

Periode : Semester 1.....
Tahun : 2020
Skema Penelitian : Mandiri
Tema RIP Penelitian : Pembangunan Manusia

LAPORAN AKHIR PENELITIAN

PROGRAM PENELITIAN MANDIRI

**Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi
Visual: evaluasi kritis**



Oleh:

Dr Iwan Zahar (0307126304)
KARNA MUSTAQIM, S.Sn, MA, Ph.D (0325127605)
RUDI HERI MARWAN, S.Sn, M.Ds (0301068001)
Muhamad Iqsan Ramadan (20191002086)
Maria Natalia Putri (20191002029)
Wisnu Wira Kusuma (20191002027)
Baiq Dini Ayu Septiwindari (20191002121)
Leonardo Ari Dwi Kusnanda (20191002039)

F.DIK / DKV
UNIVERSITAS ESA UNGGUL
September 2021

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN MANDIRI**

1. Judul Kegiatan Penelitian : Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: evaluasi kritis
2. Nama mitra sasaran :
3. Ketua tim :
- a) Nama : Dr Iwan Zahar
- b) NIDN : 0307126304
- c) Jabatan Fungsional : Asisten Ahli (150)
- d) Fakultas / Prodi : FDIK / Desain Komunikasi Visual
- e) Bidang Keahlian :
- f) Telepon : 08111635195
- g) Email : iwan.zahar@esaunggul.ac.id
4. Jumlah Anggota Dosen :0..... orang
5. Jumlah Anggota Mahasiswa :5..... orang
6. Lokasi kegiatan mitra :
- a) Alamat :
- b) Kabupaten/Kota :
- c) Provinsi :
7. Periode/waktu kegiatan :
8. Luaran yang dihasilkan :
9. Usulan / Realisasi Anggaran :
- a) Dana Internal UEU :
- b) Sumber dana lain (1) :
- c) Sumber dana lain (2) :

Menyetujui,
Dekan Fakultas



(Dr Karna Mustaqim)
NIK 218080760

Jakarta Barat, 30 Agustus 2021
Pengusul,
Ketua Tim Pelaksana

(Dr Iwan Zahar)
NIK 220030828

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian

Universitas
Esa Unggul
23/02/2022

(Dr. Erry Yudhya Mulyani, S.Gz., M.Sc.)
NIK: 20910038

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian:

Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: evaluasi kritis

2. Tim Pelaksana :

| No | Nama | Jabatan | Bidang Keahlian | Instansi Asal | Alokasi Waktu |
|----|-------------------------------------------------|------------------|-----------------|------------------------|---------------|
| 1 | Dr Iwan Zahar | Ketua Pengusul | DKV | Universitas Esa Unggul | 14 |
| 2 | 20191002086 Muhamad Iqsan Ramadan | Anggota Pengusul | DKV | Universitas Esa Unggul | 5 |
| 3 | 20191002029 Maria Natalia Putri | Anggota Pengusul | DKV | Universitas Esa Unggul | 5 |
| 4 | 20191002027 Wisnu Wira Kusuma | Anggota Pengusul | DKV | Universitas Esa Unggul | 5 |
| 5 | 20191002121 Baiq Dini Ayu Septiwindari | Anggota Pengusul | DKV | Universitas Esa Unggul | 5 |
| 6 | 20191002039 Leonardo Ari Dwi Kusnanda | Anggota Pengusul | DKV | Universitas Esa Unggul | 5 |

3. Objek (khalayak sasaran)

Para peserta didik mahasiswa DKV Universitas Tarumanagara

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan : Januari tahun : 2020

Berakhir : bulan : Juli tahun : 2020

5. Usulan biaya Mandiri

Tahun ke-1 : -

6. Lokasi Penelitian (lab/studio/lapangan) : Universitas Tarumanagara
Jakarta

7. Mitra yang terlibat (uraikan apa kontribusinya): -

8. Temuan yang ditargetkan (penjelasan gejala atau kaidah metode, teori, produk atau rekayasa

Suatu metode bimbingan yang efektif dan panduan bimbingan tugas akhir untuk bimbingan Tugas Akhir baik berupa karya atau tulisan.

9. Kontribusai mendasar pada khalayak sasaran (uraikan tidak lebih dari 50 kata, tekankan pada manfaat yang diperoleh)

Suatu standar penulisan tugas akhir yang biasanya kesulitan untuk menghubungkan antara yang ditulis dengan yang didesain

10. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran adalah jurnal nasional tidak terakreditasi

11. Rencana luaran: Jurnal visual Untar

**DAFTAR TIM PELAKSANA PENELITIAN
UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

1. Ketua Pelaksana

Nama : Dr Iwan Zahar
NIDN : 0307126304
Jabatan Fungsional : Komisi Etik
Fakultas/Prodi : FDIK/ DKV
Tugas : Menulis jurnal
Melakukan wawancara

2. Anggota 1

Nama : KARNA MUSTAQIM, S.Sn, MA, Ph.D
NIDN : 0325127605
Jabatan Fungsional : Dekan F.DIK
Fakultas/Prodi : DKV – Esa Unggul
Tugas : Menulis jurnal
Melakukan wawancara

Nama : RUDI HERI MARWAN, S.Sn, M.Ds
NIDN : 0301068001
Jabatan Fungsional : Kaprodi
Fakultas/Prodi : F.DIK/ DKV
Tugas : Edit

3. Mahasiswa 1

Nama : Muhamad Iqsan Ramadan
NIM : 20191002086
Fakultas/Prodi : F.DIK / DKV
Tugas : mengumpulkan data

4. Mahasiswa 2

Nama : Maria Natalia Putri
NIM : 20191002029
Fakultas/Prodi : F.DIK / DKV
Tugas : mengumpulkan data

6. Mahasiswa 3

Nama : Wisnu Wira Kusuma
NIM : 20191002027
Fakultas/Prodi : F.DIK / DKV
Tugas : mengumpulkan data

7. Mahasiswa 4

Nama : Baiq Dini Ayu Septiwindari
NIM : 20191002121
Fakultas/Prodi : F.DIK / DKV
Tugas : mengumpulkan data

8. Mahasiswa 5

Nama : Leonardo Ari Dwi Kusnanda
NIM : 20191002039
Fakultas/Prodi : F.DIK / DKV
Tugas : mengumpulkan data

DAFTAR GAMBAR

Gb 1. Rencana Induk Penelitian Universitas Esa Unggul (RIP UEU)

DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN HIBAH MANDIRI | 2 |
| IDENTITAS DAN URAIAN UMUM | 3 |
| DAFTAR GAMBAR | 7 |
| DAFTAR ISI | 8 |
| RINGKASAN..... | 9 |
| BAB 1. PENDAHULUAN..... | 10 |
| 1.1. Latar Belakang | 10 |
| 1.2. Tujuan Penelitian | 11 |
| 1.3. Manfaat Penelitian | 11 |
| 1.4. Pertanyaan Penelitian | 11 |
| 1.5. Ruang Lingkup Penelitian | 11 |
| 1.6. Luaran atau hasil yang akan dicapai | 11 |
| BAB 2. RENSTRA DAN PETA JALAN PENELITIAN PERGURUAN TINGGI | 12 |
| BAB 3. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI | 13 |
| BAB 4. METODE PENELITIAN | 18 |
| BAB 5. PEMBAHASAN | 19 |
| BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN | 27 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 28 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN..... | 30 |
| LAMPIRAN 1 JUSTIFIKASI ANGGARAN PENELITIAN | |
| LAMPIRAN 2 SURAT PERNYATAA KETUA PELAKSANA PENELITIAN | |
| LAMPIRAN 3 SURAT TUGAS DEKAN | |
| LAMPIRAN 4 BIODATA KETUA DAN ANGGOTA TIM DOSEN | |
| LAMPIRAN 5 BUKTI LUARAN | |
| LAPIRAN 6 ORIGINALITAS | |

RINGKASAN

Hampir 90 persen Skripsi atau Skripsi Sarjana Seni Universitas Tarumanagara tidak memenuhi standar penulisan Tugas Akhir. standar penulisan yang tidak seragam antar dosen, dan tidak ada acuan model penelitian yang jelas, acuan bukan yang terbaru, dan terputusnya informasi antara karya mahasiswa dengan tulisan yang dibuat dalam tugas akhir merupakan rangkaian kesalahan yang ditemukan pada 90 persen tugas akhir di Universitas Tarumanagara.

Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, angket kepada mahasiswa, observasi selama pengerjaan tugas akhir, dan review terhadap 40 tugas akhir di Desain Komunikasi Visual Universitas Tarumanagara. Wawancara dilakukan terhadap 5 dosen desain komunikasi visual, 80 mahasiswa dan wawancara mendalam dengan enam mahasiswa. Penerapan model Robin Landa membuat siswa bekerja lebih sistematis mulai dari pengumpulan data, tahap perancangan, asal usul ide, dan pembuatan prototipe. Dampak terpenting dari model Robin Landa adalah evaluasi wawasan siswa dapat dilacak dari empat tahap model kreatif Wallas yang terintegrasi dalam model Robin Landa. Hasil dari penelitian ini adalah memperbaiki panduan penulisan TA untuk lebih menekankan metode desain, bukan sekedar mengikuti panduan penulisan ilmu social.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penulisan tugas akhir bidang desain komunikasi visual selalu banyak kendala seperti ketidaksesuaian kesepakatan tentang gaya penulisan, model penelitian, bukan referensi terbaru, penggunaan model penelitian yang kurang tepat pada tiga jurusan Desain Komunikasi Visual yaitu grafis desain, multimedia dan periklanan. Penulisan akademis bukanlah hal yang biasa bagi mahasiswa desain komunikasi visual (Zahar, 2011) tetapi merupakan syarat untuk mendapatkan gelar (Odena & Burgess, 2017)

Siswa mengikuti model penelitian tesis BA yang dibuat oleh alumni desain komunikasi visual. Selain itu, Dosen memperkenalkan model penelitian periklanan Fortune pada tahun 1990. Model periklanan Fortune dimulai dari: fakta kunci, wawasan, keputusan kreatif, desain dan implementasi. Namun model penelitian Fortune lebih cocok untuk mahasiswa periklanan, bukan mahasiswa desain grafis dan multimedia. Banyak penulis buku membuat model penelitian desain komunikasi visual termasuk Ian Noble's [3] mulai dari definisi fase 1: penyebab masalah dan target audiens, fase 2: divergensi: data kuantitatif dan kualitatif, fase 3: desain prototipe dan uji skala kecil, fase 4: skala penuh dan rekomendasi. Model Robin Landa dimulai dari; fase 1: orientasi; Siapa yang Melakukan orientasi ?, penonton, pengumpulan materi, mendapatkan semua Informasi; fase 2: analisis: penemuan dan strategi, tinjauan klien; fase 3: konsepsi: proses pembuatan konsep. Pada fase 3, Robin Landa mengintegrasikan

4 fase teori kreatif Graham Wallas yang terdiri dari persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Tahap 4: desain; sketsa thumbnail, kasar, dan komprehensif, tahap tinjauan klien 5: Implementasi: pengerjaan. Yongki mengumpulkan di bab 5 hal 55. Sekitar 6 model. Sebagai contoh salah satunya proses DKV meliputi tahap 1. Inspirasi, tahap 2 identifikasi, tahap 3 Konseptualisasi, tahap 4 Eksplorasi, tahap 5 Definisi, tahap 6 Komunikasi, tahap 7 Produksi (Safanayong, 2006)

Penelitian ini membahas tentang penggunaan model lima langkah Robin Landa [8], serta kesulitan dalam mengimplementasikan metode desain pada tesis BA (sarjana) dan studi kritis tesis BA.

1.2. Tujuan Penelitian

1. Penerapan metoda 5 langkah dalam mendesain Robin Landa
2. Mengetahui kelemahan mahasiswa dalam penulisan dan pembuatan karya
3. Mengetahui urutan langkah kerja yang efisien dalam pembuatan tugas akhir

1.3. Manfaat Penelitian

Penelitian ini berguna untuk meningkatkan kompetensi penulisan dan pembuatan karya bagi mahasiswa DKV. Standard rujukan yang akan dicapai sehingga memudahkan mahasiswa untuk menulis tugas akhir dan membuat karya dengan baik.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dari Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: evaluasi kritis

1. Apakah sistim penulisan dari mahasiswa mengikuti panduan?
2. Apakah tulisan yang dibuat menjelaskan karya dengan baik?
3. Apakah kelebihan dan kekurangan dari hasil bimbingan?
4. Apakah pemanfaatan jurnal dan sumber belajar lain sudah maksimal selama bimbingan?

1.5. Ruang lingkup penelitian

Ruang lingkup penelitian ini menggunakan metoda wawancara dan survei pada mahasiswa tugas akhir dan tidak melakukan wawancara dan survei pada alumni. Hanya dibatasi pada mahasiswa DKV Untar yang mengambil tugas akhir.

1.6. Hasil yang diharapkan (luaran)

Penelitian ini diharapkan akan dipublikasi di jurnal Visual Untar.

BAB II

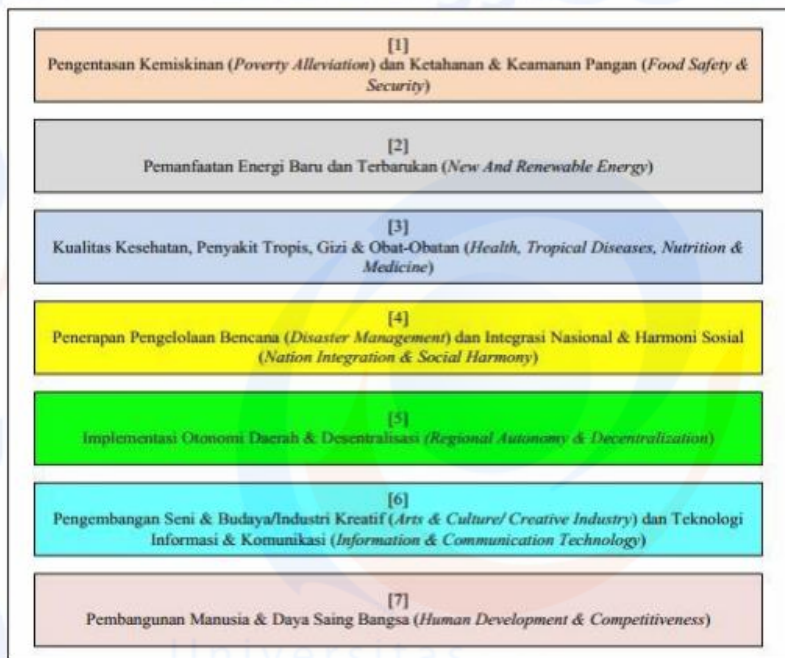
RENSTRA DAN PETA JALAN PENELITIAN PERGURUAN TINGGI

Rencana Induk Penelitian (RIP) Universitas Esa Unggul (UEU) Tahun 2017 – 2021 dapat tersusun dan disyahkan melalui Surat Keputusan Rektor Universitas Esa Unggul Nomor : 10/SK-R/UEU/VII/2016 yang telah menetapkan bahwa RIP Universitas Esa Unggul berupaya menghasilkan Penelitian yang Sustainable, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap Bangsa dan Negara. Komitmen Universitas Esa Unggul dalam RIP tercantum dalam Visi UEU yaitu menjadi Perguruan Tinggi kelas Dunia berbasis Intelektualitas, Kreatifitas dan Kewirausahaan, yang unggul dalam mutu pengelolaan dan hasil pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi.

Penyusunan dokumen RIP ini berdasarkan pada dokumen Rencana Strategis Universitas Esa Unggul Tahun 2016-2020, Berdasarkan kondisi sumberdaya, bidang keilmuan, data base penelitian dan analisis data hasil penelitian Universitas Esa Unggul, maka RIP 2017-2021 menetapkan 7 bidang unggulan (gambar 1) penelitian, yaitu :

- 1) Pengentasan Kemiskinan (Poverty Alleviation) dan Ketahanan & Keamanan Pangan (Food Safety & Security)
- 2) Pemanfaatan Energi Baru dan Terbarukan (New And Renewable Energy)
- 3) Kualitas Kesehatan, Penyakit Tropis, Gizi & Obat-Obatan (Health, Tropical Diseases, Nutrition & Medicine)
- 4) Penerapan Pengelolaan Bencana (Disaster Management) dan Integrasi Nasional & Harmoni Sosial (Nation Integration & Social Harmony)

- 5) Implementasi Otonomi Daerah & Desentralisasi (Regional Autonomy & Decentralization)
- 6) Pengembangan Seni & Budaya/Industri Kreatif (Arts & Culture/ Creative Industry) dan Teknologi Informasi & Komunikasi (Information & Communication Technology)
- 7) Pembangunan Manusia & Daya Saing Bangsa (Human Development & Competitiveness)



Gambar 1 Rencana Induk Penelitian Universitas Esa Unggul (RIP UEU)

Gb 1. Rencana Induk Penelitian Universitas Esa Unggul (RIP UEU)

Tabel 1. Peta jalan Penelitian

| Th 2012 | Th 2020 | Th 2020 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| Zahar & Sani, (2012).Written Exams: Concrete Solution to Solve Image-Text Relation for Visual | Zahar, I. (2020). Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain | Penelitian bimbingan online |

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <p>Communication Design Students (art students)?, Journal of Technical Education and Training, Vol 4, no.1, 73-79. Retrieved from http://penerbit.uthm.edu.my/ojs/index.php/JTET/article/view/486/0</p> | <p>Komunikasi Visual: Evaluasi Kritis. Jurnal Visual. Vol 15, No 2. https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/11091</p> | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

| No | Tema Sentral | Isu Strategis | Konsep/Pemikiran/Solusi/Pencerahan | Topik Penelitian yang diperlukan | Kompetensi/Keahlian yang dibutuhkan |
|----|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------|
| 1 | Pembangunan Manusia & Daya Saing Bangsa (Human Development &) | Pengembangan bimbingan mahasiswa Tugas Akhir | Pengembangan bimbingan mahasiswa online maupun offline | Solusi bagaimana cara bimbingan yang benar | Cara penulisan dan metode desain |

| | | | | | |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| | Competitiveness) Teknologi Informasi & Komunikasi (Information and Communication Technology) | | | | |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|

Penelitian tentang bimbingan online maupun langsung jarang ditulis dan kebanyakan penelitian belum membahas metode desain untuk bimbingan.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

3.1. Tinjauan Pustaka

Panduan penulisan karya terakhir desain komunikasi visual biasanya mengacu pada bimbingan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Tarumanagara. Tugas akhir dalam Desain Komunikasi Visual akan terdiri dari bab 1: pengantar yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian dan penggunaan penelitian. Bab 2: umum dan spesifik. Secara umum, biasanya perspektif media yang digunakan dan sejarahnya, pembuat media sebelumnya baik internasional maupun lokal (di Indonesia). Bab 3: terdiri dari metodologi penelitian yang biasanya berupa teori dari metodologi penelitian. Bab 4: berisi hasil penelitian yang merupakan penerapan metodologi penelitian dan merupakan jawaban untuk pertanyaan penelitian [6]. Sebagian besar instruksi penulisan tugas akhir tidak menuliskan metodologi penelitian apa yang harus digunakan dan siswa harus menemukan metodologi penelitian mereka sendiri yang paling sesuai untuk penelitian mereka. Penggunaan metodologi penelitian dari Robin Landa dapat dicoba pada judul-judul yang berkaitan dengan promosi barang, kampanye sosial, membuat buku hingga ilustrasi komik. Namun, Institut Seni Indonesia di Solo memiliki pedoman yang menjelaskan bagaimana menggunakan model penelitian dalam tugas akhir (tesis sarjana BA). Tugas akhir

3.2. Landasan Teori

Desainer sering diminta untuk menulis pada gambar dan desain yang mereka buat. Dalam lingkungan bisnis saat ini, keterampilan menulis dan penelitian lebih penting

dari sebelumnya untuk membuat kemajuan di bidang kritik. Menulis tentang desain bukan hanya untuk kesenangan. Setiap orang dengan keinginan untuk belajar tentang industri harus diizinkan untuk melakukannya (Heller, 2020). Di salah satu perguruan tinggi swasta tersebut, keterputusan antara desain mahasiswa dengan tulisannya dalam tugas akhir kurang lebih 90%. Mengapa kita kesulitan menulis? Proses membayangkan, menyelidiki, mengevaluasi, mengatur, dan menyusun berpuncak pada tulisan. Menulis adalah salah satu bentuk desain. Menyampaikan pesan Anda membutuhkan banyak usaha. Sangat sulit untuk mengambil pemikiran Anda dan memasukkannya ke dalam kata-kata tertulis (Heller, 2020).

Selalu ada banyak kendala yang harus dihadapi ketika menulis tugas akhir di tiga jurusan Desain Komunikasi Visual yaitu desain grafis, multimedia, dan periklanan, seperti kesepakatan yang tidak seimbang tentang gaya penulisan, model penelitian, tidak memiliki yang paling up-to-date referensi tanggal, dan penggunaan model penelitian yang tidak tepat. Mahasiswa dalam desain komunikasi visual tidak terbiasa dengan penulisan akademik (Zahar & Kamaluddin, 2012), namun merupakan suatu keharusan untuk mendapatkan gelar (Angervall & Silfver, 2019). Mahasiswa menggunakan model rujukan penelitian yang dikembangkan mahasiswa beberapa tahun lalu, dan dosen yang kini mengajar menggunakan model yang dikembangkan oleh salah satu dosen senior FSRD (Zahar, 2020). Menurut Standar Indonesia untuk Sarjana, Standar Minimum secara jelas dinyatakan sebagai bukan penelitian, tetapi diperlukan implementasi yang memadai dari suatu ilmu/metode/teknik/teori/keterampilan yang ditetapkan secara akurat untuk mengatasi suatu masalah (Perpres Nomor 8 tahun 2012). Menulis akademik, di sisi lain, adalah wilayah asing bagi siswa dalam desain komunikasi visual (Zahar & Sani, 2011), namun merupakan kebutuhan untuk memperoleh gelar (Odena & Burgess, 2017).

3.3. Hipotesa

Kurangnya pemahaman akan metode desain dan tidak tepatnya petunjuk penulisan yang menjadi penyebab kesulitan dalam menulis.

BAB IV

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian adalah wawancara tidak terstruktur, kuesioner untuk siswa, observasi selama tugas akhir, dan peninjauan 40 tugas akhir di Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara. Wawancara dilakukan pada lima dosen desain komunikasi visual, 80 siswa dan wawancara mendalam dengan enam siswa.

1. Bahan dan Alat Penelitian
data : 80 mahasiswa Universitas Tarumanagara
2. Waktu dan Tempat : DKV Untar, Grogol. Jakarta
3. Prosedur Penelitian : Metode survey dan wawancara mendalam
4. Pengamatan dan Pengumpulan Data : data berupa tugas akhir
5. Analisis Data : Data wawancara
6. Jadwal Penelitian : Maret 2 – Juni 2020

BAB V

PEMBAHASAN

Pedoman penulisan karya terakhir Desain Komunikasi Visual biasanya mengacu pada bimbingan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara. Tugas akhir dalam Desain Komunikasi Visual akan terdiri dari bab 1: pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian. Bab 2: Umum dan Khusus. Secara umum biasanya perspektif media yang digunakan dan sejarahnya, sebelumnya pembuat media baik internasional maupun lokal (di Indonesia). Bab 3 berisi tentang metodologi penelitian yang biasanya berupa teori dari metodologi penelitian. Bab 4: berisi tentang hasil penelitian yang merupakan penerapan metodologi penelitian dan merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian (Panduan Sistematika dan Teknik Penulisan MK Tugas Akhir. DKV.FSRD UNTAR). Kebanyakan instruksi penulisan proyek akhir tidak menuliskan metodologi penelitian apa yang harus digunakan dan mahasiswa harus menemukan metodologi penelitian sendiri yang paling sesuai untuk penelitian mereka. Penggunaan metodologi penelitian dari Robin Landa dapat dicoba pada judul-judul yang berkaitan dengan promosi barang, kampanye sosial, pembuatan buku hingga ilustrasi komik. Namun, Institut Seni Indonesia Solo memiliki pedoman yang menjelaskan bagaimana menggunakan model penelitian dalam tugas akhir (Skripsi S1). Tugas akhir perlu didasarkan pada tahap penciptaan (proses kreatif) yang jelas, mengacu pada teori yang benar, dan relevan dengan upaya menciptakan karya. Tahapan penciptaan perlu dijelaskan dengan pekerjaan komunikasi visual siswa. Tahap pembuatan akan menjadi tiga langkah: langkah 1. konsep, langkah 2. draf, langkah 3 eksekusi (karya seni akhir) [11]. Panduan menulis ISI (Institut Seni Indonesia) menggunakan bagian dari model Robin Landa yang dimulai dari konsep pembangkit fase 3 hingga implementasi fase 5. Namun, panduan ISI tidak menyebutkan tentang 4 fase model kreatif empat tahap Wallas. Sedangkan pada buku pedoman lain yang bertajuk Metodologi Penelitian dalam Desain [2], membagi desain lima langkah menjadi dua bab yaitu bab 3 pembangkitan konsep dan bab 4 desain [2]. Buku itu tidak menyebutkan model kreatif empat tahap Wallas. Namun dalam tulisan

ini menggabungkan 5 fase desain menurut Robin Landa menjadi satu bab, mulai dari Fase 1: orientasi hingga fase 5: implementasi.

Kesulitan yang muncul pada siswa saat menulis bab 1 terutama melatarbelakangi masalah yang mengungkapkan beberapa kesalahan seperti kurangnya literatur, tidak ada data pendukung, banyak pendapat pribadi tanpa dukungan data, tidak ada alasan untuk menggunakan SWOT (kekuatan, kelemahan, peluang, utas) metode, dan tidak adanya survei pendahuluan untuk mendukung pemilihan judul, dan tidak ada penjelasan dan wawancara kepada pemilik atau otoritas mengapa siswa memilih media visual tertentu. Studi pendahuluan atau latar belakang berikut ini diambil dari salah satu skripsi Sarjana Seni Universitas Tarumanagara yang berjudul Perancangan produk lima jam (Hassan, 2017).

“Fashion secara sederhana diartikan sebagai gaya berpakaian yang populer di suatu budaya, dan dalam perkembangannya, fashion tidak hanya dipahami sebatas pakaian tetapi juga diperluas pada perlengkapan lainnya seperti sepatu, tas, dan salah satunya adalah jam tangan.

Jam tangan diperkenalkan pada abad ke-14. Wanita memakai jam tangan, sedangkan pria hanya menggunakan jam saku yang ditempatkan di saku. Namun, pada tahun 1572 pria mulai memakai jam tangan sejalan dengan perkembangan gaya tahun itu.

Kini, gaya jam tangan mulai berkembang dalam inovasi model dan bahan dibandingkan 700 tahun lalu. Model yang digunakan tidak lagi kaku, berat dan tebal serta menggunakan bahan kuningan. Berbagai model dan bahan jam tangan bisa didapatkan di pasaran. Beberapa bahan pada jam tangan terbuat dari stainless steel, platinum, karet silikon, plastik, emas putih, dan titanium. Jam tangan kayu kini juga hadir sebagai pelengkap keragaman model di dunia fashion. Jam tangan Lima, merupakan salah satu merek jam tangan kayu yang diproduksi oleh produsen Indonesia Herman Tantriady. Ia juga seorang kolektor arloji yang mengawali kecintaannya pada produk kayu, memicu ide untuk memproduksi arloji dari kayu. Jam tangan Lima terbuat dari bahan kayu pada bodi casingnya yaitu maple, ebony, dan jati. Kayu maple berasal dari Hongkong, sedangkan eboni dan jati berasal dari Indonesia, tepatnya di Sulawesi dan Jawa. Jam tangan Lima juga memadukan kulit kulit sapi asli sebagai bahan tali jam tangan Lima. Lima jam menggunakan media sosial berupa Instagram @limawatch, Facebook dengan nama lima jam dan Twitter @limawatch serta website dapat diakses di <http://www.limawatch.com> Promosi jam tangan Lima menggunakan foto dan bukan dalam bentuk video profil. Konsep informasi yang diusung lima jam ini memiliki konsep unik yaitu minimalis dan eye catching. Konsep desain pada jam lima memiliki konsep yang unik karena mengusung bahan kayu sebagai bahan produksinya. Jam tangan Lima memiliki gaya minimalis yang berkaitan dengan penggunaan elemen sederhana seperti warna dan bentuk untuk mendapatkan efek atau kesan terbaik namun tetap eye catching (Hassan, 2017).

Kekurangan dalam penulisan desain jam tangan Lima adalah tidak adanya referensi dan alasan pembuatan video profil, disamping tidak adanya penjelasan media promosi yang digunakan kompetitor. Pemilihan media profil video juga bisa merupakan permintaan dari klien atau pemilik lima jam tangan atau mengikuti metode promosi yang dibuat oleh pesaing.

Siswa memiliki kekurangan dalam menulis bab 2; Teori desain aplikasi, mahasiswa biasanya melihat contoh tugas akhir yang dibuat oleh alumni desain komunikasi visual. Cacat penulisan yang paling umum adalah penggunaan teori yang tidak sesuai dengan masalah dan judul tugas akhir. Parkit Nusantara (Sendry, 2013).. Contoh kesalahan skripsi seperti sarjana BA ini: “Menurut teori warna teori Brewster yang pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Warna yang ada di alam jika disederhanakan dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier dan warna netral, dan ini diwujudkan dalam bentuk lingkaran warna, lingkaran warna Brewster mampu menjelaskan teori kontras warna, perpecahan komplementer, triad, dan tetrad”(Sendry, 2013).

Teori warna dan pengelompokan warna Brewster seperti pada teks tugas akhir tidak berkaitan dengan desain buku cerita anak. Pembahasan warna yang digunakan dalam buku cerita anak (kompetitor) lainnya akan lebih banyak berkaitan dengan judul proyek akhir. Demikian pula pembahasan tentang tata letak dan tipografi buku cerita anak harus dibandingkan dan dikontraskan dengan buku anak terbitan.

Isi bab 2 adalah perbandingan dan perbedaan nyata dari pesaing, peneliti sebelumnya, atau pencipta karya sebelumnya. Diskusi tentang asal muasal atau sejarah yang membuat karya pertama merupakan wacana yang akan membantu wawasan siswa saat membuat karya.

Alumni sebagian besar tidak mengikuti tolak ukur yang diberikan Universitas Tarumanagara, sehingga pembuatan bab 3 lebih diisi dengan data lapangan termasuk struktur organisasi perusahaan yang dijadikan kajian. Sebenarnya struktur organisasi tidak ada sangkut pautnya dengan membuat desain dalam pembuatan tugas akhir dan datanya cukup diletakkan di lampiran atau tidak diperlukan sama sekali. Sebenarnya data ini sulit untuk berdiri dalam satu bab karena tidak ada penjelasan dan alasan mengapa data tersebut dikumpulkan.

Sedangkan bab 3 diusulkan dalam teori model lima langkah Robin Landa. Pada bab 3 dapat diganti dengan model lain sesuai dengan spesialisasi seperti periklanan dan multimedia. Sedangkan pada bab 4 adalah penerapan model lima langkah. Semua data yang dikumpulkan baik data primer maupun data sekunder, beserta tahapan perancangan mulai dari insight hingga verifikasi, serta pembuatan desain dari thumbnail hingga implementasi tertulis pada bab 4. Bab ini berisi tentang orientasi, analisis, konsep, desain, implementasi.

Keenam mahasiswa tersebut tidak kesulitan menemukan pesaing dari produk, pembuat karya sebelumnya dan alasan pembuatan judul penelitian pada bab satu. Keenam siswa tersebut juga tidak menggunakan SWOT karena analisis pesaing dan target sudah ada pada lima langkah model. Pada penulisan bab 2, penulisan penulis pertama, peserta lomba, analisis warna, tata letak, tipografi karya peserta lomba atau karya yang dibuat sebelumnya. Keenam siswa tersebut tidak menemui kesulitan. Dalam penulisan bab 3 metode penelitian mengambil referensi dari model yang dibutuhkan. Penulisan model ini dapat dimodifikasi jika ada perubahan model, misalnya penambahan SWOT. SWOT hampir hadir di setiap sarjana BA, namun tidak ada pernyataan asal muasal SWOT yang dikenalkan oleh Wehrich pada tahun 1982 (Ghazinoory, 2011).

SWOT akan menganalisis kekuatan dan kelemahan pesaing dan perusahaan itu sendiri dilihat dari perhitungan internal dan eksternal. Penggunaan SWOT lebih cocok untuk mahasiswa periklanan.

Pada fase orientasi, disarankan untuk mendengarkan penjelasan klien tentang kebutuhan dan bisnis mereka [landa, 2015]. Namun pada orientasi tahap pertama dan analisis kedua, tidak ada analisis detail pesaing, dan lebih fokus pada klien dan target audiens. Kebutuhan untuk menggunakan model SWOT sebenarnya tidak diperlukan oleh mahasiswa desain grafis. Penjelasan tentang pesaing dan sejarah pesaing serta semua jenis media yang mereka gunakan dijelaskan secara rinci pada bab 2.

Penulisan bab 4 ini terutama pada model empat tahap dalam The Art of Thought oleh Graham Wallas tahun 1926. Penulisan keempat tahap tersebut belum pernah dilakukan dalam tugas akhir sebelumnya di Universitas Tarumanagara kecuali dengan 6 orang mahasiswa saya di bawahnya. pengawasan saya. Berikut adalah contoh penggunaan empat fase teori kreatif Graham Wallas yang terdiri dari persiapan, inkubasi, iluminasi. Contoh penggunaan Wallas empat fase pada tugas akhir berjudul Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Makanan Sehat untuk anak sekolah dasar [Patricia, 2019].

Persiapan

Dari hasil data yang terkumpul diperoleh wawasan:

- 1) Sasaran (6-12 tahun) kurang memahami makanan sehat dan tidak sehat.
- 2) Agar pendekatan sasaran bisa efektif, maka media dibuat lebih visual daripada verbal.
- 3) Pemilihan visual ilustrasi, warna, atau tipografi harus sederhana agar penyampaian pesan mudah dipahami, namun visual tetap dapat menarik perhatian anak.
- 4) Permainan dapat memberikan hiburan sekaligus edukasi, sehingga dapat mengajak atau meningkatkan minat anak untuk belajar tentang makanan sehat.

5) Permainan harus mudah dimainkan oleh anak-anak, sehingga tidak perlu pengawasan yang ketat [Patricia, 2019].

Wawasan berupa fakta bahwa anak usia 6-12 tahun belum memahami makanan sehat dan terkait dengan kebutuhan media pembelajaran visual untuk pembelajaran makanan sehat. Tulisan di atas sesuai dengan teori wawasan dari Wallas yang digunakan dalam buku Robin Landa.

Inkubasi

Pada tahap ini penulis melihat referensi dari desain serupa dari jurnal, internet, buku bergambar, animasi, dan game. Hal ini bertujuan untuk melihat pendekatan visual dan verbal yang biasa digunakan pada anak 6-12 tahun. Pada bagian inkubasi tertulis bahwa siswa mencari data tentang anak-anak berusia 6-12 tahun di Internet. Pencarian porsi data sebenarnya bukanlah tahap inkubasi. Pada tahap inkubasi, yaitu dengan membiarkan semua data dan fakta terhubung dengan wawasan dalam pikiran. Pikiran bawah sadar menjadi aktif dengan melakukan aktivitas yang tidak berhubungan seperti membaca buku cerita, melihat pameran lukisan, melihat pertunjukan teater, semoga muncul penerangan atau ide-ide baru atau AHA.

Penerangan

Pada tahap ini penulis menggunakan tema “Pahlawan Super vs. Penjahat” untuk merepresentasikan makanan sehat dan tidak sehat. Tema ini dipilih berdasarkan kesamaan karakteristik yang dimiliki, seperti makanan sehat sebagai Superhero / Hero yang sama-sama baik, bermanfaat, dan bermanfaat, sedangkan makanan tidak sehat sebagai Villains / Evil yaitu jahat, merugikan, dan pembawa masalah. Melalui tema ini anak-anak diharapkan dengan mudah mengenali makanan yang baik dan yang tidak baik. Latar belakang permainan tersebut dilatarbelakangi oleh adanya masalah makanan tidak sehat yang selalu ada di perkotaan.

Pada tahap Illumination, siswa mendapatkan tema superhero vs villain. Sayangnya, tidak dijelaskan dari mana asal muasal ide yang biasanya muncul secara tiba-tiba. Kemungkinan besar dari sebagian besar film anak-anak umumnya tentang pertempuran yang baik vs. jahat.

Verifikasi

Konsep Media

Dalam perancangan ini, media pembelajaran untuk anak usia 6-12 tahun harus aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga dapat mendorong anak untuk belajar. Kemudian media utama yang akan digunakan adalah Board Game. Sedangkan untuk media pendukungnya akan disesuaikan dengan desainnya agar kedepannya dapat membantu mempromosikan dan membuat penonton lebih mengingat game ini, melalui media seperti Poster, X-Banner, Stiker, Tote Bag, dan Penunjuk Buku.

Konsep Game

Permainan tersebut harus mudah dimainkan oleh anak, sehingga tidak perlu pengawasan yang ketat dari orang tua / guru. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mendidik, sehingga alur permainan dibuat sederhana agar penyampaian informasi kepada anak dapat lebih efektif. Oleh karena itu game ini dibuat berdasarkan game klasik Ular Tangga, karena game ini mudah dan terbukti menyenangkan untuk anak-anak. Tetapi permainan akan sedikit dimodifikasi sehingga dapat menciptakan lebih banyak interaksi antar pemain, dan menambahkan hadiah atau hukuman ke dalam permainan.

Konsep Visual

Visual akan menampilkan nama, gambar tiap makanan, dan pembahasan tentang kandungan dan dampak makanan tersebut. Pemilihan makanan dipilih berdasarkan kategori "Isi Saya" yang telah diakui oleh ahli gizi sebagai pedoman makan sehat. Ilustrasi makanan dibuat sesuai dengan tema pahlawan dan penjahat dalam gaya kartun, sehingga desainnya akan sederhana dan lucu namun tetap memiliki ciri khas yang mudah diingat.

Konsep Tipografi

Mengingat game ini bertemakan Heroes and Villains, maka dapat diasumsikan ada pertarungan / konflik antara kedua karakter tersebut, maka game ini mengambil nama "Food Wars" yang artinya perang makanan. Oleh karena itu, dalam desain ini font utama akan menggunakan jenis tipografi yang dapat memberikan kesan terbuka, ekspresif namun tetap memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Sedangkan untuk bodycopy akan menggunakan jenis tipografi yang tegas namun tidak kaku. Oleh karena itu jenis tipografi yang akan digunakan baik untuk bagian utama maupun bodycopy adalah jenis Sans Serif. Selain memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, tipografi jenis ini juga fleksibel jika digunakan pada media lain.

Konsep Warna

Umumnya anak usia 6-12 tahun cenderung menyukai warna-warna yang menarik perhatian, karena hasil desain akan menggunakan warna-warna cerah dan menarik seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu dan sebagainya. mendukung sudut pandang Anda "

Maka setelah proses AHA atau ide, siswa memperkenalkan konsep warna, tipografi, konsep mainan, konsep visual yang akan dijadikan landasan saat membuat desain tahap desain.

Pada tahap desain dimulai dari ibu jari dan sketsa atau ide dengan proses menggambar. Sebagian besar mahasiswa tidak mengalami kesulitan menulis tahap ini karena mahasiswa syringe pada perkuliahan sebelumnya.

Setelah bab 4 selesai siswa mulai menulis abstrak. Siswa sering mengalami kesulitan dalam penelitian dan metode penelitian dan hasil penelitian tidak tertulis. Penulisan abstrak gaya mengikuti APA memberikan perhatian khusus pada tujuan, metode, ruang lingkup, hasil, rekomendasi, dan rekomendasi yang berasal dalam makalah Anda. Namun, hampir semua

abstrak (N = 80) tugas akhir biasanya ditulis dengan tidak benar. Sebagian besar siswa menulis dengan gaya menulis non-akademik dan tidak menulis hasil penelitian. Contoh abstrak pada tugas akhir berjudul Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Makanan Sehat untuk anak sekolah dasar [Patricia, 2019],

“Desain Board Game Sebagai Media Pendidikan Pangan Sehat untuk Anak Sekolah Dasar

Gaya hidup modern membuat orang berjuang keras untuk mengonsumsi makanan sehat. Perubahan pola makan yang tidak sehat menyebabkan penurunan derajat kesehatan di Indonesia. Melalui perancangan papan permainan ini diharapkan dapat mengedukasi dan meningkatkan minat akan makanan sehat khususnya bagi anak usia 6-12 tahun. Perancangan ini menggunakan model 5 tahap karya Robin Landa yang terdiri dari orientasi, analisis dan strategi, konsep desain, pengembangan dan implementasi desain. Pengumpulan data diperoleh dari wawancara dengan 5 orang anak usia 6-12 tahun, 2 orang guru dan 5 ahli gizi dan kuisioner yang disebar kepada 55 orang target. Data sekunder diperoleh dari studi literatur terkait permainan papan dan makanan sehat.

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah permainan berbasis ular tangga yang mudah dimainkan oleh anak, yang kemudian dialihkan dengan penambahan kartu aksi dan kartu permainan bertema makanan bertema “Superhero vs. Villains”. Game ini mengambil nama “Food war” yang artinya perang makanan. Font utama menggunakan Taip face Splatch, sedangkan bodycopy menggunakan DINPro. Secara total, warna yang digunakan dalam desain ini adalah warna cerah yang umumnya memikat hati anak usia 6-12 tahun. Warna utama yang digunakan dalam desain ini adalah kuning-oranye dan merah untuk menarik perhatian dan peperangan. Permainan papan menggambarkan masalah saat ini, di mana di kota besar selalu ada "makanan tidak sehat" di sekitar kita, baik pagi maupun malam. ”

Kata kunci: desain, permainan papan, edukasi media, makanan sehat

Yang terpenting adalah menulis Abtrak dan biasanya dilakukan setelah penulisan Bab 1 sd Bab 4 desain yang sudah jadi selesai ditulis dan dirancang. Ini adalah abstrak yang bagus yang dimulai dengan alasan membuat desain papan permainan di awal paragraf dan diikuti dengan metodologi penelitian. Kemudian penjelasan hasil desain berupa permainan papan kuning-oranye dan papan merah untuk menggambarkan semangat dan perang melawan makanan tidak sehat di kota besar untuk anak-anak usia 6-12 tahun.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesulitan penulisan tugas akhir ini kebanyakan adalah kurang tepanya petunjuk penulisan di DKV sehingga lebih menuntut hasil akhir yang sesuai dengan jurusan di bidang ilmu social. Penuntun tulisan lebih tepat untuk bidang humaniora dan kurang memperhatikan masalah desain dan metode desain dalam membuat karya, sehingga menyulitkan mahasiswa. Banyak buku dan jurnal menulis tentang metodologi desain dan juga sudah bisa diaplikasikan untuk berbagai persoalan desain dari masalah promosi, kemasan, sampai bidang multimedia. Setiap langkah dalam desain juga bervariasi ada yang 4, dan ada yang sampai 12 langkah. Hampir semua metodologi desain yang dibuat itu bisa digunakan sesuai proyek yang dibuat. Ada metode desain yang lebih banyak observasinya, ada yang lebih banyak proses desainnya, ada yang lebih mementingkan surveinya dan ada juga yang khusus tentang kemasan, video produksi dsb. Sedangkan guide line tulisan yang ada lebih tepat untuk ilmu social. Misal bagian pendahuluan biasa di urai permasalahan dan dibandingkan dengan penelitian terdahulu, supaya dapat dirumuskan masalahnya. Bandingannya dengan orientasi pada fase pertama Robin Landa yang lebih menanyakan kemauan klien, target audiens, budget dst. Misal bagian 2 Robin Landa yang lebih ke arah strategi pemasaran, sedangkan bab 2 pada petunjuk penulisan lebih berbicara teori-teori seni yang berhubungan dengan proyek. Jadi bisa pembicaraan meluas dari teori komunikasi, teori lay out, teori warna dan prinsip seni, teori semiotika dsb, kebanyakan teori teori ini digunakan untuk desain, tetapi tidak terlalu berhubungan dengan proyek atau tugas akhir yang mahasiswa buat. Lagi pula petunjuk teori yang mendukung judul itu biasa di jurusan humaniora, untuk memperjelas bagian pendahuluan di bab 1. Jadi diperlukan suatu petunjuk yang sesuai kebutuhan desain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.A., Hasan, Perancangan produk lima watch. (unpublished undergraduate BA thesis), Universitas Tarumanagara, Jakarta, 2017.
- [2] D.W. Suwardikun, Metodologi Penelitian Visual : Dari Seminar ke Tugas Akhir. Bandung: Bandung Dinamika Komunik, 2013.
- [3] I. Noble, I. R. Bestley, Visual Research introduction to research methodologies in Graphic Design. Switzerland : AVA publishing, 2005.
- [4] I. Zahar , A. Sani, Written Exams: Concrete Solution to Solve Image-Text Relation for Visual Communication Design's students (art students)? Paper presented at International Conference on Teaching & Learning in Higher Education (ICTLHE 2011), Melaka, Malaysia, 2011.
- [5] O,Odena, H. Burgess, "How doctoral students and graduates describe facilitating experiences and strategies for their thesis writing learning process: A qualitative approach". Studies in Higher Education, vol 42, no 3, 572-590, 2017, Retrieved from <https://srhe.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03075079.2015.1063598#.XjvT0rNuLIU>
- [6] Panduan Sistematika dan Teknik Penulisan MK Tugas Akhir. DKV.FSRD UNTAR. aug 2016. Retrieved from <https://tadkvuntar.wordpress.com/2016/08/11/panduan-sistematika-dan-teknik-penulisan-ta/panduan-sistematika-dan-teknik-penulisan-mk-tugas-akhir-dkv-fsrd-untar-aug-2016/>
- [7] Patricia, Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Makanan Sehat untuk anak sekolah dasar. (unpublished undergraduate BA thesis), Universitas Tarumanagara, Jakarta, 2019.
- [8] R. Landa, Graphic Design Solutions. USA : Clark Baxter, 2013.
- [9] Sendry, Perancangan Buku Cerita Anak-Anak. (unpublished undergraduate BA thesis), Universitas Tarumanagara, Jakarta, 2013

[10] S. Ghazinoory, M. Abdi, M. Azadegan-Mehr, "SWOT Methodology : A State of The Art Review". Journal of Business Economics and Management, vol 12, no 1, 24-48, 2011. doi:doi:10.3846/16111699.2011.555358

[11] W. Adhi, Panduan Tugas Akhir. Solo: Institut Seni Indonesia Surakarta, Retrieved from <https://fsrd.isi-ska.ac.id/wp-content/uploads/2011/06/Panduan-TA-FSRD.pdf>, 2015.

LAMPIRAN 1 JUSTIFIKASI ANGGARAN PENELITIAN

Justifikasi Anggaran Penelitian

| 1. Honorarium | | | | | | |
|--------------------------|------------------------|-----------------------|---------------------------|----------------------------------------|----------|----------|
| Honor | Honor/Jam (Rp) | Waktu (Jam/Minggu) | Minggu | Tahun -1 | Tahun -2 | Tahun -3 |
| | | | | Penterjemah dan koreksi Bahasa Inggris | | |
| Subtotal (Rp) | | | | | | |
| 2. Pembelian Habis Pakai | | | | | | |
| Material | Justifikasi Pembelian | Kuantitas | Harga Satuan (Rp) | Harga Peralatan Penunjang | | |
| | | | | Tahun -1 | Tahun -2 | Tahun -3 |
| Printer | | 5 | 110000 | 550000 | | |
| Kertas Tinta | | | 70000 | 70000 | | |
| Jilid | | | 30000 | 30000 | | |
| Hard Cover | | | 50000 | 50000 | | |
| 1. Perjalanan | | | | | | |
| Material | Justifikasi Perjalanan | Harga Satuan (Rp) | Harga Peralatan Penunjang | | | |
| | | | Tahun -1 | Tahun -2 | Tahun -3 | |

| Perjalanan | 4 | 250000 | 1000000 | | | |
|--------------------------------------------------|------------------------|-------------------|---------------------------|-----------|----------|--|
| Akomodasi | 3 | 500000 | 1500000 | | | |
| | | | | | | |
| 1. Lain -lain | | | | | | |
| Material | Justifikasi Perjalanan | Harga Satuan (Rp) | Harga Peralatan Penunjang | | | |
| | | | Tahun - 1 | Tahun -2 | Tahun -3 | |
| Seminar | | | | | | |
| Administrasi publikasi | | | | | | |
| HAKI | | | | | | |
| Subtotal | | | | | | |
| TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SETIAP TAHUN (Rp) | | | | 3.200.000 | | |

Jadwal Penelitian untuk tahun pertama adalah sebagai berikut

| No | Kegiatan | BULAN | | | | |
|----|---------------------------------------------|-------|-----|-----|-----|------|
| | | 1-2 | 3-4 | 5-6 | 7-8 | 9-10 |
| 1 | Pelaksanaan Persiapan Penelitian | .. | | | | |
| 2 | Pelaksanaan pra penelitian | .. | | | | |
| 3 | Sosialisasi dan penetapan lokasi penelitian | | .. | | | |
| 4 | Pengadaan alat dan bahan penelitian | | .. | | | |
| 5 | Pelaksanaan Studi Pustaka | | .. | | | |
| 6 | Pengambilan data di Lapangan | | .. | | | |
| 7 | Analisis data dan perancangan | | .. | .. | .. | |
| 8 | Penyusunan Laporan Penelitian | | | .. | .. | |
| 9 | Publikasi hasil penelitian atau seminar | | | | .. | |
| 10 | Pengiriman laporan penelitian | | | | .. | .. |
| 11 | Pelaksanaan persiapan penelitian | | | | | .. |



LAMPIRAN 2 SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA PENELITIAN
KOP SURAT FAKULTAS

**Surat Pernyataan Ketua Pelaksana
Program Peneliti**

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Iwan Zahar
NIDN / NIK : NIDN 0307126304 dan NO Induk Pegawai
220030828
Fakultas/Prodi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif / DKV
Jabatan Fungsional : Dosen

Dengan ini saya menyatakan bahwa proposal program penelitian yang diajukan dengan judul Zahar, I. (2020). Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: Evaluasi Kritis. Jurnal Visual. Vol 15, No 2.

<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/11091>
Yang saya usulkan dengan skema penelitian mandiri Universitas Esa unggul th 2020 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain. Bilamana diketahui dikemudian hari adanya indikasi ketidak jujuran/itikad kurang baik sebagaimana dimaksud di atas, maka kegiatan ini dibatalkan dan saya bersedia mengembalikan dana yang telah diterima kepada pihak Universitas Esa Unggul melalui LPPM
Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar benarnya

Jakarta, 8 September 2021

Yang menyatakan,



(Iwan Zahar)

LAMPIRAN 3 SURAT TUGAS DEKAN



Nomor : 027/STP – FDIK/ UEU/Genap/VI/2021
Perihal : Surat Tugas Melakukan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Karna Mustaqim, S.Sn, M.A, Ph.D
Jabatan : Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Universitas Esa Unggul

Dengan ini menugaskan kepada Bapak/Ibu:

Nama : Dr. Iwan Zahar
Status Penulis : Ketua

Untuk Melakukan Tugas Penelitian pada Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021 dengan Tema “Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: Evaluasi Kritis”, sesuai dengan Surat Tugas Dekan nomor 027/STP – FDIK/ UEU/Genap/VI/2021.

Demikian surat Tugas ini dibuat sebagai dasar untuk melakukan Penelitian dan apabila dikemudian hari ternyata ada kekeliruan, maka segala sesuatunya akan ditinjau kembali.

Jakarta 14 Juni 2021.

Karna Mustaqim, S.Sn, M.A, Ph.D
Dekan

LAMPIRAN 4 BIODATA KETUA DAN ANGGOTA TIM DOSEN

Biodata Tim Program Penelitian

A. Identitas Diri

| | |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama Lengkap | Iwan Zahar |
| Jenis Kelamin | Pria |
| Jabatan Fungsional | Dosen |
| NIP/NIK/Identitas Lain | 3173020712630007 |
| NIDN | 9903005135/8007 |
| Tempat dan Tanggal Lahir | Bandung, 7 Desember 1963 |
| Email | Iwan.zahar@esaunggul.ac.id |
| No telepon HP | 08111635195 |
| Alamat Kantor | Jl arjuna |
| No Telp/Faks | |
| Mata Kuliah yang diampu | <ol style="list-style-type: none">1. Sejarah Seni2. Metodologi Desain DKV3. Tipografi dasar4. Logo5. Pengetahuan Material6. Semiotika Desain |
| | |

B. Riwayat Pendidikan

| | S1 | S2 | S3 |
|-----------------------|-----------|-----------------|--------------------------------------|
| Nama Perguruan Tinggi | Unpad | Univ Canterbury | UNJ |
| Bidang Ilmu | geologi | Geologi teknik | Art Education (Teknologi Pendidikan) |
| Tahun | 1982-1987 | 1989-1991 | 2008-2010 |

| | | | |
|-------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Masuk lulus | | | |
| Judul Skripsi Tesis-Disertasi | Pemetaan geologi di Cadasngampar | The manufacture of adobe bricks from loess materials in the Geraldine, South ... | Pengembangan MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK INTERPRETASI FOTO |
| Nama Pembimbing Promotor | Ir Asep Suganda, MS | David Bell | Prof Dr Conny Semiawan |

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

| No | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan | |
|----|-------|------------------|-----------|---------------|
| | | | Sumber | Jml (juta/Rp) |
| 1 | | | | |
| | | | | |

D. Publikasi Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 tahun terakhir

| No | Judul Artikel Ilmiah | Nama Jurnal | Vol/Nomor/tahun |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 1 | Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: Evaluasi Kritis. | Jurnal Visual | Vol 15, No 2./2020 |
| 2 | Hans Jaladara, Creator of Indonesian's Panji Tengkorak | International Journal of Comic Art. (22)1, 413-423. http://ijoca.blogspot.com/2020/10/new-issue-of-ijoca-is-out-22-1.html | 22/1/2020 |
| | Ganesh TH, The author Si Buta dari Gua Hantu. The Most Celebrated Comics of The Indonesian Comics Golden Age | International Journal of Comic Art. (22)1, 424-431. http://ijoca.blogspot.com/2020/10/new-issue-of-ijoca-is-out-22-1.html | 22/1/2020 |
| 4 | The Improvement of Communication | Vol 63(4), 827-831 http://solidstatetechnolo | Vol 63/(4)/, |

| | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| | through Emotion and Behavior Control in Autism Students. Solid State Technology. | gy.us/index.php/JSST/article/view/1323 | 2020 |
| 5 | Revitalization Wayang in present context through creative learning; brainstorming, and mind mapping. Jour of Adv Research in Dynamical & Control Systems. | vol 12 (2), 2394-2396 https://www.jardcs.org/abstract.php?id=4443 | Vol 12/2/2020 |
| 6 | Foto Hitam Putih Masyarakat Melayu Abad ke-19 Karya Gustav Richard Lambert Black and White Photographs of the Malay Community of the 19th Century by Gustav Richard Lambert | Wacana Seni Journal Arts discourse (scopus) | Vol 17/ 2019 |
| 7 | Sequence Side of Cergam by Teguh Santosa | . International Journal of Comic Art (IJOCA) | Vol 18 no 1 th 2017 |
| 8 | Si Jin Kwi's Comic by Otto Susatika (Siauw Tik Kwie). | International Journal of Comic Art (IJOCA) | Vol 18 no 1 th 2016 |
| 9 | Visual Character and Context of Put On (1931-1965) | International Journal of Comic Art (IJOCA) | Vol 17 no 2 th 2015 |

E. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam 5 tahun terakhir

| No | Pertemuan Ilmiah | Nama Jurnal | Waktu dan Tempat |
|----|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| 1 | International Colloquium of Art and Design Education Research (i-CADER 2014 | Photo Exemplar Classification: The Integration of Photographic Technique. | 2014, Penang Malaysia |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |

F. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam 5 tahun terakhir

| No | Pertemuan Ilmiah | Nama Jurnal | Waktu dan Tempat |
|----|------------------------------------------------------|--------------------------------|------------------|
| 1 | International Colloquium of Art and Design Education | Photo Exemplar Classification: | 2014, Penang |

| | | | |
|---|------------------------|--------------------------------------------|----------|
| | Research (i-CADER 2014 | The Integration of Photographic Technique. | Malaysia |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |

G. Karya Buku dalam 5 tahun terakhir

| No | Judul Buku | Tahun | Jumlah Halaman | Penerbit |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------------|----------------------------------------|
| 1 | <p>Before Methodology: In Case Of Visual Art-Based Research In Studying Comics Art Juli 2021</p> <p>Judul: Research Methodology: Concepts and Cases Penyunting: Prof. Dr. Abdul Rahmat. https://novateurpublication.com/index.php/np/catalog/book/49</p> | 2021 | | Penerbit: Novateur Publication, India. |
| 2 | Zahar, I & Mustaqim, K. 2021. Divergen Ruang Pameran Fotografi. Dalam I Wayan Dana, Citra Aryandari (Ed.) Kelola Seni #3 Ruang Seni/Ruang Imaji. Hal 19 - 30. Yogyakarta : | 2021 | 312 | Penerbit Nyala. |
| 3 | <i>11 kiat jitu fotografer Profesional.</i> | 2017 | 120 | Elexmedia Komputindo |
| 4 | 12 KM | 2017 | 17 | Cangkruku foto, Surabaya |
| 5 | Photo Exemplar Classification: The Integration of Photographic Technique. In O. H. Hassan, S. Z. Abidin, R. Legino, R. | 2015 | | Springer Singapore |

| | | | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
| | Anwar, & M. F. Kamaruzaman (Eds.), International Colloquium of Art and Design Education Research (i-CADER 2014) (1 ed., pp. 161-172). Singapore: Springer-Verlag. doi:10.1007/978-981-287-332-3_18 | | | |
| 6 | | | | |

H. Perolehan HKI 5 th terakhir

| No | Judul HKI | Tahun | Jenis | No P/ID |
|----|-----------|-------|-------|---------|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |

I Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik /Rekyasa Sosial dalam 5 tahun terakhir

| No | Judul | Tahun | Tanggal Penerapan | Respon Masyarakat |
|----|-------|-------|-------------------|-------------------|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |

I Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari Pemerintah, asosiasi atau institusi lain)

| No | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1 | PX3 PRIX DE LA PHOTOGRAPHIE PARIS. | 2014 |
| 2 | PX3 PRIX DE LA PHOTOGRAPHIE PARIS. | 2015 |
| 3 | Balai Soedjatmoko, T.B. Gramedia, Jl Slamet Ryadi no 284, Solo. Reel Series 2 : Indonesia & Vietnam, Saturday, June 17, 2017. | 2017 |
| 4 | Cangkrukbukufoto | 2017 |

LAMPIRAN 5 BUKTI LUARAN

Visual journal seni rupa dan desain

HOME ABOUT LOGIN REGISTER SEARCH CURRENT ARCHIVES

ANNOUNCEMENTS

Home > Vol 15, No 2 (2020) > Zahar

Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: Evaluasi Kritis

Iwan Zahar

Abstract

Hampir 90 persen Skripsi atau Skripsi Sarjana Seni Universitas Tarumanagara tidak memenuhi standar penulisan Tugas Akhir, standar penulisan yang tidak seragam antar dosen, dan tidak ada acuan model penelitian yang jelas, acuan bukan yang terbaru, dan terputusnya informasi antara karya mahasiswa dengan tulisan yang dibuat dalam tugas akhir merupakan rangkaian kesalahan yang ditemukan pada 90 persen tugas akhir di Universitas Tarumanagara.

Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, angket kepada mahasiswa, observasi selama pengerjaan tugas akhir, dan review terhadap 40 tugas akhir di Desain Komunikasi Visual Universitas Tarumanagara. Wawancara dilakukan terhadap 5 dosen desain komunikasi visual, 50 mahasiswa dan wawancara mendalam dengan enam mahasiswa. Penerapan model Robin Landa membuat siswa bekerja lebih sistematis mulai dari pengumpulan data, tahap perancangan, asal usul ide, dan pembuatan prototipe. Dampak terpenting dari model Robin Landa adalah evaluasi wawasan siswa dapat dilacak dari empat tahap model kreatif Wallas yang terintegrasi dalam model Robin Landa

OPEN JOURNAL SYSTEMS

USER

Username

Password

Remember me

NOTIFICATIONS

- [View](#)
- [Subscribe](#)

LANGUAGE

Select Language

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

[Activate Windows](#)

Browse [Go to Settings to activate Windows.](#)

- [By Issue](#)
- [By Author](#)
- [By Title](#)

Type here to search

29°C Cerah 8:54 PM 9/9/2021

LAMPIRAN 6 ORIGINALITAS

Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: evaluasi kritis

[1]Iwan Zahar,

Indonesia Esa Unggul University

[1]iwan.zahar@esaunggul.ac.id,

Zahar, I. (2020). Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: Evaluasi Kritis. *Jurnal Visual*. Vol 15, No 2.

<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/11091>

Abstract— Nearly 90 percent of the Final Project or Bachelor of Art's undergraduate thesis at Tarumanagara University did not meet the standards of writing the final project. writing standards are not uniform among lecturers, and no clear research model reference, the reference is not the most recent, and the disconnect information between the student's work and the writing made in the final project is a series of errors found in 90 percent of the final project at Tarumanagara University.

The research methods were unstructured interviews, questionnaires for students, observation during the final project, and review of 40 final assignments at Visual Communication Design, Tarumanagara University. Interviews were conducted on 5 visual communication design lecturers, 80 students and in-depth interviews with six students. The application of Robin Landa's model make students work more systematically from data collection, design phase, origin of ideas, and making prototype. The most important impact of Robin Landa's model is the evaluation of student's insight can be traced from Wallas' four-stage creative model which is integrated in the Robin Landa's model

Abstrak— Hampir 90 persen Skripsi atau Skripsi Sarjana Seni Universitas Tarumanagara tidak memenuhi standar penulisan Tugas Akhir. standar penulisan yang tidak seragam antar dosen, dan tidak ada acuan model penelitian yang jelas, acuan bukan yang terbaru, dan terputusnya informasi antara karya mahasiswa dengan tulisan

yang dibuat dalam tugas akhir merupakan rangkaian kesalahan yang ditemukan pada 90 persen tugas akhir di Universitas Tarumanagara.

Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, angket kepada mahasiswa, observasi selama pengerjaan tugas akhir, dan review terhadap 40 tugas akhir di Desain Komunikasi Visual Universitas Tarumanagara. Wawancara dilakukan terhadap 5 dosen desain komunikasi visual, 80 mahasiswa dan wawancara mendalam dengan enam mahasiswa. Penerapan model Robin Landa membuat siswa bekerja lebih sistematis mulai dari pengumpulan data, tahap perancangan, asal usul ide, dan pembuatan prototipe. Dampak terpenting dari model Robin Landa adalah evaluasi wawasan siswa dapat dilacak dari empat tahap model kreatif Wallas yang terintegrasi dalam model Robin Landa

Index Terms—Robin Lands's model, Wallas' four-stage model, .

PENDAHULUAN

Penulisan tugas akhir bidang desain komunikasi visual selalu banyak kendala seperti ketidaksesuaian kesepakatan tentang gaya penulisan, model penelitian, bukan referensi terbaru, penggunaan model penelitian yang kurang tepat pada tiga jurusan Desain Komunikasi Visual yaitu grafis desain, multimedia dan periklanan. Penulisan akademis bukanlah hal yang biasa bagi mahasiswa desain komunikasi visual (Zahar, 2011) tetapi merupakan syarat untuk mendapatkan gelar (Odena & Burgess, 2017)

Siswa mengikuti model penelitian tesis BA yang dibuat oleh alumni desain komunikasi visual. Selain itu, Dosen memperkenalkan model penelitian periklanan Fortune pada tahun 1990. Model periklanan Fortune dimulai dari: fakta kunci, wawasan, keputusan kreatif, desain dan implementasi. Namun model penelitian Fortune lebih cocok untuk mahasiswa periklanan, bukan mahasiswa desain grafis dan multimedia. Banyak penulis buku membuat model penelitian desain komunikasi visual termasuk Ian Noble's [3] mulai dari definisi fase 1: penyebab masalah dan target audiens, fase 2: divergensi: data kuantitatif dan kualitatif, fase 3: desain prototipe dan uji skala kecil, fase 4: skala penuh dan rekomendasi. Model Robin Landa dimulai dari; fase 1: orientasi; Siapa yang Melakukan orientasi ?, penonton, pengumpulan materi, mendapatkan semua Informasi; fase 2: analisis: penemuan dan strategi, tinjauan klien; fase 3: konsepsi: proses pembuatan konsep. Pada fase 3, Robin Landa mengintegrasikan 4 fase teori kreatif Graham Wallas yang terdiri dari persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Tahap 4: desain; sketsa thumbnail, kasar, dan komprehensif, tahap tinjauan klien 5: Implementasi: pengerjaan. Yongki mengumpulkan di bab 5 hal 55. Sekitar 6 model. Sebagai contoh salah satunya proses DKV meliputi tahap 1. Inspirasi, tahap 2

identifikasi, tahap 3 Konseptualisasi, tahap 4 Eksplorasi, tahap 5 Definisi, tahap 6 Komunikasi, tahap 7 Produksi (Safanayong, 2006)

Penelitian ini membahas tentang penggunaan model lima langkah Robin Landa [8], serta kesulitan dalam mengimplementasikan metode desain pada tesis BA (sarjana) dan studi kritis tesis BA

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, angket kepada mahasiswa, observasi selama pengerjaan tugas akhir, dan review terhadap 40 tugas akhir di Desain Komunikasi Visual Universitas Tarumanagara. Wawancara dilakukan terhadap lima dosen desain komunikasi visual, 80 mahasiswa dan wawancara mendalam dengan enam mahasiswa.

PENERAPAN MODEL LIMA LANGKAH

Pedoman penulisan karya terakhir Desain Komunikasi Visual biasanya mengacu pada bimbingan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara. Tugas akhir dalam Desain Komunikasi Visual akan terdiri dari bab 1: pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian. Bab 2: Umum dan Khusus. Secara umum biasanya perspektif media yang digunakan dan sejarahnya, sebelumnya pembuat media baik internasional maupun lokal (di Indonesia). Bab 3 berisi tentang metodologi penelitian yang biasanya berupa teori dari metodologi penelitian. Bab 4: berisi tentang hasil penelitian yang merupakan penerapan metodologi penelitian dan merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian (Panduan Sistematika dan Teknik Penulisan MK Tugas Akhir. DKV.FSRD UNTAR). Kebanyakan instruksi penulisan proyek akhir tidak menuliskan metodologi penelitian apa yang harus digunakan dan mahasiswa harus menemukan metodologi penelitian sendiri yang paling sesuai untuk penelitian mereka. Penggunaan metodologi penelitian dari Robin Landa dapat dicoba pada judul-judul yang berkaitan dengan promosi barang, kampanye sosial, pembuatan buku hingga ilustrasi komik. Namun, Institut Seni Indonesia Solo memiliki pedoman yang menjelaskan bagaimana menggunakan model penelitian dalam tugas akhir (Skripsi S1). Tugas akhir perlu didasarkan pada tahap penciptaan (proses kreatif) yang jelas, mengacu pada teori yang benar, dan relevan dengan upaya menciptakan karya. Tahapan penciptaan perlu dijelaskan dengan pekerjaan komunikasi visual siswa. Tahap pembuatan akan menjadi tiga langkah: langkah 1. konsep, langkah 2. draf, langkah 3 eksekusi (karya seni akhir) [11]. Panduan menulis ISI (Institut Seni Indonesia) menggunakan bagian dari model Robin Landa yang dimulai dari konsep pembangkit fase 3 hingga implementasi fase 5. Namun, panduan ISI tidak menyebutkan tentang 4 fase model kreatif empat tahap Wallas. Sedangkan pada buku pedoman lain yang bertajuk Metodologi Penelitian dalam

Desain [2], membagi desain lima langkah menjadi dua bab yaitu bab 3 pembangkitan konsep dan bab 4 desain [2]. Buku itu tidak menyebutkan model kreatif empat tahap Wallas. Namun dalam tulisan ini menggabungkan 5 fase desain menurut Robin Landa menjadi satu bab, mulai dari Fase 1: orientasi hingga fase 5: implementasi.

Kesulitan yang muncul pada siswa saat menulis bab 1 terutama melatarbelakangi masalah yang mengungkapkan beberapa kesalahan seperti kurangnya literatur, tidak ada data pendukung, banyak pendapat pribadi tanpa dukungan data, tidak ada alasan untuk menggunakan SWOT (kekuatan, kelemahan, peluang, utas) metode, dan tidak adanya survei pendahuluan untuk mendukung pemilihan judul, dan tidak ada penjelasan dan wawancara kepada pemilik atau otoritas mengapa siswa memilih media visual tertentu. Studi pendahuluan atau latar belakang berikut ini diambil dari salah satu skripsi Sarjana Seni Universitas Tarumanagara yang berjudul Perancangan produk lima jam (Hassan, 2017).

“Fashion secara sederhana diartikan sebagai gaya berpakaian yang populer di suatu budaya, dan dalam perkembangannya, fashion tidak hanya dipahami sebatas pakaian tetapi juga diperluas pada perlengkapan lainnya seperti sepatu, tas, dan salah satunya adalah jam tangan.

Jam tangan diperkenalkan pada abad ke-14. Wanita memakai jam tangan, sedangkan pria hanya menggunakan jam saku yang ditempatkan di saku. Namun, pada tahun 1572 pria mulai memakai jam tangan sejalan dengan perkembangan gaya tahun itu.

Kini, gaya jam tangan mulai berkembang dalam inovasi model dan bahan dibandingkan 700 tahun lalu. Model yang digunakan tidak lagi kaku, berat dan tebal serta menggunakan bahan kuningan. Berbagai model dan bahan jam tangan bisa didapatkan di pasaran. Beberapa bahan pada jam tangan terbuat dari stainless steel, platinum, karet silikon, plastik, emas putih, dan titanium. Jam tangan kayu kini juga hadir sebagai pelengkap keragaman model di dunia fashion. Jam tangan Lima, merupakan salah satu merek jam tangan kayu yang diproduksi oleh produsen Indonesia Herman Tantriady. Ia juga seorang kolektor arloji yang mengawali kecintaannya pada produk kayu, memicu ide untuk memproduksi arloji dari kayu. Jam tangan Lima terbuat dari bahan kayu pada bodi casingnya yaitu maple, ebony, dan jati. Kayu maple berasal dari Hongkong, sedangkan eboni dan jati berasal dari Indonesia, tepatnya di Sulawesi dan Jawa. Jam tangan Lima juga memadukan kulit sapi asli sebagai bahan tali jam tangan Lima. Lima jam menggunakan media sosial berupa Instagram @limawatch, Facebook dengan nama lima jam dan Twitter @limawatch serta website dapat diakses di <http://www.limawatch.com> Promosi jam tangan Lima menggunakan foto dan bukan dalam bentuk video profil. Konsep informasi yang diusung lima jam ini memiliki konsep unik

yaitu minimalis dan eye catching. Konsep desain pada jam lima memiliki konsep yang unik karena mengungkap bahan kayu sebagai bahan produksinya. Jam tangan Lima memiliki gaya minimalis yang berkaitan dengan penggunaan elemen sederhana seperti warna dan bentuk untuk mendapatkan efek atau kesan terbaik namun tetap eye catching (Hassan, 2017).

Kekurangan dalam penulisan desain jam tangan Lima adalah tidak adanya referensi dan alasan pembuatan video profil, disamping tidak adanya penjelasan media promosi yang digunakan kompetitor. Pemilihan media profil video juga bisa merupakan permintaan dari klien atau pemilik lima jam tangan atau mengikuti metode promosi yang dibuat oleh pesaing.

Siswa memiliki kekurangan dalam menulis bab 2; Teori desain aplikasi, mahasiswa biasanya melihat contoh tugas akhir yang dibuat oleh alumni desain komunikasi visual. Cacat penulisan yang paling umum adalah penggunaan teori yang tidak sesuai dengan masalah dan judul tugas akhir. Parkit Nusantara (Sendry, 2013).. Contoh kesalahan skripsi seperti sarjana BA ini: “Menurut teori warna teori Brewster yang pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Warna yang ada di alam jika disederhanakan dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier dan warna netral, dan ini diwujudkan dalam bentuk lingkaran warna, lingkaran warna Brewster mampu menjelaskan teori kontras warna, perpecahan komplementer, triad, dan tetrad ”(Sendry, 2013).

Teori warna dan pengelompokan warna Brewster seperti pada teks tugas akhir tidak berkaitan dengan desain buku cerita anak. Pembahasan warna yang digunakan dalam buku cerita anak (kompetitor) lainnya akan lebih banyak berkaitan dengan judul proyek akhir. Demikian pula pembahasan tentang tata letak dan tipografi buku cerita anak harus dibandingkan dan dikontraskan dengan buku anak terbitan.

Isi bab 2 adalah perbandingan dan perbedaan nyata dari pesaing, peneliti sebelumnya, atau pencipta karya sebelumnya. Diskusi tentang asal muasal atau sejarah yang membuat karya pertama merupakan wacana yang akan membantu wawasan siswa saat membuat karya.

Alumni sebagian besar tidak mengikuti tolak ukur yang diberikan Universitas Tarumanagara, sehingga pembuatan bab 3 lebih diisi dengan data lapangan termasuk struktur organisasi perusahaan yang dijadikan kajian. Sebenarnya struktur organisasi tidak ada sangkut pautnya dengan membuat desain dalam pembuatan tugas akhir dan datanya cukup diletakkan di lampiran atau tidak diperlukan sama sekali. Sebenarnya data ini sulit untuk berdiri dalam satu bab karena tidak ada penjelasan dan alasan mengapa data tersebut dikumpulkan.

Sedangkan bab 3 diusulkan dalam teori model lima langkah Robin Landa. Pada bab 3 dapat diganti dengan model lain sesuai dengan spesialisasi seperti periklanan dan multimedia. Sedangkan pada bab 4 adalah penerapan model lima langkah. Semua data yang dikumpulkan baik data primer maupun data sekunder, beserta tahapan perancangan mulai dari insight hingga verifikasi, serta pembuatan desain dari thumbnail hingga implementasi tertulis pada bab 4. Bab ini berisi tentang orientasi, analisis, konsep, desain, implementasi.

Keenam mahasiswa tersebut tidak kesulitan menemukan pesaing dari produk, pembuat karya sebelumnya dan alasan pembuatan judul penelitian pada bab satu. Keenam siswa tersebut juga tidak menggunakan SWOT karena analisis pesaing dan target sudah ada pada lima langkah model. Pada penulisan bab 2, penulisan penulis pertama, peserta lomba, analisis warna, tata letak, tipografi karya peserta lomba atau karya yang dibuat sebelumnya. Keenam siswa tersebut tidak menemui kesulitan. Dalam penulisan bab 3 metode penelitian mengambil referensi dari model yang dibutuhkan. Penulisan model ini dapat dimodifikasi jika ada perubahan model, misalnya penambahan SWOT. SWOT hampir hadir di setiap sarjana BA, namun tidak ada pernyataan asal muasal SWOT yang dikenalkan oleh Wehrich pada tahun 1982 (Ghazinoory, 2011).

SWOT akan menganalisis kekuatan dan kelemahan pesaing dan perusahaan itu sendiri dilihat dari perhitungan internal dan eksternal. Penggunaan SWOT lebih cocok untuk mahasiswa periklanan.

Pada fase orientasi, disarankan untuk mendengarkan penjelasan klien tentang kebutuhan dan bisnis mereka [landa, 2015]. Namun pada orientasi tahap pertama dan analisis kedua, tidak ada analisis detail pesaing, dan lebih fokus pada klien dan target audiens. Kebutuhan untuk menggunakan model SWOT sebenarnya tidak diperlukan oleh mahasiswa desain grafis. Penjelasan tentang pesaing dan sejarah pesaing serta semua jenis media yang mereka gunakan dijelaskan secara rinci pada bab 2.

Penulisan bab 4 ini terutama pada model empat tahap dalam The Art of Thought oleh Graham Wallas tahun 1926. Penulisan keempat tahap tersebut belum pernah dilakukan dalam tugas akhir sebelumnya di Universitas Tarumanagara kecuali dengan 6 orang mahasiswa saya di bawahnya. pengawasan saya. Berikut adalah contoh penggunaan empat fase teori kreatif Graham Wallas yang terdiri dari persiapan, inkubasi, iluminasi. Contoh penggunaan Wallas empat fase pada tugas akhir berjudul Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Makanan Sehat untuk anak sekolah dasar [Patricia, 2019].

Persiapan

Dari hasil data yang terkumpul diperoleh wawasan:

- 1) Sasaran (6-12 tahun) kurang memahami makanan sehat dan tidak sehat.

- 2) Agar pendekatan sasaran bisa efektif, maka media dibuat lebih visual daripada verbal.
- 3) Pemilihan visual ilustrasi, warna, atau tipografi harus sederhana agar penyampaian pesan mudah dipahami, namun visual tetap dapat menarik perhatian anak.
- 4) Permainan dapat memberikan hiburan sekaligus edukasi, sehingga dapat mengajak atau meningkatkan minat anak untuk belajar tentang makanan sehat.
- 5) Permainan harus mudah dimainkan oleh anak-anak, sehingga tidak perlu pengawasan yang ketat [Patricia, 2019].

Wawasan berupa fakta bahwa anak usia 6-12 tahun belum memahami makanan sehat dan terkait dengan kebutuhan media pembelajaran visual untuk pembelajaran makanan sehat. Tulisan di atas sesuai dengan teori wawasan dari Wallas yang digunakan dalam buku Robin Landa.

Inkubasi

Pada tahap ini penulis melihat referensi dari desain serupa dari jurnal, internet, buku bergambar, animasi, dan game. Hal ini bertujuan untuk melihat pendekatan visual dan verbal yang biasa digunakan pada anak 6-12 tahun. Pada bagian inkubasi tertulis bahwa siswa mencari data tentang anak-anak berusia 6-12 tahun di Internet. Pencarian porsi data sebenarnya bukanlah tahap inkubasi. Pada tahap inkubasi, yaitu dengan membiarkan semua data dan fakta terhubung dengan wawasan dalam pikiran. Pikiran bawah sadar menjadi aktif dengan melakukan aktivitas yang tidak berhubungan seperti membaca buku cerita, melihat pameran lukisan, melihat pertunjukan teater, semoga muncul penerangan atau ide-ide baru atau AHA.

Penerangan

Pada tahap ini penulis menggunakan tema “Pahlawan Super vs. Penjahat” untuk merepresentasikan makanan sehat dan tidak sehat. Tema ini dipilih berdasarkan kesamaan karakteristik yang dimiliki, seperti makanan sehat sebagai Superhero / Hero yang sama-sama baik, bermanfaat, dan bermanfaat, sedangkan makanan tidak sehat sebagai Villains / Evil yaitu jahat, merugikan, dan pembawa masalah. Melalui tema ini anak-anak diharapkan dengan mudah mengenali makanan yang baik dan yang tidak baik. Latar belakang permainan tersebut dilatarbelakangi oleh adanya masalah makanan tidak sehat yang selalu ada di perkotaan.

Pada tahap Illumination, siswa mendapatkan tema superhero vs villain. Sayangnya, tidak dijelaskan dari mana asal muasal ide yang biasanya muncul secara tiba-tiba. Kemungkinan besar dari sebagian besar film anak-anak umumnya tentang pertempuran yang baik vs. jahat.

Verifikasi

Konsep Media

Dalam perancangan ini, media pembelajaran untuk anak usia 6-12 tahun harus aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga dapat mendorong anak untuk belajar. Kemudian media utama yang akan digunakan adalah Board Game. Sedangkan untuk media pendukungnya akan di sesuaikan dengan desainnya agar kedepannya dapat membantu mempromosikan dan membuat penonton lebih mengingat game ini, melalui media seperti Poster, X-Banner, Stiker, Tote Bag, dan Penunjuk Buku.

Konsep Game

Permainan tersebut harus mudah dimainkan oleh anak, sehingga tidak perlu pengawasan yang ketat dari orang tua / guru. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mendidik, sehingga alur permainan dibuat sederhana agar penyampaian informasi kepada anak dapat lebih efektif. Oleh karena itu game ini dibuat berdasarkan game klasik Ular Tangga, karena game ini mudah dan terbukti menyenangkan untuk anak-anak. Tetapi permainan akan sedikit dimodifikasi sehingga dapat menciptakan lebih banyak interaksi antar pemain, dan menambahkan hadiah atau hukuman ke dalam permainan.

Konsep Visual

Visual akan menampilkan nama, gambar tiap makanan, dan pembahasan tentang kandungan dan dampak makanan tersebut. Pemilihan makanan dipilih berdasarkan kategori "Isi Saya" yang telah diakui oleh ahli gizi sebagai pedoman makan sehat. Ilustrasi makanan dibuat sesuai dengan tema pahlawan dan penjahat dalam gaya kartun, sehingga desainnya akan sederhana dan lucu namun tetap memiliki ciri khas yang mudah diingat.

Konsep Tipografi

Mengingat game ini bertemakan Heroes and Villains, maka dapat diasumsikan ada pertarungan / konflik antara kedua karakter tersebut, maka game ini mengambil nama "Food Wars" yang artinya perang makanan. Oleh karena itu, dalam desain ini font utama akan menggunakan jenis tipografi yang dapat memberikan kesan terbuka, ekspresif namun tetap memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Sedangkan untuk bodycopy akan menggunakan jenis tipografi yang tegas namun tidak kaku. Oleh karena itu jenis tipografi yang akan digunakan baik untuk bagian utama maupun bodycopy adalah jenis Sans Serif. Selain memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, tipografi jenis ini juga fleksibel jika digunakan pada media lain.

Konsep Warna

Umumnya anak usia 6-12 tahun cenderung menyukai warna-warna yang menarik perhatian, karena hasil desain akan menggunakan warna-warna cerah dan menarik seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu dan sebagainya. mendukung sudut pandang Anda "

Maka setelah proses AHA atau ide, siswa memperkenalkan konsep warna, tipografi, konsep mainan, konsep visual yang akan dijadikan landasan saat membuat desain tahap desain.

Pada tahap desain dimulai dari ibu jari dan sketsa atau ide dengan proses menggambar. Sebagian besar mahasiswa tidak mengalami kesulitan menulis tahap ini karena mahasiswa syringe pada perkuliahan sebelumnya.

Setelah bab 4 selesai siswa mulai menulis abstrak. Siswa sering mengalami kesulitan dalam penelitian dan metode penelitian dan hasil penelitian tidak tertulis. Penulisan abstrak gaya mengikuti APA memberikan perhatian khusus pada tujuan, metode, ruang lingkup, hasil, rekomendasi, dan rekomendasi yang berasal dalam makalah Anda. Namun, hampir semua abstrak (N = 80) tugas akhir biasanya ditulis dengan tidak benar. Sebagian besar siswa menulis dengan gaya menulis non-akademik dan tidak menulis hasil penelitian. Contoh abstrak pada tugas akhir berjudul Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Makanan Sehat untuk anak sekolah dasar [Patricia, 2019],

“Desain Board Game Sebagai Media Pendidikan Pangan Sehat untuk Anak Sekolah Dasar

Gaya hidup modern membuat orang berjuang keras untuk mengonsumsi makanan sehat. Perubahan pola makan yang tidak sehat menyebabkan penurunan derajat kesehatan di Indonesia. Melalui perancangan papan permainan ini diharapkan dapat mengedukasi dan meningkatkan minat akan makanan sehat khususnya bagi anak usia 6-12 tahun. Perancangan ini menggunakan model 5 tahap karya Robin Landa yang terdiri dari orientasi, analisis dan strategi, konsep desain, pengembangan dan implementasi desain. Pengumpulan data diperoleh dari wawancara dengan 5 orang anak usia 6-12 tahun, 2 orang guru dan 5 ahli gizi dan kuisisioner yang disebarkan kepada 55 orang target. Data sekunder diperoleh dari studi literatur terkait permainan papan dan makanan sehat.

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah permainan berbasis ular tangga yang mudah dimainkan oleh anak, yang kemudian dialihkan dengan penambahan kartu aksi dan kartu permainan bertema makanan bertema “Superhero vs. Villains”. Game ini mengambil nama “Food war” yang artinya perang makanan. Font utama menggunakan Taip face Splat, sedangkan bodycopy menggunakan DINPro. Secara total, warna yang digunakan dalam desain ini adalah warna cerah yang umumnya memikat hati anak usia 6-12 tahun. Warna utama yang digunakan dalam desain ini adalah kuning-oranye dan merah untuk menarik perhatian dan peperangan. Permainan papan menggambarkan

masalah saat ini, di mana di kota besar selalu ada "makanan tidak sehat" di sekitar kita, baik pagi maupun malam. ”

Kata kunci: desain, permainan papan, edukasi media, makanan sehat

Yang terpenting adalah menulis Abtrak dan biasanya dilakukan setelah penulisan Bab 1 sd Bab 4 desain yang sudah jadi selesai ditulis dan dirancang. Ini adalah abstrak yang bagus yang dimulai dengan alasan membuat desain papan permainan di awal paragraf dan diikuti dengan metodologi penelitian. Kemudian penjelasan hasil desain berupa permainan papan kuning-oranye dan papan merah untuk menggambarkan semangat dan perang melawan makanan tidak sehat di kota besar untuk anak-anak usia 6-12 tahun.

REFERENSI

- [1] A.A., Hasan, Perancangan produk lima watch. (unpublished undergraduate BA thesis), Universitas Tarumanagara, Jakarta, 2017.
- [2] D.W. Suwardikun, Metodologi Penelitian Visual : Dari Seminar ke Tugas Akhir. Bandung: Bandung Dinamika Komunik, 2013.
- [1] I. Noble, I. R. Bestley, Visual Research introduction to research methodologies in Graphic Design. Switzerland : AVA publishing, 2005.
- [2] I. Zahar , A. Sani, Written Exams: Concrete Solution to Solve Image-Text Relation for Visual Communication Design'students (art students)? Paper presented at International Conference on Teaching & Learning in Higher Education (ICTLHE 2011), Melaka, Malaysia, 2011.
- [3] O,Odena, H. Burgess, "How doctoral students and graduates describe facilitating experiences and strategies for their thesis writing learning process: A qualitative approach". *Studies in Higher Education*, vol 42, no 3, 572-590, 2017, Retrieved from <https://srhe.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03075079.2015.1063598#.XjvTOrNuL IU>
- [4] Panduan Sistematika dan Teknik Penulisan MK Tugas Akhir. DKV.FSRD UNTAR. aug 2016. Retrieved from <https://tadkvuntar.wordpress.com/2016/08/11/panduan-sistematika-dan-teknik-penulisan-ta/panduan-sistematika-dan-teknik-penulisan-mk-tugas-akhir-dkv-fsrd-untar-aug-2016/>
- [5] Patricia, Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Makanan Sehat untuk anak sekolah dasar. (unpublished undergraduate BA thesis), Universitas Tarumanagara, Jakarta, 2019.
- [6] R. Landa, *Graphic Design Solutions*. USA : Clark Baxter, 2013.
- [7] Safanayong, Y. Desain Komunikasi visual terpadu. Buana Printing , 2006.

- [8] Sendry, Perancangan Buku Cerita Anak-Anak. (unpublished undergraduate BA thesis), Universitas Tarumanagara, Jakarta, 2013
- [9] S. Ghazinoory, M. Abdi, M. Azadegan-Mehr, "SWOT Methodology : A State of The Art Review". *Journal of Business Economics and Management*, vol 12, no 1, 24-48, 2011. doi:doi:10.3846/16111699.2011.555358
- [10] W. Adhi, *Panduan Tugas Akhir*. Solo: Institut Seni Indonesia Surakarta, Retrieved from <https://fsrd.isi-ska.ac.id/wp-content/uploads/2011/06/Panduan-TA-FSRD.pdf>, 2015.