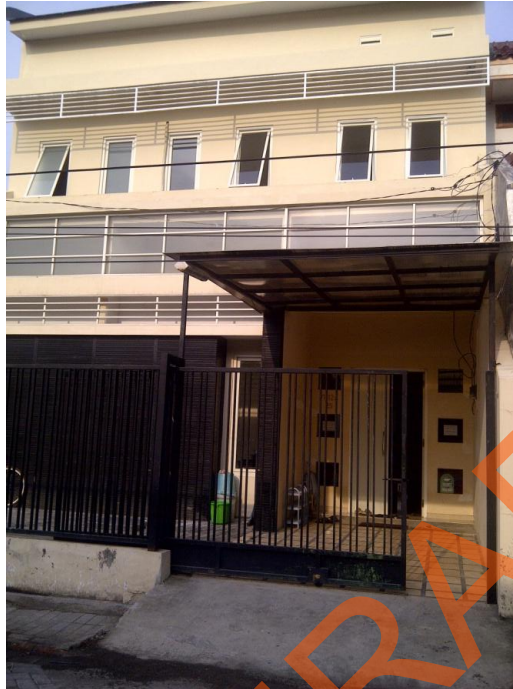
3. Observasi, yaitu pengumpulan data secara langsung dengan cara melihat maupun berinteraksi langsung dengan objek penelitian.

### 3.1.3 Hasil Pengumpulan Data

Berikut ini adalah hasil observasi tentang data perusahaan Lily's pie : Lily's Pie bergerak dalam bidang produksi makanan, perusahaan Lily's pie adalah perusahaan *home industry* yang berarti modal tidak besar dan jumlah pekerja yang sedikit. Lily's Pie tempat produksinya berada dalam sebuah rumah (rumah pemilik) yang berada di tengah kota Surabaya, dengan alamat : jalan Tanjung Sari Baru gang 6 / FF-12A. Dengan data produk yang dijual berupa pie susu yang memiliki 6 varian rasa yaitu stroberi, bluberi, lemon, coklat, keju, dan rasa aslinya. (peta lokasi Lily's Pie dapat dilihat di gambar 3.1, sedangkan untuk tampak rumah produksi Lily's Pie dapat dilihat pada gambar 3.2)



Gambar 3.1 Peta Lokasi Lily's Pie



Gambar 3.2 Rumah Produksi Lily's Pie

#### 3.1.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada proses perancangan ini menggunakan metode kualitatif, yaitu metode pembahasan yang menganalisis serta membahas permasalahan dalam bentuk kalimat atau kata-kata yang 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 Tahap Analisa

Tujuan dari analisa sistem adalah untuk menentukan masalah dalam upaya memperbaiki sistem. Sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa sistem,

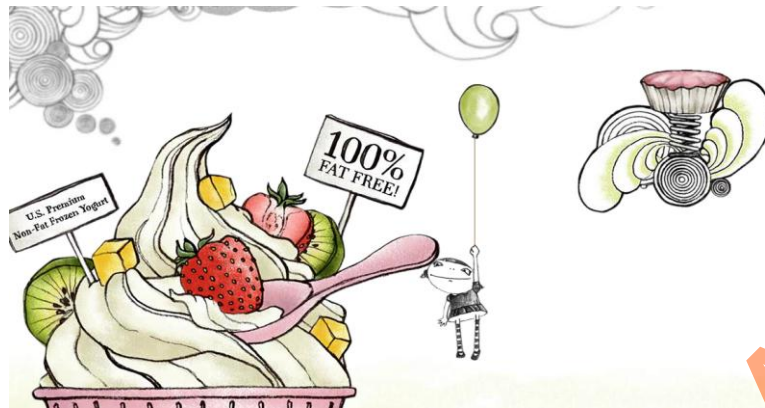
maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi dan menghasilkan suatu sistem yang sempurna.

### 3.2.1 Studi Eksisting

Dalam perancangan karya Tugas Akhir ini, dilakukan proses studi eksisting, yaitu kegiatan menelusuri dan mengamati dengan seksama media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Objek yang digunakan sebagai studi eksisting bisa dianggap sebagai kompetitor tidak langsung bagi media pembelajaran interaktif yang akan diproduksi. Kegiatan ini bermanfaat agar dalam proses pembuatan interaktif ini, dapat menghasilkan suatu karya yang sempurna, karena telah mempelajari kelebihan, kekurangan, kesempatan dan ancaman (*SWOT*) dari media yang sebelumnya telah ada di masyarakat.

Media pembelajaran yang menjadi studi eksisting dalam pembuatan interaktif “Lily’s Pie” yang berbasis animasi ini diantaranya adalah *Hello Sour Sally* dan *Pancake House*

1. *Hello Sour Sally* merupakan salah satu perusahaan yang juga bergerak dalam bidang makanan yaitu yogurt menggunakan interaktif animasi pada webnya (<http://www.hellosoursally.com>). Pada animasi *sour sally* didapatkan beberapa kelebihan dan kekurangan yang akan dibahas pada table analisis *SWOT Hello Sour Sally*. (Gambar *screenshot* Sour Sally dapat dilihat pada gambar 3.3)



Gambar 3.3 Screenshot Animasi Sour Sally

Tabel 3.1 Tabel analisa SWOT Hello Sour Sally

SWOT	<i>Hello Sour Sally</i>
Strength	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan animasi</li> <li>- Animasi didukung dengan visual effect serta sound effect yang sesuai.</li> <li>- <i>Promotion tools</i> yang beraneka ragam</li> </ul>
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gerakan animasi yang minimalis</li> <li>- Pewarnaan yang kurang</li> <li>- Minimnya material percetakan untuk <i>promotion tool</i>.</li> </ul>
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak banyak interaktif perusahaan yang menggunakan animasi</li> <li>- Tidak banyak juga perusahaan yang menggunakan <i>promotion tools</i> yang memiliki desain seragam dan beraneka macam</li> </ul>

Threat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperbaiki pewarnaan.</li> <li>- Memperhalus gerakan animasi.</li> <li>- Menambahkan BG dan variasi gerakan.</li> <li>- Menambahkan visual effect dan sound effect yang lebih sesuai.</li> </ul>
--------	--

2. *Pancake House*, juga merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang makanan yaitu *pancake*. *Pancake House* juga memiliki interaktif sederhana untuk menu makanannya. Berikut adalah gambar *screenshot* interaktif dari perusahaan *Pancake House*:



Gambar 3.4 Screenshot Interaktif *Pancake House*

Tabel 3.2 Tabel analisa SWOT *Pancake House*

SWOT	<i>Pancake House</i>
Strength	-Penggunaan warna yang menarik

	- Button berbentuk makanan yang dijual
Weakness	- Tidak ada animasi yang menonjol - Kurangnya isi dari company profile (Sejarah, Profil, dll)
Opportunity	- Tidak banyak perusahaan menggunakan menu berbentuk interaktif, walaupun hanya sebagai interaktif <i>company profile</i> .
Threat	- Memperbanyak <i>promotion tools</i> . - Memberi gerakan animasi.

### 3.2.2 *Segmenting, Targeting, Positioning*

Pembagian segmentasi, target audien dan posisi produk sangat diperhatikan agar produk yang akan dihasilkan bisa sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar, yang secara tidak langsung dapat membuat produk lebih efisien dalam proses distribusi. Pembagian *STP* pada CD pembelajaran interaktif ini dibagi dalam dua segmen, yaitu segmentasi secara demografis dan geografis. Analisis *STP* (*Segmentation, Targeting, Positioning*) sangat penting untuk menentukan target *audience*. *Segmentation* dan *targeting* merupakan pembagian target audience berdasarkan letak geografis, segi demografis, serta segi psikografis. Sedangkan *positioning* merupakan penempatan karya dalam fungsinya untuk audience



