



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

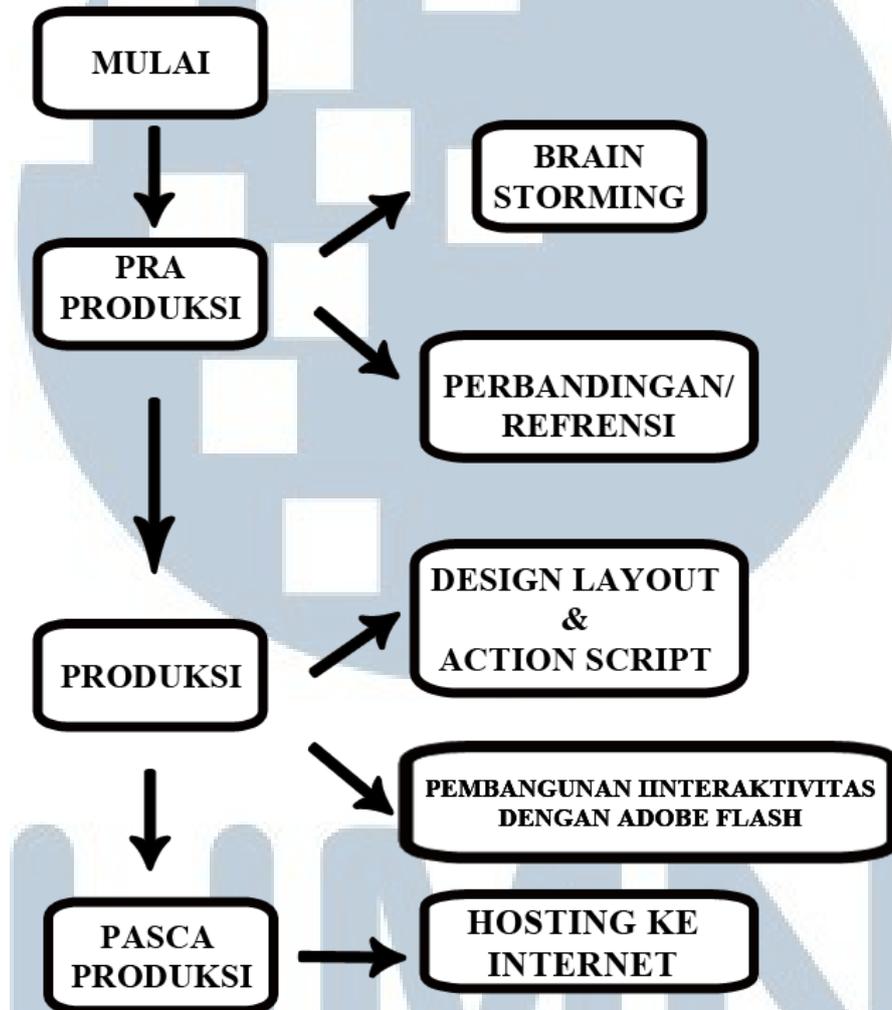
METODOLOGI TUGAS AKHIR

3.1. Gambaran Umum

Penulis membuat suatu karya dalam pembuatan tugas akhir. Karya ini adalah *website* yang berbasis *flash* dan bekerjasama dengan sebuah kafe kopi yang terletak di Mall Teras Kota Serpong, Avantie Can Cook. *Website* kafe Avantie sendiri merupakan media pengenalan yang berfungsi untuk mengenalkan kafe Avantie sendiri beserta produk yang dipasarkan kepada masyarakat luas. Melalui tugas akhir penulis, *website* kafe Avantie akan dibuat dengan mengusung tema interaktif dan memiliki tampilan yang interaktif secara visual.

Website kafe Avantie ini sendiri, akan digunakan sebagai sarana pengembangan *website* interaktif di dunia kafe kopi Indonesia, khususnya kafe kopi yang berada disekitar Tangerang. Selain itu *website* kafe Avantie sendiri yang ingin mengusung tema non-formal, ingin menggabungkan gambar 2D dan motif serta corak batik yang menjadi dekorasi kafe, sebagai unsur utama *website* ini.

