

## BAB III

### METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

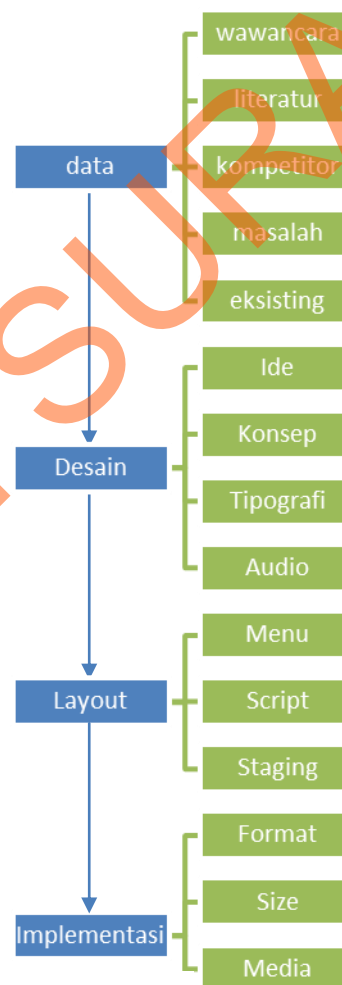
Pada laporan tugas akhir BAB III ini, menjelaskan tentang metodologi dan perancangan karya dalam proses pembuatan CD pembelajaran interaktif ini. Pada bab ini terdapat penjelasan konsep atau pokok pikiran utama yang menjadi dasar rancangan karya yang akan dibuat. Metode penelitian yang digunakan dalam proses pembuatan CD interaktif ini dilakukan dengan menggunakan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) dimana SDLC adalah sebuah proses pengembangan software yang digunakan oleh analis sistem, untuk mengembangkan sebuah sistem informasi dengan melalui beberapa tahapan atau langkah-langkah. Tahapan-tahapan yang digunakan dalam SDLC antara lain adalah *planning* atau perencanaan, analisa, desain, implementasi (*build and coding*), *testing* atau pengujian, dan pemeliharaan (*maintenance*).

#### 3.1 Tahap Perencanaan (*Planning*)

Planning / perencanaan, perencanaan yang matang sangatlah diperlukan untuk pembuatan CD Interaktif ini, perencanaan dalam hal ini meliputi desain dan teknik yang akan digunakan serta penyesuaian terhadap konten dan STP audience. Studi kelayakan tentang metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data juga dilakukan, yang meliputi metode pengumpulan data, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data.

### 3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai. Dalam tahap ini, rancangan perencanaan yang dilakukan dalam pembuatan tugas akhir ini dapat dilihat dalam diagram metodologi perancangan berdasarkan metode SDLC berikut ini:



Gambar 3.1 Diagram alur metode perancangan berdasarkan SDLC

### 3.1.2 Sumber Data

Setelah membuat bagan alur perancangan dalam pengumpulan data, hal yang perlu diperhatikan dalam studi kelayakan adalah sumber data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini sebagian besar merupakan data-data yang sudah matang atau telah diolah sebelumnya, data diperoleh dengan mengambil data-data laporan, catatan, kajian dan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas. Sumber data tersebut diantaranya diperoleh dari buku literasi, jurnal ilmiah, dokumentasi penelitian, dan pada website.

### 3.1.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pembuatan CD interaktif ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan tiga cara, yaitu: studi pustaka, wawancara, dan observasi.

1. Studi pustaka, yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku literatur, majalah, artikel, dan informasi terdahulu sebagai bahan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan permasalahan yang terdapat pada pembuatan CD interaktif ini.
2. Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan kegiatan tanya jawab pada pihak-pihak terkait, yang mempunyai wawasan dan pengetahuan tentang data-data yang berhubungan dengan objek penelitian, dalam hal ini pihak yang dimaksud diantaranya adalah warga sekitar dan penjaga atau juru kunci situs wisata.

3. Observasi, yaitu kegiatan pengamatan serta pengumpulan data yang dilakukan pada lokasi-lokasi wisata. Data yang diperoleh berupa foto dan video yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan CD interaktif ini.

