

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi

Objek penelitian ini adalah Museum Al-Qur'an Al-Akbar yang beralamat di Jl. M Amin Fauzi, Soak Bujang | Pondok Pesantren IGM Al Ihsaniyah, Kecamatan Gandus, Palembang Sumatra Selatan.

3.1.1 Jadwal Penelitian

No	Jenis kegiatan	Tahun 2018																							
		Bulan				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengumpulan Data	■	■	■	■	■	■																		
2	Proses pembuatan desain							■	■	■	■	■	■												
3	Revisi												■	■	■										
4	Finishing															■	■								
5	Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

3.2 Jenis Data

3.2.1 Data Primer

Menurut Subario, dkk (2017:3) adalah data yang utama dibutuhkan penulis, dimana data ini dapat mendukung penulis untuk berkarya dengan baik, serta mendukung penulis dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu media promosi Al-Qur'an Al-Akbar agar sesuai dengan

penelitian. Data yang penulis dapat berupa informasi melalui wawancara langsung dengan pihak pengelola, dokumentasi foto pendukung pembuatan media promosi, dan informasi lain yang di dapat dari observasi secara langsung.

3.2.2 Data Skunder

Menurut Subario, dkk (2017:3) adalah data sekunder yang didapatkan secara tidak langsung bersumber dari buku, jurnal, internet dan informasi lainnya yang berhubungan dengan pembuatan media promosi Al-Qur'an Al-Akbar.

3.3 Konsep Perancangan

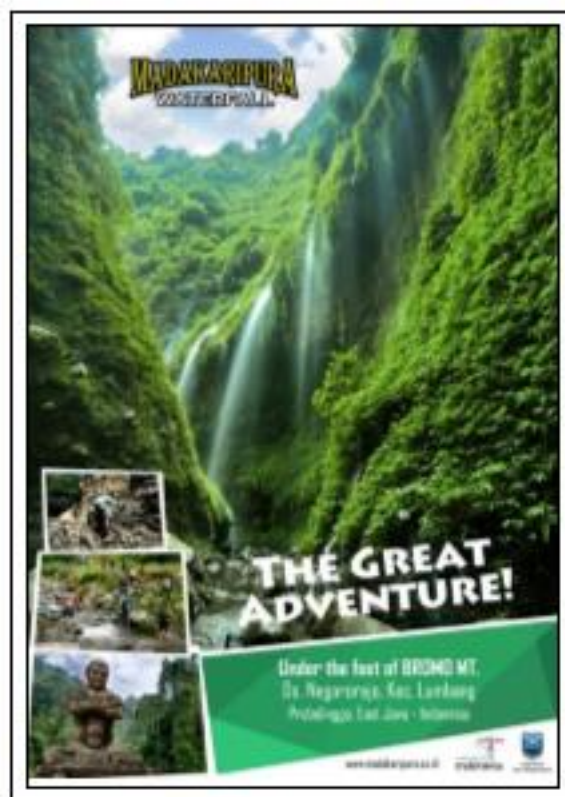
Dalam pembuatan desain media promosi ini penulis menggunakan beberapa konsep sebagai acuan dalam desain yang akan di buat. Konsep-konsep tersebut antara lain:

3.3.1 Konsep Visual

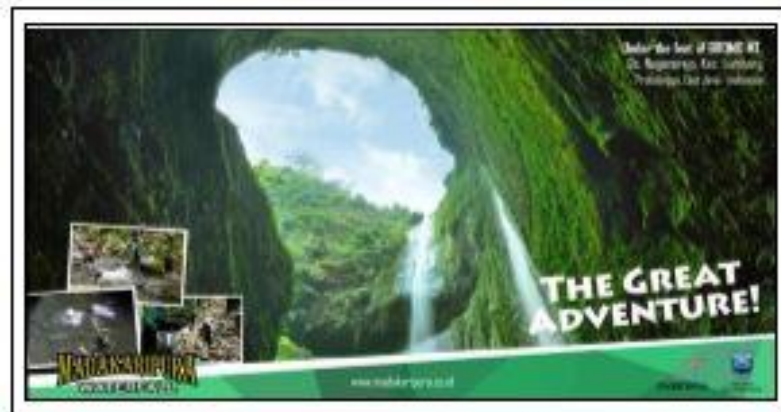
Perancangan konsep media promosi Al-Qur'an Al-Akbar, kegiatan tata letak meliputi penetapan keputusan-keputusan mengenai berbagai komponen judul, foto/gambar, naskah, dan tanda-tanda identifikasi yang akan disusun dan di tempatkan pada halaman, penggunaan ukuran, kepekatan, dan warna dalam rangka menarik perhatian dan keterbacaan.

Perancangan media promosi ini penulis menggukan konsep ilustrasi foto, sehingga menggunakan foto sebagai elemen utama dalam pembuatan desain dan di dukung dengan elemen lain seperti huruf dan

warna. Tujuan pemilihan konsep ini agar membuat desain media promosi terlihat modern dengan menggunakan foto objek wisata yang terlihat megah dan juga elegan. Sebagian besar desain yang di buat nanti juga akan menggunakan konsep foto *full page* agar lebih menonjolkan lagi objek yang akan di promosikan sebagai point utamanya.



Gambar 3.1 Contoh desain foto *full page* (1)



Gambar 3.2 Contoh desain foto *full page* (2)

3.3.2 Konsep Huruf

Huruf memiliki beberapa jenis dalam pembuatan desain, dan setiap pemilihan huruf biasanya memiliki makna dan tujuan sendiri dalam penyampaian desain. Dalam pembuatan desain media promosi ini penulis akan memilih beberapa jenis huruf, berikut beberapa jenis huruf yang akan di pilih oleh penulis.

a. **Huruf *Sans Serif***

Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Penulis memilih jenis font ini sebagai *title* agar menampilkan kesan tegas dan merupakan jenis huruf yang tingkat keterbacaanya tinggi dan memiliki kesan modern sehingga desain yang di buat nantinya akan lebih menarik.

Sans Serif Fonts

www.desainstudio.com

Jenis huruf Serif adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga counterstroke. Counterstroke inilah yang membuat jenis huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks. Sangat cocok digunakan untuk teks content atau isi. Contoh font yang dapat dikelompokkan pada jenis huruf serif adalah : Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souvevenir, dan

**Sans
Serif**
lain-lain

Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Contoh font yang digolongkan kepada sans serif adalah : Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic

dan lain sebagainya. Yup! meskipun demikian, perkembangan dunia typografi sudah sangat jauh sehingga memunculkan banyak variasi baru dalam penciptaan huruf. Coba saja kunjungi beberapa situs yang membahas dan menyediakan informasi atau font untuk didownload, anda pasti akan menemukan banyak sekali kategori yang dipilah berdasarkan jenis font, dari mulai jenis handwritten (font bergaya tulisan tangan) sampai kepada font yang mengesankan budaya tertentu seperti jenis chinese, Russian dll.

Gambar 3.3 Contoh jenis huruf *Sans Serif*

b. Huruf *Script*

Script (Tulisan Tangan) adalah jenis huruf tipografi berupa tulisan tangan biasanya huruf miring ke kanan dan ada penekanan seperti menggunakan pena atau kertas. Alasan penulis memilih jenis huruf ini adalah untuk menampilkan kesan elegan pada desain dan kata yang menggunakan jenis huruf ini. Namun, jenis huruf ini tidak di gunakan di banyak kalimat karna juga tingkat keterbacaanya yang tidak terlalu bagus.

Segoe Script
Vivaldi
Lucida Handwriting
Lucida Calligraphy

Gambar 3.4 Contoh jenis huruf *Script*

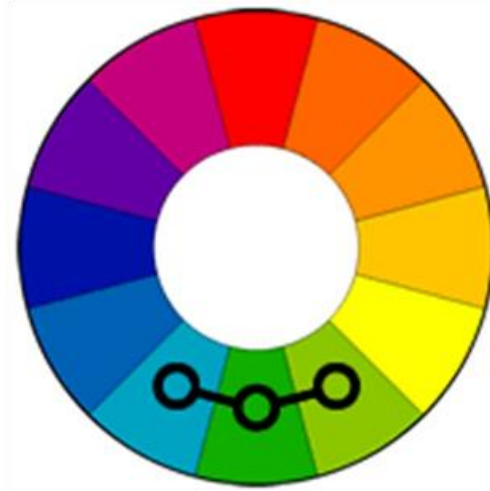
3.3.3 Konsep Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mampu mewakili suasana hati dan jiwa, warna terdapat merupakan unsur yang sangat tajam yang mampu menyentuh kepekaan penglihatan, sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, semangat dan lain lain.

Perencanaan konsep warna, penulis menggunakan warna yang selaras dengan warna pada objek gambar dan pada objek logo tempat wisata tersebut. Penulis memilih warna yang memiliki tingkatan yang tidak jauh dari objek dan tidak menimbulkan kesan bertolak belakang dengan objek dan menciptakan kesan nyaman untuk di lihat.

Pemilihan jenis warna pada desain ini penulis akan menggunakan jenis warna *analogus*. Skema warna *analogus* menggunakan satu warna pada roda warna dan dua warna di sebelahnya. Salah satu contoh skema warna Analog hangat (merah, oranye dan kuning) atau dingin (biru, ungu dan hijau).

Pendekatan skema analog yaitu memilih warna, 3 sampai 5 warna yang berdekatan satu sama lain dalam diagram roda warna.



Gambar 3.5 Warna *analogus* pada roda warna
(sumber: <https://iroael.wordpress.com/2014/01/19/macam-macam-skema-warna-color-scheme>. diakses tanggal : 20 april 2017)



Gambar 3.6 Contoh Warna *Analogus* pada desain
(sumber: <https://www.pinterest.ph/pin/77968637276538815/>)

3.4 Alat dan Bahan

Pada perancangan media promosi Al-Qur'an Al-Akbar ini penulis menggunakan alat dan bahan sebagai berikut:

3.4.1 Alat

- a. Kamera Dslr Canon 60D
- b. Alat Tulis Kantor (ATK)
- c. Laptop

3.4.2 Software

- a. *Adobe Illustraror Cs6*
- b. *Adobe Photoshop cs6*

3.4.3 Bahan

Bahan berupa informasi tentang Al-Qur'an Al-Akbar untuk membantu dan mempermudah penyampaian pesan dalam pembuatan media promosi Al-Qur'an Al-Akbar.

3.5 Tahapan Pengerjaan

Tahap pengerjaan desain media promosi Al-Qur'an Al-Akbar ini memiliki beberapa tahapan, adapun tahapan pengerjaan media promosi tersebut adalah sebagai berikut :

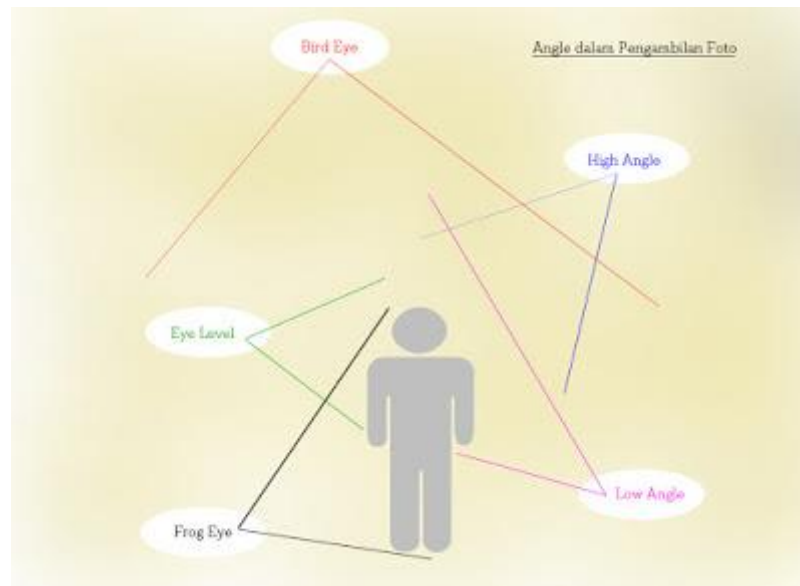
3.5.1 Tahapan Pertama

Tahapan pertama ini penulis akan melakukan pengamilan foto objek yang nantinya di jadikan sebagai bahan utama dalam desain yang akan di buat. Namun sebelum pengambilan foto penulis menentukan terlebih dahulu konsep foto yang akan di

ambil berupa objek apa saja yang di foto dan sudut pengamiran gambarnya.

Pemilihan objek yang nantinya akan di pilih oleh penulis adalah tampilan depan Al-Qur'an Al-Akbar, barisan lembar ukiran kayu, tampilan dalam menara Al-Qur'an dan juga detail ukiran kayu.

Pemilihan sudut pandang foto (*angle*) yang di pilih oleh penulis ada beberapa macam, *Angle* adalah teknik pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu untuk mengekspose adegan. Sudut pengambilan gambar atau kamera angle ini merupakan sudut penempatan kamera sewaktu pengambilan gambar terhadap suatu objek. Dengan sudut yang menarik, itu bisa menghasilkan suatu shot yang menarik pula, dengan perspektif yang unik dan menciptakan image tertentu pada gambar yang disajikan. Dalam fotografi terdapat beberapa *angle* yang di kenal, antara lain:



Gambar 3.7 Macam-macam *angle* dalam fotografi

1. *Bird Eye View* (Pandangan Mata Burung)

Teknik Bird Eye View adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan posisi kamera berada lebih tinggi daripada objek yang diambil. Hasilnya akan menunjukkan adanya lingkungan yang luas, dan benda – benda lain tampak kecil dan berserakan. Pengambilan gambar semacam ini tidak ada ukuran ketinggian tertentu, melainkan atas kebutuhan dan sesekali ditemukan pengambilan gambar, yang biasanya menggunakan helikopter maupun dari gedung – gedung tinggi.



Gambar 3.8 Contoh *bird eye angle*

2. *High Angle*

High Angle adalah sudut pengambilan gambar tepat diatas objek, sehingga tampak terekspose dari bagian atas. Posisi kamera lebih tinggi di atas mata objek yang akan diambil, sehingga kamera harus di *Tilt Down* (menunduk) untuk mengambil objeknya. Teknik pengambilan gambar seperti ini memberi kesan pendek, kecil, rendah , hina, perasaan kesepian, kurang gairah, dan bawahan. Teknik High Angle ini hampir sama dengan *Bird Eye View* . Tetapi, secara sederhana, perbedaan dari kedua teknik ini (*top angle*) terletak pada *Point Of View* atau sudut pandang kamera. High Angle lebih sederhana hasilnya dibandingkan *Bird Eye View*, meskipun teknis *Bird Eye View* tampak lebih dramatis dan berkesan dinamis, seperti penglihatan burung dari atas.



Gambar 3.9 Contoh *High angle*

3. Normal Angle (*Eye Level*)

Normal *Angle* adalah sudut pengambilan gambar yang menunjukkan posisi kamera sejajar dengan ketinggian mata objek yang diambil. Hasilnya memperlihatkan pandangan mata seseorang. Teknik ini tidak memiliki kesan dramatis, melainkan kesan wajar. Biasanya, teknik itu banyak digunakan ketika wawancara atau Profil Shot. Teknik tersebut dipahami sebagai standar pengambilan gambar dalam ketinggian relative sedang, kurang lebih sejajar dengan tinggi kameraman. Maka, gambar

yang dihasilkan datar dan cenderung monoton bila dieksekusi tanpa variasi lain.



Gambar 3.10 Contoh Normal angle

4. Low Angle

Low Angle adalah teknik pengambilan gambar dari bawah objek, seperti pandangan. Sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan High Angle. Kesan yang dtimbulkan dari sudut pandang itu adalah keagungan, kekuasaan, kuat, dominan, megah dan dinamis.



Gambar 3.11 Contoh *Low angle*

5. *Frog Eye View*

Pada pemotretan dengan angle ini kamera disejajarkan dengan tanah. Angle ini biasanya digunakan untuk objek yang posisinya di atas tanah. Untuk memotret dengan sudut pandang ini terkadang fotografer harus tiduran di tanah, untuk menghasilkan foto yang bagus. Pada intinya sudut pengambilan gambar (angle) dalam fotografi adalah merupakan kreatifitas dari fotografer. Perlu kreatifitas dan mata jeli dari fotografer dalam melihat objek, untuk menghasilkan foto yang bagus.



Gambar 3.12 Contoh *Frog eye angle*

Berdasarkan macam-macam *Angle* di atas penulis memilih 2 jenis *angle*, yaitu memilih *Low angle* dan *Normal angle*. Alasan pemilihan 2 jenis tersebut adalah pada *Low angle* penulis ingin menciptakan foto yang berkesan megah terhadap objek yaitu menara Al-Qur'an Al-Akbar, dan untuk *normal angle* bertujuan agar objek yang di tampilkan terkesan asli apa adanya namun tetap dengan kesan yang tidak membosankan.

3.5.1 Tahapan Kedua

Pada tahapan kedua yaitu tahapan pengerjaan desain, setelah konsep serta foto telah di tentukan semuanya akan diproses di tahapan ini. Pada pembuatan desain ini penulis akan menggunakan 2 *software*, yaitu: *Adobe illustlator cs6*, dan *Adobe photoshop cs6*. Setiap *software* digunakan dengan fungsi masing-masing, diantaranya: *Adobe illustlator cs6* digunakan untuk pembuatan desain *template*. Desain *template* yang dipilih adalah desain yang

berjenis minimalis yang menggunakan objek berberntuk garis yang dikombinasikan dengan tujuan agar desain terlihat lebih modern. Sedangkan *Adobe photoshop cs6* digunakan sebagai pengelolah seluruh bahan yang telah di buat dan di kumpulkan dan menjadikan semua bahan tersebut menjadi desain yang telah di tentukan.

3.5.3 Tahapan Ketiga

Pada tahap ketiga adalah proses cetak yang mana semua desian tahapannya antara lain:

1. Penyelesaian.
2. Pemeeriksaan kesalahan tak terduga.
3. Revisi pada tahap kedua bearti melakukan penyesuaian akhir pada produk bedasarkan hasil evaluasi sebelum produk di cetak.
4. Mencapai semua produksi bahan.
5. Produk siap cetak, meluncurkan produk jadi.