

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Komunitas di Indonesia yang bergerak di bidang sosial sudah terhitung banyak. Semua komunitas tersebut bersifat *non profit* yaitu sebagian besar sumber pendanaannya berasal dari donasi, baik dari perorangan, pemerintah maupun dari swasta. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pendapatan Indonesia meningkat setiap tahunnya ([www.bps.go.id](http://www.bps.go.id), 17-02-2014, 21:50). Hal tersebut mempengaruhi setiap orangnya berpeluang untuk memberikan donasi kepada lembaga sosial, salah satunya komunitas.

Oleh karena itu komunitas ini pada umumnya harus memiliki strategi-strategi agar bisa melakukan pendanaan sendiri bagi komunitasnya masing-masing. Salah satu strategi yang mungkin dilakukan oleh komunitas *non profit* adalah penggalangan dana. Penggalangan dana tersebut dilakukan yaitu untuk bertahan hidup, untuk perluasan dan pengembangan, merealisasikan visi dan misi dan menciptakan komunitas yang efektif.

Penggalangan dana merupakan salah satu cara mencari dana pendukung lain demi keberlangsungan komunitas. Kegiatan menghimpun dana melalui penggalangan dana menjadi suatu keharusan bagi sebuah komunitas jika ingin mengembangkan layanannya. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menggalang dana, yaitu seperti mengajukan proposal ke perusahaan-perusahaan, melakukan patungan atau yang disebut *crowdfunding*, membuat kerajinan tangan atau souvenir untuk dijual dan berbagai macam cara lainnya.

Salah satu alasan menjadikan penggalangan dana sangat berpotensi di Indonesia adalah bahwa di Indonesia filantropi masyarakatnya masih terhitung tinggi terutama di bidang sosial, dan selama ini penggalangan dana bersifat

sosial yang sudah dilakukan kebanyakan adalah untuk bantuan bencana, kesehatan dan beberapa proyek pembangunan sosial.

Selain filantropi masyarakat Indonesia, model penggalangan dana pun saat ini seiring dengan semakin pesatnya era teknologi di dunia, mengakibatkan adanya pergeseran budaya. Penggalangan dana pada awalnya biasanya dilakukan secara langsung, antara penerima dengan donaturnya maka sekarang ini bisa juga dilakukan dengan cara tidak langsung atau secara *online* melalui jaringan internet. Dengan adanya jaringan internet, situs atau media sosial yang digunakan sebagai wadah, maka setiap pengguna internet sudah dapat mengaksesnya sehingga peluang melakukan penggalangan dana secara *online* pun semakin besar.

Situs dapat dengan mudah diakses melalui komputer maupun *gadget*. Hal ini menjadikan internet menjadi teknologi yang paling banyak digunakan. Di Indonesia sendiri, pertumbuhan pengguna internet kian tak terbendung. Jumlah pengguna internet tumbuh signifikan hingga 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun 2013. Menurut lembaga riset MarkPlus Insight, angka jumlah pengguna internet di Indonesia akan menembus 100 juta jiwa di tahun 2015 nanti ([www.the-marketeers.com](http://www.the-marketeers.com), 16-02-2014, 16:13). Karena kecenderungan penggunaan internet inilah yang menjadikan salah satu faktor berkembangnya penggalangan dana secara *online* di Indonesia.

Perancangan situs *crowdfunding* ini berbeda dengan situs *crowdfunding* dengan penggalangan dana lainnya. Ketika seseorang dapat mengakses situs *crowdfunding*, maka dia akan menemukan banyaknya pilihan proyek yang dapat didukung secara materi untuk keberhasilan proyek tersebut. Sehingga donatur akan tahu apa yang akan dia dukung, untuk apa saja uang yang didonasikan tersebut digunakan, karena pemilik proyek akan berkewajiban untuk memberikan *update* mengenai proyek terhadap donatur karena antara pemilik proyek dan donatur dapat berinteraksi melalui email atau situs. Selain itu salah satu kelebihan dari *crowdfunding* ini adalah donatur akan mendapatkan sebuah imbalan dari pemilik proyek sebagai ungkapan

terima kasih karena telah berdonasi. Imbal balik ini atau biasa disebut *reward/perk* dapat hanya berupa ucapan terima kasih melalui email, pemberian souvenir atau untuk tipe *crowdfunding* tertentu bahkan donatur bisa mendapatkan bunga dari dana yang telah dipinjamkan. Semua itu tergantung dari tipe *crowdfunding* yang dipilih dan diadopsi untuk diterapkan.

Di Indonesia sendiri model penggalangan dana *crowdfunding* ini mulai berkembang sejak awal tahun 2012, hingga saat ini ada 5 *crowdfunding* yang terbentuk dan dua diantaranya telah berhasil hingga saat ini, yaitu wujudkan.com dan patungan.net. Jesse Crown selaku komunitas yang memiliki tanggung jawab terhadap keselamatan hewan khususnya anjing dan kucing merasakan bahwa dengan situs *crowdfunding* ini dapat mereka gunakan sebagai media untuk menggalang dana untuk merealisasi proyek-proyek yang mereka lakukan untuk menyelamatkan hewan terlantar di Bandung.

Penggalangan dana yang digunakan Jesse Crown hingga saat ini adalah dengan cara berdonasi melalui bank. Calon donatur akan mendapatkan informasi seputar cara berdonasi melalui media sosial ataupun langsung menghubungi pihak Jesse Crown. Penggalangan dana tersebut masih kurang efektif karena informasi tentang laporan keuangan yang diterima dan dikeluarkan belum jelas dipaparkan.

Jesse Crown menggunakan media sosial yaitu Facebook dan Twitter untuk memperkenalkan komunitasnya dan juga berinteraksi dengan para anggota dan sukarelawan. Media sosial tersebut berisi informasi tentang hewan-hewan yang sedang ditangani, formulir untuk menjadi *adopter* atau *foster*, bagaimana cara berdonasi dan seputar tentang perawatan anjing. Media sosial tersebut masih kurang efektif karena membatasi file yang diunggah dan juga sulit untuk memunculkan informasi yang dicantumkan sebelumnya. Dengan begitu, sulit untuk berinteraksi dengan baik dengan para anggota dan sukarelawan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis merasa *website* akan mampu menjadi alat yang menggabungkan beragam media seperti gambar, video, tulisan dan sebagainya yang akan lebih baik dari media lainnya. Juga dengan kedekatan masyarakat dengan internet, menjadikan website berpeluang menjadi media untuk mempromosikan dan juga mendekatkan Jesse Crown dengan para donatur.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah:

1. Sulitnya anggota dan masyarakat mendapatkan informasi seputar proyek Jesse Crown dengan valid.
2. Sulitnya Jesse Crown berinteraksi dengan masyarakat terutama donatur, mengenai proyek mereka.
3. Media Sosial yang dipakai oleh Jesse Crown saat ini masih kurang efektif untuk menjangkau anggota dan masyarakat.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan, yaitu sebagai berikut :  
Bagaimana merancang desain visual situs *crowdfunding* yang cocok dikembangkan sebagai media promosi dan interaksi untuk Jesse Crown?

## **1.4 Fokus**

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, fokus dari perancangan ini dapat terumuskan melalui pertanyaan-pertanyaan berikut berdasarkan dengan 4W1H yaitu:

1. *What* (Apa?)  
Perancangan situs *crowdfunding* yang tepat untuk dikembangkan sebagai media promosi dan interaksi untuk Jesse Crown. Situs ini dapat diakses lewat *desktop web browser* dan *mobile browser*.
2. *Who* (Siapa?)  
Target perancangan visual situs adalah orang yang berusia diantara 21-35 tahun dengan level sosial menengah ke atas.
3. *Where* (Dimana?)  
Penelitian dilakukan terhadap Jesse Crown Bandung.
4. *When* (Kapan?)  
Penelitian akan dimulai pada Februari-April 2014. Kemudian dirangkaikan dengan perancangan situs pada bulan Mei-Juni 2014.
5. *How* (Bagaimana?)  
Penelitian ini akan dilakukan dengan observasi langsung terhadap Jesse Crown. Penulis juga akan mewawancarai langsung *founder* dari Jesse Crown yaitu Johannes Rolas. Selanjutnya membagikan angket kepada anggota yang tergabung dengan Jesse Crown dan melakukan studi literatur dengan mempelajari data-data dari buku baik dari perpustakaan maupun dari internet.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari perancangan situs ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan suatu media interaksi antara Jesse Crown dengan masyarakat melalui situs.
2. Mempromosikan dan mempublikasikan proyek-proyek Jesse Crown secara *online* melalui situs kepada masyarakat luas.
3. Mempermudah interaksi antara Jesse Crown dengan donatur, yaitu donatur akan tahu apa yang akan dia dukung, untuk apa uang yang didonasikan dilakukan, dan *update* seputar proyek.

## 1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mengumpulkan data dalam hal untuk penyusunan Tugas Akhir dengan metodologi :

### 1. Sumber Data Primer

#### a. Observasi

Observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Akan tetapi, observasi atau pengamatan di sini diartikan lebih sempit, yaitu pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Berdasarkan keterlibatan pengamatan dalam *kegiatan-kegiatan* orang yang diamati, observasi dapat dibedakan menjadi observasi partisipan dan observasi tak partisipan. Hal ini dijelaskan oleh Soehartono (2008 : 69). Observasi dilakukan terhadap situs *crowdfunding* yang sudah ada untuk mengetahui cara kerja sistemnya. Selain itu juga dilakukan pengamatan terhadap Jesse Crown untuk mengenal karakternya dalam perancangan situs ini. Dengan observasi partisipasi ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak sebagaimana yang terjadi.

#### b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2012:72). Wawancara akan dilakukan dengan founder Jesse Crown yaitu Johannes Rolas, anggota Jesse Crown dan juga *developer website*. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang internal Jesse Crown dan kendala apa saja yang telah dialami saat ini. Wawancara dilakukan secara mendalam guna

mendapat jawaban secara menyeluruh dan dirasa cukup. Alat yang digunakan penulis adalah buku catatan untuk mencatat pertanyaan dan juga semua percakapan dengan sumber data. Selain wawancara langsung, juga dilakukan wawancara tidak langsung melalui *email*, pesan teks dan *chatting* via facebook.

c. Angket

Angket adalah suatu daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal atau dalam suatu bidang, yang harus diisi secara tertulis oleh “responden”, yakni orang yang merespon pertanyaan (Soewardikoen:2013). Membagikan angket kepada anggota Jesse Crown untuk memberikan gambaran mengenai profil anggota Jesse Crown. Hasil angket ini akan dijadikan sebagai salah satu pertimbangan utama dalam perancangan situs Jesse Crown yang sesuai dengan karakter para anggotanya.

2. Sumber Data Sekunder

a. Studi Pustaka

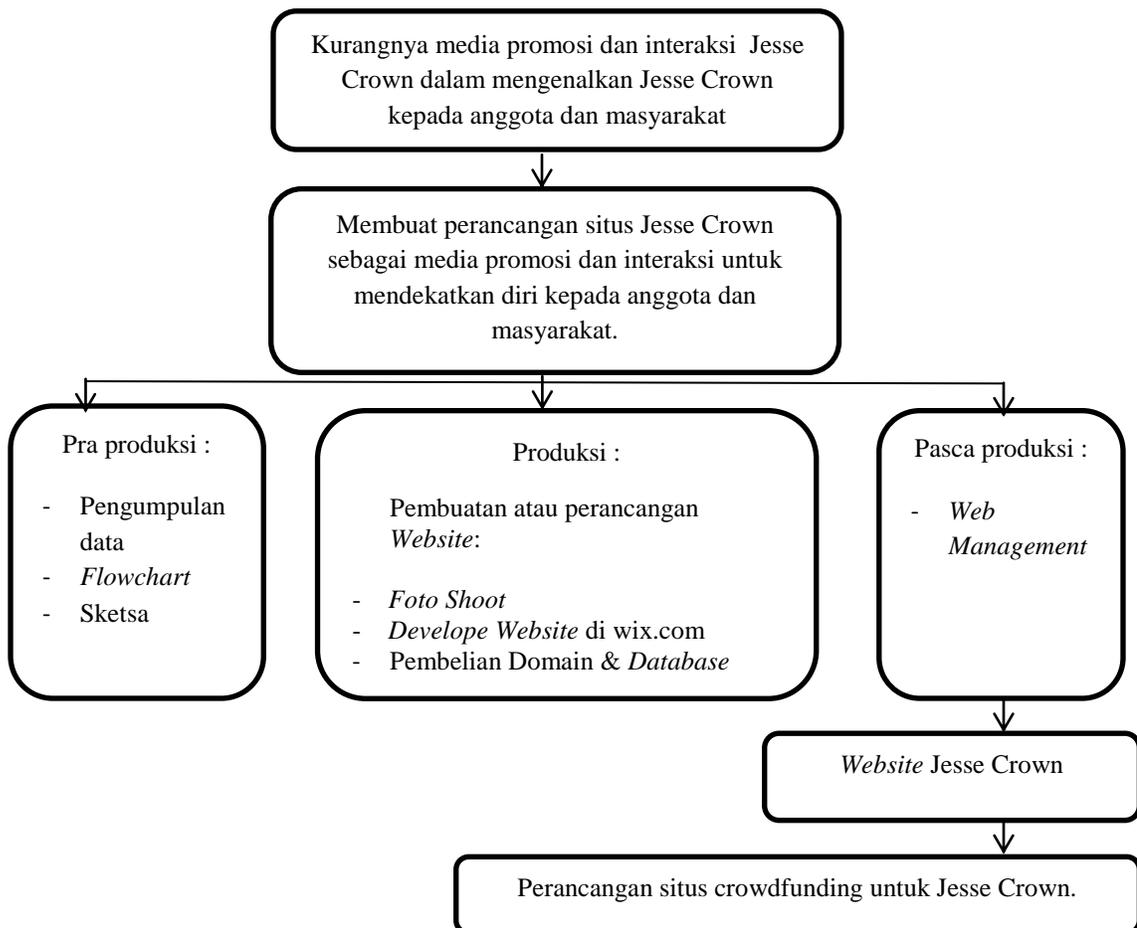
Seperti yang dikatakan oleh Irawan Soehartono (2008 : 70) studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Hal-hal yang diteliti dapat berupa apa saja. Baik itu dokumen, buku maupun hal-hal yang lainnya. Dalam hal ini penulis melakukan studi pustaka di beberapa perpustakaan untuk mencari referensi teori *website*, *crowdfunding*, *web design*, *Content Management System (CMS)* dan Desain Komunikasi Visual.

## 1.7 Metode Analisis

Analisis perbandingan antara situs yang sudah ada yang akan membandingkan antara keduanya. Analisisnya akan menggunakan analisis Matriks perbandingan dari duah buah situs yang sejenis.

## 1.9 Kerangka Perancangan

Di bawah ini merupakan diagram alur yang menggambarkan proses perancangan situs *crowdfunding* untuk Jesse Crown Bandung.



Skema 1.1 Skema Perancangan  
( Sumber: Olahan Penulis )

## **1.10 Pembabakan**

### **Bab I Pendahuluan**

Berisi latar belakang permasalahan yang berkaitan dengan Jesse Crown dan *crowdfunding*. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan kerangka perancangan. Bab I ditutup dengan pembabakan yang menguraikan isi masing-masing bab.

### **Bab II Dasar Pemikiran**

Berisi teori-teori sebagai alat bantu menyelesaikan masalah yang disampaikan di bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori *website*, penggalangan dana, *Content Management System (CMS)*, *Web Design*, dan Desain Komunikasi Visual.

### **Bab III Data dan Analisis**

Berisi uraian data primer dan sekunder hasil penelitian beserta hasil analisisnya. Bab ini berisikan data dari Jesse Crown seperti sejarah, visi & misi, promosi yang dipakai, dan sebagainya serta hasil kuesioner yang disebarkan ke anggota Jesse Crown. Terdapat juga hasil dan analisis dari wawancara yang dilakukan kepada *founder* Jesse Crown, anggota dan ahli *website*. Disertakan juga data proyek sejenis yang pernah dilakukan dan penilaiannya. Hasil analisa kemudian ditampilkan berdasarkan hasil pemikiran pada bab II.

### **Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Berisi konsep pesan yaitu tentang bagaimana Penulis mengkomunikasikan agar anggota dan masyarakat akan merasakan kepercayaan dan integritas Jesse Crown. Juga konsep kreatif, media dan visual yang menggambarkan bagaimana Penulis merancang website Jesse Crown yang baik dan sesuai dengan teori yang ada. Disertakan juga konsep bisnis yang menjelaskan tentang bagaimana hasil rancangan

ini dapat menghasilkan keuntungan bagi Jesse Crown dan hasil perancangan sebagai solusi dari permasalahan yang ada.

## Bab V Penutup

Berisi kesimpulan yang telah Penulis dapat olah dari data yang didapat dari pengerjaan tugas akhir perancangan situs sebagai media promosi dan interaksi untuk Jesse Crown Bandung. Serta saran yang akan diberikan oleh pembimbing maupun penguji pada waktu sidang untuk dijadikan media promosi dan interaksi yang lebih baik lagi.