

ANALISIS MINAT KONSUMEN TERHADAP JENIS (*STYLE*) *VECTOR ART* PADA JASA DESAIN *ONLINE* ALAMCREATIVE

Lina Maya Sari¹, Muga Linggar Famukhit², Dwi Rahayu³

^{1,2,3}Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

Email: elhbaraqmayasari97@gmail.com¹, mugalinggar@gmail.com²,

Email: dwirahayu6537@gmail.com³

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis (*style*) desain *Vector Art* yang paling banyak diminati di AlamCreative dan untuk mengetahui pengaruh minat konsumen terhadap desain *vector art* ditinjau dari segi usia. Penelitian ini ditujukan untuk Jasa Desain *Online* AlamCreative agar lebih mudah menjangkau konsumen dengan jumlah yang lebih banyak. Banyaknya pilihan *style* yang tersedia memungkinkan konsumen dapat memilih *style*. Namun saat ini belum diketahui jenis (*style*) mana yang banyak diminati oleh konsumen sehingga Jasa Desain *Online* AlamCreative kesulitan dalam mengembangkan jenis (*style*) baru. Dari permasalahan berikut peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui minat konsumen terhadap jenis (*style*) *vector art*.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan angket (kuesioner). Pengambilan data dilakukan dengan penyebaran angket kepada 30 responden dari kalangan usia remaja sebanyak 15 dan dari usia dewasa sebanyak 15 responden.

Dan dari penyebaran angket diketahui hasil bahwa minat konsumen lebih banyak pada jenis (*style*) *vector art* yaitu *Nature Style*, dengan presentase 90% serta dapat diketahui bahwa usia konsumen tidak mempengaruhi minat terhadap desain *vector art*. Minat konsumen lebih dipengaruhi oleh selera masing-masing dalam seni.

Kata kunci: Desain *Vector Art*, jenis (*style*) *vector art*, minat konsumen

Abstract. This research aims to determine the type (*style*) of *Vector Art* design that almost used in AlamCreative and to determine the effect of consumer's interest in *vector art* design viewed from their age. This research is intended for AlamCreative *Online Design Services* for easier to reach the more consumers. The large selection of styles available allows consumers to choose a style. However, commonly the type or style which the consumer like almost is still unknown, so it makes the *Online Design Services* has difficulties in developing new types (*style*). From the problems above, the researcher will conduct research to determine consumer's interest in the type (*style*) of *vector art*.

The Research method used is descriptive qualitative. Data collection techniques using observation, interviews and questionnaire. Data collection was carried out by distributing questionnaires to 30 respondents from among teens as many as 15 and from adulthood as many as 15 respondents.

The result of the research, showed that by distributing the questionnaires it was known that the consumers are more interested in the type (*style*) of *vector art*, namely *Nature Style*, with a percentage of 90% and it can be seen that the age of consumers did not affect interest in *vector art* design. So, it can be conclude that consumer's interest is more influenced by their own taste.

Keywords: *Vector Art Design*, type (*style*) *vector art*, consumer interest

PENDAHULUAN

Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol. Desain grafis pada perkembangannya saat ini sangat diminati di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya perguruan tinggi negeri maupun swasta yang memiliki program-program studi yang mempelajari desain grafis. Salah satu desain grafis yang mulai diminati yaitu *Vector art*. Desain Vektor atau *Vector art* merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Berbeda dari gambar bitmap, gambar vektor terbentuk dari sejumlah kurva dan garis, karena gambar berjenis vektor bukan terbentuk dari kumpulan titik, maka apabila tampilan gambar diperbesar tetap tidak akan kehilangan detilnya sehingga kualitas gambar tetap baik.

