Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam merancang Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian *mixed method/hybrid*. Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2014), penelitian ini adalah jenis penelitian yang menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif sehingga teknik pengumpulan datanya dapat memenuhi kebutuhan penulis.

1. Data kualitatif diperoleh dari studi pustaka dan *in-depth* interview dengan pihak terkait perancangan informasi kawasan kuliner malam di Tangerang seperti pengelola kawasan, *food blogger* Tangerang, serta pakar kuliner. Selain itu, penulis juga melakukan dokumentasi berupa foto makanan dan lokasi untuk konten informasi.

2. Data kuantitatif diperoleh dari observasi kawasan-kawasan kuliner malam di Tangerang dan menyebar kuesioner kepada *target audience* di lokasi.

3.1.1 Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan mencari buku atau *E-Book* dengan tema serupa, yaitu kuliner. Pencarian dilakukan di toko buku, laporan perancangan buku kuliner di beberapa perpustakaan kampus, hingga di gedung Badan Perpustakaan dan

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

Arsip Daerah (BPAD) kota Tangerang. Tujuan pencarian buku serupa adalah sebagai acuan dan referensi perancangan informasi kuliner. Selain buku kuliner, penulis juga mencari buku dan tulisan lain (secara *online*) mengenai desain beserta elemen-elemennya sehingga mampu menghasilkan teori yang kuat.

3.1.2 Metode Observasi

Menurut Nasution (dalam Sanusi, 2012), metode observasi merupakan metode penelitian yang melibatkan penulis terjun langsung ke lokasi untuk mengamati objek yang diteliti (hlm. 69).

Metode observasi dilakukan dengan mengamati langsung kawasan-kawasan kuliner malam di Tangerang sehingga penulis bisa menentukan pilihan dan memutuskan kawasan apa saja yang akan dibahas di dalam penelitian. Sebanyak 13 kawasan telah didatangi penulis sebelum akhirnya penulis menetapkan 10 kawasan yang memenuhi kriteria sebagai kawasan kuliner malam di Tangerang dan sesuai dengan batasan-batasan yang ditentukan penulis.

Tabel 3.1 Kawasan Kuliner Malam

No.	Kawasan Kuliner Malam
1.	Pelangi Kuliner Cipondoh
2.	Pasar Lama
3.	Kuliner Villa Permata
4.	Pasar Modern Paramount
5.	Pasar 8 Alam Sutera
6.	Pasar Modern BSD
7.	Taman Jajan BSD
8.	Mitra Kuliner Anggrek Loka
9.	Taman Jajan Bintaro
10.	Taman Kuliner Ciputat

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

3.1.3 Metode Wawancara

Untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai masing-masing kawasan kuliner malam di Tangerang, penulis melakukan wawancara dengan pihak pengelola kawasan tersebut.

Gambar 3.1 Wawancara dengan Pengelola Kawasan

Hasil wawancara berupa informasi mengenai jam operasional, tujuan dan awal didirikannya kawasan tersebut, jumlah *tenant* atau kedai yang berjualan, perkembangannya hingga saat ini, hingga kelebihan kawasan tersebut dibanding kawasan lainnya. Penulis berhasil mewawancarai 7 dari 10 pengelola kawasan yang akan diteliti. 3 kawasan lainnya harus melalui prosedur yang cukup lama, juga dengan tidak adanya kabar lebih lanjut dari pihak terkait mengharuskan penulis menggali informasi kepada para penjual di kawasan.

Selain pengelola kawasan, penulis juga mewawancarai beberapa orang yang memiliki pemahaman cukup luas di bidang kuliner, Bapak Herry Barus dan Bapak Fari. Bapak Herry adalah seorang wartawan di bidang *Lifestyle* yang telah menekuni bidangnya selama 20 tahun dan sering meliput mengenai dunia kuliner. Melalui

