

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode penelitian adalah langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan penulis dalam upaya merancang solusi untuk permasalahan yang diangkat pada penelitiannya. Metode penelitian juga dijadikan pedoman penulis selama penelitian dilakukan agar hasil dari penelitian sesuai dengan tujuan. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penulis akan membuat identitas visual sebagai salah satu cara untuk mengupayakan *brand awareness* dari usaha Seblak Bunda Raziel. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan *Pre-Factum, Practice-Led Research*.

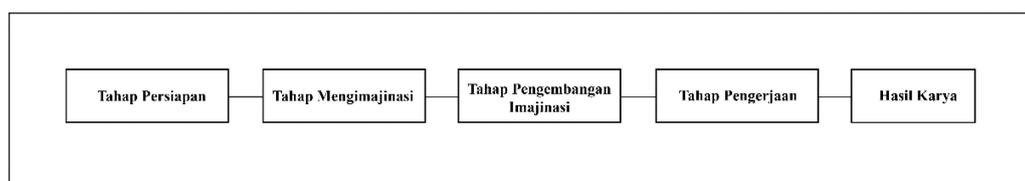
Metode penciptaan *Pre-Factum, Practice-Led Research*, yaitu suatu metode yang mengarah kepada pemahaman baru tentang praktik dan itu dipraktikkan. *Practice-Led Research* dapat digunakan apabila objek yang diteliti itu belum ada, sehingga tujuan penelitian yang dirancang mengacu pada topik penelitian diiringi penggambaran tindakan dan aktivitas jawaban ilmiah penelitian (Hendriyana, 2022). Sebelum adanya *Practice-Led Research* para pelaku kreatif kesulitan dalam menuangkan gagasan dan ide kreatif kedalam bentuk riset dan penelitian menggunakan paradigma riset tradisional (Murwanti, 2017). Sehingga para praktisi kreatif di lingkungan seni dan desain memilih untuk mengembangkan strategi risetnya sendiri untuk para pelaku kreatif agar lebih sesuai dengan kondisi praktik yang sebenarnya (Haseman, 2007). Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, penulis merancang komponen dan unsur penciptaan dengan tujuan dan manfaat dari penelitian yang dimaksud. Dalam proses penelitian, penulis mengumpulkan data data serta teori yang relevan dan dapat mendasari proses diwujudkannya karya yang akan dihasilkan, serta hasil dari penelitian praktik yang berlangsung, yaitu mendeskripsikan proses praktik karya seni secara detail, dari prakonsept hingga produk atau media dari penelitian tersebut terwujud (Hendriyana, 2022).

#### **3.2 Alur Metode Penciptaan Karya**

Dalam mewujudkan definisi kreativitas untuk menciptakan suatu karya, terdapat tahapan-tahapan untuk mewujudkan kreatifitas. Penulis merancang

tahapan-tahapan proses pembuatan karya dibuat kedalam bentuk bagan-bagan agar memudahkan penulis untuk membuat sebuah karya. Menurut Hendriyana (2022) tahapan perancangan dengan metode *Practice-Led Research* dimulai dengan tahapan persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, tahap pengerjaan, dan hasil karya.

Praktek *Practice-Led Research* peneliti harus merancang penelitian sesuai dengan manfaat serta tujuan dari penelitian yang dimaksud (Hendriyana, 2022). Berdasarkan hal tersebut, penulis merancang tahapan penelitian sesuai dengan kebutuhan penulis, sehingga dapat menciptakan hasil penelitian yang sesuai dengan manfaat dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis. Tahapan-tahapan penelitian dibuat dengan bagan alur tahapan pengerjaan yang disajikan pada gambar 3.1 sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Tahap Penciptaan Karya

### 3.3 Tahap Persiapan

Tahap persiapan terdiri dari pengumpulan data dan analisis data, selain itu pada tahap ini penulis mencari sumber referensi dan landasan teori untuk membuat *visual identity* Seblak Bunda Raziel. Untuk proses pengumpulan data, dan analisis data dijelaskan sebagai berikut.

#### 3.3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis menggunakan teknik observasi, dan wawancara. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini. Menurut Morrisan (2017) observasi merupakan kegiatan keseharian dengan melibatkan panca indra sebagai alat untuk mengamati suatu kejadian dan permasalahan yang sedang terjadi. Observasi yang dilakukan oleh penulis dengan langsung datang ke tempat usaha Seblak Bunda Raziel yang bertempat di Jalan Borneo 1 nomor 1 RT06 RW 19 Perumahan Griya Utama Rancaekek, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung. Observasi

dilakukan guna mengumpulkan data dan mengamati visual yang dimiliki oleh usaha Seblak Bunda Raziell.

Wawancara merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data yang bersifat akurat karena langsung didapatkan dari informan yang sudah dipilih oleh penulis. Menurut Sugiyono (2018) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti memerlukan sebuah data yang mendalam demi menunjang proses penelitian. Wawancara dilakukan guna mendapatkan data deskriptif yang mendalam. Pada penelitian ini wawancara dilakukan pada saat tahap persiapan pembuatan identitas visual kepada pelaku usaha, guna mengumpulkan data lebih mendalam mengenai usaha Seblak Bunda Raziell.

### 3.3.2 Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka selanjutnya penulis melakukan analisis data menggunakan teknik analisis SWOT dan analisis STP. Menurut Fatimah (2016) analisis SWOT merupakan suatu metode untuk mengukur spekulasi bisnis berdasarkan instrumen kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Instrumen ini mempermudah para peneliti untuk apa saja yang bisa dicapai dan hal-hal penting apa saja yang harus diperhatikan dalam melakukan penelitian. Analisis SWOT dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan merumuskan strategi suatu perusahaan. Pada penelitian ini analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman bagi usaha Seblak Bunda Raziell, sehingga penulis dapat mengetahui arahan dan rekomendasi dari hasil analisis tersebut. Data yang dihasilkan dipaparkan dalam bentuk deskriptif.

Analisis STP merupakan strategi pemasaran dengan memperhatikan aspek *Segmenting*, *Targeting*, dan *Positioning*. Data disajikan secara deskriptif kualitatif, data yang dianalisis oleh penulis bertujuan untuk mengetahui lebih akurat mengenai kata kunci pemasaran yang dilakukan oleh usaha Seblak Bunda Raziell. Sehingga dalam proses penciptaan karyanya, penulis dapat membuat konsep desain sesuai dengan target pasar dari usaha Seblak Bunda Raziell. Adapun *output* dari karya ini adalah sebagai berikut:

### 1. Logo

Membuat Logo UMKM Seblak Bunda Raziell yang memiliki konsep modern, dan memiliki ciri khas dari UMKM tersebut. Proses pembuatan logo dilakukan dengan menggunakan kombinasi dari jenis logogram dan logotype. Warna yang dipilih untuk logo yaitu Merah. Perancangan huruf memperhatikan aspek keterbacaan yang relatif mudah. Teknik *vector* digunakan dengan Adobe Illustrator untuk menjaga kualitas gambar agar tidak hancur saat diperbesar atau diperkecil.

### 2. *Brand Book*

*Brand book* dibuat dengan konsep design yang sesuai dengan konsep logo, baik dari pemilihan warna, font, dan *style design* nya itu sendiri. Dalam *brand book* terdapat *brand story* dari UMKM Seblak Bunda, Logo, Tipografi, *Color Palette*, *Brand Mark*, dan *Tagline*.

### 3. *Pattern*

*Pattern* merupakan pola atau struktur dasar yang dibuat secara beraturan serta memiliki sifat konsisten dan teratur. *Pattern* berfungsi untuk memberikan kesan yang elegan, serta memberikan efek kedalaman untuk usaha Seblak Bunda Raziell.

### 4. *Merchandise*

*Merchandise* yang dibuat yaitu *sticker* dan totebag. Sticker dan totebag bisa digunakan oleh Perusahaan Seblak Bunda Raziell sebagai *freebies* kepada konsumen, ketika konsumen tersebut membeli produknya.

### 5. *Sign Board*

Merancang *sign board* yang berupa *sign system*. Hal ini berguna untuk memvisualisasikan bagaimana apabila logo dan identitas visual Seblak Bunda Raziell diaplikasikan pada papan penanda.

### 6. *Stationery Set*

Merancang desain baju, celemek, daftar menu, kartu pesanan, mangkuk, dan kemasan dengan menggunakan konsep visual yang sudah dibuat, serta menggunakan font yang sesuai dengan *brand book*, sebagai upaya untuk meningkatkan identitas visual dari UMKM Seblak Bunda Raziell.

#### 7. Akun Instagram

Instagram merupakan sosial media yang berguna untuk mempromosikan produk dari usaha Seblak Bunda Raziel, hal tersebut memungkinkan pelaku usaha untuk menargetkan target pasar menjadi lebih luas.

#### 8. Video *motion graphic*

Video *motion graphic* yang dibuat bertujuan untuk menampilkan identitas visual dari usaha Seblak Bunda Raziel, agar dapat diketahui oleh *audience* yang melihat video tersebut. Video tersebut berguna untuk memperlihatkan kepada *audience* tentang bagaimana sebuah visual dari suatu brand diaplikasikan kedalam *mockup* yang digunakan.

### 3.4 Tahap Mengimajinasi

Tahap ini merupakan tahapan untuk penulis melakukan studi literatur sebagai upaya untuk mengimajinasi karya. Menurut Sofiah dkk. (2020) studi literatur merupakan pengumpulan data yang bersifat tidak langsung datang ke lapangan tempat penelitian, tetapi data bersumber dari pustaka buku ataupun dokumen yang dibaca, dicatat, dan dianalisis. Studi literatur dilakukan untuk menambahkan data yang tidak dapat diperoleh saat observasi atau wawancara. Penulis melakukan studi literatur untuk mengumpulkan data guna mengembangkan pengetahuan penulis mengenai desain, teori bentuk, teori warna, teori komposisi, tipografi, konsep desain, dan unsur desain agar realisasi dan penciptaan karya lebih terarah dan memiliki kebermaknaan yang jelas. Selain itu studi literatur digunakan untuk mengumpulkan data-data terkait dengan *branding*, *brand awareness*, dan *visual identity* agar proses dalam pembuatan karya memiliki dasar teori yang valid, terstruktur dan terarah.

### 3.5 Tahap Pengembangan Imajinasi

Pada tahap ini penulis mulai mengembangkan imajinasi berdasarkan data data yang sudah dikumpulkan, penulis juga mulai menentukan konsep desain agar dapat masuk ke tahapan pengerjaan. Dalam upaya untuk memperluas ide dan konsep, penulis membuat *mind mapping*, *moodboard*, dan *morphological matrix* yang dipaparkan sebagai berikut:

### 1. *Mind Mapping*

*Mind mapping* sangat berguna dalam profesi desain, agar proses terciptanya suatu karya desain dapat terstruktur dan memiliki arti dan maksud tujuan yang terukur, *mind mapping* merupakan cara termudah untuk mencatat informasi mengenai hal tertentu, serta merupakan cara yang kreatif dan efektif untuk memetakan dari setiap pemikiran. Hasil *mind mapping* yang diperoleh yaitu berupa logo yang diangkat dari topping seblak yaitu tulang, kerupuk, mie kwetiaw, dan sensasi pedas dari seblak, kemudian digabungkan dengan elemen-elemen desain untuk menghasilkan logo yang memiliki nilai *aesthetic*.

### 2. *Moodboard*

*Moodboard* merupakan langkah awal untuk menentukan konsep desain, dapat juga digunakan untuk menghasilkan nilai estetika yang ingin dicapai, dari hal tersebut penulis dapat mengarahkan suasana desain yang diciptakan, sehingga rasa dari identitas visual Seblak Bunda Raziell dapat tersampaikan dengan baik kepada para konsumen.

### 3. Morphological Matrix

Morphological matrix merupakan cara untuk memetakan visualisasi dari kata-kata yang dihasilkan dari *mind mapping*, sehingga ide dan konsep dari suatu karya dapat dieksplorasi lebih luas. Hal tersebut dapat membantu penulis untuk menemukan ide bentuk logo yang lebih bervariasi guna untuk mendapatkan logo yang dapat mencerminkan usaha Seblak Bunda Raziell.

## 3.6 Tahap Pengerjaan

Pada tahapan ini penulis mulai mengerjakan hasil dari pengembangan imajinasi. Proses pengerjaan karya dimulai dari membuat sketsa *alternative logogram* yang nantinya akan dipilih salah satu bentuk untuk menjadi logogram. Lalu penulis membuat sketsa *logotype* untuk digabungkan dengan logogram yang sudah dipilih untuk melakukan penyederhanaan logo sehingga terciptanya *brandmark* atau logo utama. Pada tahap ini juga penulis membuat ketentuan penggunaan logo, *color palette*, *typeface*, dan *pattern*.

### 3.7 Hasil Karya

Implementasi dan distribusi karya dilakukan pada tahapan hasil karya. *Visual identity* diimplementasikan pada media promosi yang disesuaikan dengan kebutuhan usaha Seblak Bunda Raziel. Hasil dari implementasi berupa *brand book* yang berisikan tentang *profile company*, visi misi perusahaan, *brandmark*, ketentuan penggunaan logo, *visual identity set*, *mockup* dari *polo-shirt*, *apron*, *sign system*, *packaging*, *sticker*, *bowl*, *tote bag*, kartu pesanan, dan daftar menu. Distribusi karya dilakukan dengan membuat akun Instagram serta membuat feeds Instagram. Feeds Instagram memperhatikan ketentuan yang ada didalam *brand book* yang sudah diciptakan.