

Perancangan Poster Siwarga GPA (Griya Pesona Asri) Sebagai Media Informasi Inovasi Teknologi Lomba INOVBOYO 2023

Haekal Ridho Afandi^{1*}, Yudha Delonix Renzina²

¹ Desain Komunikasi Visual/Universitas Hayam Wuruk Perbanas Surabaya

² Desain Komunikasi Visual/Universitas Hayam Wuruk Perbanas Surabaya

¹haekal.afandi@perbanas.ac.id*, ²yusha.delonix@hayamwuruk.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini fokus membahas tentang poster *website* Siwarga GPA (Griya Pesona Asri) sebagai media penyalur informasi terkait fungsi *website* untuk kebutuhan pemberkasan dalam proses pendataan kependudukan warga dalam suatu wilayah. Poster tersebut juga berfungsi memberikan informasi terhadap fitur *website* Siwarga GPA yang ikut serta dalam Lomba Inovasi Teknologi INOVBOYO 2023 sebagai media promosi dan informasi untuk memahami *website* tanpa harus mencobanya. Poster *website* Siwarga GPA adalah himbauan penggunaan dan cara kerja program dengan tujuan tersebut penulis mencari data dengan memakai metode kualitatif dan juga teknik analisis data yang digunakan ialah SWOT untuk landasan pembuatan poster dari komposisi, gambar, tipografi dan warna yang sesuai dengan *website* tersebut serta mempertimbangkan keinginan visualisasi dari beberapa pihak terkait. Dari latar belakang dan tujuan mengikuti Lomba Inovasi Teknologi INOVBOYO 2023 tersebut perancangan media informasi poster *website* Siwarga GPA dibuat.

Kata Kunci: Poster, Website Siwarga GPA, Media Informasi

ABSTRACT

This research focuses on discussing the Siwarga GPA (Griya Pesona Asri) website poster as a media for distributing information regarding the website's function for filing needs in the process of collecting population data on residents in an area. The poster also functions to provide information on the features of the Siwarga GPA website which is taking part in the 2023 INOVBOYO Technology Innovation Competition as a promotional and information medium to understand the website without having to try it. The Siwarga GPA website poster is an appeal for the use and workings of the program with this aim. The author searches for data using qualitative methods and also the data analysis technique used is SWOT as a basis for making posters from composition, images, typography and colors that suit the website and taking into account wishes. visualization of several related parties. Based on the background and objectives of participating in the 2023 INOVBOYO Technology Innovation Competition, the information media design for the Siwarga GPA website poster was created.

Keywords : Poster, GPA Student Website, Information Media

PENDAHULUAN

Siwarga GPA (Griya Pesona Asri) adalah *website* informasi Pengelolaan *Database* Warga, Pengelolaan Administrasi, & Keuangan Warga. Siwarga GPA pertama kali dibuat atas permintaan dari RT 04 dan RW X di daerah Medokan Ayu Surabaya, banyak sekali berkas yang sulit teridentifikasi karena pergantian pengurus, berkas yang rusak dan banyaknya faktor lain, maka struktur kepengurusan yang baru menggagas adanya *website* Siwarga GPA untuk meminimalisir hilangnya data, transparansi antar warga, dan mendigitalkan berkas yang masih tradisional menggunakan kertas.

Website tersebut memiliki banyak kegunaan seperti memberikan informasi RT, administrasi warga, monitoring luaran warga, UMKM warga, e-posyandu, laporan kas RT, info kegiatan, dan *dashboard* warga. Syaratnya, setiap warga diminta memiliki akun per

Kepala Keluarga sedangkan untuk pengurus RT diberikan akses untuk mengelola *website* menjadi admin.

Rumusan masalah yang dibuat adalah bagaimana merancang poster *website* Siwarga GPA untuk dapat menjelaskan fungsi dan tujuan *website* tersebut dibuat. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat rancangan poster yang sesuai sebagai media informasi dan promosi tentang *website* Siwarga GPA dalam lomba INOVBOYO 2023.