3.2. Proses Pengkaryaan Tugas Akhir



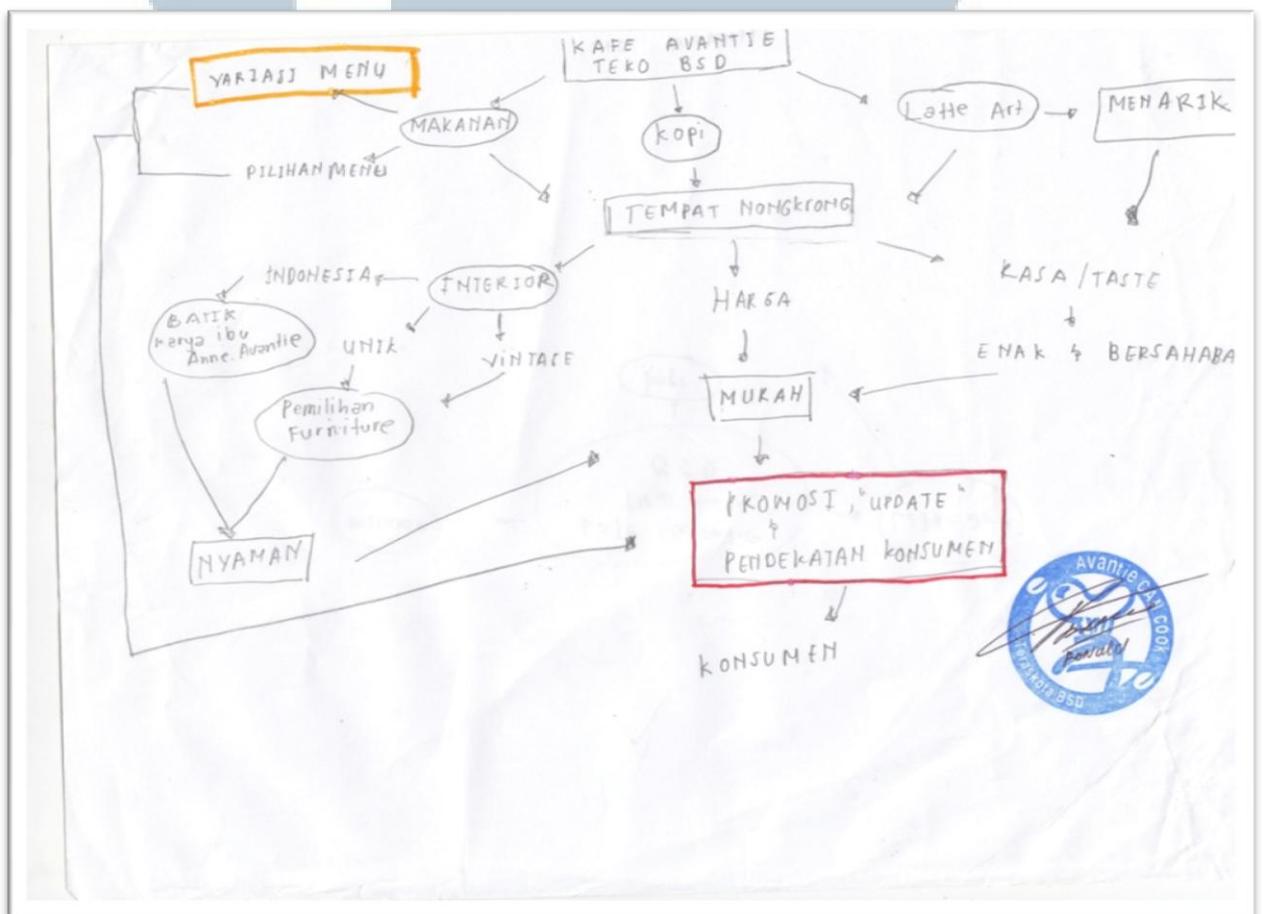
Gambar 3.1 Bagan Pembuatan Tugas Akhir

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3. Pra Produksi

3.3.1. Brainstorming

Pada tahap ini penulis menggunakan metode *verbal brainstorming* bersama dengan pemilik kafe Avantie, Ronald Prasanto. Namun penulis diberi kesempatan oleh pemilik kafe Avantie untuk menjangring dan mengeluarkan gagasan-gagasan serta ide-ide yang ada dalam bentuk penjelasan diagram dan sketsa agar lebih memudahkan penulis dalam melakukan tahapan *brainstorming* itu sendiri.



Gambar 3.2 Brainstorming Website Kafe Avantie

Seperti yang terlihat dalam sketsa *brainstorming* diatas, penulis menemukan satu faktor yang belum dimiliki kafe Avantie yang mana faktor tersebut sangat penting untuk kemajuan dan sarana komunikasi kafe Avantie dengan konsumen-konsumennya. *Website* yang merupakan faktor pelengkap sebuah usaha, masih belum dimiliki kafe Avantie, dari sketsa *brainstorming* diatas penulis akan mendesain sebuah website yang memiliki tampilan seperti tampilan interior dari kafe Avantie. Interior kafe Avantie sendiri, seperti yang dijabarkan dalam sketsa *brainstorming* memiliki nuansa *vintage*, unik dan memiliki unsur Indonesia yang menonjolkan seni fotografi rancangan gaun kebaya batik milik Anne Avantie.



Gambar 3.3 Kafe Avantie Can Cook, Teras Kota BSD

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pada proses *brainstorming* ini pula penulis menyadari bahwa tampilan website kafe Avantie sendiri kelak nantinya harus menampilkan suasana *friendly* dan tidak terlalu formal seperti kafe Avantie sendiri, bagi pengguna *website*-nya. Melalui *brainstorming* penulis melihat bahwa dengan keberadaanya *website* Avantie ini, akan memudahkan para konsumen untuk mengetahui *update-update* terbaru menu makanan ataupun *event-event* yang akan di adakan oleh kafe Avantie.

3.3.2. Perbandingan dan Referensi

Setelah proses *brainstorming* yang dijalankan oleh penulis, pada tahap ini penulis melakukan perbandingan antara satu *website* kafe kopi yang berbasis *flash* dengan yang lainnya. Pencarian referensi dibantu dengan adanya daftar *website* penghargaan terhadap *website-website* terbaik berbasis *flash* baik di Indonesia sendiri maupun luar negeri, seperti :

- <http://www.master.web.id>
- <http://kaptenagil.wordpress.com>
- www.hongkiat.com
- <http://101bestwebsites.com/category/flash/>
- <http://www.ebizmba.com/articles/best-flash-sites>

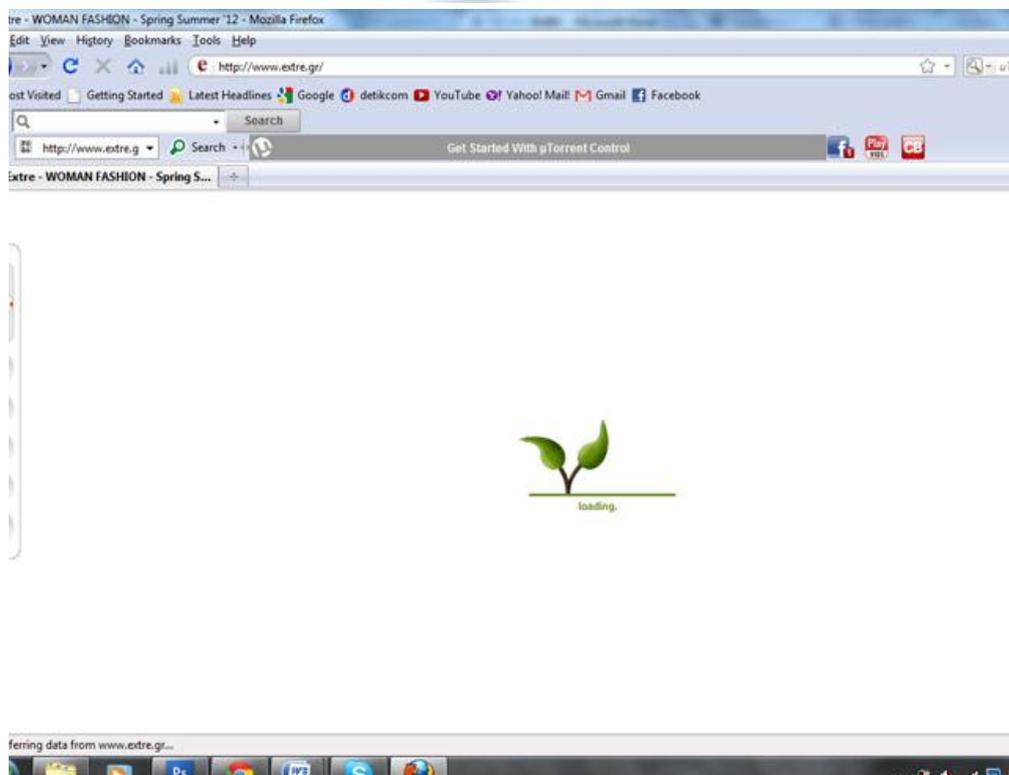
Dimana beberapa *website* terbaik yang ada dalam daftar *website* penghargaan tersebut menjadi acuan dan referensi bagi penulis dengan persetujuan pemilik kafe Avantie sendiri. Dari hasil proses *brainstorming* dan hasil pencarian referensi dan akhirnya penulis menarik konsep 2D motion flash sebagai konsep desain *website*

yang akan dibangun untuk *website* kafe Avantie Can Cook. Mengambil acuan dari *website* flash buatan rumah desain luar negeri berbasis 3D motion flash *Action Script* penulis mencoba menerapkannya dalam desain 2D motion flash dengan konsep dan desain yang berbeda, namun tetap ingin mengikuti pergerakan animasi yang dimiliki *website* animasi berbasis 3D motion flash contohnya :

- <http://scruffs-game.com/>
- <http://www.extre.gr/>

3.3.2.1. Perbandingan *website* <http://www.extre.gr/>

Penulis melakukan perbandingan *tampilan loading*, *entering page* dan *tampilan home* antara *website* Extre dan Scruffs game sebagai acuan desain dari kafe Avantie sendiri.



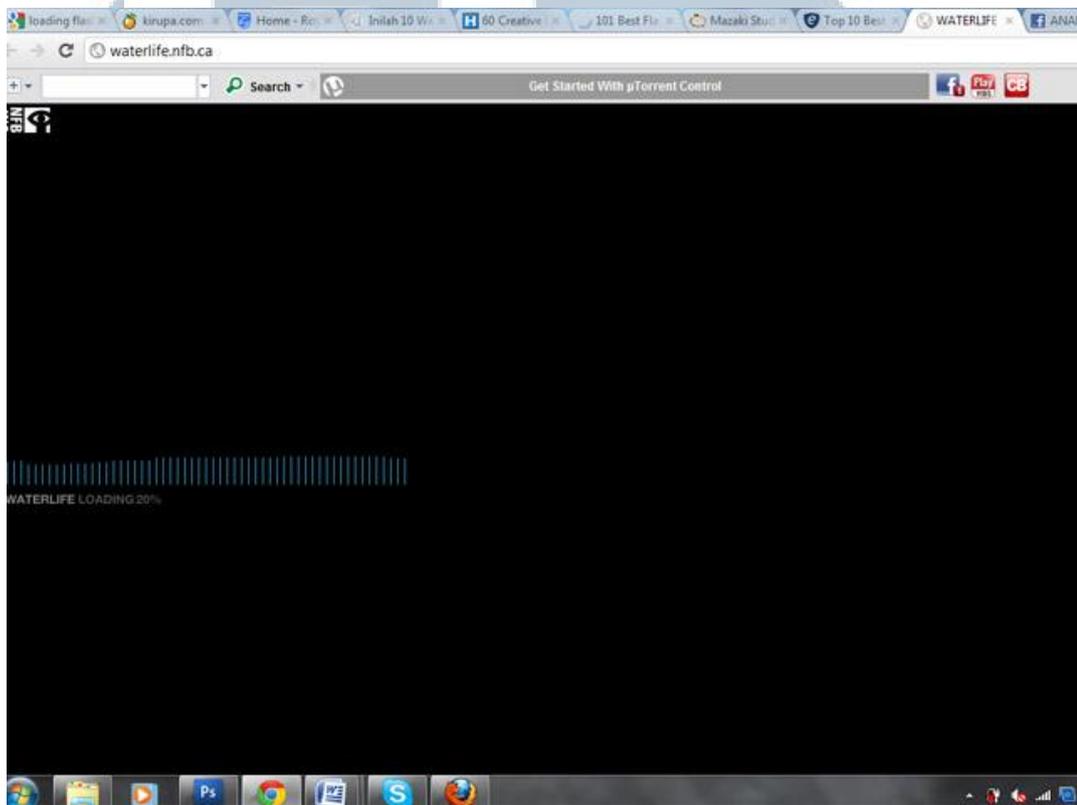
Gambar 3. 4 Tampilan Loading Pada <http://www.extre.gr/>

Pada tampilan *website* Extre, halaman pertama yang ditampilkan adalah halaman *loading*. Pada pembuatan *website* kafe Avantie, penulis tidak memasukan halaman *loading* kedalam desain dikarenakan penambahan ukuran file ketika diunggah ke hosting internet. Selain itu halaman *loading* tidak terlalu disukai para pengguna internet karena terkesan lama bagi pengguna *website* yang memiliki waktu terbatas untuk menggali informasi dalam *website* tersebut. Menurut Husayni (2011) dalam *website* Master Google.com, mengemukakan tiga alasan mengapa sebuah situs harus memiliki kecepatan loading yang cepat.

1. Google mengumumkan bahwa mereka akan menambahkan *Speed* Situs untuk hasil *Google Analytics*.
2. Berkurangnya kesabaran pengguna internet ketika menunggu loading sebuah halaman situs.
3. Menurut hasil penelitian Pear Analytics, pada tahun 2007 Amazon melakukan uji coba untuk mengukur kecepatan loading halaman. Hasilnya adalah apabila terjadi keterlambatan loading dalam hitungan satu detik saja, maka data trafik pengunjung dalam suatu website akan berkurang sampai dengan 1%. (www.PearAnalytics.com)

Selain itu halaman loading dianggap tidak efektif bagi sebagian orang karena dianggap pemborosan pemakaian kuota internet bagi pengguna jasa layanan internet modem. Padahal pengguna belum mendapatkan informasi dari dalam *website* tersebut tetapi kuota internet yang digunakan sudah melampaui beban kuota sendiri. Ukuran normal file *loading* sendiri adalah 20 kbs, namun para web desainer seringkali membuat desain *loading* yang lebih besar dari 20 kbs

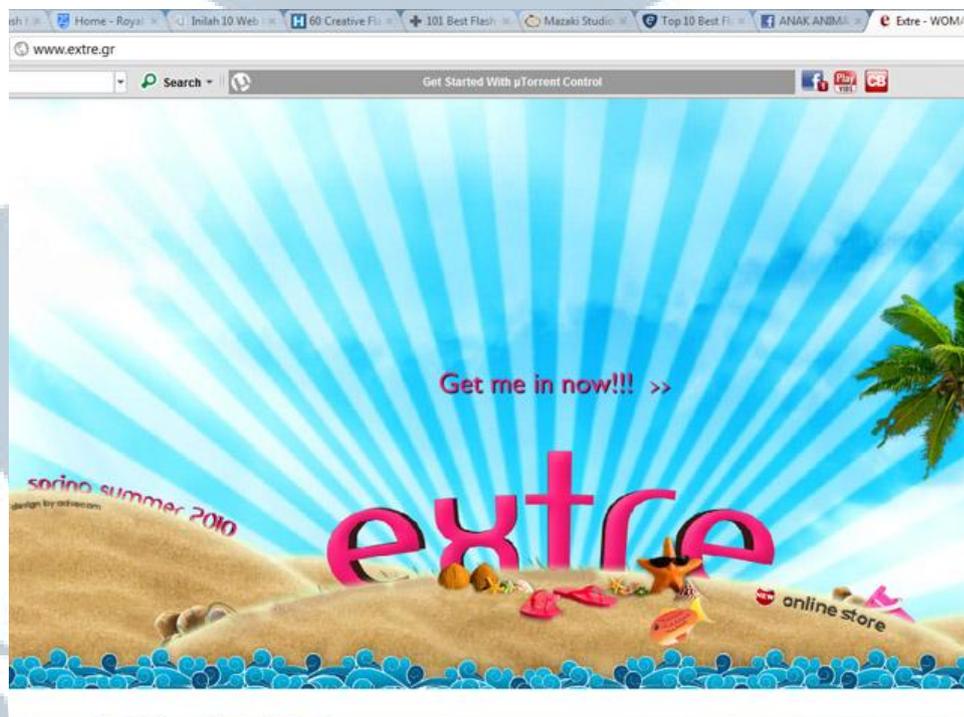
untuk menampilkan dan menonjolkan sisi seni animasi dan grafis dalam halaman *loading*, contohnya:



Gambar 3.5 Tampilan Loading Pada <http://www.waterlife.nfb.ca>

Pada halaman *website* www.waterlife.nfb.ca, halaman *loading* lebih memiliki pergerakan yang dinamis dan animasi bergerak. Pada kecepatan internet 1.46 mbps halaman *loading* memakan waktu sekitar hampir satu menit untuk berpindah ke halaman selanjutnya sedangkan pada *loading* yang memiliki ukuran file 20 kbps hanya memerlukan waktu sekitar 10-15 detik saja, seperti pada halaman *website* <http://www.wechoosethemoon.org>. Hal ini dikuatkan oleh hasil penelitian dari beberapa lembaga penelitian Pear Analytics Website Analyzer yang mengatakan :

1. Penelitian zona mengatakan pada tahun 1999, website membutuhkan loading waktu lebih dari 8 detik maka akan kehilangan pengunjung hingga lebih dari 33%
2. Sedangkan Akamai Website Analyzer mengatakan pada tahun 2006, jika halaman sebuah website membutuhkan waktu lebih dari empat detik untuk loading pada koneksi broadband maka website tersebut akan kehilangan pengunjung hingga 33%.
3. Pengujian dilakukan oleh Google pada tahun 2006, mengungkapkan bahwa dari sepuluh sampai tigapuluh hasil per halaman meningkat waktu buka dengan 0,5 detik saja, namun menghasilkan penurunan 20% pada lalu lintas. (www.PearAnalytics.com)



Gambar 3.6 Tampilan *Opening* Pada Website <http://www.extre.gr/>

Pada tampilan *opening website* <http://www.extre.gr/>, terjadi banyak gerakan animasi yang sederhana namun membuat tampilan *opening website* ini terlihat hidup dan interaktif bagi penggunaannya. Walaupun gambar yang digunakan adalah penggabungan fotografi dan vektor sederhana, namun tampilan *website* ini terlihat menarik dikarenakan gerakan-gerakan gambarnya yang berubah-ubah namun tetap statis. Seperti pergerakan ikan yang melompat dan vektor air yang bergerak ke kanan dan kekiri.

Tetapi sangat disayangkan beberapa gambar di tampilan halaman *Home* ini terlihat masih kasar, karena penyeleksian gambar pada tahapan pengeditan menggunakan *Photoshop* tidak digarap dengan baik. Sehingga image pohon kelapa terlihat masih kasar. Sedangkan pada tampilan *home* gerakan animasi ikan dan air tetap seperti gerakan tampilan *entering page*.



Gambar 3.7 Tampilan *Home* Pada *Website* <http://www.extre.gr/>

Namun adanya penambahan animasi pertumbuhan batang dan daun serta munculnya *button-button* navigasi halaman lainnya. Pada *button* navigasi desainer website ini tidak memberikan animasi, sehingga kesan interaktif yang ingin ditampilkan tidak terlalu menonjol.

3.3.2.2. Perbandingan website <http://scruffs-game.com/>

Walaupun tampilan halaman *loading website* Scruffs game terlihat lebih rumit namun *image* pada halaman *loading* tidak bergerak sehingga ukuran tampilan *loading website* Scruffs Game tidak sebesar ukuran *website* Extre, yang gambarnya bergerak.



Gambar 3.8 Tampilan Loading Pada <http://scruffs-game.com/>

Loading website Scruffs game hanya menampilkan angka presentasi *loading* saja, yang biasanya ukuran *filenya* tidak lebih dari duapuluh kbps, jika dibandingkan dengan gambar yang bergerak. Sedangkan kecepatan *buffering* animasinya sendiri pada kecepatan internet 1.46 mbps, hanya memakan waktu sekitar tujuh detik saja.

Pada tampilan *home website Scruffs game*, desainer *website* ini menggunakan metode *digital painting* untuk membangun karakter bergaya kartun. Sedangkan tampilan latar belakangnya masih menggunakan metode *digital painting*, namun gaya gambar lebih semi-realis. Pengguna *website* ini diajak bermain untuk mencari gambar berbentuk tulang yang tersebar halaman tersebut yang sehingga ada interaksi antara *website* dan penggunanya.



Gambar 3.9 Tampilan Home Pada <http://scruffs-game.com/>

Gambar yang berbentuk tulang tersebut merupakan *button* berbentuk *movie clip*. Sedangkan *button* navigasi *website* terletak dibagian bawah halaman *home* tanpa diberi animasi hanya menggunakan font Helvetica saja agar terlihat lebih simpel. Walaupun *button* navigasi tidak diberi animasi namun *website* ini masih terbilang interaktif karena ada yang menarik pada pada halaman *Home Scruffs Game*, desainer menggunakan efek *background trail*, dimana *background* mengikuti pergerakan arah *pointer mouse* ke kiri dan ke kanan. Dengan menggunakan *action script* dua, tampilan lebih interaktif namun *buffering* animasi tidak lama.



Gambar 3.10 Tampilan Home Pada <http://scruffs-game.com/>

NUSANTARA

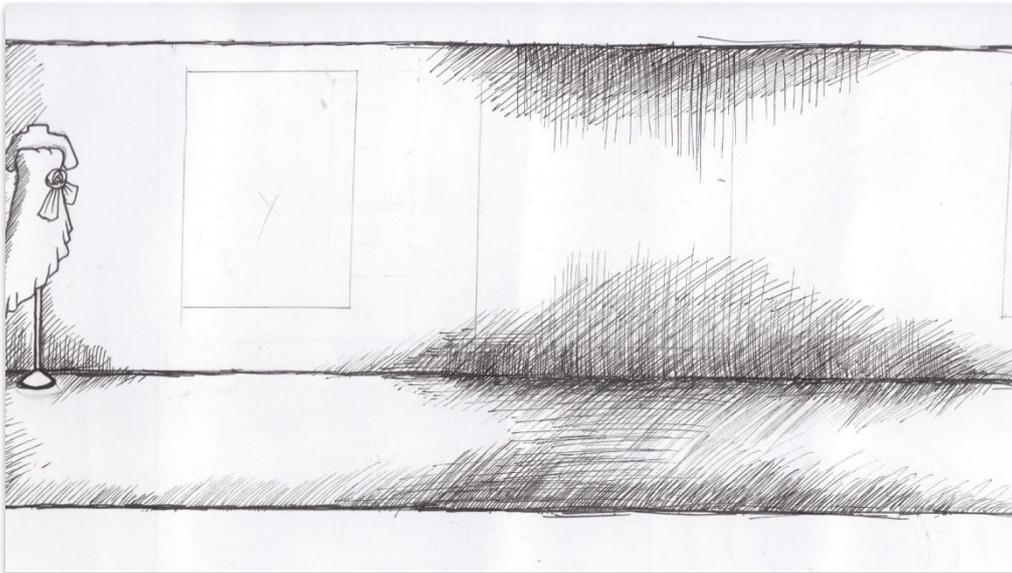
3.4. Produksi

3.4.1. Desain Layout

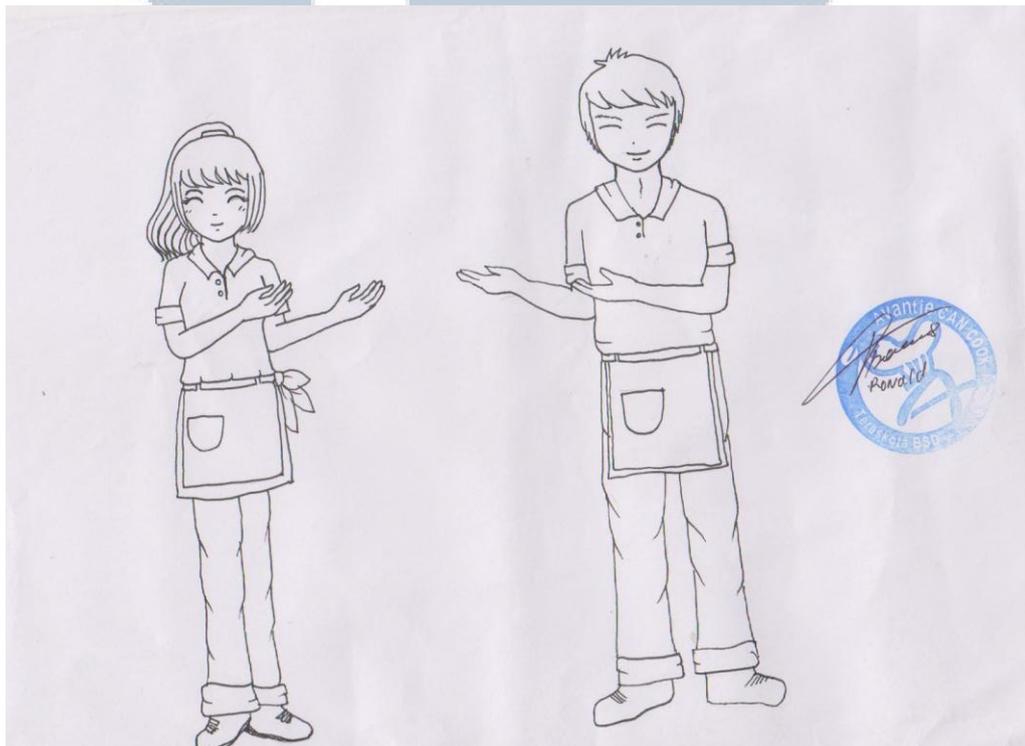
Pada proses ini penulis dan pemilik kafe Avantie menyatukan ide dari hasil proses *brainstorming*. Walaupun desain layout sepenuhnya sesuai dengan permintaan pemilik kafe Avantie, penulis tetap memberikan masukan-masukan sesuai dengan prinsip pembuatan desain *layout* dalam *website* dan tentang tata peletakan tombol navigasi dan animasi *website* kafe Avantie.

Dalam proses ini penulis mengajukan beberapa tampilan *layout* kepada pemilik kafe Avantie, melalui sketsa kasar. Beberapa *layout* penulis diterima dan ditandai oleh klien dan beberapa *layout* penulis tidak sesuai dengan keinginan klien. Pemilik kafe Avantie sendiri menginginkan tema yang tidak terlalu formal sehingga menjauhkan kesan eksklusif dan mahal. Kafe Avantie sendiri lebih ingin menonjolkan keramahan sesuai dengan visi misi mereka yang terbuka secara umum untuk semua konsumen yang ingin mempelajari seni kuliner. Desain layout sendiri terdiri dari beberapa bagian sehingga menghasilkan halaman-halaman *website* kafe Avantie.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.11 Desain Karakter yang Belum Disetujui



Gambar 3.12 Tampilan Layout yang telah Disetujui

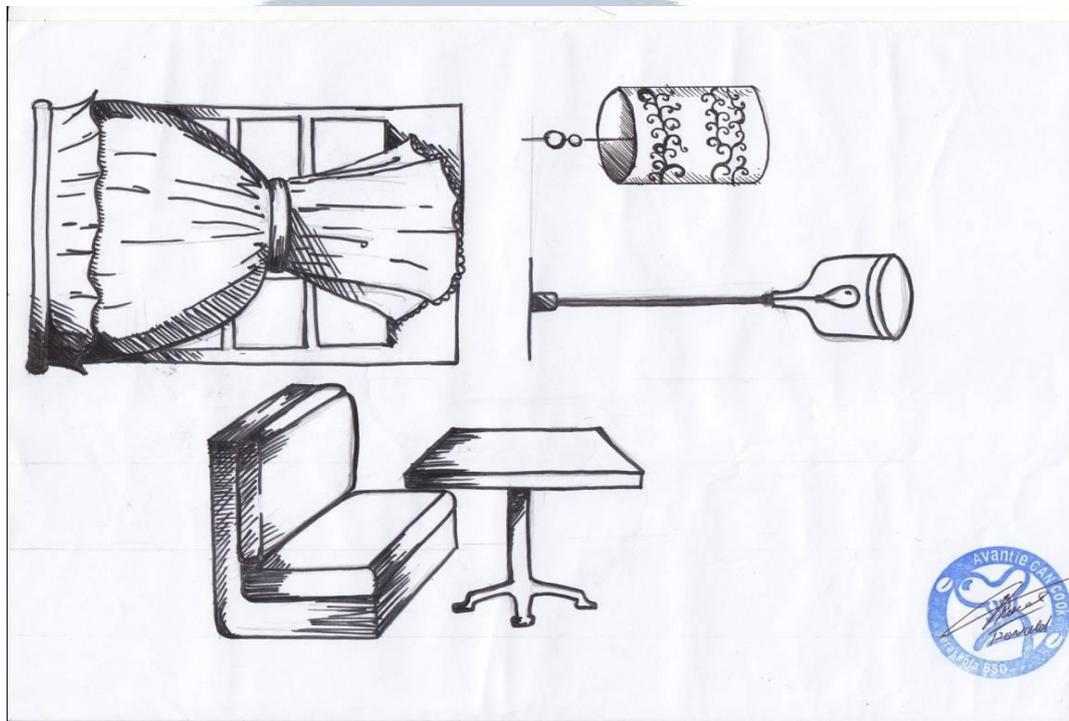
M U
N U S A N T A R A

3.4.2. Wawancara dengan Klien

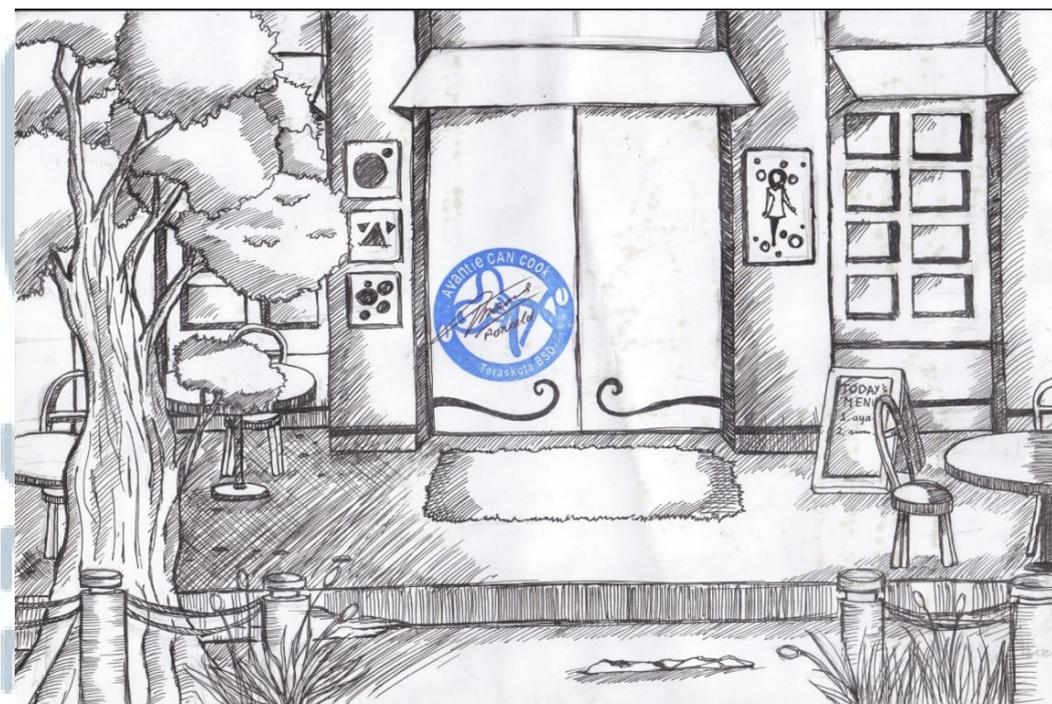
Wawancara dengan pemilik kafe Avantie pada proses ini penulis mencoba mendapatkan informasi dan menjembatani antara pemilik kafe Avantie dengan deskripsi desain layout yang diinginkan dengan *sketch* kasar berdasarkan hasil wawancara dan juga proses *brainstorming*. Penulis memberikan contoh sebagai referensi agar memudahkan pemilik kafe Avantie untuk memilih desain dan tema yang diinginkan.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan pemilik kafe Avantie, dapat disimpulkan bahwa klien dari penulis atau pemilik kafe Avantie menginginkan desain layout yang sesuai dengan pandangannya yaitu desain *layout* yang menitikberatkan pada keramahan dan keterbukaan dari kafe Avantie Can Cook. Klien sendiri menginginkan desain *layout* yang bersih dan tidak banyak menampilkan tulisan, melainkan lebih banyak menampilkan gambar sehingga tidak membosankan. Namun tanpa mengurangi ide dan saran pemilik kafe Avantie penulis tetap harus menerapkan prinsip desain layout dalam pembuatan *website* desain seperti yang telah dibahas dalam bab dua. Gaya surealis pun dipilih sebagai pencitraan karakter dan *background* kafe Avantie.

Pada proses ini pula penulis menuangkan elemen interior kafe Avantie ke dalam gambar dua dimensi dengan beberapa improvisasi untuk lebih mempertegas kesan unik dan berbeda yang ingin ditonjolkan kafe Avantie.



Gambar 3.13 Sketsa Elemen *Website* Kafe Avantie Can Cook yang Disetujui



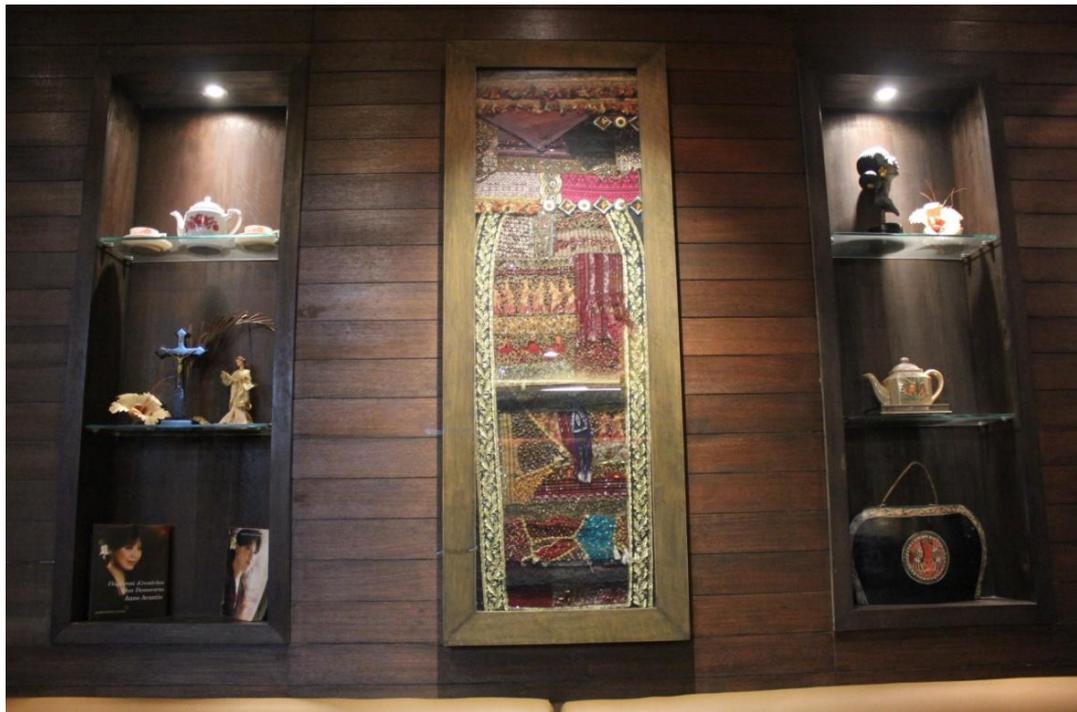
Gambar 3.14 Sketsa Elemen *Website* Kafe Avantie Can Cook

3.4.3. Pengambilan Gambar Kafe Avantie Can Cook

Pada proses ini penulis diharuskan mengambil *shoot* gambar interior kafe Avantie untuk dijadikan bahan halaman *gallery* dan juga acuan dari proses sebelumnya, yaitu proses sketsa. Pengambilan gambar interior kafe Avantie yang bertempat di Mall Teras Kota, BSD sendiri mencakup bagian dalam interior kafe Avantie dan juga elemen- elemen pendukung interior kafe Avantie sendiri, seperti pernik- pernik dan pajangan yang berada dalam kafe Avantie sendiri. Penulis tidak dapat mengambil *shoot* bagian dapur, dikarenakan alasan tertentu oleh pihak manajemen kafe Avantie sendiri yang bertugas pada saat itu.



Gambar 3.15 Logo Kafe Avantie Can Cook di Pintu Masuk Utama.



Gambar 3.16 Interior Pajangan Kafe Avantie

3.4.4. Pewarnaan dengan Adobe Photoshop

Pada proses ini penulis merampungkan semua hasil sketsa dan memberi warna gambar sketsa menggunakan. Pewarnaan gambar menggunakan warna-warna



Gambar 3.17 Tone Warna Dasar Pada Halaman Website Kafe Avantie Can Cook

bertone gelap sehingga memberikan kesan *vintage*. Semua gambar yang telah disetujui oleh pihak kafe Avantie, untuk dijadikan layout halaman *website* akan dilanjutkan pada proses pewarnaan gambar. Penulis sendiri menggunakan *software* adobe photoshop. Adapun pewarnaan gambar menggunakan teknik *shading* dan penggunaan *outline* gambar.

3.4.5. Pembangunan Interaktifitas dengan Adobe Flash

Proses ini merupakan bagian terpenting dari karya tugas akhir penulis, dimana semua hasil gambar, elemen dan konten akan dibangun menjadi satu kesatuan website dalam proses ini.

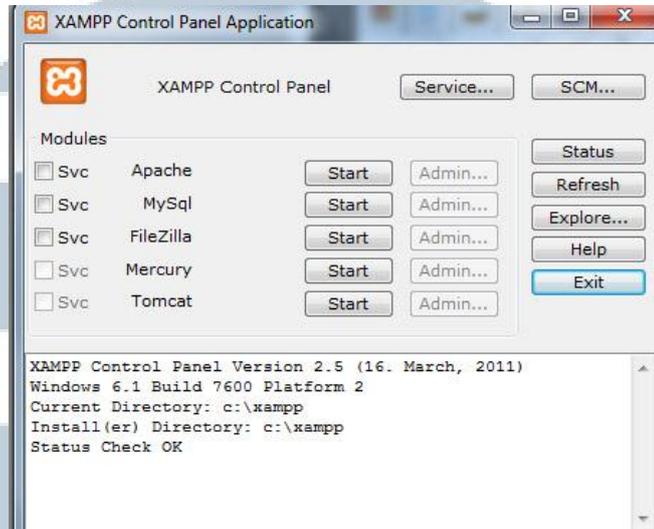
Actionscript 2.0 merupakan bahasa pemrograman di Adobe Flash yang akan digunakan untuk pembuatan *website* kafe Avantie. Dalam pembangunan website ini penulis menggunakan beberapa *action script* standar untuk menyempurnakan gerakan pada motion flash dan penggunaan tween yang telah ada pada Adobe Flash. Adapun *actionscript* yang digunakan adalah *actionscriptstop*, *linking* dan *looping*.

3.5. Pascaproduksi

3.5.1. Hosting

Proses ini akan dibantu sepenuhnya oleh tim IT dari kafe Avantie sendiri, *hosting website* kafe Avantie sendiri akan beralamat www.avantiecancook.com. Namun pada saat demonstrasi yang akan dilakukan pada sidang akhir, penulis akan melakukan demonstrasi *website* kafe Avantie melalui *localhost* dengan menggunakan *software* XAMPP sehingga seperti melakukan simulasi *hosting website* dengan kecepatan yang sama.

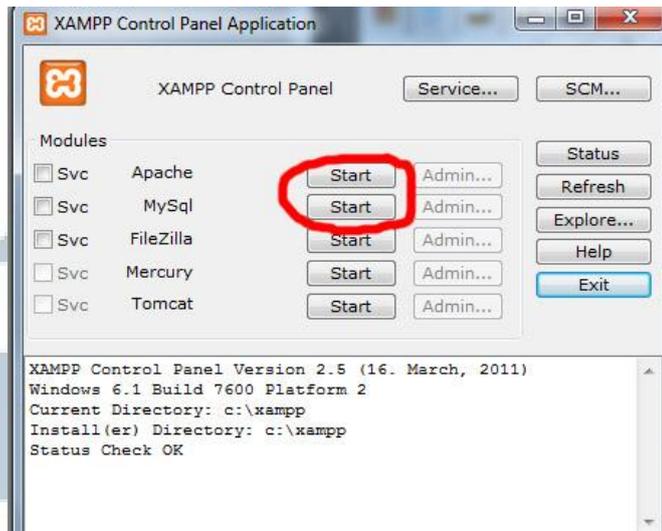
Pada dasarnya XAMPP adalah salah satu program *local host* yang banyak digunakan untuk simulasi pembuatan *website*, penggunaannya yang mudah dan tidak terlalu memerlukan ukuran yang besar pada *hardisk* setiap komputer membuat XAMPP banyak digunakan sebagai program simulasi.



Gambar 3.18 Tampilan Awal Kontrol XAMPP

Untuk memulai simulasi kafe Avantie pada saat presentasi tugas akhir, penulis memasukan keseluruhan data swf *website* kafe Avantie yang sudah dihubungkan satu dengan lainnya dalam Adobe Flash, dalam *disk-C* dan membuat *folder* Avantie dalam *local host* yang berada dalam komputer penulis. Pada saat simulasi akan dimulai, XAMPP harus diaktifkan dengan menekan tombol *start* pada panel kontrol aplikasi.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.19 Tampilan Tombol Start Pada Kontrol Aplikasi

Pada saat XAMPP kontrol aplikasi telah dijalankan maka simulasi *website* dapat dijalankan menggunakan *browser* yang ada dengan memanggil data dari *localhost* menggunakan angka simulasi dan nama data tersebut.



Gambar 3.20 Tampilan Nama Pada *Browser*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA