

BAB III

METODE PERANCANGAN

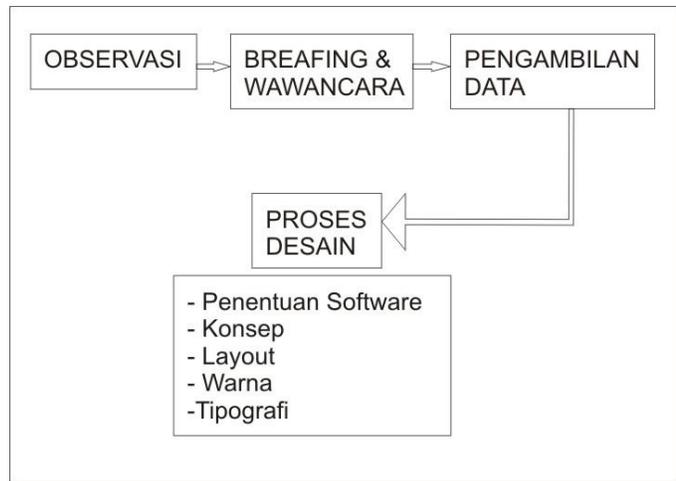
Metodologi perancangan yang di gunakan selama kerja praktek di PT. Centro Media Indonesia (bedrock hotel) adalah :

1.1 Metodologi

Dalam kerja praktek ini, penulis berusaha menemukan permasalahan yang ada dan mempelajari serta menganalisis permasalahan yang ada bedrock hotel sesuai dengan bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual.

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, pengumpulan data dan lain-lain.

Permasalahan yang timbul pada bedrock hotel yaitu kurangnya perhatian terhadap desain website bedrock hotel yang selama ini digunakan dan dirasa masih kurang bisa mendukung perusahaan untuk menjual jasa yang ditawarkan serta masih kurang mampu untuk menarik lebih banyak konsumen agar mau mengunjungi bedrock hotel. Desain website yang telah ada cenderung monoton dan belum ada perubahan dalam jangka waktu yang lama, serta belum dapat menonjolkan kelebihan dan kualitas dari bedrock hotel.



Tabel 3.1 Skema Pengerjaan

1.2 Pengumpulan data

1.2.1 Metode Observasi

Metode observasi adalah sebuah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap suatu objek. Dimana pengamatan ini dilakukan secara sistematis dan focus pada hal tertentu yang di amati.

Observasi merupakan langkah awal untuk menentukan permasalahan desain website sebelumnya dan menentukan bagaimana desain yang sesuai untuk bedrock hotel.

Dalam waktu pelaksanaan selama kurang lebih 1 bulan tersebut saya melakukan kegiatan observasi di divisi grafis melalui bloking waktu :

1. Minggu 1

Mengamati siklus kerja dan membaur dengan karyawan yang ada di perusahaan.

1. Minggu 2

Pencarian data perusahaan (bedrock hotel) dan karakteristik dari hotel tersebut.

2. Minggu 3

Membuat tema dan konsep tentang desain website:

- Memilih warna yang sesuai untuk di gunakan pada website.
- Mencari element desain yang sesuai dengan tema website yang akan di buat.
- Membuat button-button yang di gunakan untuk menjukehalaman yang di inginkan.
- Memilih dan mengedit gambar/foto yang akan di gunakan dalam website.
- Mengedit teks dari source yang telah disediakan.

3. Minggu 4

Finishing

Mengimplementasikan desain :

- Memasukkan tiap-tiap elemen grafis dan teks yang telah di buat, sesuai dengan desain website.
- Membuat masing – masing halaman sesuai dengan tema yang telah di tentukan bagi Bedrock hotel.
- Memasukkan fungsi-fungsi dari tiap-tiap elemen grafis yang telah di rancang

1.2.2 Metode Interview

Menurut Prabowo (1996), interview/wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seorang responden melalui proses percakapan secara tatap muka, karena itu metode ini memerlukan kedekatan dengan narasumber.

Metode interview merupakan metode yang di gunakan untuk mencari data dengan melakukan interaksi dan komunikasi secara langsung (tatap muka) dengan orang yang berkaitan

dan dapat mendukung perancangan. Metode ini di laksanakan dengan melakukan Tanya jawab secara langsung dengan pembimbing kerja praktek, bagian HRD Personalia dan para karyawan PT. CENTRO MEDIA INDONESIA.

Dari hasil wawancara, dapat diketahui bahwa bedrock hotel membutuhkan sebuah inovasi desain website terbaru yang dapat di implimentasikan dalam internet dan dapat lebih menarik pengunjung.

1.2.3 Metode Literatur

Metode literature merupakan pengumpulan data untuk menunjang pengambilan data. Metode literature akan di laksanakan dengan mempelajari buku buku grafis aplikasi desain dan multimedia secara umum, terutama buku-buku tentang desain website, juga mencari referensi dari berbagai situs-situs internet.

1.2.4 Pengambilan data

Setelah melakukan observasi, wawancara dan literature, penulis mengambil beberapa data yang dibutuhkan untuk menunjang perancangan desain website bedrock hotel. Di antaranya:

1. Sejarah perusahaan
2. Jasa yang di tawarkan
3. Gallery
4. fasilitas
5. Daftar harga

6. Contact person

Hasil data yang di peroleh masih berupa data acak, maka di butuhkan beberapa proses lagi untuk mendapatkan kesimpulan, mulai dari mengelompokkan data, menganalisis sampai menarik kesimpulan.

1.3 Proses Pembuatan Desain Website

1.3.1 Penentuan Software

Penentuan software apa yang digunakan merupakan langkah awal yang diperlukan sebelum melakukan pembuatan desain. Karena desain yang akan dibuat tergantung pada software apa yang akan dipergunakan untuk pembuatan media website.

Dalam hal ini penulis menggunakan software sebagai berikut :

1. Adobe photoshop.

Adobe photoshop adalah sebuah software pengolah gambar bitmap. Dimana program ini sendiri merupakan sebuah program atau perangkat lunak yang biasanya digunakan untuk mengedit sebuah gambar atau foto, yang terdiri dari beberapa tools yang dapat membantu penggunanya memanipulasi sebuah gambar ataupun membuat sebuah ilustrasi perancangan. Dalam perancangan ini penulis menggunakan software ini untuk membuat keseluruhan layout design. Karena software ini menghasilkan) format yang menyimpan gambar dalam bentuk layer, termasuk teks, mask, opacity, blend mode, channel warna,

channel alpha, clipping paths, dan sebagainya. Selain itu, software ini merupakan software yang sering di gunakan dalam perancangan web design.

2. Corel Draw

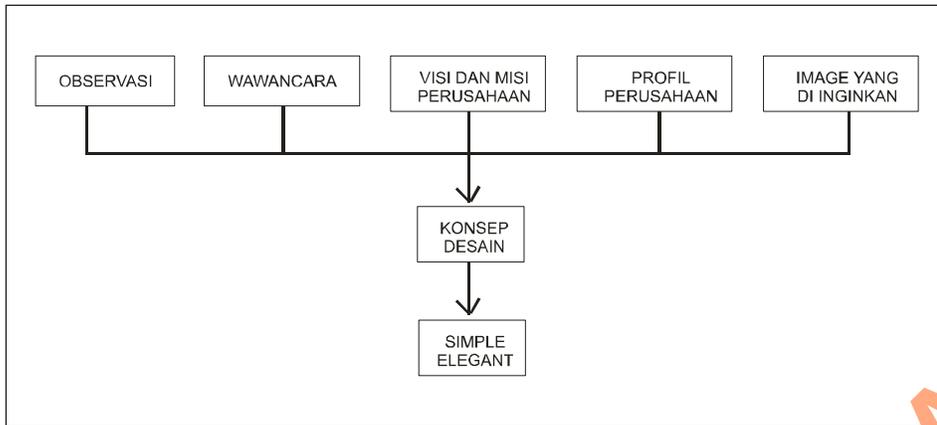
Corel draw adalah sebuah software pengolah gambar vector. Dimana Corel Draw merupakan sebuah program komputer yang berfungsi untuk melakukan editing atau membuat suatu desain grafis. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk membuat berbagai desain seperti logo, kartu nama, kalender, poster, vector design, dan lain sebagainya.

Dalam perancangan ini saya memakai program corel untuk membuat logo dan element-element grafis yang di perlukan.

1.3.2 Penentuan Konsep

Strategi merancang pesan yang sukses di butuhkan pengembangan strategi kreatif dan eksekusi strategi kreatif. Kreativitas adalah kemampuan untuk menyajikan gagasan atau ide baru. Maka, dalam merancang konsep harus dapat di buat sekreatif dan semenarik mungkin, namun tetap sesuai dengan karakteristik dan image yang ada.

Dari berbagai data yang di dapatkan, maka dapat di tarik beberapa keyword, yaitu mewah, elegan, kontemporer dan hangat. Dari beberapa keyword tersebut mendukung tercapainya konsep desain yang di peroleh dari permasalahan yang ada dan data-data yang telah di kumpulkan.



Tabel 3.2 Bagan atau skema penentuan konsep desain website

Konsep desain untuk bedrock hotel adalah simple dan elegan. Dimana pada desain untuk hotel ini di buat lebih elegan dan lebih mewah daripada website sebelumnya. Dimana di dalam websitetidak menggunakan banyak gambar agar tidak menambah waktu lama untuk proses loading pembukaan websitenya. Dengan tidak menggunakan banyak element / gambar yang tidak seimbang di dalamnya akan membuat website ini lebih mudah di baca. Namun, penulis tetap menggunakan beberapa elemen yang sesuai, namun tetap lebih di sederhanakan dan di sesuaikan dengan kemudahan pembaca dalam memahami informasi yang di berikan. Di harapkan pengunjung dapat merasakan kemewahan dan kehangatan pelayanan di bedrock hotelsama seperti saat mengunjungi website bedrock hotel.

1.3.3 Isi website

Merancang isi merupakan komersialisasi dari merancangan konsep atau implementasi dari strategi kreatif. Merancang isi meliputi mengevaluasi dan memilih daya tarik pesan, gaya dalam mengeksekusi pesan, dan kata (tema).

Merancang isi website merupakan simbiolisasi dari konsep atau implementasi dari strategi kreatif suatu program perusahaan. Konsep pembuatan website meliputi :

- Gunakan kombinasi warna yang menarik sesuai dengan konsep website yang di buat.
- Beri animasi, agar lebih dinamis dan tidak membosankan.
- Pilih gambar dengan size kecil agar lebih ringan.
- Website hendaknya selalu up to date.

1.3.4 Warna

Warna adalah unsur seni yang mudah menyentuh jiwa manusia. Oleh karena itu banyak kemungkinan yang kita capai dalam bergaul dengan warna.

Sesuai dengan konsep yang akan di usung di dalam perancangan desain website bedrock hotel, maka sebagian besar warna yang akan di gunakan adalah coklat, hitam, dan putih. Coklat merupakan warna yang menggambarkan karakteristik dari bedrock hotel, hitam adalah warna yang akan mewakili kemewahan hotel serta putih yang merupakan warna text yang akan di gunakan.

- Coklat

secara psikologis dikaitkan dengan kekuatan dan solidaritas, kenyamanan dan membumi, kematangan dan kehandalan. Warna coklat menunjukkan daya tahan, tugas dan stabilitas.

- Hitam

Warna hitam berarti otoritas, kekuasaan dan control Atau dapat dilihat sebagai canggih, bermartabat dan serius. Dalam jumlah yang sangat kecil itu bisa menambah kekuatan dan kepercayaan diri tanpa menjadi tertahankan.

- Putih

Secara psikologis, warna putih berarti menenangkan karena menciptakan kesederhanaan, organisasi dan efisiensi dari kekacauan. Ini membersihkan jalan ke depan. Fitur dasar warna putih adalah kesetaraan, keadilan dan menyiratkan ketidakberpihakan, netralitas dan independensi.

Warna putih ini merupakan warna yang menenangkan membantu menciptakan ketertiban dan kemampuan.

1.3.5 Tipografi

Tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet merupakan media penting komunikasi visual untuk memudahkan pengunjung dalam membaca dan memahami isi dari website, keseluruhan text dalam perancangan desain website ini menggunakan jenis font sans serif (tidak memiliki kait), jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

Font yang di gunakan adalah sebagai berikut :

- Myriad web
- Arial

1.4 Perancangan

Dasar dari perancangan sebuah desain adalah Latar belakang desain, Konsep desain, pesan desain dan media desain.

Penjelasan Keterangan desain Website bedrock hotel :

- Model Desain Web dibuat dengan tampilan yang elegan, mewah dan kontemporer sesuai dengan konsep dari bedrock hotel.
- Background website adalah warna coklat solid bertexture yang mewaliki element hotel.
- Font yang digunakan menggunakan font myriad web, agar mudah terbaca dan terkesan modern.
- Pembuatan dan pengeditan foto produk dilakukan di adobe photoshop.
- Perancangan website di lakukan di adobe photoshop dan corel draw.

1.5 Proses Kreatif

Proses kreatif merupakan sebuah tahapan awal dalam terbentuknya visualisasi dan layout yang akan di buat. Dimana tahap ini terdiri beberapa proses, yaitu sketsa, ilustrasi digital dan konsultasi. Dalam tahap ini, penulis dapat mengembangkan beberapa ide dan inspirasi dengan mudah dan kreatif.

1.5.1 Sketsa

Menurut H.W Flower, Sketsa adalah begitu saja tanpa persiapan. Merupakan gambaran atau lukisan pendahuluan yang kasar, ringan dan semata-mata garis besar.

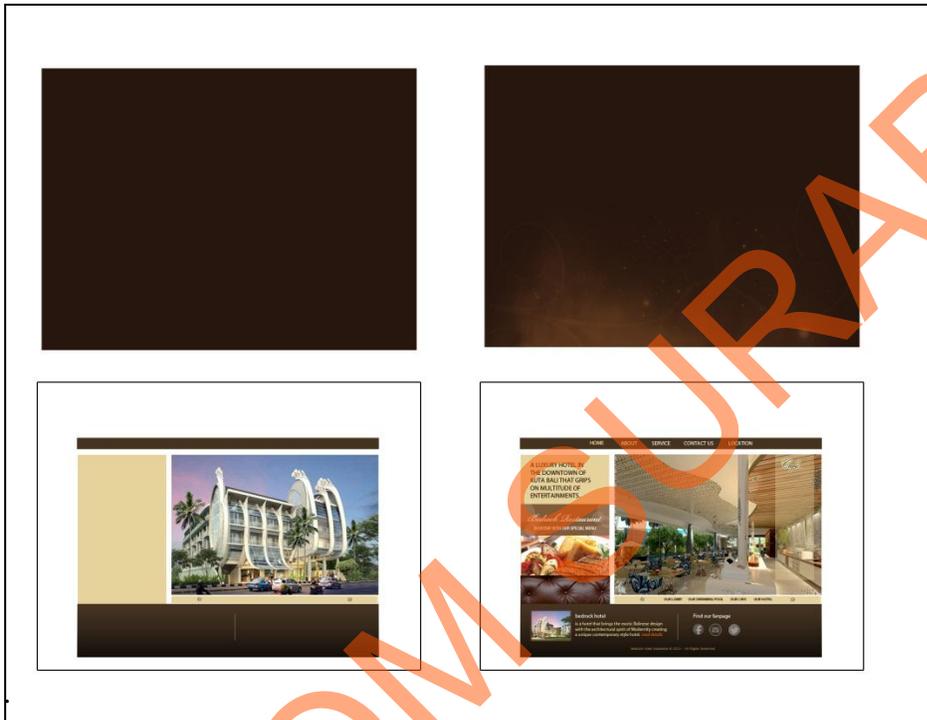


Gambar 3.1 : Sketsa Desain

Sketsa atau biasa di sebut rancangan kasar merupakan sebuah proses penggambaran suatu ilustrasi atau rancangan dengan menggunakan media kertas dan alat tulis, dimana sketsa pada umumnya tidak mengandung gambaran detail. sketsa akan menjadi tahap awal dalam mengolah desain website dan penulis juga dapat mengembangkannya se kreatif mungkin.

1.5.2 Ilustrasi digital

Setelah mendapatkan banyak sketsa dalam tahap awal, maka akan di pilih beberapa sketsa yang sesuai untuk di jadikan pedoman dalam merancang ilustrasi dalam digital (computer). Penulis juga dapat mengembangkan ide dan gagasannya di dalam proses ini dengan segala software yang di kuasai



Gambar 3.2 : Ilustrasi Digital

Dalam ilustrasi digital, dapat di kembangkan berbagai macam komponen yang ada dalam desain website, salah satunya adalah font. Penulis dapat memilih dan mengubah font yang sesuai dengan bedrock hotel dengan cepat dan mudah.

1.5.3 Konsultasi

Dari beberapa ilustrasi digital yang telah di buat, maka akan di lakukan konsultasi dengan creative designer yang ada di PT. Centro Media Indonesia. Proses ini berguna untuk mencari tahu kekurangan dan apa yang di inginkan pihak perusahaan agar penulis dapat mengembangkan kreativitas dan idenya lagi sampai dapat tercipta final desain yang sesuai dengan karakteristik hotel.

Konsultasi tidak hanya dapat di lakukan dengan creative designer yang ada, tapi juga dengan beberapa pihak yang berkepentingan dan mau untuk ikut bekerja sama dalam penyelesaian desain website bedrock hotel.

STIKOM SURABAYA

STIKOM SURABAYA