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

wawancara dengan Beliau, penulis mendapatkan informasi bahwa fenomena berkuliner malam sudah ada sejak awal 1998, tepatnya saat krisis moneter. Ketika itu yang membuat dunia kuliner malam populer adalah didirikannya kafe-kafe tenda oleh artis-artis ternama sehingga, meskipun jenis masakan yang ditawarkan biasa saja, mampu meningkatkan jumlah pengunjung di malam hari. Namun ketika krisis moneter berlalu, para artis memutuskan untuk melanjutkan karirnya sehingga popularitas kegiatan kuliner malam mulai meredup.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Fari, seorang *content creator* untuk situs www.goodindonesianfood.com, penulis mendapatkan informasi mengenai populer kembalinya kegiatan kuliner malam di Indonesia. Beliau mengatakan bahwa kegiatan kuliner malam kembali populer ketika seorang pakar kuliner ternama, Bondan Winarno, diliput untuk mengulas makanan-makanan di Indonesia. Ketika itu, Pak Bondan tidak hanya berkuliner di siang hari, tetapi juga di malam hari. Dari situlah kegiatan kuliner malam kembali populer.

Gambar 3.2 Wawancara dengan Bapak Herry dan Bapak Fari

Terakhir, penulis mewawancarai *food blogger* Instagram, yakni Clara dan Rendy (pemilik akun @eatintangerang) dan Eveline (pemilik akun

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

@godzillatummy). Proses ini dilakukan untuk mendapatkan tips dan trik serta teknik dalam melakukan pengambilan foto makanan, khususnya di malam hari. Menurut Clara dan Rendy, penggunaan kamera DSLR dalam mengambil foto makanan yang bagus bukan merupakan hal wajib. Asalkan si fotografer mampu menghasilkan serta mengolah foto dengan baik, penggunaan *smartphone* tidak menjadi masalah.

Gambar 3.3 Wawancara dengan *Food Blogger* Instagram

Eveline, pemilik akun @godzillatummy, mengaku bahwa hasil fotonya juga bukan menggunakan peralatan yang rumit. Kedua pemilik akun sama-sama mengandalkan cahaya seadanya saat pengambilan foto. Hanya dibutuhkan *taste* yang bagus saat menata makanan.

3.1.4 Metode Kuesioner

Metode kuesioner dilakukan untuk mendapatkan acuan dalam menentukan media informasi yang akan digunakan serta gaya desain ketika perancangan, disesuaikan dengan kebutuhan *target audience*. Total sebanyak 200 buah kuesioner disebar secara acak kepada pengunjung di setiap kawasannya (20 buah per kawasan). Angka ini didapat dari rumus Malhotra (1993). Rumus Malhotra menitikberatkan pada

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

penelitian dengan jumlah variable yang banyak. Di sini, variabelnya adalah kawasan kuliner malam yang diteliti.

Jumlah minimum sampel berdasar rumus Malhotra adalah 5 x jumlah variabel. Jika kawasan yang diteliti sebanyak 10 kawasan, maka didapat jumlah minimum sampel adalah 5 x 10 = 50. Berarti jumlah minimum kuesioner yang harus disebar per kawasan adalah 5. Namun, ketika melakukan penyebaran, penulis merasa ada beberapa pertanyaan yang memerlukan lebih dari 5 responden agar tujuan pertanyaannya tercapai. Oleh karena itu, penulis menambah kapasitas kuesioner yang disebar per kawasan menjadi 20 buah. Berikut hasil dari penyebaran kuesioner.

1. Usia

Tabel 3.1 Usia

No.	Pilihan	Presentase (%)									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	Usia (17-35)	95	95	90	100	80	95	100	100	85	100
							Rata-rata presentase				**94%**

Menurut hasil di atas, 94% pengunjung yang datang ke kawasan-kawasan kuliner malam di Tangerang adalah usia produktif, sesuai dengan target penulis.

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

2. Pekerjaan

Tabel 3.2 Pekerjaan

No.	Pilihan	Presentase (%)									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	Pelajar	-	-	-	-	20	5	-	5	20	5
2.	Mahasiswa	10	35	85	50	25	65	20	20	35	35
3.	Karyawan	75	60	10	45	30	25	70	65	45	45
4.	Pengusaha	15	5	5	5	25	5	10	10	-	15

Menurut hasil di atas, pengunjung usia produktif banyak diwakili oleh mahasiswa dan karyawan dengan rata-rata presentase sebanyak 38% dan 47%.