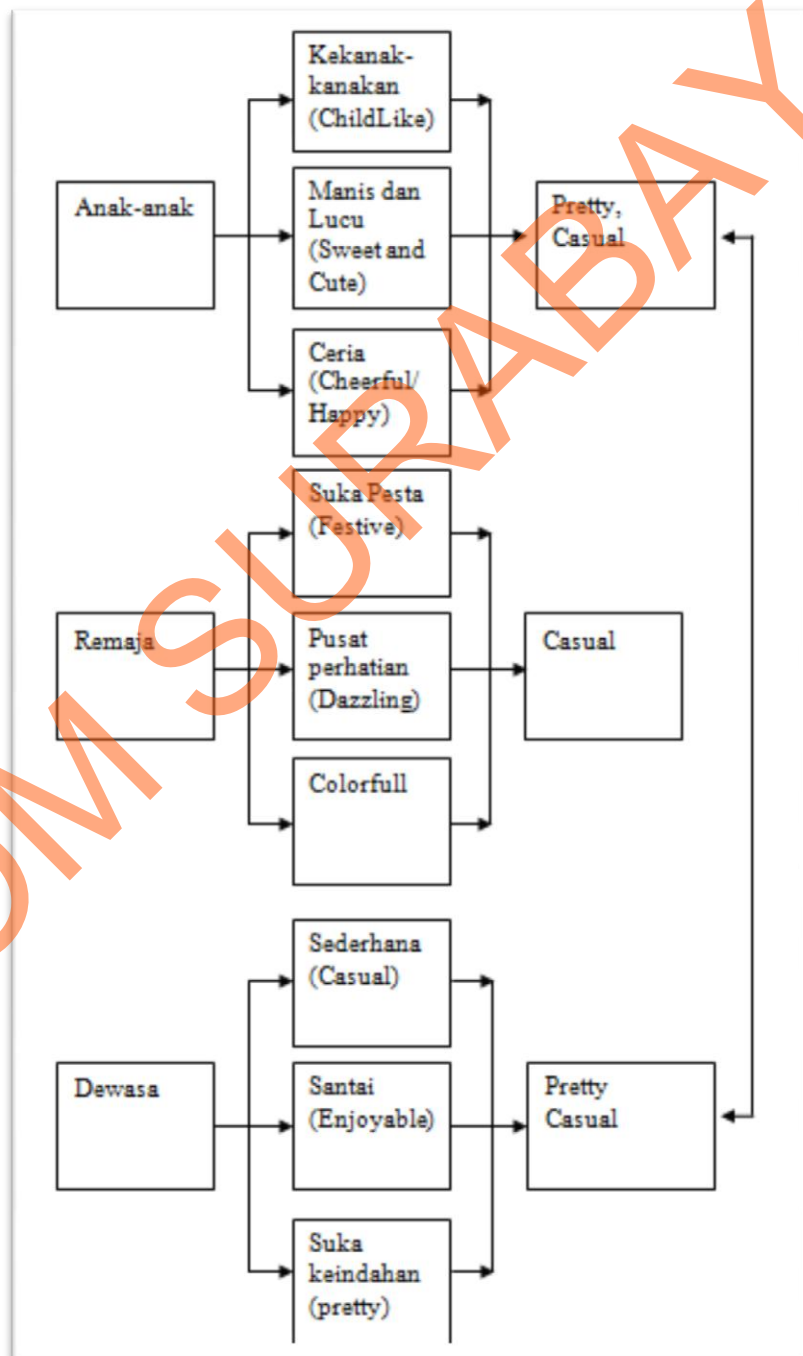
Tabel 3.3 Tabel STP(Segmentation, Targeting, Positioning)

STP		Project
Segmentation & Targeting	Geografis	-Ukuran kota : kota besar -Letak di kota : tengah kota
	Demografis	-Usia : 3-55 tahun -Gender : Laki-laki & Perempuan
	Psikografis	-Kelas social : menengah atas
Positioning		Promotion tools dan interaktif “Lily’s Pie” ini diposisikan sebagai media pemasaran interaktif untuk memperkenalkan produk yang dijual oleh perusahaan.

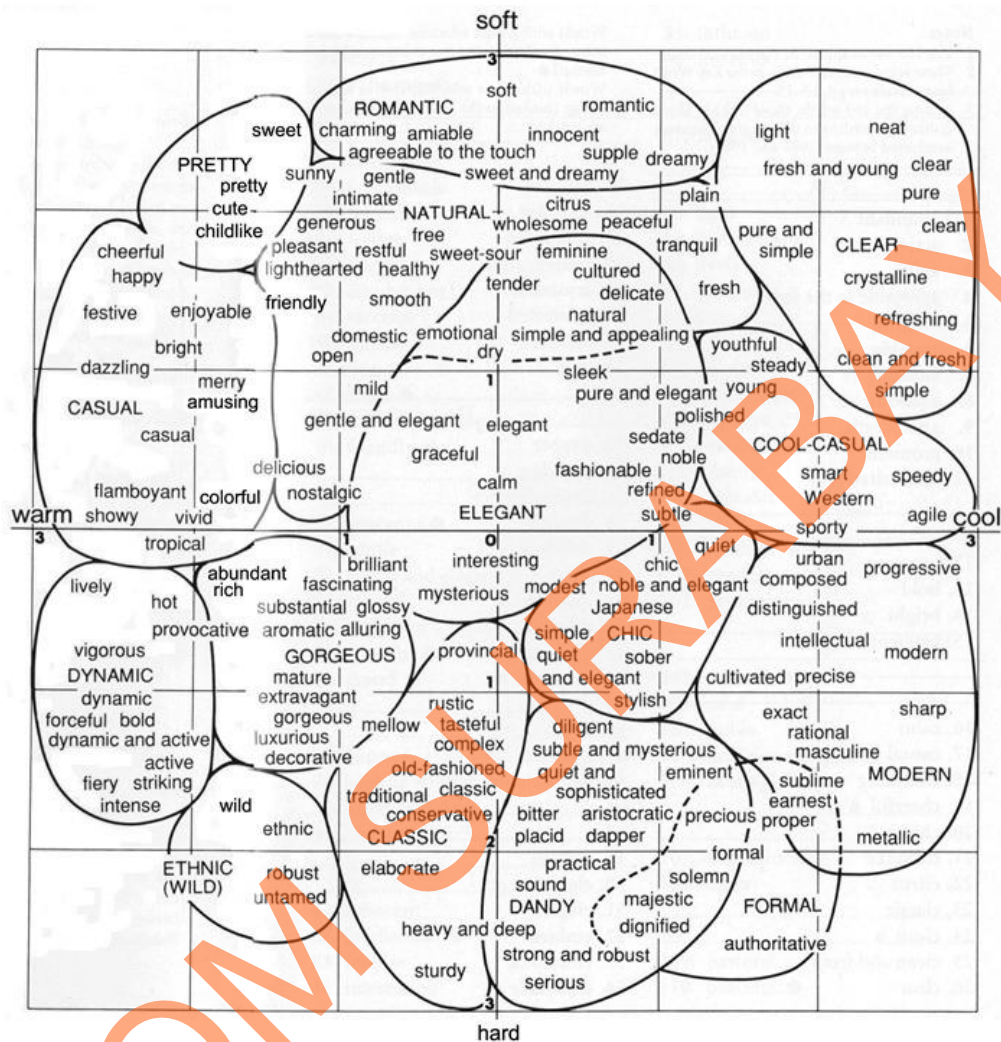
### 3.2.3 Analisa Kata Kunci/ Keyword

Sebelum melakukan langkah-langkah produksi yang lain, tahap selanjutnya adalah melakukan kajian dan analisa *keyword* yang digunakan sebagai acuan desain yang akan diterapkan dalam pembuatan *promotion tools* dan interaktif “Lily’s Pie”. Hasil akhir *keyword* diperoleh berdasarkan kajian *STP* yang telah ditentukan sebelumnya (Diagram alur *keyword* dapat dilihat pada gambar 3.5).

Setelah ditemukan hasil *keyword* maka akan dimasukkan kedalam diagram *keyword* kobayashi pada gambar 3.6.



Gambar 3.5 Diagram alur *keyword* yang digunakan



Gambar 3.6 Diagram *Keyword* Kobayashi

### 3.2.4 Analisa Warna

Berdasarkan warna-warna pada *color chart* kobayashi, warna yang sesuai dengan *keyword* yang dibutuhkan mengarah pada daerah *pretty* dan *casual*. Yaitu terletak pada bagian kiri atas (gambar dapat dilihat pada gambar 3.7). Warna-warna yang dihasilkan cenderung muda.



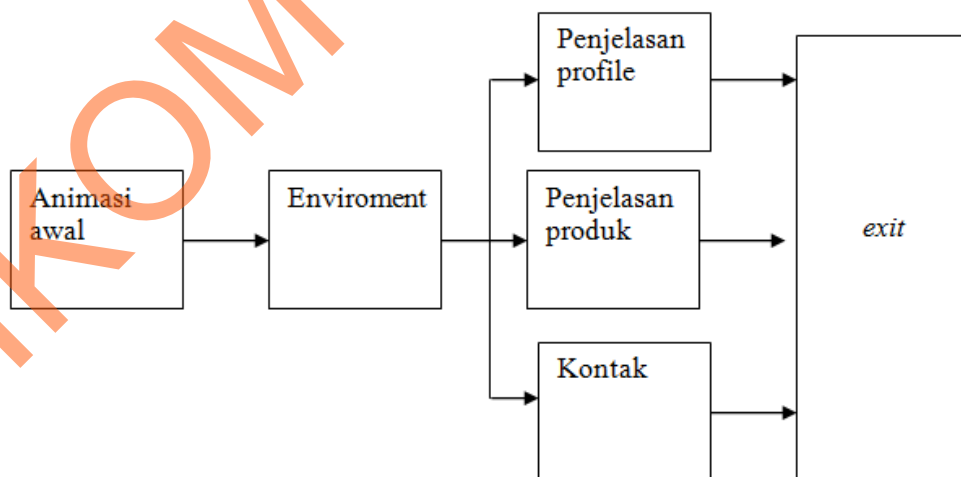
Gambar 3.7 Diagram warna Kobayashi

### 3.3 Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan salah satu tahapan yang penting dalam pembuatan suatu karya multimedia. Pada tahap ini, terdapat beberapa teknis perancangan yang diperlukan untuk menerjemahkan metode perancangan yang telah dibuat. Teknis perancangan yang diperlukan, diantaranya adalah ide, konsep, sinopsis, dan alur perancangan aplikasi.

1. Ide awal dalam pembuatan interaktif ini didasari oleh keinginan untuk mengangkat sebuah perusahaan *home industry* agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat dan konsumennya. Maka dari itu diangkatlah sebuah perusahaan *home industry* yang berdomisili di Surabaya dan bernama “Lily’s Pie”.
2. Konsep yang digunakan dalam interaktif ini adalah konsep yang manis/*sweet*.

3. Gambaran alur cerita pada Interaktif “Lily’s Pie” adalah sebagai berikut
- Animasi karakter bernama Lily datang ke toko dengan hati yang riang. Hal ini akan dimasukkan ke bagian animasi awal pada gambar alur rancangannya.
  - Karakter Lily menunggu agar audien mengklik pintu toko agar Lily bisa masuk ke dalam toko.
  - Setelah masuk ke dalam toko, karakter Lily mulai berinteraksi dengan audien, dan meminta agar audien mengklik tombol yang telah disediakan. Keadaan di dalam toko disebut sebagai *Enviroment* yang di dalamnya terdapat tombol-tombol untuk mengakses isi *company profile*
  - Untuk penutupnya karakter Lily melambaikan tangan kepada audien diluar toko.

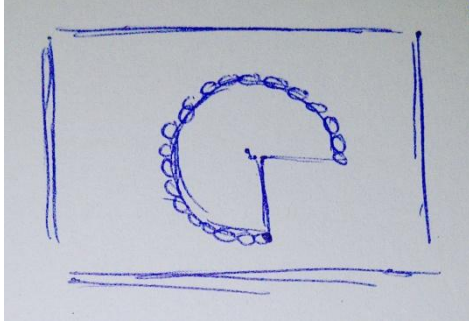
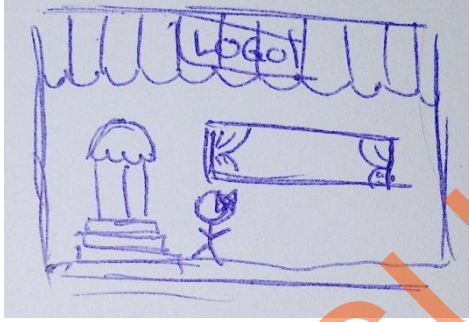
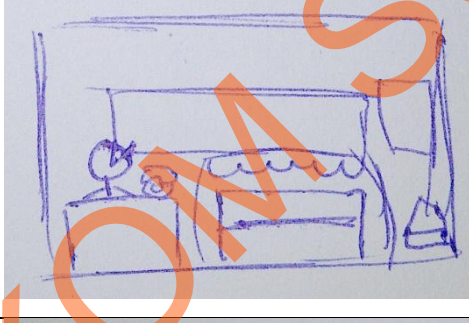
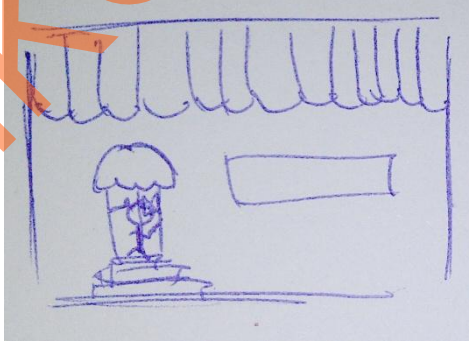


Gambar 3.8 Alur Rancangan Aplikasi Interaktif “Lily’s Pie”

4. Tahap rancangan karya yang dimasukkan ke dalam sebuah *storyboard* merupakan bagian yang penting karena berisi gambaran sketsa dan alur cerita

yang akan dibuat, sehingga memberikan kemudahan dalam proses produksi.

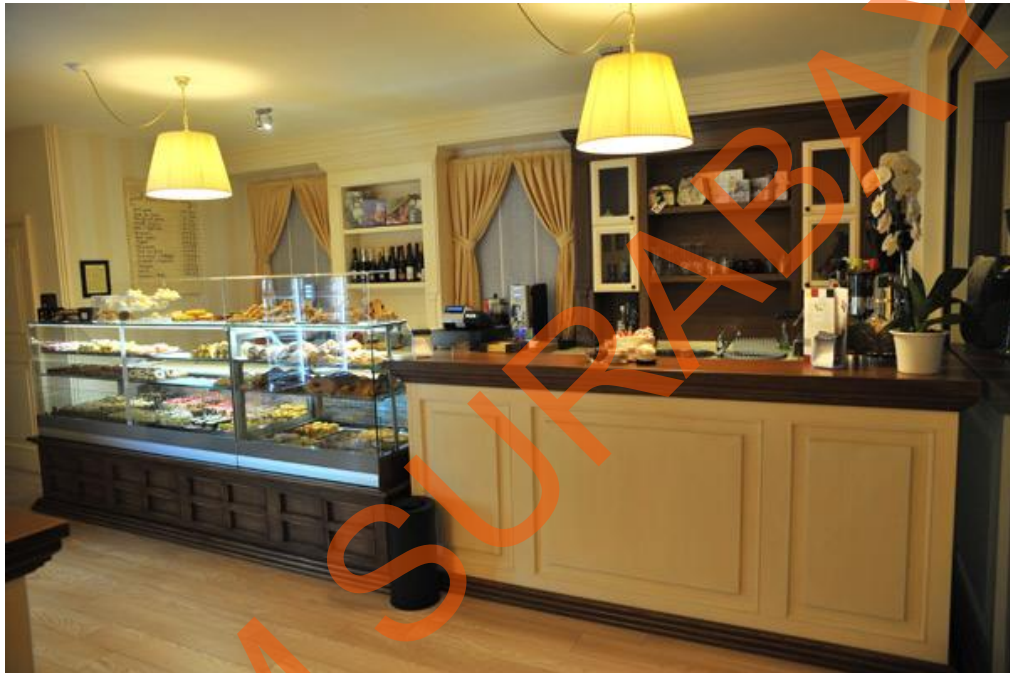
Berikut ini adalah gambar *storyboard* dari interaktif yang akan dibuat:

	<p><i>Loading Scene.</i> Berbentuk pie yang belum penuh, lama kelamaan penuh sesuai dengan waktu <i>loading</i>nya.</p>
	<p><i>Opening scene.</i> Karakter Lily masuk ke dalam toko</p>
	<p>Menu utama. Audien dapat bereksplorasi mengenai varian rasa pie.</p>
	<p>Penutup. Akan terlihat karakter Lily keluar dan melambaikan tangan kepada audien dan diakhiri dengan <i>end credit</i>.</p>

Gambar 3.9 *Storyboard*



5. Dikarenakan Lily's Pie belum memiliki tempat penjualan/ gallery display tersendiri, maka bentuk dari perwujudan interaktifnya disesuaikan dengan contoh-contoh gallery display yang sudah ada (gambar dapat dilihat pada gambar 3.10 dan 3.11).



Gambar 3.10 *Pastisier PasticCeria Bedogni* Di Paris karya Marchi Group

Dari gambar *Café PasticCeria Bedogni* karya Marchi Group, dapat dilihat bahwa peletakkan meja kasir berada disebelah display menu mereka, Jendela yang *Café* tersebut miliki berada dibelakang display menu, diatas meja kasir dan diatas tempat display menu memiliki benda-benda pendukung usaha. (<http://en.marchi-contract.com/cafes-bakeries.php#5>)

Hal ini juga nampak pada *Café Hello Kitty* yang berada di seoul, Korea Selatan dan juga *café-café* lainnya, Dalam *Café Hello kitty* jendela memang tidak terlihat dibelakang meja kasir dan meja display menu,

namun sebagai penggantinya pada daerah belakang meja kasir diberi poster-poster. (<http://www.ladyironchef.com/2012/11/5-cafes-seoul-korea/>)



Gambar 3.11 *Hello Kitty Café* di Seoul Korea Selatan

6. Begitu juga dengan peletakan bentuk grafis untuk penampakan luar toko dari interaktif Lily's Pie yang juga disesuaikan dengan penampakan luar toko sejenis yang telah ada. (Gambar dapat dilihat pada gambar 3.12 dan 3.13) Dari beberapa bentuk penampakan luar yang telah ada terlihat ada kemiripan antara eksterior yang satu dengan yang lain dimulai dari adanya jendela yang berada didekat pintu. (<http://www.yelp.co.uk/biz/lanes-patisserie-and-cafe-brighton>)



Gambar 3.12 *Lanes Patisserie and Café* London





Gambar 3.13 *A La Bolee Café* yang berada di Paris

STIKOM SURABAYA