#### **3.1.4 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada proses pembuatan CD interaktif ini menggunakan metode kualitatif, yaitu metode pembahasan yang mengolah data tanpa menghitung data angka, serta menganalisis dan membahas permasalahan dalam bentuk kalimat atau kata-kata yang kemudian dilakukan analisa guna mendapatkan suatu kesimpulan.

#### **3.2 Tahap Analisa**

Tujuan dari analisa sistem adalah untuk menentukan dan mengetahui lebih jelas masalah-masalah yang ada, dalam upaya memperbaiki sistem. Sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa sistem, maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi dan menghasilkan suatu sistem yang sempurna. Adapun langkah-langkah yang dilakukan diantaranya adalah: studi eksisting, analisa STP (Segmentation, Targeting, Positioning), analisa *keyword*, analisa warna, dan analisa typografi.

### 3.2.1 Studi Eksisting

Dalam pembuatan CD Interaktif ini, dilakukan proses studi eksisting, yaitu kegiatan menganalisa karya ataupun media yang telah ada sebelumnya, yang masih berhubungan dengan karya yang dibuat. Karya atau media yang dianalisa secara tidak langsung dapat dianggap sebagai kompetitor atau pesaing terhadap media interaktif yang akan diproduksi. Dalam kegiatan studi eksisting ini diambil beberapa kompetitor untuk dianalisa kelebihan (*Strength*), kekurangan (*Weakness*), kesempatan (*Opportunity*) dan ancaman (*Threat*), dari masing-masing kompetitor. Kompetitor-kompetitor yang diambil menjadi studi eksisting adalah situs website dan media interaktif, diantaranya adalah situs Trowulan Travel Guide dan situs Wisata Mojokerto:

1. Virtual Tourist, adalah salah satu situs online yang menyediakan informasi tentang lokasi-lokasi wisata di dunia, salah satunya adalah lokasi-lokasi di daerah Trowulan, website ini dapat diakses melalui alamat: <http://www.virtualtourist.com>, sedangkan untuk melihat lokasi wisata dan cagar budaya di daerah Trowulan, dapat diakses melalui alamat: [http://www.virtualtourist.com/travel/Asia/Indonesia/East\\_Java\\_Province/Trowulan-1203997/TravelGuide-Trowulan.html](http://www.virtualtourist.com/travel/Asia/Indonesia/East_Java_Province/Trowulan-1203997/TravelGuide-Trowulan.html)

The screenshot displays the Virtual Tourist website interface. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Travel Guides, Hotels, Meet Members, and Forums. A search bar and a 'Destinations' dropdown menu are also visible. The main content area is titled 'Trowulan Travel Guide' and includes several sections: 'Trowulan Hotels' with a 'BEST HOTELS 2012' award badge, 'Trowulan Overview' with a sidebar menu, 'The Place' with a map and local tips, 'The People' with a 'Gus Dur' profile, and 'Explore Trowulan' with articles on 'A pilgrimage to Gus Dur's grave', 'Brahm temple', 'Majapahit Information Centre', and 'Segaran Pool'. A 'Share your Travels' button is prominently displayed in the center.

Gambar 3.2 Tampilan virtual tourist

Tabel 3.1 Hasil analisa SWOT virtual tourist:

Strength	Weakness	Opportunity	Threat
a. Berupa website dinamis b. Dapat diakses secara online	a. Desain sangat sederhana. dalam artian tidak ada efek animasi b. Konten hanya berisikan gambar dan keterangan saja	a. Menarik minat <i>user/wisatawan</i> asing karena menggunakan bahasa Inggris	a. Persaingan dengan website sejenis lainnya yang telah beredar



Gambar 3.3 Tampilan Wisata Mojokerto

2. Wisata Mojokerto, adalah salah satu situs / web yang menyediakan informasi tentang objek-objek pariwisata di kota dan kabupaten Mojokerto. Situs ini beralamatkan di: <http://wisata.mojokerto.web.id>

Tabel 3.2 Hasil analisa SWOT wisata Mojokerto:

Strength	Weakness	Opportunity	Threat
a. Berupa website dinamis b. Dapat diakses secara online c. Desain menarik bergaya klasik	a. Tidak ada efek animasi b. Informasi yang disajikan kurang terperinci	a. Merupakan situs resmi wisata kabupaten Mojokerto	a. Persaingan dengan media sejenis lainnya

Berikut adalah tabel analisa *SWOT* pembuatan CD pembelajaran interaktif yang akan dibuat:

Tabel 3.3 analisa *SWOT* Media Interaktif Wisata Cagar budaya Trowulan

Strength	Weakness	Opportunity	Threat
a. Tampilan yang interaktif b. Aplikasi mudah dipahami c. Disertai media media berupa foto dan video d. Disertai efek animasi	a. Media pembelajaran interaktif yang masih belum teruji b. Desain alur interaktif yang sederhana	a. Menarik minat <i>user</i> b. Belum banyak media sejenis di pasaran	a. Persaingan dengan produk sejenis lainnya yang telah beredar

### 3.2.2 *Segmenting, Targeting, Positioning*

Pembagian segmentasi, target audien dan posisi karya sangat diperhatikan agar karya yang akan dihasilkan dapat sesuai dan diterima oleh kondisi masyarakat sekitar, yang secara tidak langsung dapat membuat produk lebih efektif dan efisien. Pembagian *STP* pada CD interaktif ini dibagi dalam dua segmen, yaitu segmentasi secara demografis dan geografis.

#### 1. Demografis:

- a. Usia = 15- 40 Tahun.
- b. Jenis kelamin = Laki-laki, perempuan.

#### 2. Geografis:

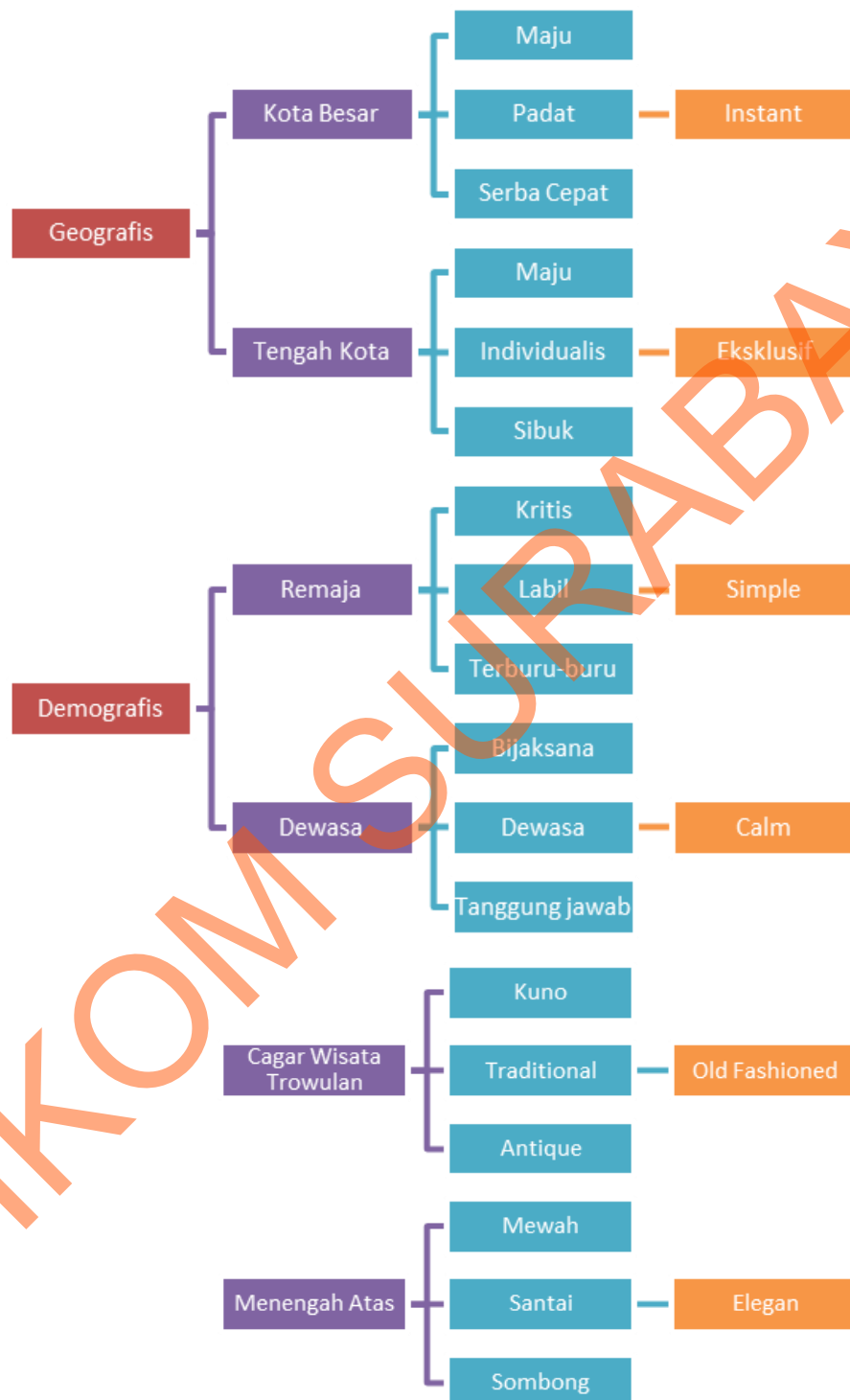
- a. Daerah = Perkotaan.
- b. Kepadatan = Kota (pusat kota).