3. Tempat tinggal

Tabel 3.3 Tempat Tinggal

No.	Pilihan	Presentase (%)									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	Tangerang Kota	25	75	10	15	45	-	-	-	5	5
2.	BSD	-	-	5	5	5	60	55	50	25	15
3.	Gading Serpong	15	5	5	60	10	10	30	15	-	5
4.	Bintaro	-	5	5	-	-	-	-	15	30	30
5.	Alam Sutera	-	-	10	-	15	5	10	15	20	-
6.	Cipondoh	60	-	5	-	10	5	-	-	-	-
7.	Karawaci	-	-	35	15	-	-	5	5	-	-
8.	Lainnya	-	15	25	5	15	20	-	-	20	45

Menurut hasil di atas, pengunjung yang datang merupakan warga Tangerang dan kebanyakan tinggal di dekat masing-masing kawasan kuliner mala, tetapi ada juga pengunjung yang berasal dari luar Tangerang.

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

4. Apakah Anda termasuk pecinta kuliner?

Tabel 3.4 Pecinta Kuliner

No.	Pilihan	Presentase (%)									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	Ya	65	95	95	95	85	100	85	80	100	90
2.	Tidak	35	5	5	5	15	-	15	20	-	10

Menurut hasil di atas, sebanyak rata-rata 89% dari pengunjung di seluruh kawasan kuliner malam di Tangerang merupakan pecinta kuliner.

5. Apa yang Anda ketahui tentang kuliner malam?

Tabel 3.5 Tentang Kuliner Malam

No.	Pilihan	Total Dipilih									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	Identik dengan gerobak dan warung-warung tenda liar	10	12	12	9	7	11	5	12	4	7
2.	Ada kawasan khusus di bawah pengelola kawasan	10	2	10	3	1	4	7	5	2	4
3.	Jam operasional dari sore hingga tengah malam	18	14	16	14	12	11	18	20	8	11
4.	Harganya terjangkau	5	11	16	8	4	11	6	8	8	7

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

5.	Variasi makanan lebih banyak dibanding pagi dan siang hari	6	12	10	8	6	8	1	2	6	7
6.	Lainnya	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-

Menurut hasil di atas, pemahaman umum pengunjung tentang kuliner malam yaitu mengenai jam operasionalnya dan banyaknya penggunaan gerobak serta tenda untuk berjualan. Selain itu, pengunjung juga merasa harga yang ditawarkan cukup terjangkau.

6. Dari mana Anda tahu tentang kawasan kuliner malam ini?

Tabel 3.6 Penyebaran Informasi Kawasan Kuliner Malam

No.	Pilihan	Presentase (%)									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	Mouth-to-mouth	70	80	95	85	95	75	85	60	75	65
2.	Buku / Tabloid / Majalah	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-
3.	Sosial Media	-	5	-	5	-	10	10	5	5	30
4.	Aplikasi	-	-	-	-	-	-	-	20	5	5
5.	Lainnya	30	15	5	5	5	15	5	15	15	-

Hasil ditabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung mendatangi kawasan kuliner malam karena diberitahu oleh orang lain. Alasan lainnya karena lokasi kawasan tersebut dekat dengan rumah atau kantor mereka.

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

7. Seberapa sering Anda mengunjungi kawasan kuliner malam ini?

Tabel 3.7 Intensitas Kedatangan Pengunjung

No.	Pilihan	Presentase (%)									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	1-5 kali sebulan	70	60	65	45	55	40	45	65	70	50
2.	5-10 kali sebulan	30	15	25	40	30	35	55	30	10	40
3.	Lebih dari 10 kali sebulan	-	25	10	15	15	25	-	5	20	10

Tabel di atas menunjukkan tingkat intensitas kedatangan berulang dari pengunjung di setiap kawasan-kawasan kuliner malam. Kawasan-kawasan yang lebih luas, lebih modern, serta lebih banyak pilihan makanan yang unik lebih mampu mengundang kedatangan berulang dibanding kawasan lain yang lebih kecil.