Dalam desain grafis desain vektor atau *vector art* termasuk kedalam *Art Director*. Hal ini dikarenakan desain vektor atau *vector art* merupakan desain khusus untuk membuat karya seni berupa gambar wajah atau lukisan wajah yang dapat digunakan untuk *visual effects* maupun untuk memperindah tampilan. Pembuatan desain vektor atau *vector art* menggunakan *software* khusus yaitu *Coreldraw*. (Erhans, 2004:7) mengatakan bahwa *coreldraw* merupakan program untuk membuat aplikasi gambar dan teks secara cepat dan mudah dengan hasil yang maksimal dan memuaskan. Biasanya objek yang sering dijadikan *vector art* adalah gambar wajah, karena dalam proses menggambar dibutuhkan ketelitian dan detail yang sama persis dengan objek yang digambar, jadi objek berupa gambar wajah sangat sesuai dengan *vector art*.

Desain vektor atau *vector art* ini tergolong desain yang sedang berkembang dan diminati oleh masyarakat umum. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan desain vektor sebagai peluang bisnis desain kreatif, dengan memanfaatkan media sosial sebagai alat bantu dalam melakukan promosi. Selain itu kemudahan dalam proses pengiriman karena hanya dibutuhkan *softfile*. Desain *vector art* memiliki jenis (*style*) yang bermacam-macam diantaranya *Obama Hope Style*, *Nature Style*, *Line Art Style*, *Pop Art Style*, dan *Automotive Vector Art*.

Jasa Desain Online AlamCreative adalah salah satu jasa desain *online Vector Art* yang menyediakan layanan desain dengan berbagai macam *style*. Pemesanan desain *vector art* di AlamCreative melalui *website* www.alamcreativeart.com atau dengan *Line*

Official:@alamcreative. Pemesanan melalui *website* dapat dilakukan dengan mudah. Konsumen hanya perlu memilih *style* yang ingin diorder dengan cara diklik maka akan muncul harga dari *style* tersebut. Dengan banyaknya pilihan *style* yang tersedia memungkinkan konsumen dapat memilih *style*. Namun saat ini belum diketahui jenis (*style*) mana yang banyak diminati oleh konsumen sehingga Jasa Desain *Online* AlamCreative kesulitan dalam mengembangkan jenis (*style*) baru. Dalam dunia bisnis *online* harus memperhatikan perkembangan-perkembangan desain yang sedang trend dan *style* yang diminati sehingga mampu mempertahankan serta menambah jumlah konsumen yang melakukan pemesanan. Berdasarkan permasalahan tersebut tujuan penelitian yang akan penulis bahas yaitu untuk mengetahui jenis (*style*) *vector art* yang paling banyak diminati konsumen, dan untuk mengetahui pengaruh minat konsumen terhadap desain *vector art* ditinjau dari segi usia.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif atau *qualitative research* merupakan penelitian yang di gunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan (Siyoto & Sodik, 2015).

Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi atau tempat penelitian di dilakukan pada penyedia jasa desain *online* yaitu AlamCreative. Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti jadwal penelitian agar hasil penelitian yang didapatkan memiliki validitas yang akurat. Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Januari sampai bulan April 2020

Subjek dan Objek Penelitian

Teknik pengambilan sampel menggunakan *Stratified Sampling*. *Stratified Sampling* adalah cara mengambil sampel dengan memperhatikan strata (tingkatan) didalam populasi. Subjek Penelitian adalah suatu bahasan yang sering dilihat pada suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah Jasa Desain *Online* AlamCreative sebagai penyedia jasa *Vector Art*. Objek penelitian adalah sesuatu atau faktor yang dalam suatu penelitian menjadi sasaran atau yang diteliti. Dalam penelitian

ini yang menjadi sasaran yang diteliti adalah minat masyarakat sebagai konsumen dari desain *Vector Art*

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data di mana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan, yang kemudian dicatat secara seobyektif mungkin. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menggali data dari sumber yang berupa tempat, aktivitas, benda atau rekaman gambar (Nugrahani, 2014:162).

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk Tanya-jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata verbal (Gulo, 2010:119). Secara garis besar ada dua macam pedoman wawancara yaitu pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan, sedangkan jenis kedua adalah pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci sehingga menyerupai check-list (Siyoto & Sodik, 2015:77).

Metode angket adalah lembar pertanyaan yang terdiri dari dua bentuk yaitu, kuesioner dengan pertanyaan terbuka, atau kuesioner dengan pertanyaan tertutup, atau kombinasi keduanya. Pertanyaan terbuka memungkinkan penjelasan yang panjang dan mendalam, sementara dalam pertanyaan tertutup, jawaban unit analisis sudah dibatasi sehingga memudahkan dalam perhitungan-perhitungan (Syahrudin & Salim, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan 3 (tiga) teknis yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Ketiga teknis tersebut yang digunakan dalam melaksanakan penelitian di Alam Creative yaitu observasi, wawancara dan penyebaran angket (kuesioner). Dalam pengumpulan data wawancara dibagi menjadi 2 (dua) yaitu, wawancara kepada konsumen yang pernah melakukan pemesanan *vector art* dan wawancara kepada konsumen yang belum pernah melakukan pemesanan *vector art*. Dalam penelitian ini deskripsi data yang disajikan meliputi hasil wawancara dari subjek yang telah dipilih dan hasil dari angket (kuesioner).

Analisis Hasil Wawancara

Berikut adalah deskripsi data penelitian yang dikelompokkan untuk mempermudah penarikan kesimpulan sebagai berikut: a) Analisis Hasil Wawancara dengan Narasumber Usia Remaja, dapat disimpulkan bahwa jenis (*style*) *vector art* yang paling banyak diminati adalah *Nature Style*, akan tetapi salah satu dari tiga narasumber menjawab menyukai *Nature style* dan *Pop Art Style*. Berdasarkan wawancara dari narasumber yang menjadi alasan mereka menyukai jenis (*style*) *Nature* adalah desain yang dihasilkan menyerupai foto asli, banyak menggunakan warna yang natural, dan desain yang sederhana serta simple. Sehingga mereka menyukai jenis (*style*) tersebut karena *Nature Style* pada dasarnya menggunakan *pallet* warna yang hampir menyerupai dengan objek aslinya. Kemudian yang menjadi alasan salah satu narasumber juga menyukai jenis (*style*) *vector art Pop Art style* adalah karena *background* yang digunakan menarik dan berbeda dengan jenis (*style*) *vector art* lain, b) Analisis Hasil Wawancara dengan Narasumber Usia Dewasa, dapat disimpulkan bahwa jenis (*style*) *vector art* yang paling banyak diminati adalah *Nature Style*, akan tetapi salah satu dari tiga narasumber menjawab menyukai *Nature style* dan *Pop Art Style*. Berdasarkan wawancara dari narasumber yang menjadi alasan mereka menyukai jenis (*style*) *Nature* adalah unik *colorfull*, sangat berbeda, simple, *vector nature* lebih elegan, dan cocok untuk anak usia muda. Kemudian yang menjadi alasan salah satu narasumber juga menyukai jenis (*style*) *vector art Pop Art style* adalah karena *vector* ini artistik. *Pop Art Style* bagi sebagian orang memang memiliki daya tarik sendiri pada komponen-komponen desainnya. Terutama pada pemilihan warna dan menggabungkan unsur retro pada zaman dahulu.

Analisis Hasil Angket (Kuesioner)

Penarikan kesimpulan yang selanjutnya menggunakan angket (kuesioner). Penelitian pada minat konsumen terhadap jenis (*style*) *vector art* dengan menggunakan angket untuk mengetahui jenis (*style*) mana yang paling banyak diminat oleh konsumen, sehingga penyedia jasa desain *online* dapat mempertahankan serta meningkatkan jumlah konsumennya. Sebelumnya peneliti mengkategorikan tingkat minat konsumen terhadap

jenis (*style*) *vector art* dengan menggunakan angket (kuesioner) pada 30 responden yang terdiri dari 15 responden usia remaja dan 15 responden usia dewasa. Berikut adalah kategori tingkat minat konsumen terhadap jenis (*style*) *vector art*: Batas Interval 21-30 dikategorikan tinggi, batas interval 11-20 dikategorikan sedang, batas

interval 1-10 dikategorikan rendah. Berdasarkan kategori tersebut peneliti telah menganalisis data hasil angket menjadi beberapa data dan mengelompokkannya. Data hasil analisis dapat disimpulkan sebagai berikut: **1. Saya menyukai desain *vector art* karena mudah dalam pemesannya**, pernyataan tersebut termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada kategori 21-30 karena 27 atau 94% responden menjawab setuju. **2. Saya tertarik dengan desain *vector art* karena sedang trend saat ini**, pernyataan tersebut termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada kategori 21-30 karena 25 atau 83% responden menjawab setuju. **3. Saya menyukai jenis (*style*) *vector art* ini**, pernyataan tersebut termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada kategori 21-30 karena 24 atau 79% responden menjawab setuju. **4. *Pallet* warna pada jenis (*style*) *vector art* ini menarik dan sederhana**, pernyataan tersebut termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada kategori 21-30 karena 28 atau 93% responden menjawab setuju. **5. Jenis (*style*) *vector art* ini cocok untuk semua usia**, pernyataan tersebut termasuk dalam kategori tinggi yaitu berada pada kategori 21-30 karena 25 atau 83% responden menjawab setuju.

Penyajian data analisis hasil angket minat konsumen berdasarkan usia dilihat dari segi usia remaja dan dewasa terdapat pada pernyataan nomor tiga dan nomor lima. Analisis hasil dari pernyataan dapat dijelaskan sebagai berikut, pernyataan nomor 3 yaitu **3. Saya menyukai jenis (*style*) *vector art* ini**, a) Data Analisis *Obama Hope Style* menunjukkan bahwa 12 responden usia remaja dan 9 responden usia dewasa menjawab setuju untuk jenis (*style*) *vector art* yaitu, *Obama Hope Style*. Sehingga diperoleh hasil bahwa responden usia remaja lebih menyukai jenis (*style*) ini dibandingkan responden usia dewasa. b) Data Analisis *Nature Style*, menunjukkan bahwa 15 responden usia remaja dan 15 responden usia dewasa menjawab setuju untuk jenis (*style*) *vector art* yaitu, *Nature Style*. Sehingga diperoleh hasil bahwa responden usia remaja dan responden usia dewasa sama-sama menyukai jenis (*style*) ini. c) Data Analisis *Line Art Style*, menunjukkan bahwa 11 responden usia remaja dan 11 responden usia dewasa menjawab setuju untuk jenis (*style*) *vector art* yaitu, *Line Art Style*. Sehingga diperoleh hasil bahwa responden usia remaja dan responden usia dewasa sama-sama menyukai jenis (*style*) ini. d) Data Analisis *Pop Art Style*, menunjukkan bahwa 12 responden usia remaja dan 9 responden usia dewasa menjawab setuju untuk jenis (*style*) *vector art* yaitu, *Pop Art Style*. Sehingga diperoleh hasil bahwa responden usia remaja lebih menyukai jenis (*style*) ini dibandingkan responden usia dewasa. e) Data Analisis *Automotive Vector*, menunjukkan bahwa 10 responden usia remaja dan 10 responden usia dewasa menjawab setuju untuk

jenis (*style*) *vector art* yaitu, *Automotive Style*. Sehingga diperoleh hasil bahwa responden usia remaja dan responden usia dewasa sama-sama menyukai jenis (*style*) ini.

Analisis Hasil Angket Minat Konsumen Berdasarkan Usia

Analisis hasil angket berdasarkan usia untuk pernyataan nomor lima, yaitu **Jenis (*style*) *vector art* ini cocok untuk semua usia**, a) Data Analisis *Obama Hope Style*, menunjukkan bahwa 10 responden usia remaja dan 12 responden usia dewasa menjawab setuju untuk jenis (*style*) *vector art* yaitu, *Obama Hope Style*. Sehingga diperoleh hasil bahwa responden usia dewasa lebih menyukai jenis (*style*) ini dibandingkan responden usia remaja. b) Data Analisis *Nature Style*, menunjukkan bahwa 14 responden usia remaja dan 13 responden usia dewasa menjawab setuju untuk jenis (*style*) *vector art* yaitu, *Nature Style*. Sehingga diperoleh hasil bahwa responden usia remaja lebih menyukai jenis (*style*) ini dibandingkan responden usia dewasa. c) Data Analisis *Line Art Style*, menunjukkan bahwa 9 responden usia remaja dan 15 responden usia dewasa menjawab setuju untuk jenis (*style*) *vector art* yaitu, *Line Art Style*. Sehingga diperoleh hasil bahwa responden usia dewasa lebih menyukai jenis (*style*) ini dibandingkan responden usia remaja. d) Data Analisis *Pop Art Style*, menunjukkan bahwa 10 responden usia remaja dan 8 responden usia dewasa menjawab setuju untuk jenis (*style*) *vector art* yaitu, *Pop Art Style*. Sehingga diperoleh hasil bahwa responden usia remaja lebih menyukai jenis (*style*) ini dibandingkan responden usia dewasa. e) Data Analisis *Automotive Vector*, menunjukkan bahwa 9 responden usia remaja dan 10 responden usia dewasa menjawab setuju untuk jenis (*style*) *vector art* yaitu, *Automotive Vector*. Sehingga diperoleh hasil bahwa responden usia dewasa lebih menyukai jenis (*style*) ini dibandingkan responden usia remaja.

Tabel 4. 1
Perbandingan Jawaban Responden

<i>Obama Hope Style</i>		<i>Nature Style</i>		<i>Line Art Style</i>		<i>Pop Art Style</i>		<i>Automotive Vector</i>	
R	D	R	D	R	D	R	D	R	D
12	9	15	15	11	11	12	9	10	10
10	12	14	13	9	15	10	8	9	8
22	21	29	28	20	26	22	17	19	18

Keterangan:

R= Responden usia remaja

D=Responden usia dewasa

Berdasarkan data diatas yang didapat melalui pernyataan nomor tiga dan lima didapatkan hasil bahwa responden lebih menyukai *vector* jenis *Nature Style* dengan jumlah usia *remaja* sebanyak 29 responden dan usia dewasa sebanyak 28 responden.

Data perbandingan jawaban responden dan perhitungan presentase dapat disimpulkan bahwa jenis (*style*) *vector art* yang paling banyak diminati oleh konsumen adalah *Nature Style* dengan jumlah responden dari usia remaja 29 dan responden dari usia dewasa sejumlah 28 dengan presentase 90%. Hasil ini didapat dari jumlah perbandingan jawaban dari pernyataan nomor 3 dan nomor 5. Sehingga dari hasil tersebut didapat bahwa usia konsumen tidak mempengaruhi minat terhadap jenis (*style*) *vector art*, karena yang dapat mempengaruhi minat konsumen terhadap suatu desain adalah selera dari konsumen itu sendiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis mendapatkan kesimpulan seperti berikut ini: Jenis (*Style*) yang paling banyak diminati oleh konsumen adalah *Nature Style*. Jenis (*style*) ini dinilai memiliki keunikan pada desainnya yang sederhana dan hasilnya menyerupai foto asli dengan *pallet* warna yang natural. Berdasarkan hasil dari penelitian pengaruh minat konsumen ditinjau dari segi usia menghasilkan data bahwa usia tidak mempengaruhi minat konsumen terhadap jenis (*style*) *vector art*. Minat konsumen lebih dipengaruhi oleh selera dari konsumen itu sendiri. Karena setiap orang memiliki selera dalam seni yang berbeda-beda sehingga selera tidak berpaku dan selalu berhubungan dengan usia.

DAFTAR PUSTAKA

- Erhans. (2004). *Desain Grafis dengan CorelDraw 12*. Jakarta: PT Ercontara Rajawali.
- Gulo, W. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Kediri: Literasi Media Publishing.

Syahrum, & Salim. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Medan: Citapustaka Media.