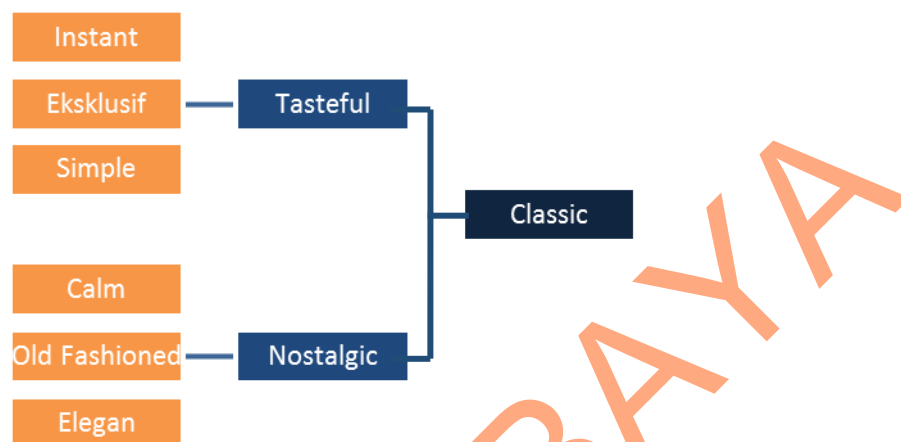


3. Target audien media belajar interaktif ini yaitu masyarakat tengah kota pada umumnya, dan khususnya para turis ataupun wisatawan yang ingin mendapatkan informasi tentang lokasi cagar wisata Trowulan.
4. *Positioning*, media interaktif ini diposisikan sebagai media yang memberikan informasi terperinci yang disertai media gambar dan video bagi masyarakat mengenai wisata cagar budaya di daerah Trowulan, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan potensi wisata di daerah Trowulan.

### 3.2.3 Analisa *Keyword*

*Keyword* adalah sebuah kata kunci yang nantinya akan dijadikan sebagai dasar atau acuan desain di dalam sebuah karya. *Keyword* secara tidak langsung dapat membedakan dan dapat menjadikan sebuah ciri khas antar karya satu dengan karya lainnya. Dalam media interaktif ini, *keyword* yang digunakan adalah *Classic*. Penentuan *keyword* ini berdasarkan atas pengkajian-pengkajian terhadap *STP* yang telah ditentukan sebelumnya. *Keyword Classic* ini sendiri dapat diartikan sebagai klasik, kuno, dan tua, yang sangat mewakili dan sesuai untuk tema dari media interaktif yang mengangkat tentang wisata cagar budaya Trowulan ini. Untuk diagram alur *keyword* CD interaktif ini, dijabarkan dalam gambar 3.4.





Gambar 3.4 Diagram alur *keyword* yang digunakan

Berdasarkan hasil analisa dari STP yang telah ada, yaitu dari segmentasi demografis dan geografis serta ditambah dengan Trowulan sebagai cagar wisata, dapat ditarik *keyword* berupa Instant, Eksklusif, Simple, Calm, Old fashioned, dan elegan. *Keyword-keyword* ini pun dikerucutkan kembali sehingga memperoleh *keyword* akhir “*Classic*”. Di sini *Classic* dapat diartikan tua, nostalgis, namun juga elegan dan tasteful.

### 3.2.4 Analisa Warna

Menurut Baswendro dalam situsnya (<http://www.residena.com>), warna yang memiliki sifat *classic* adalah warna dari keluarga coklat. Warna coklat memiliki sifat yang kalem, hangat, teduh, dan alami. Secara psikologis, warna coklat dapat membuat suasana lebih alami, klasik, dan eksotis. Warna ini identic dengan kematangan usia dan nilai seni tinggi sehingga warna ini banyak terdapat pada benda-benda seni dan benda-benda antik. Warna coklat juga memiliki beberapa

variasi warna dengan makna tersendiri. Warna coklat moka memiliki kesan hangat dan dapat memperlambatkan suasana. Warna coklat kopi memiliki sifat *country* dan alami. Warna taupe atau coklat keabuan dapat memberikan kesan teduh yang melelapkan Berdasarkan teori warna pada color chart Kobayashi, warna yang sesuai dengan analisis diatas dan sesuai dengan *keyword*, mengarah pada daerah *classic*.



Gambar 3.5 Diagram warna chart Kobayashi

Warna-warna dengan sifat *classic* terdiri atas warna coklat, coklat muda, coklat tua, dan *crème*. Warna-warna tersebut menunjukkan sifat antik, klasik, *nostalgic*, dan kenangan, yang sangat mendukung dan sesuai dalam penggunaan desain dan tema media Interaktif Wisata Cagar Budaya Trowulan ini.

### 3.2.5 Analisa Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebaran pada ruang-ruang yang tersedia, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Sinai:2010). Berdasarkan *keyword classic*, jenis font yang akan digunakan dalam media interaktif ini, berjenis Roman dengan nama JSL-Ancient dan berjenis Script dengan nama JSL-Ancient Italic. Roman merupakan jenis font yang memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai, dan feminine. Sedangkan Script merupakan jenis huruf yang menyeruoi goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan adalah sifat pribadi dan akrab.

### 3.2.6 Analisa Audio

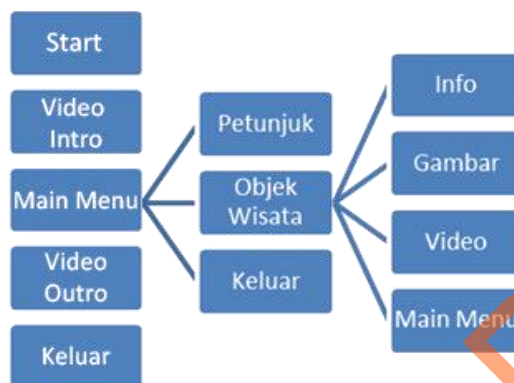
Audio merupakan unsur yang penting dalam media interaktif, karena audio itu sendiri merupakan kelebihan yang dimiliki oleh media interaktif. Penggunaan audio yang dipilih, disesuaikan dengan *keyword classic*, yaitu musik bertemakan instrumental. Dan karena konten dari media interaktif ini adalah Trowulan, yang berlokasi di pulau jawa, Indonesia, maka akan dipilih musik yang bertemakan instrumental jawa.

### 3.3 Tahap Desain atau Perancangan

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

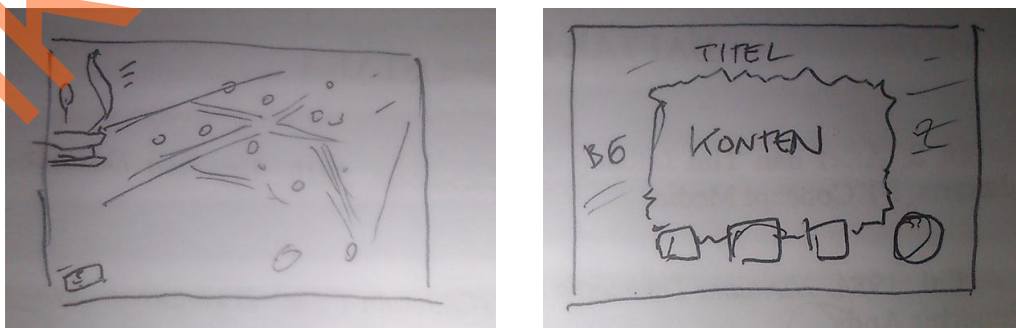
1. Ide awal dalam pembuatan media interaktif ini terdorong akibat kurang diminatnya daerah Trowulan sebagai tempat rekreasi karena kurangnya promosi yang dilakukan. Dibuatnya CD Interaktif ini juga bertujuan mengingatkan kepada para audience tentang peninggalan-peninggalan masa lalu dari kerajaan Mojopahit, dan agar para pengunjung dapat menjaga dan ikut melestarikan tempat-tempat wisata di daerah Trowulan..
2. Desain yang akan digunakan pada CD Interaktif ini bertemakan klasik, disertai dengan alunan musik instrumental Jawa. Media interaktif ini juga akan disertai beberapa animasi seperti, animasi button, dan animasi konten. CD Interaktif ini selain berisikan informasi dan gambar, juga disertai video sebagai pelengkap dan penambah informasi yang lebih akurat karena berwujud audio visual. Teknik yang digunakan adalah teknik loadMovie, yaitu teknik pemanggilan file eksternal agar mempercepat penjalanan program, meminimalkan ukuran file, serta mempermudah penyusunan program.
3. Alur rancangan aplikasi menjelaskan alur atau tahap-tahap yang akan dilakukan *user* saat menjalankan aplikasi CD interaktif ini, Pada alur

rancangan CD Interaktif Wisata Cagar Budaya Trowulan, ditunjukkan pada diagram berikut:



Gambar 3.6 Alur rancangan aplikasi

4. Layout yang dimaksud disini adalah tatanan item dan konten yang ditempatkan pada posisi tertentu untuk membentuk suatu desain yang sesuai dengan *keyword* dan bersifat *user-friendly*. Untuk layout utama pada media interaktif ini akan didominasi oleh peta, mengingat wilayah Trowulan yang luas dan banyaknya lokasi cagar wisata di dalamnya. Sedangkan untuk layout konten akan ditata sebuah kertas kuno sebagai tampilan utama. Berikut merupakan sketsa layout yang akan digunakan pada media interaktif ini:



Gambar 3.7 Sketsa layout

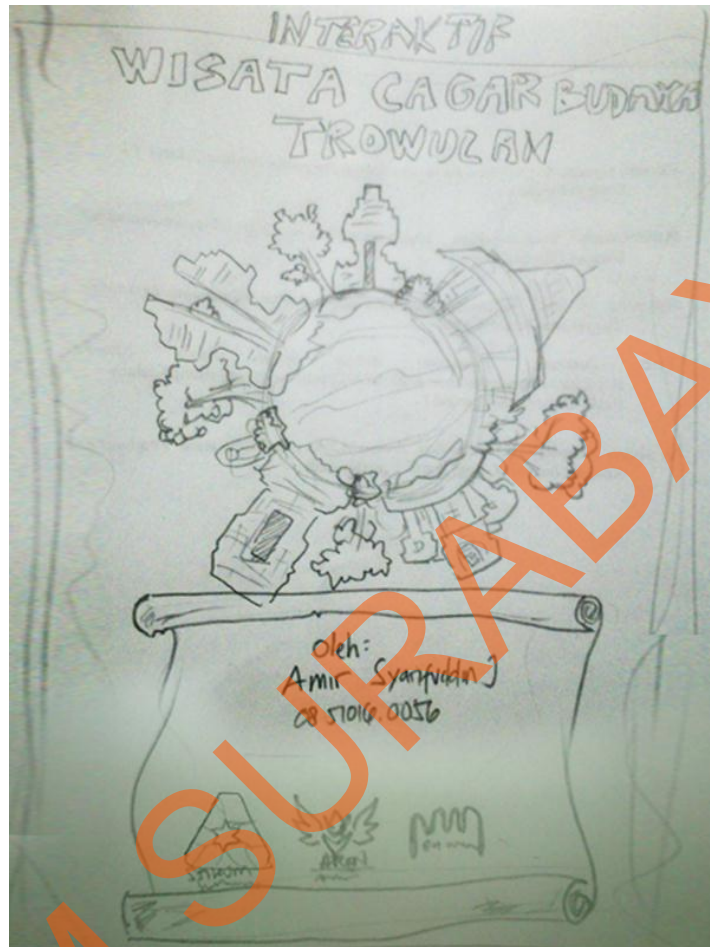
### 3.4 Tahap Publikasi

Tahap publikasi merupakan tahap perancangan kemasan atau *packaging* yang digunakan sebagai sarana promosi suatu karya. Desain dan konten harus memberikan informasi yang jelas tentang apa saja kandungan yang terdapat pada media interaktif, serta dapat membuat konsumen penasaran tentang isi media tersebut, sehingga media interaktif yang diproduksi bisa dikenal, menarik minat konsumen dan diterima oleh masyarakat luas. Tahap publikasi pada media interaktif ini meliputi perancangan poster, *cover box* CD, dan *cover* cakram CD.

#### 1. Poster.

- a. Konsep desain dan warna yang digunakan, disesuaikan dengan *keyword classic*, yang bersifat tua, kuno, dan *nostalgic*. Background yang digunakan bertekstur kertas kuno, ditambah dengan tambahan efek *vignette* untuk memfokuskan audience pada konten di tengah dan untuk menimbulkan kesan klasik. Penempatan situs cagar budaya seperti candi wringin lawing, candi brahu, pendopo agung, dibuat berjajar melingkar, bertempat pada satu lingkaran untuk menimbulkan kesan bahwa terdapat banyak cagar wisata di daerah Trowulan, namun tetap dalam satu kesatuan utuh, dan juga untuk mewakili isi dari media interaktif ini. serta ditambahkan tulisan judul dan logo-logo pendukung yang kesemuanya bernuansakan klasik. Sketsa poster dapat dilihat pada gambar berikut:

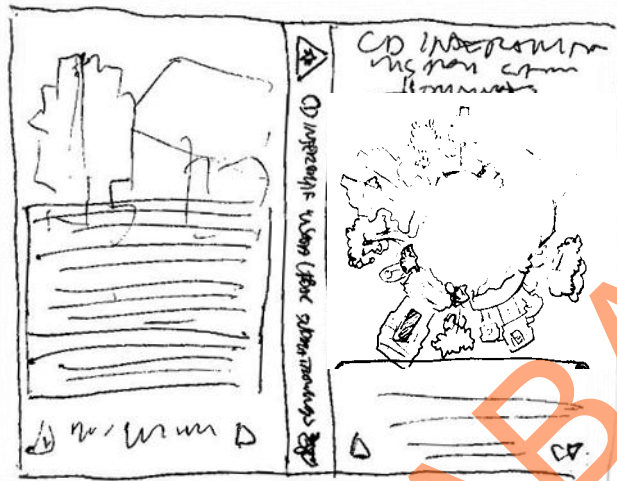




Gambar 3.8 Sketsa poster

2. *Cover box* CD.

- a. Konsep desain *cover box* CD bagian depan, hampir sama dengan konsep pada desain poster. Konsep desain *cover box* CD bagian belakang lebih menunjukkan lokasi-lokasi wisata cagar budaya Trowulan. Sketsa *cover box* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.9 Sketsa cover box

### 3. Cover cakram CD

Desain pada cover cakram CD hampir sama dengan desain pada cover box bagian depan, hanya saja ada pemotongan atau *cropping* pada bagian-bagian tertentu karena layout CD berbentuk lingkaran. Sketsa cover cakram CD dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.10 Sketsa cover cakram CD