8. Apa alasan Anda pergi berkuliner malam ke kawasan ini?

Tabel 3.8 Alasan Pergi Berkuliner Malam

No.	Pilihan	Total Dipilih									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	Sibuk dengan kegiatan di pagi dan siang hari	10	5	12	5	3	9	9	8	5	8
2.	Merupakan waktu yang tepat untuk 'hangout'	6	15	5	11	11	8	4	6	11	6

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

3.	Pelayanan lebih cepat dibanding restoran	-	-	2	3	-	2	1	2	2	1
4.	Pilihan makanan beragam	10	16	9	12	11	8	12	12	6	10
5.	Coba-coba karena rekomen-dasi	7	6	4	4	3	1	3	6	4	5
6.	Lainnya	2	2	3	-	-	5	2	2	-	1

Menurut hasil di atas, pengunjung merasa bahwa malam hari merupakan waktu yang tepat untuk berkumpul bersama teman dan keluarga. Selain itu, pilihan makanan yang beragam juga menjadi faktor utama mereka mendatangi kawasan kuliner malam di Tangerang.

9. Apa alasan Anda memilih kawasan kuliner ini dibanding kedai di pinggir jalan?

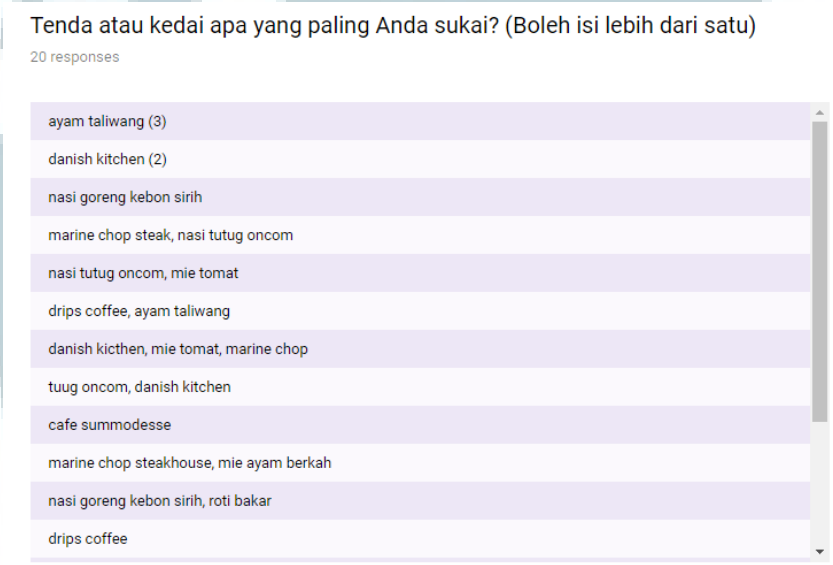
Tabel 3.9 Alasan Memilih Kawasan Kuliner

No.	Pilihan	Total Dipilih									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	Kemanan dan kebersihan lebih terjamin	10	2	7	2	2	1	4	-	4	10
2.	Tempatnya lebih luas	9	-	4	3	3	-	13	3	4	6
3.	Mudah memilih makanan	5	17	18	18	15	15	13	19	16	5
4.	Kualitas pelayanan yang baik	3	2	2	1	1	-	-	6	2	3
5.	Lainnya	4	3	3	1	2	5	-	1	-	6

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

Menurut hasil di atas, alasan pengunjung mendatangi kawasan-kawasan kuliner malam adalah karena mereka tidak kesulitan untuk memilih makanan apa yang ingin dimakan dengan adanya penempatan kedai yang berderet.

10. Tenda atau kedai apa yang paling Anda sukai?



Gambar 3.4 Tenda Favorit

Pertanyaan di atas dimasukkan ke dalam kuesioner sebagai acuan penulis untuk menentukan tenda/kedai mana yang akan dilakukan pengambilan foto makanan/minuman berdasar popularitasnya. Selain itu, gambar di atas hanya salah satu contoh kumpulan hasil jawaban target di satu kawasan kuliner malam.

11. Pada pukul berapa Anda biasanya mendatangi kawasan kuliner malam ini?

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

Tabel 3.10 Jam Kedatangan Pengunjung

No.	Pilihan	Presentase (%)									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	17.00-19.00	25	10	10	5	5	-	15	30	5	5
2.	19.00-21.00	70	75	90	75	50	65	80	65	85	40
3.	21.00-23.00	5	15	-	20	45	35	5	5	10	55
4.	23.00-tutup	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Menurut hasil di atas, rata-rata pengunjung mendatangi kawasan kuliner malam di Tangerang antara 19.00-21.00 yang merupakan waktu makan malam.

12. Bagaimana kualitas pelayanan di kawasan kuliner malam ini?

Tabel 3.11 Kualitas Pelayanan

No.	Pilihan	Presentase (%)									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	Sangat buruk	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.	Buruk	-	-	15	-	5	-	-	-	-	-
3.	Biasa saja	15	30	30	25	10	20	35	50	15	-
4.	Baik	75	65	45	75	60	65	60	50	70	75
5.	Sanga baik	10	5	14	-	25	15	5	-	15	25

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

13. Bagaimana kualitas keamanan di kawasan kuliner malam ini?

Tabel 3.12 Kualitas Keamanan

No.	Pilihan	Presentase (%)									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	Sangat buruk	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-
2.	Buruk	-	5	-	10	-	-	-	-	-	-
3.	Biasa saja	-	45	35	45	20	20	40	90	10	10
4.	Baik	70	45	40	45	60	55	50	10	75	65
5.	Sanga baik	30	5	20	-	20	25	10	-	15	25

14. Bagaimana kualitas kebersihan di kawasan kuliner malam ini?

Tabel 3.13 Kualitas Kebersihan

No.	Pilihan	Presentase (%)									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	Sangat buruk	-	5	0	-	-	-	-	-	-	-
2.	Buruk	-	10	20	10	5	30	-	15	-	-
3.	Biasa saja	20	55	45	55	45	35	80	85	30	30
4.	Baik	50	30	20	35	50	30	20	-	60	60
5.	Sanga baik	30	-	15	-	-	5	-	-	10	10

Menurut hasil di atas (no. 12-14), terlihat bahwa secara keseluruhan kualitas pelayanan, kemanan, dan kebersihan tiap-tiap kawasan kuliner tetap dijaga oleh pengelolanya.

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

15. Tangerang memiliki banyak kawasan kuliner malam. Jika dibuat sebuah E-book berisi informasi lengkap mengenai kawasan-kawasan kuliner malam di Tangerang (lokasi, sejarah didirikannya, variasi makanan, harga), apakah Anda tertarik untuk membacanya?

Tabel 3.14 Ketertarikan Pengunjung akan *E-Book*

No.	Pilihan	Presentase (%)									
		Pelangi Kuliner	Pasar Lama	Villa Permata	Pasmod Paramount	Pasar 8 Alam Sutera	Pasmod BSD	Taman Jajan BSD	Mitra Kuliner	Taman Jajan Bintaro	Taman Kuliner Ciputat
1.	Ya	75	85	75	100	90	80	85	85	90	95
2.	Tidak	25	15	25	-	10	20	15	15	10	5

Menurut hasil di atas, pengunjung memiliki antusias tinggi agar terciptanya sebuah *E-Book* tentang kawasan kuliner malam di Tangerang.

3.2. Metodologi Perancangan

Sebelum masuk ke bagian desain, penulis terlebih dahulu memahami metode perancangan per bagian yang dibutuhkan dalam pembuatan *E-Book* seperti metode pembuatan logo, cover buku, teknik pengambilan foto, serta menyusun konten dan layout buku.

3.2.1 Metode Perancangan Logo

Monica dan Luzar (2013) dalam jurnalnya berjudul "Perancangan Logo dalam Dunia Desain" menuliskan beberapa langkah dalam metode perancangan logo (hlm. 514-515) :

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

1. Riset dan Analisis

   Pada tahap ini, penulis mencari fakta-fakta tentang kawasan-kawasan yang hendak diteliti dari sisi keunggulan dan kelemahan masing-masing kawasan, kesamaan, perbedaan, serta ciri khas setiap kawasan, kesesuaian jenis pengunjung dengan target pada batasan masalah, dan lain-lain sehingga didapatkan kata kunci untuk acuan pembuatan logo.

2. Sketsa

   Pada tahap ini, penulis melakukan *brainstorming* setelah mendapatkan kata kunci tadi. Dengan *brainstorming,* penulis akan mendapatkan ide-ide dasar untuk pembuatan sketsa. Bentuk sketsa bisa bermacam-macam mulai dari kombinasi ide penulis dan referensi, hingga ide yang benar-benar orisinil, dengan masih mengacu pada kata kunci.

3. Komputerisasi

   Setelah terpilih beberapa sketsa yang berpotensi untuk digunakan dalam perancangan *E-Book,* penulis melakukan beberapa pengembangan dari sketsa-sketsa tersebut sebelum akhirnya dibuat versi digitalnya dengan menambahkan elemen-elemen lain.

4. *Review*

   Setelah dilakukan proses digitalisasi alternatif-alternatif logo, penulis memberikan pilihan tersebut kepada *target audience* sehingga nanti logo yang

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

terpilih sesuai dengan selera visual target. *Review* dilakukan dengan cara menyebar kuesioner dengan skala kecil secara *online.*

3.2.2 Metode Perancangan Cover

Cover dibuat bertujuan untuk menarik perhatian calon pembaca ketika mencari sebuah buku. Oleh karena itu, perancangan visual cover harus dibuat semenarik mungkin agar tujuan tersebut tercapai (Frisk, n.d., hlm. 73).

Perancangan *cover* diawali dengan pencarian referensi buku atau *E-Book* dengan tema kuliner, serta membaca teori-teori mengenai pembuatan *cover* buku yang baik. Setelah itu, penulis akan membuat *moodboard*, dilanjutkan pembuatan alternatif-alternatif cover untuk kemudian diajukan kembali kepada target melalui penyebaran kuesioner dengan skala kecil secara *online*, sama seperti metode perancangan logo hingga didapati hasil akhir yang sesuai dengan selera visual target.

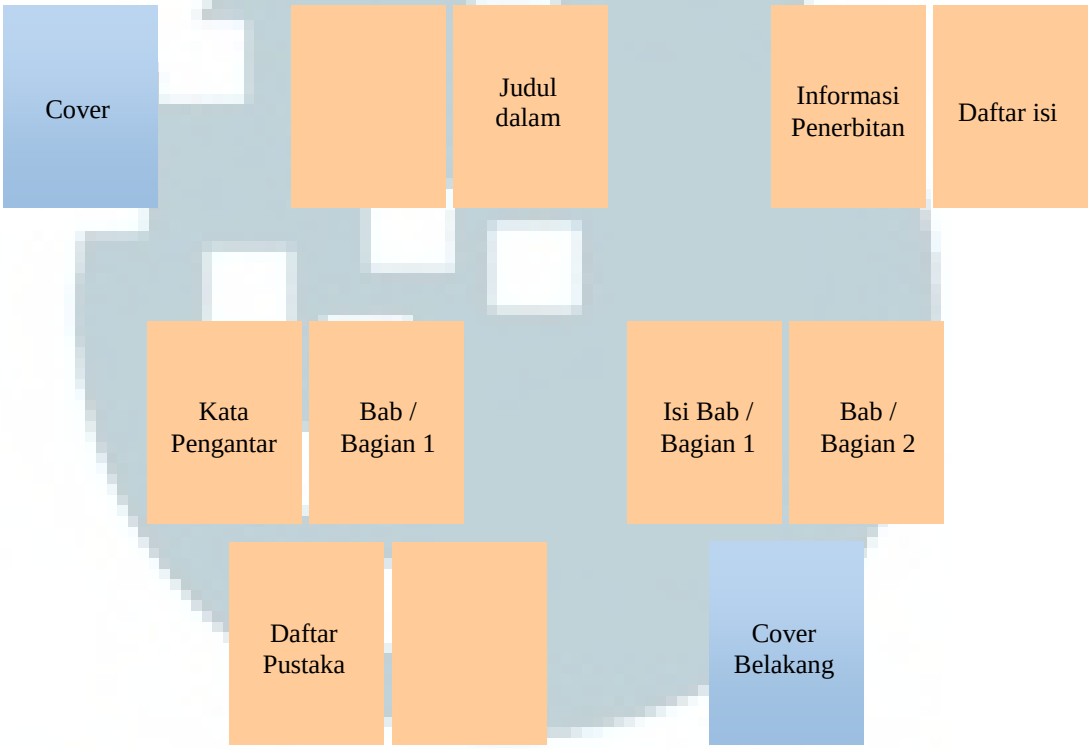
3.2.3 Metode Perancangan *E-Book*

Dalam membuat sebuah buku, Rustan (2009, hlm. 123) menuliskan ada 3 bagian dalam buku berdasarkan fungsinya :

1. Bagian Depan, di dalamnya termasuk cover, logo, nama pengarang, penerbit, elemen visual, dan lain-lain, diikuti judul bagian dalam, informasi penerbitan dan perijinan, daftar isi, serta ucapan terima kasih dan kata pengantar.
2. Bagian Isi, di dalamnya termasuk bab-bab dan sub-bab dengan topik sesuai rencana penulis.

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

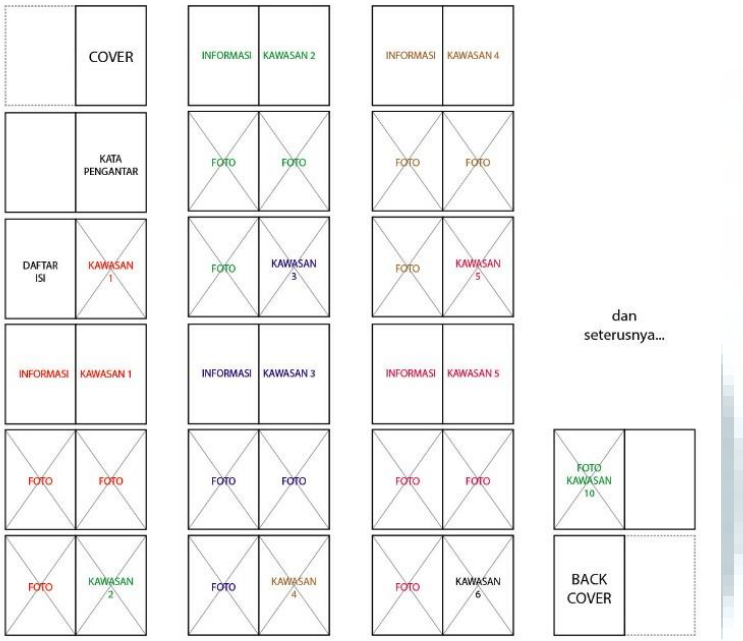
3. Bagian Belakang, di dalamnya termasuk daftar pustaka, daftar istildah dan gambar (jika perlu), cover belakang, logo penerbit, sekilas tentang buku, dan lain-lain.



Gambar 3.5 Perancangan Buku

Perancangan *E-Book* yang akan dilakukan penulis mengacu kepada teori di atas. Detail perancangan akan dijabarkan melalui *flat plan* berikut :

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017



Gambar 3.6 *Flat Plan*

Dengan *flatplan*, penulis dapat mengatur peletakan konten dan jumlah halaman sehingga tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit untuk dibaca. Lebih detailnya, konten per halaman berupa :

1. Pada halaman “Kawasan [Nomor]” berisi nama kawasan disertai latar belakang foto kawasan tersebut.
2. Informasi terkait kawasan yang akan dimasukkan berdasar hasil kuesioner dan wawancara dengan pengelola yaitu berupa cerita singkat mengenai kawasan, tujuan didirikan, jumlah tenant, perkembangannya, alamat kawasan, alamat pengelola, nomor telepon pengelola, jam operasional, *range* harga per 2

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017

orang, jenis masakan, *peak time*, ketersediaan delivery dan lahan parkir, hingga *rating* pelayanan-keamanan-kebersihan.

3. Halaman foto berupa penempatan foto makanan dan minuman per lokasi. Pada setiap fotonya akan disisipkan harga makanan atau minuman tersebut dan nama kedai.
4. Begitu seterusnya pengulangan *template* untuk kawasan lainnya dengan informasi yang berbeda.

Perancangan *E-Book* ini akan memiliki hasil akhir berupa *file* PDF. Seperti tertera pada teori, *file* dengan format PDF merupakan *file* yang dapat dibaca di hampir semua perangkat digital pembaca *E-Book*. Strategi penulis adalah untuk menyebarkan *E-Book* secara gratis melalui penempelan stiker di lokasi-lokasi yang diteliti, melalui media sosial, serta aplikasi pengirim pesan sehingga semua orang, tanpa terpaku usia, dapat membaca dan menambah pengalaman kuliner malam, namun tetap dengan target utama para pecinta kuliner.

Perancangan Informasi Kawasan..., Richard Sukhita Mintanto, FSD UMN, 2017