PEMBAHASAN

Poster adalah alat propaganda yang efektif untuk menunjukkan informasi dalam media cetak dan digital dalam menyampaikan informasi ke masyarakat umum. Poster juga memiliki peran sebagai alat komunikasi verbal yang dapat membawa hasil untuk memberikan informasi secara lugas dengan menggunakan teks dan visual *icon* atau gambar untuk memberikan informasi secara detail dan mendalam. Poster adalah iklan atau pengumuman berbentuk gambar atau tulisan yang di tempelkan di dinding, tembok, tempat umum yang strategis agar mudah diketahui menurut (Atiko, 2019).

Perancangan poster dalam penelitian ini penulis memakai metode penelitian kualitatif, dimana metode tersebut bersifat umum, eksplorasi dan fleksibel karena bisa dikembangkan sesuai dengan kemajuan proses perancangan poster berjalan menurut (Sugiyono, 2016). Dalam proses penciptaan karya poster metode kualitatif perlu teknik pengambilan data maka dalam penelitian ini memakai teknik pengumpulan data observasi, wawancara, serta dokumentasi dijabarkan seperti berikut:

a. Observasi (Pengamatan)

Observasi salah satu langkah pengamatan kepada objek secara langsung yang diteliti dengan tujuan mengetahui isian secara detail dan mendalam setelah proses observasi menurut (Riduwan 2013) agar perancangan poster dapat dicari data secara akurat setelah peneliti melihat objek penelitian. Pada penelitian ini penulis akan mengamati *website* Siwarga GPA dengan menggunakan *website* tersebut dan melihat isian di setiap halaman *website* dan fitur yang ada di *website* tersebut.

b. Wawancara

Wawancara juga termasuk metode pencarian data yang fungsinya mendapatkan informasi secara langsung dari sumber yang bersangkutan menurut (Riduwan 2013). Peneliti akan melakukan wawancara secara langsung terhadap pembuat *website* Siwarga GPA yaitu Bapak Hariadi Yutanto, S.Kom., M.Kom.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dan informasi dalam bentuk teks berupa arsip, literasi buku, dokumen pendukung yang berkaitan, dan gambar yang mendukung penelitian (Sugiyono, 2016). Peneliti mengumpulkan data poster yang berkaitan dengan perancangan poster *website*, kaidah poster, dan estetika poster dari bahan tersebut peneliti juga menggunakan teknik Analisa SWOT. Analisa SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi (Mashuri dan Dwi Nurjannah, 2020). SWOT yang dilakukan berisi tentang penciptaan poster *website* Siwarga. Analisis SWOT tersebut berisi tentang meninggalkan metode tradisional yang menggunakan banyak kertas, lebih mudah

terbaca dan terstruktur dalam memahami penggunaan *website*. *Strength* (keunggulan), harus mempunyai akun WA dan akun *website* agar mendapat akses untuk poster *Weakness* (kelemahan), pekerjaan pengurus RT/RW lebih efektif dan pengurus tidak harus bertatap muka dan hanya dengan melihat *website* sudah bisa menginfokan poster tersebut *Opportunity* (peluang), karena *website* menggunakan jaringan internet maka tergantung dari *websitenya* jika *down website* tidak bisa diakses dan poster tidak bisa muncul *Treath* (tantangan atau kendala). Setelah data semua dianalisis penulis akan merancang desain poster *website* dengan memakai dua *software* yaitu, *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*.

Deskripsi Produk

Tahapan identifikasi ukuran, Media, serta tema yang digunakan termasuk dalam tahapan deskripsi produk. Dengan unsur minimalist poster *website* Siwarga GPA dibuat dan memberikan informasi yang lengkap terhadap *website* agar informasi tersampaikan dalam poster tersebut. Poster Siwarga GPA berukuran A3 (29,7cm x 42cm) dengan resolusi 300 PPI dengan media digital.

STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*)

STP berfungsi untuk menempatkan suatu produk yang dibuat agar memiliki keunggulan dan target yang jelas (Yossie Rossanty, Muhammad Dharma Tuah Putra Nasution, dan Firman Ario 2018) dari produk perancangan poster *website* Siwarga GPA yang diciptakan.

a. *Segmentation*

Segmentasi *website* Siwarga GPA bisa dibedakan menjadi tiga kategori sebagai berikut :

1. Demografis

Dalam penelitian ini demografis sasaran dari poster *website* adalah dewasa dengan usia 17 – 60 tahun yang memiliki masalah pengarsipan data warga khususnya di wilayah Surabaya.

2. Gender

Dalam penelitian ini gender yang menjadi sasaran *website* Siwarga GPA adalah pria dan wanita dewasa yang sudah memiliki KTP dan KK.

3. Psikografis

Dalam penelitian ini Psikografis yang termasuk sasaran *website* Siwarga GPA adalah orang yang menjabat di lingkungan pengurus pengelolaan data arsip warga.

b. *Targeting*

Dalam penelitian ini *targeting website* Siwarga GPA, kalangan Dewasa dengan usia 17 – 60 tahun yang sudah memiliki KTP dan KK.

c. *Positioning*

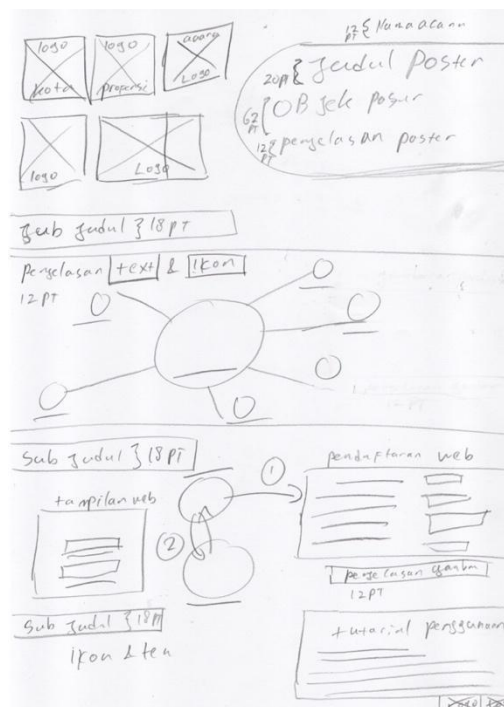
Dalam penelitian ini berdasarkan *positioning website* Siwarga GPA, kalangan pejabat pengurus dalam mengarsipkan data warga mulai dari RT/RW dan tingkat yang lebih tinggi.

TAHAPAN PERANCANGAN KARYA

Dalam merancang karya poster menurut (Dyning Pertiwi dan Verdiana 2022) perancangan dibagi tiga tahapan yaitu *pra* produksi, produksi dan *pasca* produksi. Dalam penelitian penciptaan karya poster *website* Siwaraga GPA menggunakan tahapan yang serupa terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu konsep perancangan (*pra* produksi), visualisasi (produksi) dan finishing serta publikasi (*pasca* produksi) yang tidak terlepas dari *brief* yang diminta pihak yang bersangkutan.

a. Konsep Perancangan

Dalam penelitian ini konsep perancangan karya menggunakan teknik *branding*. Poster adalah salah satu media yang digunakan, pemberian identitas visual dalam poster agar dapat fokus dalam pembuatannya, yang tidak mengadaptasi dari karya poster yang ada dan sejenis yang beredar di masyarakat.



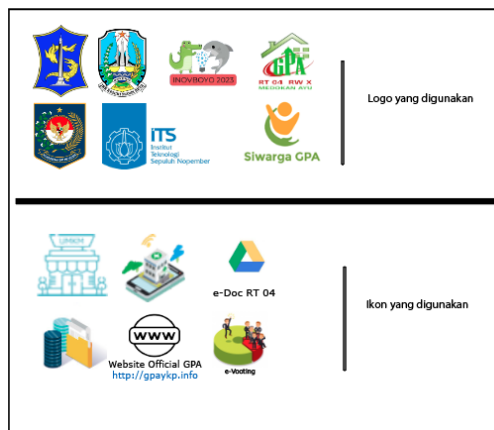
Gambar 1. Sketsa Poster Website Siwarga GPA

b. Elemen Estetis Visual

Dalam penelitian ini perancangan poster akan menghadirkan elemen-elemen visual berupa teks, gambar, dan warna yang sudah di analisis dari pengolahan data yang didapat.

