

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi

Lokasi penelitian di JL. Residen H.Abdul Rozak Lr. Madiun
No.37, Ilir Timur 2, Palembang , Sumatra Selatan.

3.1.1 Waktu 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 (Wawancara)

Menurut Sunyoto (2013: 22) Wawancara (*Interview*) adalah suatu metode untuk pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara bebas baik terstruktur maupun tidak terstruktur dengan tujuan memperoleh informasi secara luas mengenai obyek

penelitian. Wawancara dapat dilakukan dengan cara tanya jawab secara lisan yang dilakukan dua orang atau lebih yang berhubungan penelitian.



Gambar 3.1 Rumah Makan Pak Karyo (1)

3.2.2 Data Skunder (Observasi)

Menurut Saebani (2008: 188) Observasi adalah teknik pengumpulan data yang diperoleh dengan cara melakukan pengamatan yang dilakukan langsung sehingga memungkinkan peneliti pendekatan induktif.



Gambar 3.2 Kemasan (2)



Gambar 3.3 Kemasan (3)

3.3 Konsep Perancangan

Pembuatan desain grafis 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 desain grafis, 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 desain grafis ini penulis menggunakan 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 desain grafis terlihat *modern* dengan menggunakan foto kemasan dan logo yang terlihat lebih *simple* dan juga lebih menarik.



Gambar 3.4 Contoh Desain Kemasan (4)
<https://www.flickr.com/photos/brownies-martabak/5899844327>



Gambar 3.5 Contoh desain Logo(5)
<http://info-kuliner.com/sate-ayam-cilacap>.

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 grafis ini penulis akan memilih beberapa jenis huruf, berikut beberapa jenis huruf yang akan di pilih oleh penulis.

a. Huruf *Toy Zarux*

Jenis huruf *Toy Zarux* 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 logo “ Sate “ 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.



Gambar 3.6 Contoh jenis huruf *Toy Zarux* (6)
(<https://www.ffonts.net/TOYZARUX.font>)

b. Huruf *Snacker Comic*

Snacker Comic kalimat “Pak” dan “Karyo” menggunakan *font Snacker Comic* alasan penulis menggunakan tipe *font* huruf *Snacker Comic* yang unik akan semakin bagus untuk dibuat suatu produk seni tinggi, seperti saat membuat pisau cuting huruf abjad. Jadi semakin unik akan terlihat semakin bagus, tetapi resikonya proses pembuatannya akan semakin lama.



Gambar 3.7 Contoh jenis huruf *Snacker Comic* (7)

(<https://www.ffonts.net/Snacker-Comic-Personal-Use-Only.font>)

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 cmyk. Skema warna cmyk menggunakan dua warna pada lingkaran yaitu warna hitam dan kuning. Pendekatan skema cmyk yaitu memilih dua warna hitam di bagian tulisan cmyk dan warna kuning di sebelah kiri warna hitam



Gambar 3.8 Warna CMYK pada lingkaran warna (8)
<https://belajardesain.net/coreldraw/teori-warna-dalam-desain>.



Gambar 3.9 Contoh Warna CMYK pada desain (9)
<https://www.cmyk.id/post/detail-personal-gallery/2582f106-00bf-434a-90c9-58c60ff6869d/save-puntung-save-cai-bandung>

3.4 Alat dan Bahan

Pada perancangan desain grafis Rumah Makan Sate Pak Karyo ini penulis menggunakan alat dan bahan sebagai berikut:

3.4.1 Alat

- a. Alat Tulis
- b. Kertas Duplex
- c. Laptop

3.4.2 Software

- a. *Adobe Illustraror cc 2017*
- b. *Adobe Photoshop cc 2017*

3.4.3 Bahan

Bahan berupa informasi tentang Rumah Makan Sate Pak Karyo untuk membantu dan mempermudah penyampaian pesan dalam pembuatan desain grafis kemasan dan logo Sate Pak Karyo.

3.5 Tahapan Pengerjaan

Tahap pengerjaan desain grafis kemasan dan logo Sate Pak Karyo ini memiliki beberapa tahapan, adapun tahapan pengerjaan desain grafis tersebut adalah sebagai berikut :

3.5.1 Tahapan Pertama

Tahapan pertama ini penulis akan melakukan Desain kemasannya berukuran panjang 25 cm, lebar 12 cm, dan tinggi 5cm, dengan muatan isi sate 10 tusuk, saus kacang / kecap, dan

pelengkap seperti sambal dan jeruk nipis dengan menggunakan gambar referensi kotak kemasan.



Gambar 3.10 Contoh Desain Kemasan (10)
<http://www.cetakmurah.com/product/59/Box-Risoles-0122x10cmx6cm>

3.5.1 Tahapan Kedua

Pada tahapan kedua yaitu tahapan pengerjaan desain, setelah konsep Kemasan menggunakan bahan duplex dengan tebal 310 gram, cukup tebal untuk menahan beban dari tumpukan kemasan lain agar tidak rusak menggunakan gambar referensi pada kertas duplex.



Gambar 3.11 Contoh Desain Duplex (11)
<http://blog.kemasaja.com/2016/12/16/macam-macam-bahan-kertas-dus-box/>

3.5.3 Tahapan Ketiga

Pada tahap ketiga dibagian dalam kemasan akan di buat sekat untuk memisahkan sate, saus kacang/kecap, dan lontong, agar masing-masing isi kemasan tidak tercampur dan dapat bertahan lama ketika di dalam kemasan.



Gambar 3.12 Contoh Desain Sekat (12)
<https://www.olx.co.id/iklan/plastik-tempat-makan-sekat-3-harga-murah-meriah-IDwU3zS.html>

3.5.4 Tahapan Ke empat

Tahap ke empat dibagian atas kemasan akan diberi logo dan *background* gambar *doodle art* bumbu dapur beserta info kontak pemilik rumah makan yang berguna untuk pelanggan apabila ingin memesan via telepon ataupun memesan untuk sebuah acara tertentu.



Gambar 3.13 Contoh Doodle art (13)
<http://casofaclothing.com/desain-packaging-kaos-terbaik/>

3.5.5 Tahapan Ke lima

Pada tahap ke lima dibagian atas kemasan akan diberikan latar belakang dengan warna kuning cerah agar kemasan dapat terlihat mencolok dari jarak pandang jauh ataupun dekat, dan dibagian samping sisi kanan, kiri, dan bawah kemasan akan diberi warna hitam polos, karena akan membuat kemasan lebih elegan dan lebih kekinian.



Gambar 3.14 Contoh Desain Warna (14)
<https://www.foody.id/jakarta/waroeng-steak-shake-sukasari-bogor/album-photo>