

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penciptaan

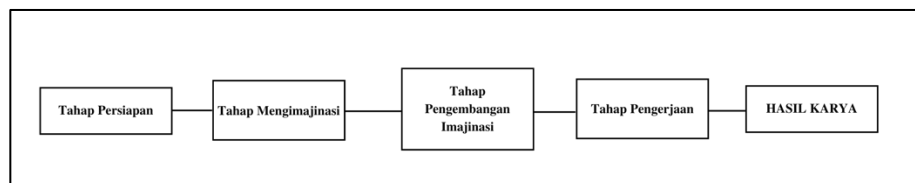
Metode penciptaan yang akan digunakan pada perancangan *branding* ini akan menggunakan metode Pre-Factum, Practice-Led Research, yaitu sebuah penelitian yang lebih mengacu pada isu atau permasalahan yang dihadapi di lapangan serta tujuan penulis dalam merancang dan mengusulkannya untuk dikreasikan menjadi objek penciptaan. Murwanti (2017) menjelaskan bahwa Carole Gray adalah pencipta prinsip dasar dan definisi dari *practice-led inquiry*, yang dijelaskan sebagai: Pertama, *practice-initiated inquiry* dimana pertanyaan, masalah dan tantangan diidentifikasi dan dibentuk oleh kebutuhan praktik dan profesional. Kedua, bahwa strategi penelitian disampaikan melalui praktik, dengan menggunakan dominasi metodologi dan metode tertentu yang diketahui oleh para praktisi.

Menurut Haseman (2007), *practice-led research* atau penelitian berbasis praktik ini berkembang karena kesulitan yang dihadapi para profesional seni dalam menggunakan paradigma penelitian tradisional. Oleh karena itu, praktisi kreatif di kalangan seni dan desain memilih untuk mengembangkan strategi penelitian mereka sendiri yang lebih mencerminkan kondisi praktik yang sebenarnya. Pentingnya penelitian berbasis praktik adalah kemampuannya untuk memulai dan mempromosikan penelitian melalui praktik artistik.

Obyek atau obyek dalam kategori penciptaan ini belum ada pada saat kegiatan penelitian dilakukan (*pra-factum*). Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, pencipta harus merancang komponen dan unsur ciptaan dengan tujuan dan manfaat ciptaan yang dimaksud. Dalam melakukannya, penulis harus mengumpulkan data dan teori yang relevan yang dapat menjadi dasar untuk melakukan proses pembuatan karya yang berangkutan (Hendriyana, 2022).

3.2 Alur Penciptaan Karya

Dimulai dari tahap persiapan yang terdiri dari observasi dan analisis permasalahan yang ada, dilanjutkan dengan tahap imajinatif khususnya dengan kajian visual dan penyiapan alat dan bahan, lalu selanjutnya masuk ke tahap pengembangan imajinasi yang menitikberatkan pada gagasan. Penciptaan dan desain berfokus pada hasil. Fase terakhir adalah fase kerja atau proses digitalisasi logo menjadi sebuah karya identitas Alzena Kids Moslem. Pada alur penciptaan karya dengan menggunakan metode Pre-factum, Practice-Led Research (Hendriyana, 2022) yang dilakukan oleh penulis, perlu dibuat skema proses penciptaan karya yang terstruktur untuk membantu dan membuat alur tahapan pengerjaan lebih terstruktur. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan menggunakan metode ini dengan bagan alur tahap pengerjaan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Perancangan Karya
Sumber: Hendriyana, 2022.

3.3 Alur Penciptaan Karya

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan terdiri dari kegiatan observasi dan analisis. Pada tahap ini penulis mencari sumber referensi dan landasan teori tentang pembuatan redesign UMKM baju anak Alzena Kids Moslem. Landasan teori yang didapatkan berasal dari internet, buku, dan jurnal. Penulis juga melakukan observasi langsung ke lapangan serta melakukan riset dan analisis dari setiap keunggulan dan kelemahan dari UMKM baju anak Alzena Kids Moslem tersebut. Kemasan produk, sticker, sign system, banner, kartu nama, hang tag, dan media promosi digital berupa feeds Instagram, dan website. Adapun luaran dari karya ini adalah sebagai berikut:

1. *Redesign Logo*

Merancang ulang logo UMKM baju anak Alzena Kids Moslem yang memiliki karakter yang sesuai dengan tujuan dari UMKM tersebut. Proses perancangan ulang

dilakukan dengan menggunakan kombinasi antara logogram dan logotype. Warna yang digunakan pada logo tersebut akan disesuaikan dengan identitas dari perusahaan tersebut. Perancangan huruf dilakukan dengan tingkat keterbacaan yang relatif mudah.

2. *Packaging*

Merancang kemasan produk bagi Alzena *Kids Moslem* dengan konsep profesional, simple dan modern. Kemasan produk nantinya akan dibuat dari bahan kertas kardus dengan menyesuaikan palet warna yang telah ditetapkan. Kemasan produk ini akan digunakan untuk membungkus produk Alzena *Kids Moslem* sebelum diberikan pada konsumen.

3. *Merchandise*

Merchandise yang dibuat adalah sticker. Sticker ini bisa digunakan oleh Alzena *Kids Moslem* sebagai *freebies* untuk konsumen yang sudah berbelanja di toko mereka.

4. *Stationary Set*

Merancang kartu nama dan hang tag untuk UMKM Alzena *Kids Moslem*. Masing-masing media akan menggunakan unsur-unsur dari identitas café itu sendiri, meliputi logo, tagline, dan informasi dari UMKM Alzena Kids Moslem.

5. *Sign Board*

Merancang sign board yang berupa banner dan sign system. Hal ini berguna untuk memvisualisasikan bagaimana bila logo dan identitas visual mereka diaplikasikan pada papan penanda.

2. Tahap Mengimajinasi

Pada tahap ini penulis melakukan studi literature untuk memperbanyak pengetahuan baru terkait penciptaan karya, setelah itu, penulis mempersiapkan alat dan bahan untuk menunjang proses penciptaan karya. Pada tahap ini juga penulis melakukan studi bentuk dan studi tipografi yang dapat menjadi dasar atau fundamental untuk mengantarkan kepada proses realisasi karya yang dimaksud. Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah sebagai berikut:

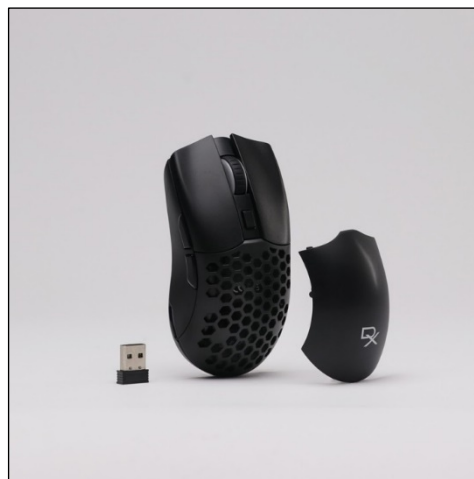
1. Laptop



Gambar 3. 2 Laptop
Sumber: asus.com

Salah satu perangkat yang penulis gunakan yaitu laptop dengan spesifikasi prosesor AMD Ryzen 7 4800H, RAM 16 GB, VGA NVIDIA GeForce GTX 1060 Ti, SSD 256 GB, HDD 1 TB dan OS Windows 11 64-bit. Spesifikasi tersebut sudah cukup untuk digunakan sebagai perangkat dalam mendesain visual branding. Perangkat ini digunakan untuk membuat sketsa manual menjadi digital dengan bantuan software/perangkat lunak desain.

2. Mouse



Gambar 3. 3 Mouse
Sumber: rexus.com

Untuk menunjang mobilitas dalam mendesain visual branding, penulis menggunakan perangkat mouse agar memudahkan dan membantu proses yang lebih cepat serta mudah. Fungsi mouse adalah mengatur pergerakan kursor secara

cepat, selain itu juga untuk memberikan suatu perintah dengan hanya menekan tombol pada mouse.

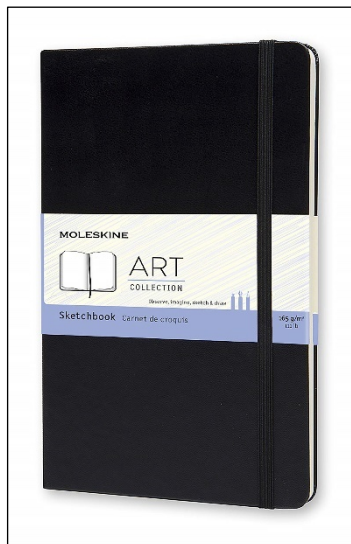
3. Smartphone



Gambar 3. 4 Smartphone
Sumber: apple.com

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, terkadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Penggunaan smartphone ini adalah untuk membantu dalam mencari informasi melalui media sosial tentang event tersebut serta mencari referensi dalam berkarya.