1. Gambar

Unsur visual pada poster adalah perpaduan antara bidang dan warna yang bertujuan menggambarkan sistem kerja program dalam poster, poster ini menggunakan *icon* dan logo yang sudah disiapkan untuk mengidentifikasi sebuah maksud dan tujuan dengan tepat agar tidak terjadi ambiguitas didalam mentafsir karya poster tersebut.



Gambar 2. Icon dan Logo Dalam Poster

2. Teks

Tipografi adalah salah satu elemen visual yang dapat mengkomunikasikan informasi dengan terstruktur kemasyarakat yang melihat poster tersebut. Maka dalam pembuatan poster *website* Siwarga GPA, dipilih font yang tegas dan cepat terbaca agar informasi mampu tersampaikan dari tulisan dengan jelas. Pemilihan font mengacu kepada data yang didapat dari lapangan dengan mempertimbangkan unsur minimalis dan *modern*. Font yang dipakai ialah font Myriad Pro.



Gambar 3. Bentuk *Font* Myriad Pro

3. Warna

Warna adalah gambaran penyajian yang menyelimuti sebuah karya yang ditangkap oleh indra penglihatan agar membantu penyampaian pesan dan informasi, dimana

kekuatan warna mampu mempengaruhi seseorang menangkap maksud dan tujuan poster tersebut dibuat. Masing-masing warna akan membuat pengalaman alam bawah sadar merasakan kesan yang bermacam-macam. Dengan pertimbangan tersebut peneliti memilih warna yang mencerminkan unsur sederhana dan *modern*. Pada proses perancangan poster *website* Siwarga dipilih warna yang dapat mencerminkan maksud dan tujuan poster ini dibuat.

a) Abu-abu

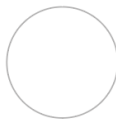
Pemilihan warna abu-abu mewakili *modern* dan profesional, fungsi dan tujuannya untuk memberikan kesan stabil dan tenang ketika melihat poster dikarenakan banyaknya informasi yang harus tertuang di dalam poster tersebut.

b) Kuning

pemilihan warna kuning mewakili energi dan harapan, fungsi dan tujuannya untuk membantu mata memberikan fokus pertama di poster ketika melihat untuk pertama kali.

c) Putih

Pemilihan warna putih mewakili kemurnian dan kebaikan, fungsi dan tujuannya untuk penyeimbang atau menetralkan warna lain dari poster tersebut.

		
Abu-abu	Kuning	Putih
C : 6,74 R : 241	C : 8,96 R : 244	C : 0 R : 255
M : 4,58 G : 241	M : 0 G : 234	M : 0 G : 255
Y : 5,47 B : 241	Y : 73 B : 94	Y : 0 B : 255
K : 0	K : 0	K : 0

Gambar 4. Warna Visual Poster Siwarga GPA

C. Visualisasi

Dalam tahap visualisasi perancangan poster *website* Siwarga GPA menggunakan tahapan *praproduksi* yang berisi pembuatan konsep dengan didampingi dari pihak pemangku kepentingan dan dilanjutkan ke tahap produksi yang berisi mendigitalkan konsep dari sketsa ke tahapan selanjutnya.

D. Desain Akhir

Dalam tahap akhir perancangan poster *website* Siwarga sudah memiliki hasil akhir dan persetujuan dari pemangku kepentingan dari tata letak sampai wujud akhir dari poster dimana poster *website* Siwarga GPA telah melalui semua tahapan *praproduksi* dan produksi lalu dilanjutkan ke tahap akhir yaitu *pasca* produksi, poster siap untuk didistribusikan melalui media digital maupun media cetak.

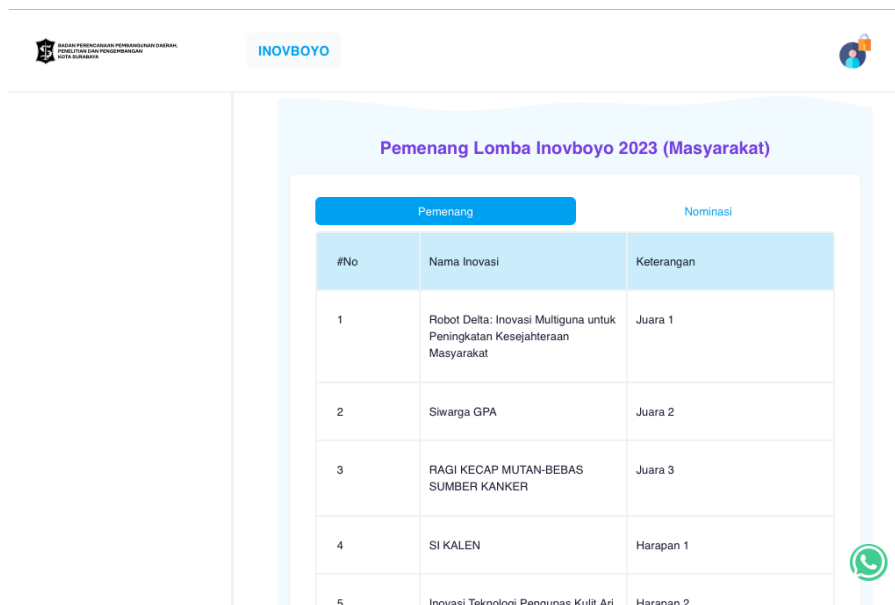


Gambar 5. Desain Poster Website Siwarga GPA

KESIMPULAN

Pada penelitian perancangan poster *website* Siwarga GPA penulis melakukan pengumpulan data, hasil analisis data, *praproduksi* (konsep desain), *produksi* (visualisasi desain), *pascaproduksi* (*final design*), dan penerapannya. Tujuan dari dibuatnya perancangan poster *website* Siwarga adalah untuk memberikan gambaran, fungsi, dan proses *website* Siwarga GPA. Karena *website* ini dirancang untuk memberikan inovasi atau penyelesaian serta himbauan masalah yang muncul di masyarakat dengan harapan permasalahan yang terjadi di sebuah wilayah di Surabaya dapat diselesaikan dengan *website* Siwarga GPA.

Konsep poster ini mengacu kepada tema atau gaya minimalis dan *modern*, sebagai poster inovasi tentang penyelesaian yang dapat menjadikan solusi dalam pemberkasan data warga tentunya poster ini harus membuat *audience* memahami cara kerja *website* tersebut dan terkesan mudah untuk digunakan. Untuk *software* yang digunakan dalam merancang poster ini ada dua macam yaitu, *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*. Lalu penulis dengan Bapak Hariadi Yutanto, S.Kom., M.Kom. melakukan evaluasi dan monitoring terhadap poster yang didistribusikan dalam media digital dan media cetak. Pada tahun 2023 *website* Siwarga diikuti dalam lomba inovasi kota Surabaya dan memenangkan juara dua dalam lomba tersebut.



Pemenang Lomba Inovboyoy 2023 (Masyarakat)		
Pemenang		Nominasi
#No	Nama Inovasi	Keterangan
1	Robot Delta: Inovasi Multiguna untuk Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat	Juara 1
2	Siwarga GPA	Juara 2
3	RAGI KECAP MUTAN-BEBAS SUMBER KANKER	Juara 3
4	SI KALEN	Harapan 1
5	Inovasi Teknologi Pengupas Kulit Ari	Harapan 2

Gambar 6. Pengumuman Lomba INOVBOYO 2023

DAFTAR PUSTAKA

- Atiko, S. S. ., M. M. Pd. 2019. *Booklet, Brosur, dan Poster Sebagai Karya Inovatif di Kelas*. 1 ed. Gresik: Caremedia Communication.
- Dyning Pertiwi, Meydina, dan Elfa Olivia Verdiana. 2022. *Visual Identity Nimade Donuts Sebagai Media Promosi Di Kota Malang*. Vol. 06.
- Mashuri, dan Dwi Nurjannah. 2020. "Analisis SWOT Sebagai Strategi Meningkatkan Daya Saing (Studi Pada PT. Bank Riau Kepri Unit Usaha Syariah Pekanbaru)." *Jurnal Perbankan Syariah* 1(1):97–112.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Yossie Rossanty, Muhammad Dharma Tuah Putra Nasution, dan Firman Ario. 2018. *Consumer Behaviour In Era Millennial*. 1 ed. Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli.