

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Laporan Tugas Akhir pada BAB III ini, menjelaskan tentang isi dari metodologi dan perancangan karya dalam proses pembuatan Website Keyna Galeri. Pada BAB ini terdapat penjelasan konsep atau pokok pikiran utama yang akan menjadi dasar rancangan karya yang akan dibuat. Adapun metode penelitian yang digunakan untuk proses pembuatan Website Keyna Galeri ini dilakukan berdasarkan SDLC (*System Development Life Cycle*) dimana SDLC didefinisikan oleh Dewan Perwakilan Rakyat AS sebagai proses pengembangan software yang digunakan oleh analis sistem untuk mengembangkan sebuah sistem informasi.

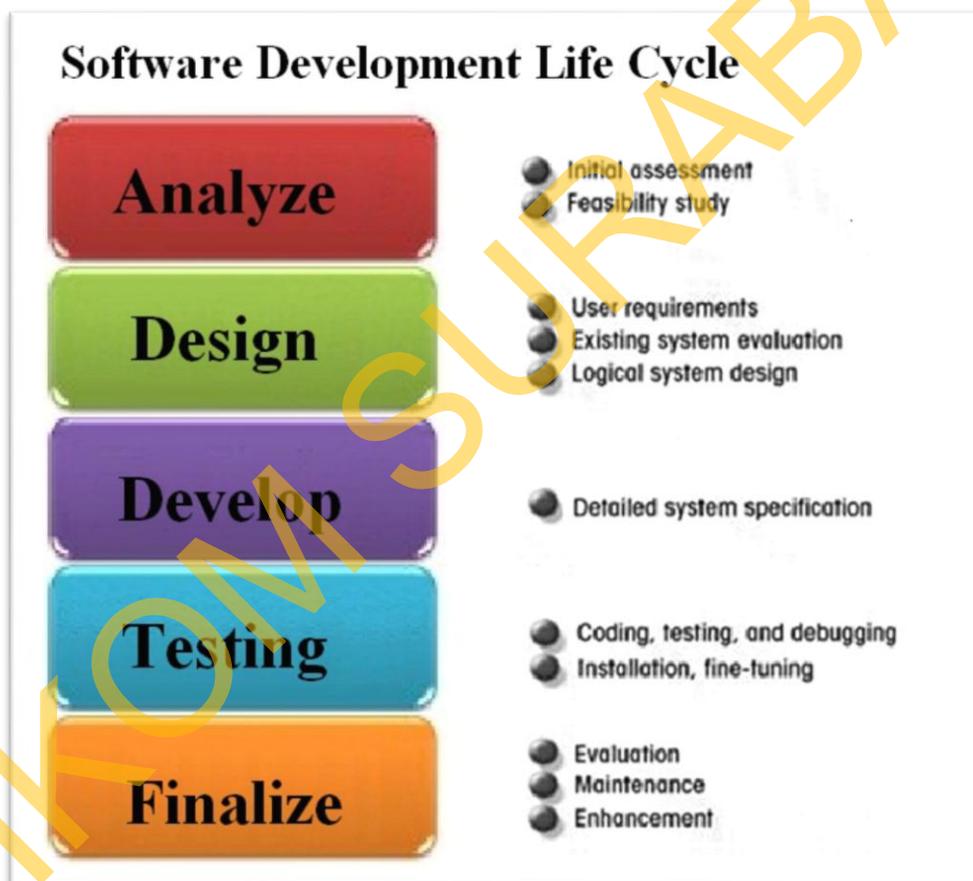
Tahapan-tahapan yang digunakan dalam SDLC diantaranya adalah *Planning, Analisa, Desain, Implementasi, Testing dan Maintenance*.

3.1 Tahap *Planning*

Untuk menghasilkan sebuah website diperlukan sebuah perencanaan yang 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 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 tahapan 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 Metode Perancangan menggunakan Sistem SDLC

3.1.2 Sumber Data

Setelah melakukan identifikasi dan membuat alur perancangan dalam proses pengumpulan data, langkah selanjutnya yang dilakukan dalam proses pembuatan website ini yaitu menentukan sumber data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagian besar merupakan data sekunder yang merupakan data yang sudah diolah, data yang 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, wawancara dan website milik beberapa ahli di bidang multimedia.

3.1.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan pembuatan website ini dilakukan dengan 3 cara, yaitu: studi pustaka, wawancara, dan observasi.

1. Studi pustaka, yaitu pengumpulan data dari perpustakaan yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku literatur, majalah, artikel internet dan informasi lainnya sebagai bahan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan pembuatan website ini.
2. Wawancara, mencari data dengan cara melakukan tanya jawab pada pihak terkait, yang mempunyai wewenang atas data-data yang berhubungan dengan obyek penelitian (Keyna Galeri).
3. Observasi, pada tahapan ini diadakan kegiatan pengamatan mengenai struktur dan navigasi website yang akan dibangun, agar dapat menjadi website yang *user friendly*.

3.1.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada proses pembuatan website ini menggunakan metode kualitatif, yaitu metode pembahasan yang menganalisis serta membahas permasalahan dalam bentuk kalimat 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. Teknik analisis data penelitian kualitatif dilakukan dalam 3 tahap berikut, diantaranya adalah analisis data sebelum di lapangan, analisis data di lapangan dan data selesai di lapangan.

1. Analisis data sebelum di lapangan, dalam tahapan ini dilakukan analisa terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder yang akan digunakan untuk menentukan arah fokus penelitian. Fokus penelitian dalam tahap ini masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah melakukan penelitian di lapangan.
2. Analisa selama di lapangan, pada tahap ini analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data secara langsung melalui wawancara dengan Bapak Karsam, MA., Ph.D selaku pemilik sekaligus pengelola Keyna Galeri serta observasi secara langsung di Keyna Galeri. Pada tahap ini, wawancara dilakukan sampai peneliti memperoleh data yang valid mengenai pentingnya website untuk Keyna Galeri.

3. Analisa data setelah di lapangan, pada tahap ini dilakukan kajian-kajian atas data yang telah diperoleh untuk memperoleh sebuah gambaran umum dan menyuruh dari obyek penelitian atau situasi. Proses selanjutnya adalah menyusun dan menentukan hipotesa ataupun kesimpulan sehingga dapat menentukan tema yang dihasilkan.

3.2 Tahap Analisa

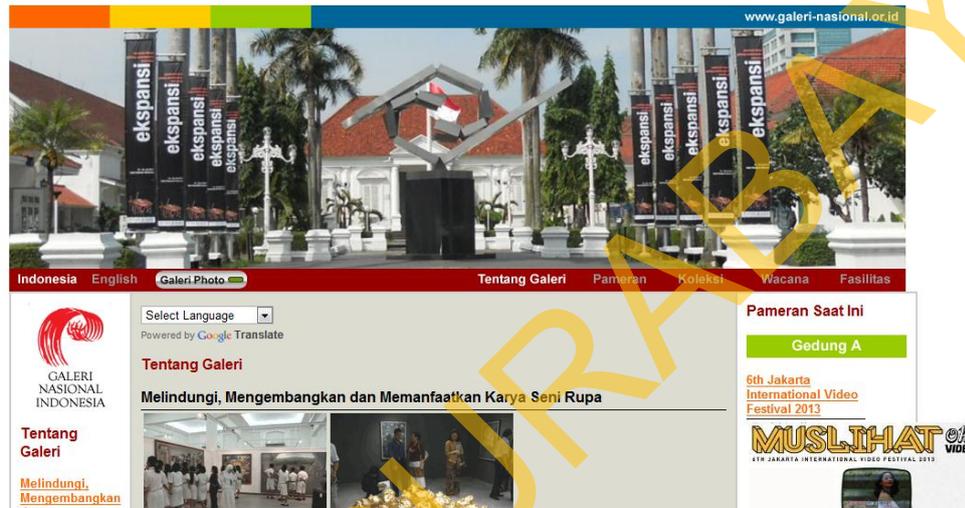
Tujuan dari analisa sistem adalah untuk menentukan masalah dalam upaya memperbaiki sistem. Sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa sistem, maka permasalahan yang ada akan teratasi dan menghasilkan suatu sistem yang sempurna.

3.2.1 Studi Eksisting

Dalam pembuatan suatu website dibutuhkan studi eksisting yang berfungsi untuk mengamati sebuah karya yang sudah ada. Obyek atau karya yang menjadi sampel studi eksisting akan dikaji mempelajari kelebihan dari sampel yang akan dikaji. Kajian dilakukan terhadap beberapa karya yang serupa.

Berikut beberapa sampel yang menjadi studi eksisting dalam pembuatan website diantaranya adalah Galeri Nasional Indonesia, The National Gallery London, dan The National Gallery Australia.

1. Galeri Nasional Indonesia (www.galeri-nasional.or.id) adalah salah satu website galeri terkenal yang menggunakan HTML5. Dapat diperhatikan dalam gambar di bawah berupa *screenshot* dari website Galeri Nasional Indonesia.



Gambar 3.2 Screenshot Website Galeri Nasional Indonesia

Berikut ini adalah penjelasan tentang website Galeri Nasional Indonesia. yang merupakan website dengan bahasa pemrograman HTML5. Setelah memperhatikan website *source* ini dan bahasa pemrograman HTML5 diaplikasikan pada halaman utama dengan menampilkan berbagai macam gambar yang mewakili berita yang dibuat.

Dengan menggerakkan mouse ke arah gambar, maka muncul transisi berwarna biru dengan keterangan dari gambar tersebut. Selain itu, ketika tombol panah di kiri dan kanan di tekan maka akan bergeser secara halus ke kiri dan ke kanan.

2. The National Gallery London (www.nationalgallery.org.uk) adalah website gallery internasional yang menggunakan bahasa pemrograman HTML5. Dapat diperhatikan dalam gambar di bawah berupa *screenshot* dari website The National Gallery London.



Gambar 3.3 Screenshot Website The National Gallery London

Berikut ini adalah penjelasan tentang website The National Gallery London. Website The National Gallery London merupakan website galeri luar negeri yang menggunakan bahasa pemrograman HTML5. Pada awal membuka website ini sudah disajikan deskripsi dari produk yang mereka jual. Dengan warna yang senada tulisan di atas begitu jelas terlihat. Selain itu ketika tombol panah kanan dan kiri ditekan maka gambar produk di tengah akan bergeser searah atau berlawanan arah berganti dengan gambar produk lainnya. Bahasa pemrograman HTML5 digunakan di semua halaman website ini.

3. The National Gallery Australia (<http://nga.gov.au/Home/Default.cfm>) merupakan sebuah website galeri luar negeri yang menggunakan bahasa pemrograman HTML5. Website ini berisikan tentang profil dari galeri mereka. HTML5 digunakan pada semua halaman. Yang menarik adalah gambar di tengah selalu berubah-ubah dengan arah gerakan yang berbeda-beda. Berikut ini *screenshot*-nya.



Gambar 3.4 Screenshot Website The National Gallery Australia

Setelah melakukan analisa dan kajian pada interaktif yang sudah diproduksi dan yang sudah beredar di masyarakat, dapat disimpulkan bahwa desain Website Keyna Galeri yang dibuat akan berdasarkan beberapa poin berikut ini:

1. Desain harus sesuai dengan ciri khas Keyna Galeri.
2. Penggunaan HTML5 secara keseluruhan.
3. Memberikan materi informasi lengkap tentang Keyna Galeri.

3.2.2 STP (*Segmenting, Targeting, Positioning*)

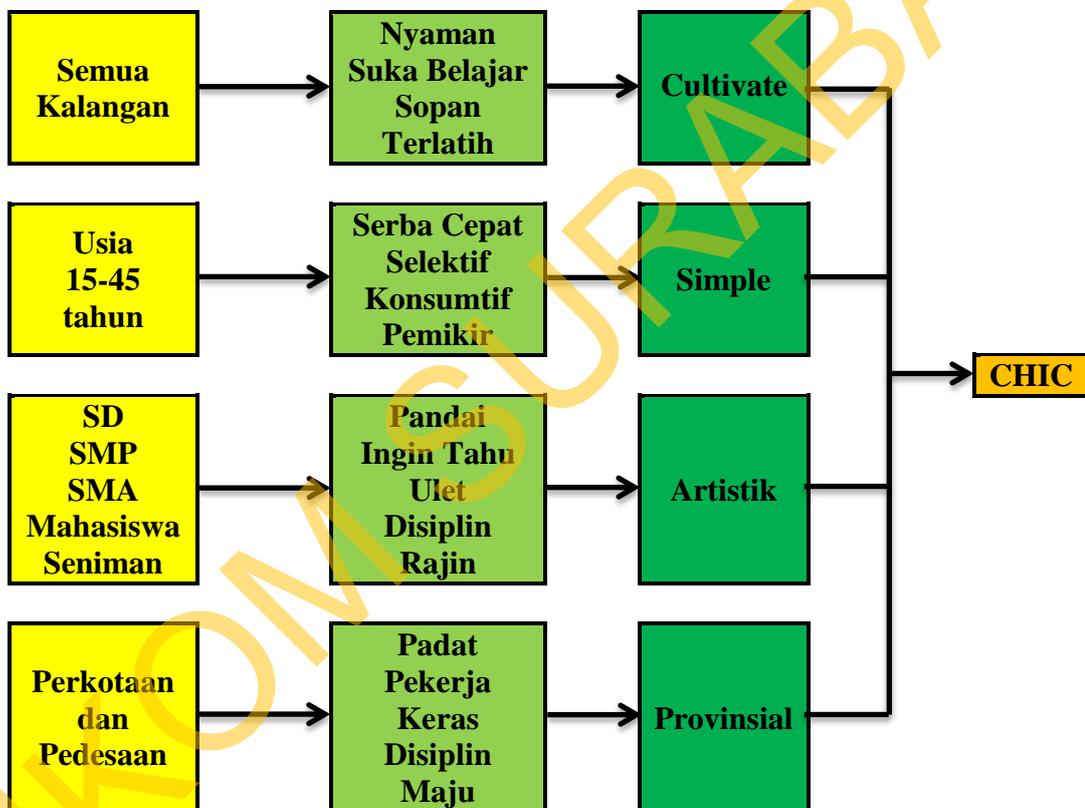
Pada dasarnya Keyna Galeri diperuntukan kepada semua kalangan. Namun demikian pada pembuatan Website ini ditekankan kepada usia 15-45 tahun. Atas dasar usia 15 tahun sudah diperkenalkan teknologi komputer dan usia 15 tahun ini ada di bangku Sekolah Menengah Pertama atau kelas 9. Pembagian segmentasi, target audien dan posisi interaktif sangat diperhatikan agar interaktif yang akan dihasilkan bisa sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar, yang secara tidak langsung dapat membuat Website lebih efisien dalam proses pengerjaan. Pembagian STP pada Website ini dibagi dalam dua segmen, yaitu segmentasi secara demografis dan geografis.

1. Demografis:
 - a. Usia: 15-45 Tahun.
 - b. Jenis kelamin: laki-laki, perempuan.
 - c. Kelas Sosial: Semua Kalangan (dari anak-anak sampai dengan dewasa)
2. Geografis:
 - a. Negara: Indonesia
 - b. Daerah: Perkotaan dan Pedesaan
3. Target audien interaktif ini adalah semua kalangan dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Mahasiswa, Para Seniman dan masyarakat pecinta seni.
4. *Positioning*, Website ini dibuat untuk memberikan informasi tentang jati diri Keyna Galeri, dapat memperkenalkan profil Keyna Galeri pada khalayak umum dengan mudah, untuk mempermudah *audience* dalam memahami dan

mengenal lebih jauh tentang profil lembaga, dan mampu membangun citra Keyna Galeri.

3.2.3 Keyword

Keyword atau kata kunci, pada gambar 3.5 ini merupakan hal penting dalam mencari poin utama proyek penelitian, dan dengan meninjau kembali hasil dari STP.



Gambar 3.5 Diagram alur Keyword yang digunakan

Berdasarkan bagan di atas, hasil analisis dalam pencarian *keyword* adalah kata *chic*. *Keyword chic* ini jika dilambangkan dengan warna dapat diartikan

fashionable. Nuansa warna-warna inilah yang akan diterapkan pada nuansa di dalam Website Keyna Galeri

3.2.4 Analisis Warna

Berdasarkan gambar 3.6 warna-warna pada *color* Kobayashi, warna yang sesuai dengan keyword yang dibutuhkan mengarah pada daerah *provincial, chic*.



Gambar 3.6 Diagram Warna Kobayashi

Warna dengan sifat *provincial* juga disertakan dalam desain yang akan diterapkan karena warna ini memiliki hubungan dengan Keyna Galeri. Dari kata *provincial* yang diartikan provinsi, Keyna Galeri ingin dikenal lebih luas lagi dan

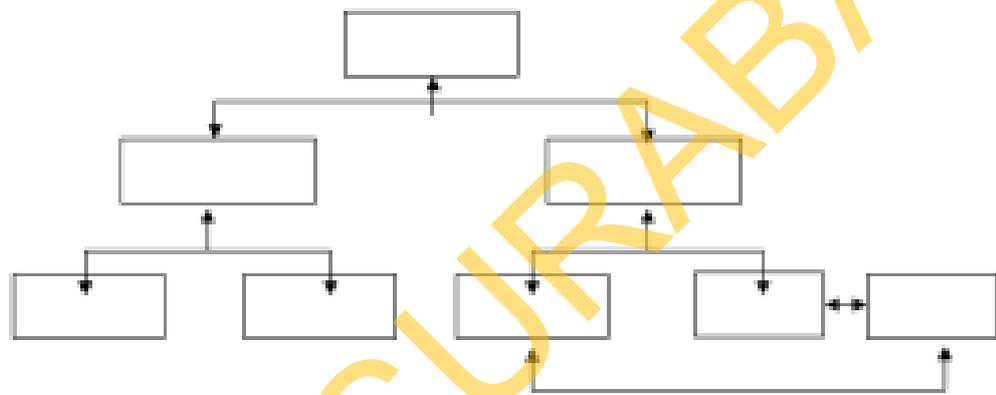
ingin semua khalayak tau tentang galeri ini. Sehingga dalam pembuatan interaktif Website harus dapat memberikan informasi yang jelas kepada seluruh lapisan masyarakat.

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. Teknik perancangan yang diperlukan, diantaranya adalah ide, konsep, struktur navigasi, alur sistem navigasi dan tipografi.

1. Ide awal dalam pembuatan Website untuk Keyna Galeri ini setelah mengetahui sebuah galeri seni baru yang bertempat di Ploso Jombang dan dikelola oleh Bapak Karsam, belum memiliki media promosi Online atau media untuk memperkenalkan galerinya kepada masyarakat di Indonesia secara luas. Keyna Galeri hanya memiliki media interaktif Company Profile untuk mempresentasikan terhadap kalangan masyarakat sekitar. Itulah yang mendasari penulis untuk membuat Website untuk Keyna Galeri.
2. Konsep Website Keyna Galeri ini berawal dari saya melihat sebuah website dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML5 jauh lebih praktis dan ringkas dalam penulisan *script*. Selain itu, tampilannya jauh lebih beragam dibanding menggunakan HTML4. Dari hal itu terpikirkan untuk menggunakan bahasa pemrograman HTML5 untuk membuat website Keyna Galeri.

3. Model struktur navigasi *Composite* (Campuran) memiliki kelebihan untuk memberikan keterkaitan informasinya lebih baik. Untuk menggambarkan model tersebut dapat digunakan ilustrasi dengan *tree*. Menurut Hasyim Alkharizmi (<http://hasim319.wordpress.com>). Maka dari itu struktur dari Website ini menggunakan navigasi campuran yang bertujuan agar *user friendly*. Model campuran tersebut dapat dilihat pada gambar 3.7.

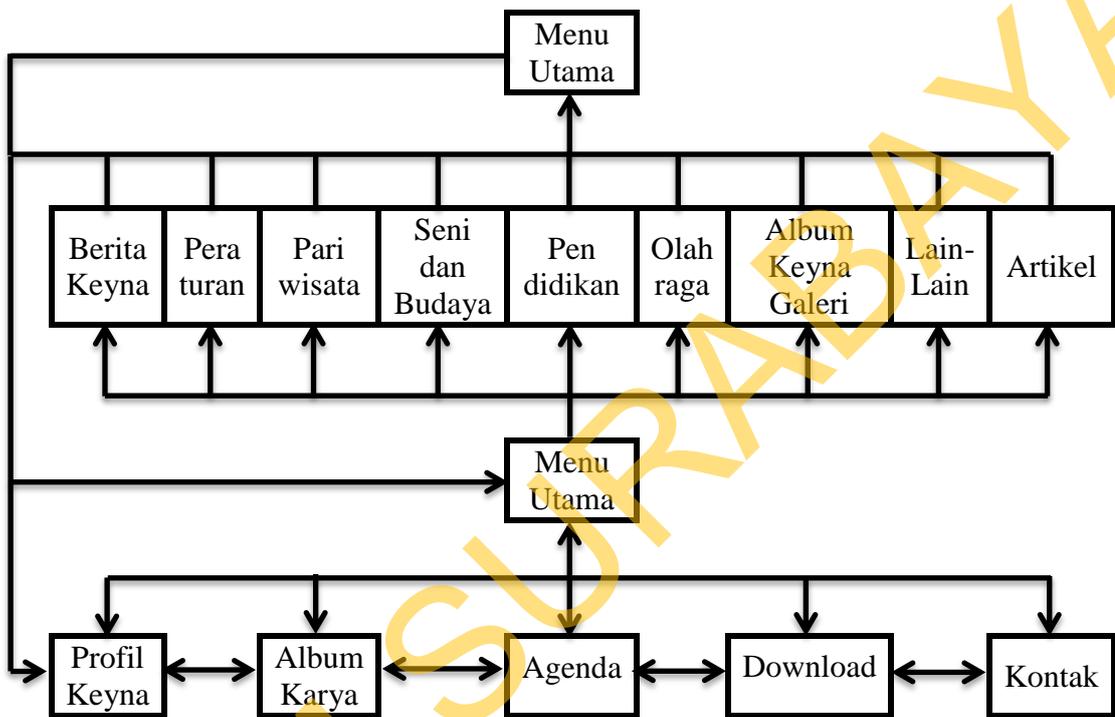


Gambar 3.7 Model Struktur Navigasi Composite (Campuran).

4. Model Struktur Navigasi

Model struktur navigasi pada website Keyna Galeri dibagi menjadi 2 macam, yaitu:

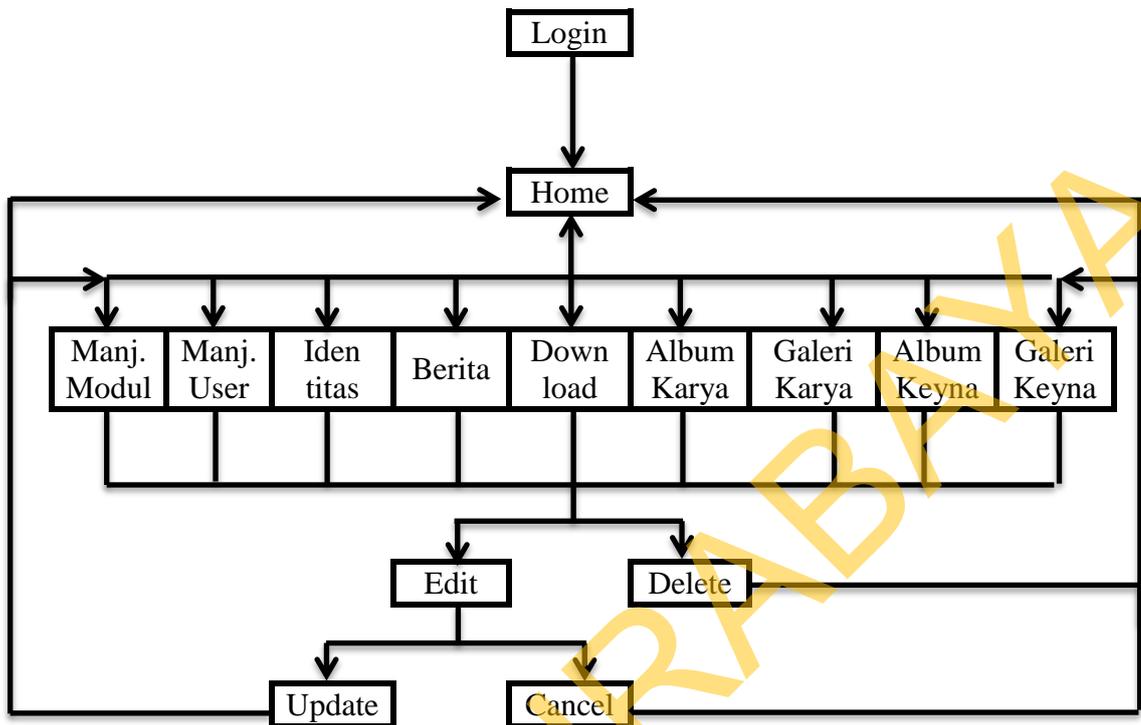
a. Model Struktur Navigasi *Front Site* Keyna Galeri



Gambar 3.8 Bagan Model Struktur Navigasi *Front Site* Keyna Galeri

Model struktur Navigasi pada gambar 3.8 di atas merupakan model struktur navigasi yang terdapat pada Website Keyna Galeri pada *User Side*. Dengan menyesuaikan struktur navigasi hirarki yang digunakan untuk Website Keyna Galeri ini.

b. Model Struktur Navigasi *Back Site* Keyna Galeri



Gambar 3.9 Bagan Model Struktur Navigasi *Back Site* Keyna Galeri

Model struktur navigasi pada gambar 3.9 diatas merupakan sistem yang terdapat pada Website Keyna Galeri pada *Back Side*. Dengan menyesuaikan struktur navigasi hirarki yang digunakan untuk Website Keyna Galeri ini.

5. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam interaktif ini adalah *serif*. Menurut Adi Kusrianto dalam bukunya Pengantar Tipografi (Adi Kusrianto, 2010:48) menjelaskan *font serif* ini dikenal lebih *legible* dan *readable* karena garis horizontal pada masing-masing kaki *font* membantu menuntun pandangan

mata pembaca pada garis teks yang tengah dibacanya. Berikut adalah font yang nantinya akan dipilih dan digunakan untuk pembuatan Website Keyna Galeri yang disesuaikan berdasarkan *keyword* dan *legibility*. Dapat diperhatikan jenis-jenis huruf tersebut pada gambar 3.10, gambar 3.11 dan gambar 3.12.

- a. Black Chancery



Black Chancery

Gambar 3.10 Font Black Chancery

- b. Gabriola



Gabriola

Gambar 3.11 Font Gabriola

- c. Toms Handwriting



Toms Handwriting

Gambar 3.12 Font Toms Handwriting

Berdasarkan dari *keyword* dan *legible font* yang akan digunakan dalam pembuatan interaktif *company profile* adalah font *Black Chancery* untuk bagian judul dan pada bagian konten akan digunakan font *Gabriola*.

6. Layout Rancangan

Layout Rancangan dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu:

a. *User Side*

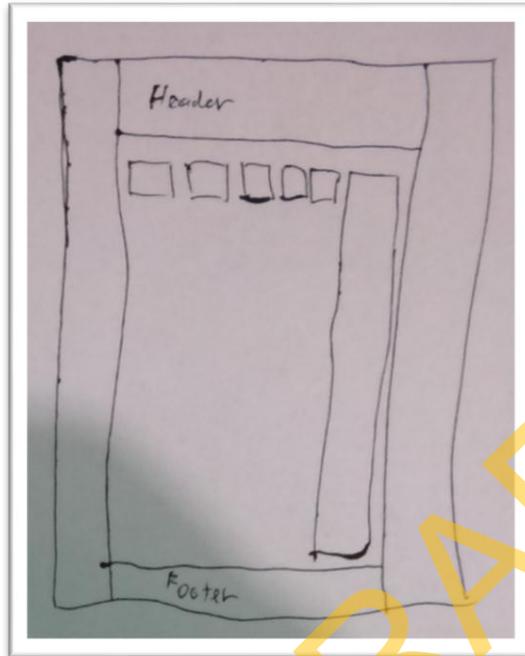
berikut ini sketsa rencana rancangan *User Side* yang nantinya akan diaplikasikan ke dalam Website Company Profile Keyna Galeri.

1) Layout Menu Utama



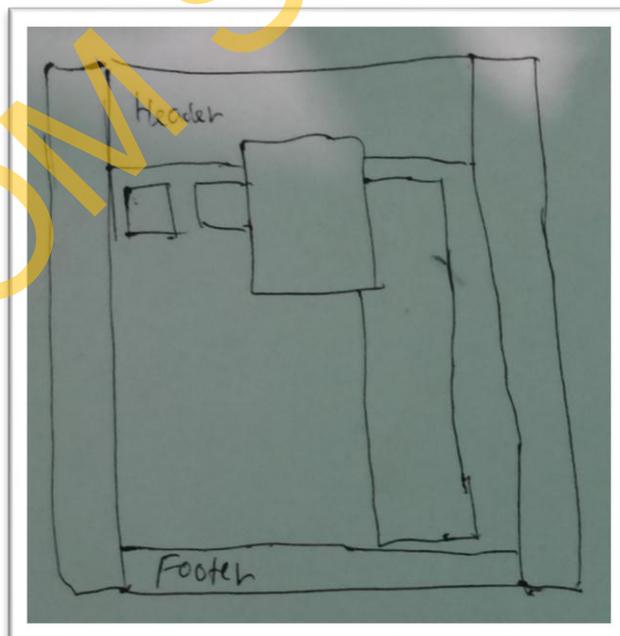
Gambar 3.13 Layout Menu Utama

2) Layout Halaman Galeri Karya



Gambar 3.14 Layout Hal. Galeri Karya

3) Layout Keterangan Karya

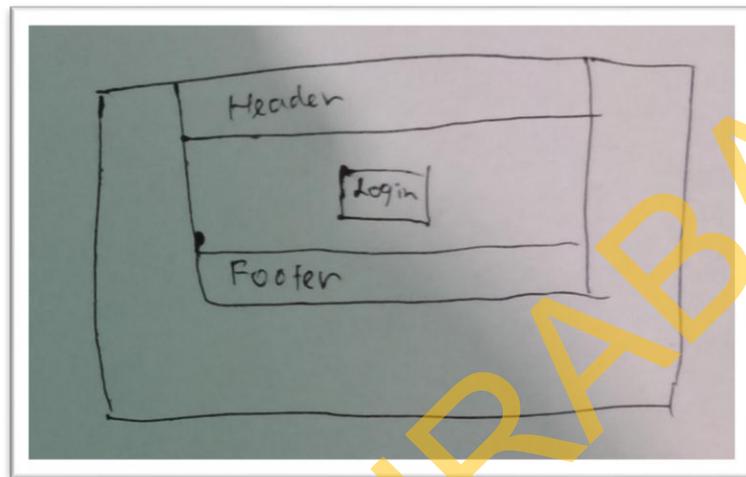


Gambar 3.15 Layout Keterangan Karya

b. *Admin Side*

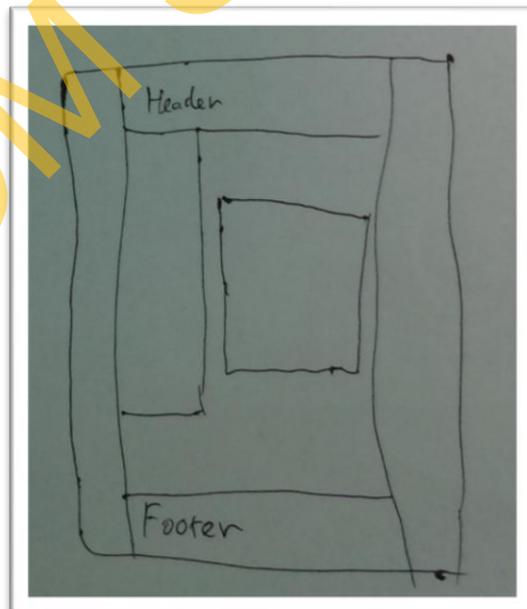
berikut ini layout rencana rancangan *Admin Side* yang nantinya akan diaplikasikan ke dalam Website Company Profile Keyna Galeri.

1) Layout Menu Login Admin



Gambar 3.16 Layout Menu Login Admin

2) Layout Halaman Admin Panel



Gambar 3.17 Layout Halaman Admin Panel

3.4 Rancangan Publikasi Karya

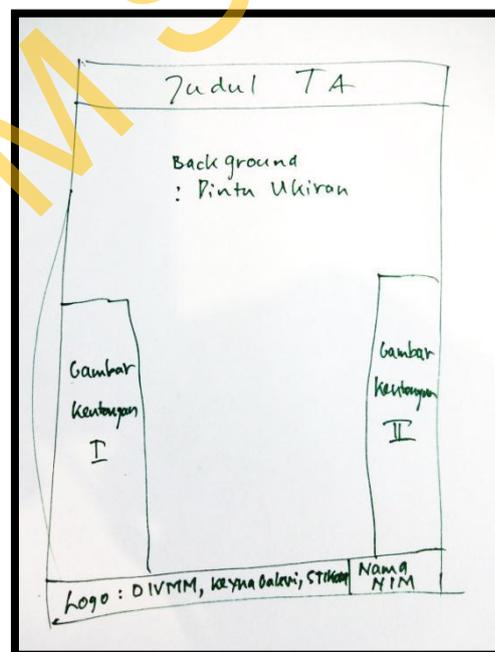
Pada rancangan publikasi karya berisi tentang media publikasi seperti poster, cover CD, sampul CD yang berisi konsep dan sketsa dari media publikasi.

1. Poster

a. Konsep

Konsep poster menggunakan *header* dari desain Website, judul berada di *header*, agar judul Website menjadi padangan pertama untuk ditampilkan, dan pada content tengah merupakan background bernuansa Keyna Galeri dengan tambahan *bubble chat*. Point interest terdapat pada gambaran objek yang disajikan di tengah. Untuk keterangan dari poster diletakan dibawah beserta logo, sehingga komposisi poster menjadi seimbang.

b. Layout



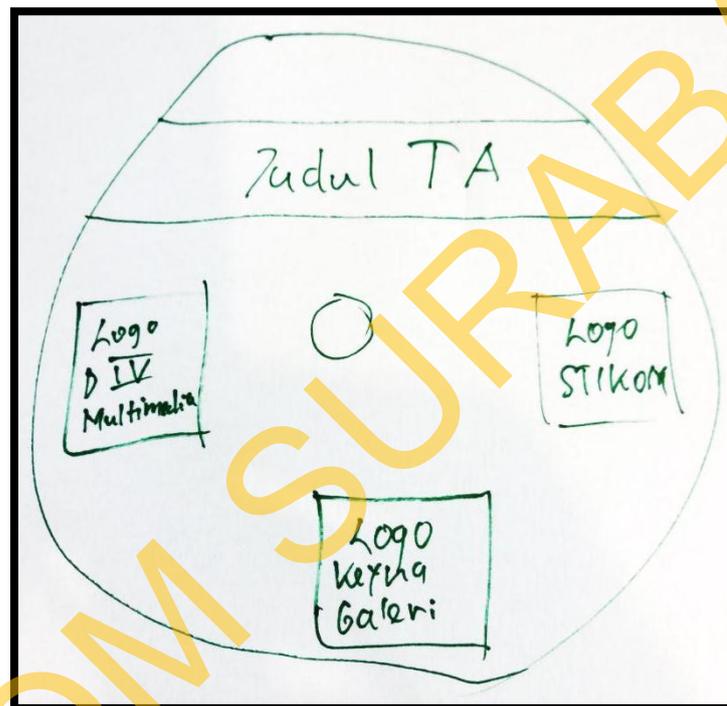
Gambar 3.18 Layout Poster

2. Cover CD

a. Konsep

CD sebagai penampung data dari Website, dengan desain cover yang minimalis, menyederhanakan sebuah visi misi dari Keyna Galeri dengan menonjolkan sisi streamline dan kubis.

b. Layout



Gambar 3.19 Layout Cover CD bagian dalam

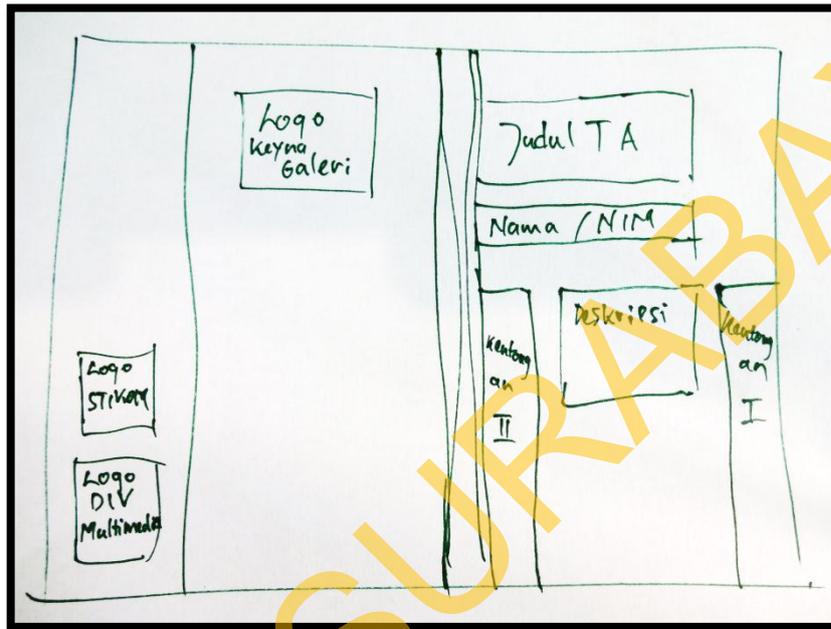
3. Sampul CD

a. Konsep

Sampul CD adalah tempat untuk menyimpan CD dan melindungi CD dengan desain yang terbagi 2 bagian, tampak depan dan belakang. Pada sampul depan, judul berada pada bagian atas, dan logo berada di bagian

bawah, dengan mengambil desain yang sama dengan media promosi poster. Pada bagian belakang terdapat keterangan singkat dan jelas mengenai isi dari dalam CD.

b. Layout



Gambar 3.20 Layout Sampul depan belakang