4. Buku Sketsa



Gambar 3. 5 Buku Sketsa
Sumber: amazon.com

Penulis menggunakan buku sketsa berukuran A5. Buku ini digunakan sebagai bahan untuk membuat sketsa dan konsep visual branding sebelum membuat secara digital. Kertas pada buku sketsa ini bersifat tidak terlalu kasar sehingga nyaman digunakan untuk membuat sketsa menggunakan pensil atau pulpen.

5. Adobe Illustrator



Gambar 3. 6 Adobe Illustrator
Sumber: adobe.com

Adobe Illustrator adalah aplikasi perangkat lunak cukup populer di kalangan profesional, desain bisnis, dan dunia seni yang digunakan oleh desainer grafis untuk membuat grafik vektor. Perangkat lunak ini dapat dijalankan untuk operasi system Windows dan MacOS. Penulis menggunakan Adobe Illustrator karena sudah cukup kenal dengan *software*. Adobe Illustrator yang digunakan yaitu Adobe Illustrator CC 2020.

6. Adobe Photoshop

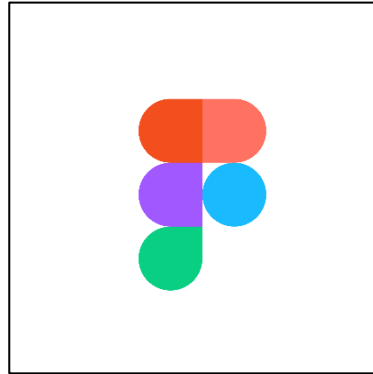


Gambar 3. 7 Adobe Photoshop
Sumber: adobe.com

Adobe Photoshop adalah *software* untuk mengelolah/mengedit sebuah gambar ataupun foto. Perangkat ini dapat dijalankan operasi system Windows dan MacOS.

Penulis menggunakan Adobe Photoshop untuk membuat gambar untuk mendukung visual seperti *mockup*. *Mockup* adalah sebuah media untuk preview dari sebuah konsep desain yang telah dibuat seolah-olah menyerupai wujud nyata. Adobe Photoshop yang digunakan yaitu Adobe Photoshop CC 2020.

7. Figma



Gambar 3. 8 Figma
Sumber: figma.com

Figma adalah sebuah aplikasi desain vektor yang berbasis online. Figma pada umumnya digunakan untuk *user interface* dan *user experience* untuk mendesain atau membuat *prototype* sebuah desain *mobile apps* dan website. Penulis menggunakan Figma ini untuk membuat sebuah *prototype* sederhana untuk website *Alzena Kids Moslem* untuk melihat hasil pelaksanaannya menciptakan identitas merek.

8. Printer



Gambar 3. 9 Printer
Sumber: epson.com

Printer adalah peranti yang menampilkan data dalam bentuk cetakan, baik berupa teks maupun gambar/grafik, di atas kertas. Digunakan untuk men-scan dan mencetak hasil digital maupun untuk melihat bagaimana warna yang dihasilkan setelah dicetak.

3. Tahap Pengembangan Imajinasi

Pada tahap ini penulis mulai melakukan fiksasi karya. Salah bentuk fiksasinya adalah menentukan logo mana yang akan dibuat dan membuat variasi-variasi lain terkait logo-logo yang sudah dirancang sebelumnya. Peneliti akan menyesuaikan hasil analisis yang sudah dibuat oleh peneliti sebelumnya terkait UMKM Alzena Kids Moslem dengan pengetahuan yang dimiliki dan didapatkan oleh penulis selama di dunia perkuliahan dan di luar dunia perkuliahan.

4. Tahap Pengerjaan

Tahapan ini terdiri dari digitalisasi logo, penentuan *design system*, layouting hingga *print out* dan *publishing* produk. Pada tahap ini, peneliti sudah memiliki desain final. Desain final ini meliputi semua luaran yang sudah dipaparkan sebelumnya.

5. Hasil Karya

Hasil karya nantinya akan melewati tahap distribusi dan apresiasi. Hal yang meliputi kegiatan distribusi dan apresiasi ini diantaranya seperti pemberian final produk yang berisi identitas branding baru kepada pemilik usaha UMKM Alzena Kids Moslem