

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses sistematis dan terstruktur untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan dan masalah penelitian, menggunakan berbagai teknik seperti observasi, wawancara, dokumentasi, atau studi pustaka. Proses ini harus dilakukan secara hati-hati agar data yang dikumpulkan valid, reliabel, dan dapat mendukung analisis dalam menghasilkan kesimpulan yang tepat. (Putri et al., (2025).

3.1.1 Wawancara

Wawancara adalah cara pengumpulan data dengan mengadakan komunikasi secara langsung antara peneliti dan responden, yang dilakukan secara lisan dengan tujuan memperoleh data yang relevan dengan penelitian. Pada penelitian ini mahasiswa

mewawancarai staff kepercayaan yang mengelola usaha kuliner Bakmi You Na di di Kota Singaraja yaitu di Jl. Dewi Sartika Utara, Kampung Anyar yaitu Siti Jariyah (53 tahun).



Gambar 3. 1 Kegiatan Wawancara degan Staff Pengelola

(Sumber: Foto Dwi, 24 April 2025)

3.1.2 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara survei langsung ke lokasi usaha produk Bakmi You Na yang berada di Kota Singaraja yaitu di Jl. Dewi Sartika Utara, Kampung Anyar. Untuk mendapatkan data mengenai jenis produk, bentuk, maupun warna produk lainnya.

3.1.3 Dokumentasi

Teknik Dokumentasi ialah teknik pengumpulan data secara langsung berupa data-data gambar bagaimana kondisi produksi usaha Bakmi You Na di Kota Singaraja



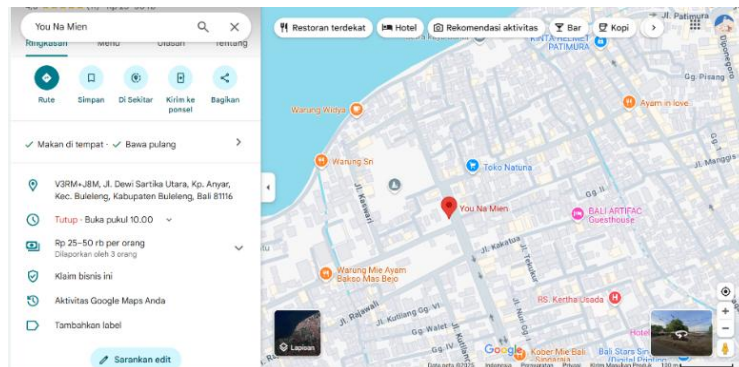
Gambar 3. 2 Lokasi Usaha Bakmi You Na
(Sumber: Foto Dwi, 2025)

3.1.4. Kepustakaan

Teknik observasi literatur, juga dikenal sebagai kajian pustaka atau studi literatur, adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan menelaah dan menganalisis informasi dari berbagai sumber tertulis.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian yang dilakukan terletak di Kota Singaraja, Jl. Dewi Sartika Utara, Kampung Anyar



Gambar 3. 3 Peta Lokasi Usaha
(Sumber: <https://maps.app.goo.gl/38TCifajRq8TWFXSA>)

3.3 Konsep Berkarya

Konsep berkarya adalah ide atau gagasan dasar yang menjadi fondasi dalam proses menciptakan suatu karya seni atau desain. Konsep ini menjadi kerangka pemikiran yang mengarahkan dan mengorganisir elemen-elemen sehingga membentuk karya yang utuh dan memiliki tujuan yang jelas. Dalam konteks mendesain, konsep berkarya meliputi pemilihan bentuk, warna, tipografi, dan elemen visual lain yang saling mendukung untuk menyampaikan pesan atau makna tertentu secara efektif dan estetis.

Konsep berkarya untuk perancangan kemasan Bakmi You Na Mien ini mengusung pendekatan minimalis yang menekankan kesederhanaan, kejelasan dalam desain. Dengan mengutamakan penggunaan warna dominan yang sederhana seperti putih, hitam, dan sedikit aksen merah yang merepresentasikan identitas khas Bakmi You Na Mien yang bernuansa Chinese modern, kemasan ini dirancang untuk memberikan kesan elegan tanpa mengesampingkan fungsi praktis sebagai pelindung dan media promosi produk. Kemasan dirancang menggunakan bahan Ivory yang sudah dilaminasi dengan ukuran : Panjang total dieline: 38 cm, Tinggi badan utama: 11–13 cm, Lebar setiap panel sisi: 4–5 cm , Flap atas (penutup atas): 20 cm, Flap bawah (alas lipat): 18,5 cm. Dengan kisaran harga satuan Rp. 15.000,00 per lembar nya untuk ukuran standar (plano) dan tergantung dari gramatur dan ketebalan kertas, jenis kertas

Elemen Desain

1. Bentuk Box: Kemasan box berbentuk persegi panjang yang praktis dan compact sesuai dengan ukuran porsi bakmi.
2. Warna: Dominasi warna merah sebagai dasar, dihiasi detail warna kuning sebagai ciri khas sebagai aksen elegan.
3. Tipografi berperan dalam menerjemahkan pesan verbal ke dalam bentuk visual sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh konsumen. Penerapan tipografi yang kurang tepat dapat menyebabkan pesan menjadi tidak komunikatif meskipun secara visual tampak menarik (Budiarta et al., 2023).

4. Ilustrasi: Ilustrasi sederhana berupa garis-garis halus atau simbol iconik seperti mangkuk mie atau alat makan
5. Logo: Logo ditempatkan secara strategis di bagian atas atau tengah box dengan ukuran yang proporsional agar menonjol namun tidak berlebihan.

3.4 Media Berkarya

3.4.1 Alat-alat (perangkat keras)

a. Laptop Asus Vivobook

Device Name : ASUS Vivobook Go 14/15

Prosesor : AMD Ryzen 3 7320U (2.4 GHz boost hingga 4.1 GHz)

RAM onboard : LPDDR5 8 GB penyimpanan SSD M.2 NVMe 256 GB

3.4.2 Perangkat Lunak

a. Microsoft Word 2021

Digunakan untuk membuat laporan mengenai perancangan media promosi usaha produk Bakmi You Na yang berada di Kota Singaraja yaitu di Jl. Dewi Sartika Utara, Kampung Anyar.

b. Adobe Illustrator 2022

Digunakan untuk digitalisasi perancangan desain media utama maupun media pendukung karena mudah diintegrasikan dengan software adobe lain.

3.5 Media utama promosi

a. Kemasan Box

Dibuat menggunakan Adobe Illustrator dengan tambahan ilustrasi gadis kecil yang sedang memakan bakmi dengan nuansa latar belakang berwarna

merah dengan sedikit sentuhan warna emas untuk membangun kesan chinese yang elegan

Box berbahan dasar Art paper ukuran :

Panjang total dieline: 38 cm

Tinggi badan utama: 11- 13 cm

Lebar setiap panel sisi: 4-5 cm

Flap atas (penutup atas): 20 cm

Flap bawah (alas lipat): 18,5 cm

3.6 Media Pendukung Promosi

a. T-sirt

T- sirt menggunakan kain katun dengan warna hitam, dengan ilustrasi bakmi dan logo pada bagian depan

b.Desain Menu

Desain menu dicetak dengan ukuran A4 serta dilaminating

c. Stiker

Stiker menggunakan bahan vinyl dengan ilustrasi anak perempuan memakan bakmi berukuran 5 x 6 cm

d. Topi

e. Merchandise (Tote Bag)

Menggunakan kain Drill ditambahkan dengan ilustrasi anak perempuan yang memakan mie dan dengan tambahan element yang bernuansa chinese

f. Feed Instagram

Menggunakan Desain yang sudah dibuat di Adobe Illustrator dan diupload ke instagram dengan ukuran

Rasio: 9:16 (vertikal)

Resolusi: 1080×1920 piksel (Full HD)

g. Apron

Apron menggunakan bahan kain drill berwarna merah.

