



**BUKU PANDUAN**

# **RISET DESAIN**

**KODE MATA KULIAH : W23210026**

**Fakultas**

*FDSK*

**Program Studi**

*DKV*

**Disusun Oleh**

*Novena Ulita, S.Pd, M.Sn*

**BUKU PANDUAN  
MATA KULIAH RISET DESAIN  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**PENYUSUN :**

**Novena Ulita, S.Pd, M.Sn  
Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn**

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA 2022**

# KATA PENGANTAR

Mata kuliah riset desain merupakan mata kuliah wajib fakultas yang harus diselesaikan oleh setiap mahasiswa desain sebelum menempuh tugas akhir. Untuk itu mata kuliah ini menjadi bagian penting dalam membangun logika mulai motivasi perancangan sampai dengan berbagai pertimbangan teknis perancangan tugas akhir mahasiswa sehingga tugas akhir mahasiswa desain nantinya dapat menjadi suatu karya ilmiah yang sesuai dengan tingkat sarjana. Dengan demikian, desain bukan hanya sekedar suatu ilmu yang sifatnya ilmu praktis, namun juga merupakan suatu ilmu sains yang dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk itu, dalam pelaksanaannya diperlukan suatu panduan yang dapat menjadi acuan bagi mahasiswa desain dan juga bagi para dosen pembimbing yang ke depan akan memberikan arahan dan masukan dalam melakukan penelitian ini. Adapun buku panduan riset desain ini sesuai dengan ketentuan kurikulum OBE dan standar pembelajaran yang berlaku. Tentu, dalam perkembangannya, buku panduan ini mengacu juga pada buku panduan riset desain yang telah distandarisasikan oleh Fakultas Desain dan Seni Kreatif. Namun, untuk mempermudah mahasiswa desain menerjemahkan pada kekhususan penelitian bidang desain komunikasi visual maka disusunlah buku panduan ini dengan lebih spesifik dengan juga beberapa perbaikan agar mata kuliah riset desain dapat dicapai sesuai dengan target yang diharapkan oleh Program Studi dan Fakultas.

Besar harapan penulis buku panduan riset desain ini dapat memberikan manfaat bagi para mahasiswa desain dan dosen pembimbing riset desain sehingga pencapaian luaran dari mata kuliah ini menjadi lebih maksimal. Kritik dan masukan dalam penyusunan buku panduan ini tentu juga kami harapkan agar dapat menjadi evaluasi bagi perbaikan pelaksanaan mata kuliah riset desain ke depannya.

Jakarta, Agustus 2022

**Tim Penyusun**

# DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	4
A. PEDOMAN DOSEN PEMBIMBING.....	5
1. Dosen Pembimbing Riset Desain.....	5
2. Hak dan Tangungjawab.....	5
3. Teknis Pelaksanaan Bimbingan.....	6
B. TAHAPAN PELAKSANAAN.....	7
1. Deskripsi Mata Kuliah.....	7
2. Tujuan Pelaksanaan Riset Desain.....	7
3. Persyaratan Mahasiswa Riset Desain.....	8
4. Tahapan Pelaksanaan.....	8
5. Ketentuan Sidang Riset Desain.....	9
6. Jadwal Pelaksanaan Bimbingan.....	9
7. Tata Tertib dan Sanksi.....	10
8. Kelulusan Riset Desain.....	11
9. Dokumen Riset Desain.....	11
C. POKOK BAHASAN RISET DESAIN.....	12
1. Desain Dan Riset.....	12
2. Riset Desain Dan Tugas Akhir.....	14
3. Menyusun Latar Belakang.....	16
4. Rumusan Masalah.....	19
5. Menentukan Judul Riset.....	20
6. State Of The Art.....	21
7. Tujuan Penelitian.....	25
8. Menyusun Abstrak.....	26
9. Kajian Teori.....	28
10. Cara Menentukan Teori Yang Tepat.....	31
11. Data Penelitian.....	32
D. FORMAT DAN ISI LAPORAN.....	34
1. Bagian Awal.....	34
2. Bagian Isi.....	36
3. BAGIAN AKHIR.....	41
E. BAHASA DAN TEKNIK PENULISAN.....	43
1. Penggunaan Tata Bahasa.....	43
2. Batas Tepi Pengetikan dan Alinea Baru.....	44
3. Jenis <i>Font</i> dan Spasi.....	44
4. Bilangan dan Satuan.....	44
5. Sub Kategori Judul dan Sub Judul Lainnya.....	45
6. Penulisan Nomor Halaman.....	45
7. Penulisan Gambar.....	45
8. Penulisan Tabel.....	46
9. Penulisan Kutipan & Catatan Perut ( <i>Bodynote</i> ).....	46
10. Penulisan Daftar Pustaka.....	47

# A. PEDOMAN DOSEN PEMBIMBING

## 1. Dosen Pembimbing Riset Desain

---

Dosen Pembimbing Riset Desain adalah dosen tetap universitas yang telah ditunjuk oleh Koordinator Mata Kuliah Riset Desain dan disetujui oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual. Adapun persyaratan terinci sebagai berikut :

- a. Dosen pembimbing merupakan dosen tetap/dosen *homebase* program studi Desain Komunikasi Visual yang minimal memiliki pendidikan jenjang S2 di bidang Desain dan Seni
- b. Dosen pembimbing memiliki lama kerja sebagai dosen minimal 1 (satu) tahun bekerja di program studi Desain Komunikasi Visual
- c. Dosen pembimbing memiliki keterkaitan bidang ilmu pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi dengan judul dan tema yang diajukan peserta perkuliahan
- d. Dosen bersedia mengikuti seluruh ketentuan dan kebijakan yang diatur oleh program studi dan fakultas
- e. Untuk kepentingan kelancaran kegiatan Bimbingan, Koordinator Mata Kuliah dapat mengajukan perubahan dosen pembimbing bila dianggap perlu

## 2. Hak dan Tanggungjawab

---

Untuk itu kepada dosen pembimbing yang sudah ditunjuk maka diberikan hak dan tanggungjawab sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Adapun terinci dosen sebagai berikut :

- a. Melakukan proses bimbingan mulai dari awal sampai akhir semester berjalan sesuai dengan surat tugas yang diberikan oleh Ketua Program Studi
- b. Memperoleh hak sesuai dengan ketentuan yang berlaku di lingkungan Universitas Mercu Buana
- c. Melakukan proses bimbingan pada mahasiswa dengan batas minimal sebanyak 11 kali pertemuan sesuai dengan jadwal semester berjalan yang telah ditentukan. Ketidaktercapaian proses bimbingan akan berakibat pada kualitas penelitian yang dihasilkan yang berpengaruh terhadap penilaian akhir mahasiswa desain
- d. Dosen pembimbing riset desain juga berperan menjadi penguji pada sidang riset desain yang akan dijadwalkan oleh Koordinator Mata Kuliah Riset Desain
- e. Melakukan review terhadap proposal dan laporan riset desain sesuai dengan ketentuan buku panduan riset desain yang telah ditetapkan

- f. Memastikan penulisan dan ketercapaian mahasiswa desain dalam menyelesaikan penelitiannya sesuai dengan target capaian mata kuliah yang telah ditetapkan oleh program studi
- g. Menjadi dosen penguji dan memberikan masukan serta nilai pada sidang riset desain yang telah dipertanggungjawabkan mahasiswa
- h. Memeriksa dan memastikan mahasiswa desain melakukan perbaikan dan melengkapi perbaikan laporan riset desain setelah sidang
- i. Memastikan penulisan laporan akhir riset desain dan jurnal ilmiah sudah bebas dari plagiasi

### **3. Teknis Pelaksanaan Bimbingan**

---

Perlunya dirincikan teknis pelaksanaan bimbingan riset desain agar mahasiswa desain dan dosen pembimbing riset desain dapat menjalankan pelaksanaan bimbingan sesuai dengan standar pembelajaran. Berikut penjabaran teknis pelaksanaan bimbingan :

- a. Setiap mahasiswa desain akan dibimbing oleh 1 (satu) orang dosen pembimbing
- b. Proses bimbingan dapat dilakukan secara *hybrid* di lingkungan Kampus UMB (sesuai dengan lokasi kampus mahasiswa terdaftar) maupun secara *daring*
- c. Setiap dosen pembimbing hanya diperbolehkan membimbing maksimal sebanyak 10 (sepuluh) orang mahasiswa dalam 1 (satu) semester demi menjaga optimalisasi ketercapaian riset desain
- d. Pelaksanaan bimbingan didokumentasikan melalui kartu asistensi yang disediakan, mulai dengan awal bimbingan, acc proposal, acc sidang, dan acc perbaikan laporan akhir riset desain
- e. Pelaksanaan bimbingan hanya sesuai dengan kalender akademik di semester berjalan, sehingga kegiatan bimbingan atau asistensi hanya dilakukan pada masa bimbingan ditetapkan

# B.TAHAPAN PELAKSANAAN

## 1. Deskripsi Mata Kuliah

---

Riset desain merupakan mata kuliah wajib yang berada pada semester 7 (tujuh). Mata kuliah ini adalah mata kuliah yang mengimplementasikan kemampuan metodologis yang telah dimiliki pada semester sebelumnya untuk membentuk pola pikir dalam membangun logika dan motivasi perancangan desain sehingga karya desain yang dirancang dapat sesuai dengan kebutuhan atau mengatasi permasalahan yang ada di masyarakat. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) mata kuliah riset desain yakni mampu menyusun latarbelakang, merumuskan tema, bentuk, tipe dan kerangka penelitian riset, mampu menyusun data penelitian, mengolah dan menguji data penelitian, mampu membuat model analisis dalam penelitian, mampu menyimpulkan dalam pembahasan serta mampu mempresentasikan hasil penelitian dengan sikap bertanggungjawab.

Mata kuliah ini berkaitan dengan mata kuliah Studio Desain V dan juga mata kuliah Tugas Akhir. Untuk itu, mahasiswa desain harus memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin dan menyelesaikan proyek penelitiannya secara maksimal. Dengan demikian topik dan tema pembahasan materi sedapatnya sejalan atau merupakan suatu gagasan yang matang tanpa perubahan yang signifikan. Hal ini penting dicermati oleh mahasiswa desain dan dosen pembimbing riset desain agar dapat memperhatikan keterbatasan waktu dalam satu semester dalam menyelesaikan penelitiannya. Tema dan topik yang berubah-ubah tentu akan memperlambat proses penelitian. Riset desain bukanlah suatu kegiatan penelitian secara mandiri yang sifatnya bebas, namun penelitian ini bersifat terikat dengan rencana Tugas Akhir mahasiswa dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan data perancangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir mahasiswa nantinya.

## 2. Tujuan Pelaksanaan Riset Desain

---

- a. Peserta Riset Desain diharapkan dapat menggunakan sudut pandang kritisnya dan rasa ingin tahunya (curious) di bidang desain untuk dimanfaatkan atau menyelesaikan masalah riset desain
- b. Peserta Riset Desain dapat mengumpulkan data dan menerapkan proses analisis untuk keperluan penelitian

- c. Peserta Riset Desain dapat mempresentasikan karya kepada khalayak dan mampu merespon kritik dan saran
- d. Peserta Riset Desain dapat mempertanggungjawabkan secara ilmiah (akademis
- e. Peserta Riset Desain dapat membuat laporan tertulis secara ilmiah dari proses penelitian yang telah dikerjakannya

### **3. Persyaratan Mahasiswa Riset Desain**

---

- a. Telah lulus mata kuliah Studio Desain I-V
- b. Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) minimal 2,50
- c. Terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada tahun akademik yang sedang berlangsung (tidak dalam cuti akademik)
- d. Mengajukan judul proposal riset desain pada Koordinator Mata Kuliah Riset Desain
- e. Mengisi KRS

### **4. Tahapan Pelaksanaan**

---

Adapun tahapan pelaksanaan mata kuliah Riset Desain adalah sebagai berikut :

- a. Tahapan Proposal  
Pada tahapan ini mahasiswa wajib mengajukan judul yang berisikan sebuah permasalahan yang menjadi perhatian secara khusus dalam upaya membangun logika dan motivasi perancangan yang telah mendapatkan persetujuan dari Koordinator Mata Kuliah Riset Desain dan Dosen Pembimbing Riset Desain
- b. Tahapan Pelaksanaan Penelitian  
Pada tahapan ini mahasiswa melakukan perencanaan penelitian yang telah disepakati sesuai dengan teori dan metode penelitian yang ditentukan dengan target hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk data perancangan Tugas Akhir mahasiswa
- c. Tahapan Pertanggungjawaban Penelitian  
Pada tahapan ini mahasiswa wajib mempresentasikan hasil penelitian yang telah dilakukan dan mempertanggungjawabkan pelaksanaan penelitiannya di hadapan Dosen Penguji sebanyak 2 (dua) orang dan Dosen Pembimbing 1 (satu) orang yang telah ditetapkan oleh Koordinator Mata Kuliah Riset Desain
- d. Tahapan Revisi/Perbaikan Laporan Hasil Penelitian



Tahapan ini mahasiswa wajib memperbaiki dan melengkapi laporan hasil penelitian beserta administrasi kelengkapan dokumen hasil sidang dan dokumen lainnya yang diatur oleh Program Studi

## 5. Ketentuan Sidang Riset Desain

---

- a. Mahasiswa desain telah menyelesaikan kewajiban administrasi perkuliahan
- b. Mahasiswa desain yang mengikuti sidang harus memiliki presensi kehadiran di kelas sebesar 79% dan melakukan bimbingan minimal 12 kali pertemuan
- c. Mahasiswa desain hadir sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan
- d. Mahasiswa menggunakan pakaian formal saat melakukan sidang pertanggungjawaban hasil penelitian dengan deskripsi lengkap sebagai berikut :  
Pria : Jas + Kemeja lengan panjang + dasi + celana panjang + sepatu  
Wanita : Blazer + Rok Panjang + sepatu
- e. Mahasiswa desain hadir 30 menit sebelum jadwal sidang yang telah ditentukan dan mempersiapkan seluruh data penelitian dan dokumen lainnya berkenaan dengan hasil penelitiannya
- f. Sidang dilakukan maksimal dalam durais 1 (satu) jam dengan rincian pelaksanaan sidang sebagai berikut : 10 menit presentasi mahasiswa, 50 menit sesi pengujian oleh ketiga dosen
- g. Materi presentasi diwajibkan menggunakan PPT yang berisikan visualisasi hasil penelitian yang telah dilakukan
- h. Mahasiswa mempersiapkan materi sidang dengan baik agar tidak menghambat proses sidang dengan membuat *back up* dengan mengirimkan ke email sendiri
- i. Bobot penilaian ditetapkan oleh panitia sidang sesuai dengan ketentuan dari Program Studi dan Fakultas

## 6. Jadwal Pelaksanaan Bimbingan

---

Pelaksanaan bimbingan riset desain dilakukan oleh mahasiswa desain selama 1 (satu) semester dengan jadwal bimbingan dan target materi bimbingan terinci sebagai berikut :

Minggu Ke-	Materi Bimbingan
3	Penentuan rumusan Masalah
4	Perbaikan Rumusan Masalah sesuai dengan kebutuhan perancangan Tugas Akhir
5	Pemilihan teori dan Kajian Pustaka

6	Perbaiki Teori dan Kajian Pustaka yang sesuai dengan rumusan masalah
7	Penentuan Metodologi Penelitian yang digunakan dan cara pengumpulan data
8	Perbaiki Metodologi Penelitian dan penentuan model analisis yang tepat
9	Pengumpulan Data
10	Penyajian Data Penelitian yang telah dianalisis
11	Hasil dan Pembahasan
12	Menyusun Kesimpulan dan Saran serta cek plagiasi
13	Presentasi Sidang Riset Desain
14	Perbaiki laporan riset desain setelah sidang

## **7. Tata Tertib dan Sanksi**

---

- a. Penulisan proposal dan laporan riset desain harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada buku panduan ini
- b. Semua kutipan harus dituliskan sumbernya sesuai dengan kaidah yang ada pada buku panduan penulisan ini
- c. Bimbingan atau asistensi dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di lingkungan Universitas Mercu Buana
- d. Setiap referensi yang dipilih baik berupa buku, gambar, tabel, maupun dokumen lainnya wajib dicantumkan sumbernya dengan jelas. Penjiplakan dalam bentuk apapun tidak diperkenankan.
- e. Wajib telah melakukan cek plagiasi dengan aplikasi yang tersedia terutama pada bab kajian pustaka dan teori
- f. Segala hal di luar ketentuan ini wajib dikonsultasikan dengan Koordinator Mata Kuliah Riset Desain
- g. Pelanggaran terhadap tata tertib tersebut akan dikenakan sanksi, baik dalam bentuk pengurangan nilai, tidak disidangkan, atau bahkan dapat dinyatakan tidak lulus dengan nilai E atau dapat pula dikenakan DO (*Drop out*) serta dapat pula dibatalkan keputusan kelulusannya sesuai dengan tingkat pelanggaran yang dilakukan

## **8. Kelulusan Riset Desain**

---

- a. Hasil sidang akan langsung diumumkan setelah seluruh pelaksanaan sidang riset desain sudah selesai dilaksanakan
- b. Mahasiswa desain wajib datang dan mengambil sendiri berkas hasil sidangnya (tidak diwakilkan)
- c. Mahasiswa yang dinyatakan lulus langsung dapat langsung mengumpulkan dokumen laporan riset desainnya sesuai standar
- d. Mahasiswa desain yang dinyatakan lulus melengkapi harus melengkapi tugas akhirnya selama 2 (dua) minggu setelah pengumuman nilai sebelum mengumpulkan dokumen laporan yang sudah sesuai dengan standar. Tanda tangan pada lembar nilai hanya perlu pada tanda tangan persetujuan dosen pembimbing saja.
- e. Mahasiswa desain yang dinyatakan lulus perbaikan harus memperbaiki laporan riset desain dengan waktu maksimal hanya 2(dua) minggu setelah pengumuman nilai. Tanda tangan pada lembar nilai harus menyertakan tanda tangan dosen pembimbing dan dosen penguji sidang riset desain
- f. Mahasiswa desain yang tidak lulus harus mengulang kembali proses dari awal pada semester berikutnya dengan mengajukan judul dan dosen pembimbing yang baru. Dengan demikian yang lama dianggap tidak berlaku lagi.
- g. Mahasiswa yang terlambat dalam pengumpulan laporan riset desain pada jadwal yang sudah ditentukan akan dikenakan penurunan nilai (*grade*) kelulusan satu tingkat yang diputuskan oleh Koordinator Mata Kuliah Riset Desain dan mendapat persetujuan Ketua Program Studi

## **9. Dokumen Riset Desain**

---

- a. Setiap mahasiswa yang dinyatakan lulus langsung atau telah selesai proses melengkapi /perbaikan harus segera melengkapi dokumen laporan riset desain
- b. Penulisan jurnal ilmiah sesuai dengan template Jurnal Narada Fakultas Desain dan Seni Kreatif

# C. POKOK BAHASAN RISET DESAIN

## 1. Desain Dan Riset

---

Desain merupakan suatu bagian ilmu pengetahuan karena melalui suatu proses berfikir ilmiah penalaran baik dari penalaran deduktif maupun penalaran induktif. Penalaran deduktif merupakan suatu proses berfikir yang secara rasional (logis) sedangkan induktif merupakan proses berfikir yang secara empiris (pengalaman/pengamatan indera) (Soewardikoen, 2019). Sesuatu dikatakan ilmu pengetahuan jika informasi yang dikumpulkan dari fenomena yang ada dalam bidang tertentu diamati dengan menggunakan seperangkat metode. Mulai dari mengidentifikasi fenomena, mengembangkan hipotesis, melakukan studi dengan mengumpulkan data, menganalisis data dan menyebarkan hasilnya. Ilmu pengetahuan merupakan upaya mendekati masalah dengan hati-hati mendefinisikan parameternya, mencari informasi relevan, dan membatah solusi yang diusulkan untuk pengujian yang ketat, serta selalu bertanya berkenaan validitas terhadap suatu pernyataan (Bordens & Abbott, 2018).

Maka desain sebagai bagian dari ilmu pengetahuan harus melalui proses berfikir dan menggunakan metode yang ilmiah. Desain yang dirancang harus melalui proses bertahap yang diawali dari sebuah penelitian ilmiah tentunya. Dari penelitian ilmiah tersebut, maka desainer muda perlu mengumpulkan informasi-informasi dari fenomena yang ada di masyarakat terkait suatu masalah tertentu, mengembangkan hipotesis sementara, melakukan studi dengan mengumpulkan data terkait definisi parameter terhadap sesuatu, untuk selanjutnya dapat menganalisis data dan kemudian data tersebut diimplikasikan pada suatu aktivitas perancangan.

Oleh sebab itu, tujuan penelitian ilmiah dalam desain adalah suatu upaya untuk penciptaan informasi baru yang diperoleh melalui sudut pandang yang objektif dan secara sistematis (Frascara, 2012). Penelitian atau riset dalam konteks desain, berdasarkan aspek pengamatan diantaranya adalah riset pengguna dan riset objek material desain. Riset pengguna adalah penelitian yang tidak dapat dipisahkan dari proses perancangan karena diperlukan untuk menyusun pertimbangan dari kemungkinan terhadap suatu target atau sasaran pengguna yang dituju. Riset objek material lebih pada mengumpulkan informasi terkait dengan masalah yang akan dipecahkan atau masalah yang akan dirancang solusinya dengan desain itu sendiri. Misalnya :

Masalah : Siswa SMP sulit belajar fisika dari buku pelajaran yang tersedia

Riset pengguna : menelusuri karakteristik siswa SMP dalam belajar, kenapa sulit belajar fisika, apa saja aspek atau faktor yang mempengaruhi siswa belajar fisika, apa saja topik yang sulit dipelajari oleh siswa, dsb terkait siswa SMP tersebut belajar fisika.

Riset Objek materi : menelusuri informasi terkait permasalahan buku pelajaran fisika, apa saja informasi yang ada, pada bagian mana buku yang siswa sulit membacanya, hal apa yang membuat siswa tertarik membaca, gaya visual yang siswa sukai dan mudah dibaca, bentuk buku yang menarik, anatomi buku yang tepat, dsb yang berkenaan dengan perancangan buku fisika itu sendiri.

Penelitian berdasarkan jenis data juga terbagi dua jenis, di antaranya :

1. Penelitian kualitatif, penelitian yang berkenaan dengan seputar manusia, mulai dari persepsi, tindakan, serta alasan/respon yang muncul terhadap desain dari suatu masalah yang diangkat. Penelitian ini melihat dan membaca pola.
2. Penelitian kuantitatif, penelitian yang sifatnya mengukur, menilai frekuensi dari suatu fenomena pada populasi tertentu dalam upaya untuk kebutuhan perancangan desain. Penelitian ini lebih pada mengukur atau menilai sesuatu hal.

Penelitian pada konteks desain bertujuan sebagai :

1. Mendapatkan informasi yang dapat dipercaya sebagai dasar merumuskan motivasi perancangan
2. Membantah keraguan dan mampu menjawab setiap pertanyaan dalam membangun logika perancangan
3. Menguji hipotesis dari setiap kebutuhan data perancangan
4. Membangun ide dan konsep perancangan (*big idea*)

Desain merupakan suatu pemecahan masalah dari suatu fenomena, yang berbeda dengan seni, merupakan ungkapan rasa senimannya. Oleh sebab itu, anda sebagai desainer muda harus melakukan riset atau penelitian secara ilmiah agar dapat menemukan solusi yang objektif terhadap suatu masalah dari fenomena yang ada.

Jika anda sebagai desainer hanya melakukan perancangan tanpa memahami motivasi perancangan, tanpa tahu kebutuhan data perancangan, serta logika perancangan anda, maka solusi yang anda tawarkan sifatnya subjektif dan anda bukanlah melakukan pekerjaan desain namun lebih pada *artwork*.

## 2. Riset Desain Dan Tugas Akhir

---

Riset desain merupakan mata kuliah yang mendukung untuk perancangan anda nanti di Tugas Akhir. Untuk itu sebaiknya tentu anda mengerjakan dengan maksimal agar dapat mendukung dengan optimal perancangan Tugas Akhir anda. Riset yang dilakukan pada program studi ini beda dengan riset yang dilakukan oleh program studi lain seperti manajemen, ilmu komunikasi atau program studi lainnya. Unsur pembeda riset tersebut yakni terletak pada tujuan melakukan risetnya, riset yang dilakukan pada program studi desain komunikasi visual ini jelas bertujuan :

- a. Menemukan motivasi perancangan
- b. membangun *argument*/pernyataan mendukung data kebutuhan perancangan untuk keputusan desain
- c. menemukan *big idea*/ konsep besar dari perancangan desain yang akan dilakukan

Oleh sebab itu, ketiga hal di atas menjadi tujuan akhir atau dapat dikatakan output anda melakukan riset desain. Dengan memahami dan menyamakan persepsi anda tentang tujuan dari riset desain, maka akan mendorong anda untuk dapat mencapai dari 3 (tiga) hal di atas agar riset yang dilakukan menjadi tepat guna. Artinya, janganlah buang-buang waktu anda untuk menemukan/ mencari hal yang sebenarnya tidak anda butuhkan pada perancangan Tugas Akhir anda nantinya.

Riset desain yang dikerjakan dengan sebaiknya serta tepat guna akan sangat membantu anda dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir anda dengan lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, penentuan riset desain sedapatnya sudah disesuaikan dengan rencana perancangan Tugas Akhir anda. Kesulitan banyak mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah sebagian besar mahasiswa belum mengetahui rencana Tugas Akhirnya seperti apa.

Untuk itu pada pertemuan kedua ini, kita perlu menentukan terlebih dahulu rencana Tugas Akhir anda apa. Menemukan rencana tugas akhir sebenarnya tidaklah sulit, ada beberapa saran yang bisa digunakan sehingga membantu anda untuk dapat lebih mudah menyelesaikannya yakni :

1. Pilihlah perancangan Tugas Akhir yang sesuai dengan studio desain 5 dan mendekati minat anda. Maksudnya disini, anda punya minat yang dominan pada ilustrasi pada perancangan buku, maka anda bisa memulai perancangan Tugas Akhir dari hal tersebut.

2. Pilihlah perancangan Tugas Akhir yang menarik. Menarik disini adalah sesuai dengan issue kekinian, ada fenomena situasi, atau hal baru yang belum banyak diangkat oleh orang lain. Ini dapat mendukung perancangan Tugas Akhir anda menemukan kebaharuan/novelty/ daya beda dengan perancangan yang sudah ada.
3. Pilihlah perancangan Tugas Akhir yang punya peluang dan sesuai kompetensi anda. Maksudnya disini pilihlah tema atau topik yang anda bisa masukin dunia tersebut, atau anda punya jejaring/relasi yang dapat mendukung rencana anda, serta tentunya juga memiliki kompetensi yang mendukung perancangan Tugas Akhir tersebut.

Dengan 3 saran di atas, tentu akan memudahkan anda menemukan rencana perancangan Tugas Akhir tersebut. Sebagai contoh saya berikan sebagai berikut :

Steven adalah mahasiswa yang memiliki minat besar pada dunia Visual Branding, kesehariannya sering juga mengikuti lomba-lomba membuat logo dan desain kemasan. Steven juga sering bergabung dalam komunitas branding dan aktif mengikuti seminar-seminar atau workshop yang bertemakan branding. Steven juga punya ketertarikan terhadap bacaan yang menggali karakter dan perilaku manusia khususnya konsumen.

Pada kelas studio desain 5, dia pun memilih brand identity suatu perusahaan sebagai tugasnya. Untuk itu, perancangan Tugas Akhir yang dipilihnya pun lebih pada mendesain brand identity produk olahan rumahan. Kenapa Steven memilih tersebut, karena saat ini dia melihat situasi pandemic mendukung peningkatan munculnya produk olahan rumahan yang dipasarkan dimasyarakat. Untuk itu diperlukan suatu brand identity yang tepat agar dapat membantu dan menjadi solusi bagi produsen dalam memasarkan produknya di saat situasi masyarakat yang selalu berada dirumah.

Itulah salah satu contoh, dalam menentukan perencanaan Tugas Akhir. Hal ini tentu hanya saran yang dapat diberikan, namun keputusan yang anda buat yang dapat menilainya benar atau tepat hanya anda sendiri. Karena hanya anda yang memahami apa minat anda, apa kompetensi anda, dan apa yang dapat anda lakukan dengan maksimal. Jelas jika melakukan sesuatu dengan minat tentu akan lebih semangat dan optimal dari pada sesuatu hal yang dipaksakan.

### **3. Menyusun Latar Belakang**

---

Riset merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan sangat sistematis, terstruktur, dan objektif. Untuk itu anda harus menemukan secara bertahap dan menyelesaikan satu per satu hal sebelum membahas hal lainnya. Ini menjadi penting agar dalam menyusun proposal riset dan juga laporan riset sedapatnya anda menyelesaikannya secara cara pandang yang terstruktur. Oleh sebab itu, setelah anda menemukan perencanaan Tugas Akhir anda maka tahapan selanjutnya adalah anda perlu melakukan survei awal dalam tujuan menemukan masalah yang tepat. Survei awal yang dimaksud adalah cara anda mencari hal apa yang menarik untuk dapat dipecahkan. Artinya disini anda sudah menyakini bahwa pekerjaan desain merupakan pekerjaan yang menemukan masalah dan selanjutnya menemukan pemecahannya. Bukan sekedar keinginan subjektivitas desainer yang didominasi dari intuisi, style atau keinginan lainnya desainer tersebut.

Jadi yang ditekankan disini adalah, ketika anda menemukan topik riset anda harus berangkat dari permasalahan sehingga perlu dilakukan riset desain dan perancangan desain. Maka temukanlah permasalahan yang ada disekitar anda, dan berusaha agar perancangan desain anda nantinya bermanfaat atau tepat guna terhadap permasalahan tersebut.

Permasalahan disini maka menjadi 2 (dua) hal :

1) Masalah menemukan solusi desain (motivasi perancangan)

Masalah disini yakni, masalah yang ditemukan sebagai motivasi melakukan perancangan desain. Masalah ini menjadi utama karena anda tidak dapat menentukan riset desain jika anda belum menemukan rencana tugas akhir anda. Dan rencana tugas akhir tersebut dapat anda temukan ketika anda sudah menemukan permasalahan sebagai motivasi perancangan.

2) Masalah dalam perancangan desain (motivasi riset desain)

Masalah disini yakni masalah yang ditemukan setelah menentukan rencana Tugas Akhir dan anda hendak melakukan riset. Oleh sebab itu pada permasalahan ini anda berusaha menemukan motivasi melakukan riset yang tentu terkait 3 hal di awal yang sudah disebutkan tadi yakni mendukung perencanaan perancangan Tugas Akhir.

Kedua hal di atas jika sudah anda pahami, maka tahapan selanjutnya kita dapat menyusun latarbelakang riset desain anda.



Latarbelakang riset merupakan penjabaran hal-hal penting riset tersebut dilakukan. Latarbelakang sebaiknya memberikan penjabaran yang dapat membantu pembaca mengetahui kenapa anda sampai melakukan riset tersebut. Beberapa hal yang perlu anda cantumkan dalam latarbelakang riset desain anda yakni :

- a. Awali latarbelakang anda dengan membuka wacana situasi kekinian dengan ruang lingkup yang anda angkat. Misalnya jika anda mengangkat ruang lingkup kampanye, maka anda mengawali latarbelakang riset anda dengan persoalan-persoalan yang diangkat pada kampanye tersebut. Kampanye apa saja yang sudah pernah dilakukan dan hal – hal yang menarik perhatian sehingga mendukung alasan argument anda melakukan riset. Sebaiknya ketika menjabarkan wacana, anda berikan catatan-catatan dari artikel/jurnal/majalah yang mendukung pernyataan anda agar lebih objektif bukan hanya pendapat subjetif anda sendiri.

Misalnya ketika anda membuat pernyataan kampanye bencana alam masih belum banyak dilakukan pada masyarakat pedesaan, sedapatnya ada sumber-sumber artikel atau berita yang mendukung pernyataan tersebut. Sumber-sumber pendukung tersebut dapat anda cantumkan dengan menggunakan catatan perut, lihatlah pada pedoman penulisan dalam membuat catatan perut.

- b. Selanjutnya jabarkanlah secara spesifik masalah desain yang menjadi fokus utama anda. Artinya apakah dari permasalahan ruang lingkup tersebut ada hal menarik yang perlu dijabarkan secara spesifik sehingga perlu dilakukannya perancangan desain dan maka juga perlu selanjutnya diketahui hal hal tertentu untuk mendukung perancangan desain tersebut. Oleh sebab itu pada penjabaran ini, anda mulai mengarahkan tulisan anda pada motivasi riset perlu dilakukan.

Misalnya ketika anda ingin melakukan redesain suatu produk pada brand identitynya, maka disini anda perlu menjabarkan alasan-alasan apa saja yang perlu diketahui agar dapat melakukan redesain. Maka pada paragraph ini anda memunculkan hal-hal yang perlu anda cari atau anda temukan dalam riset desain ini sehingga nanti menjadi modal perancangan anda. Jadi ini pula lah yang kemudian menjadi tujuan riset anda.

- c. Setelah anda menjabarkan hal apa saja yang hendak anda temukan dalam riset ini, maka selanjutnya anda menuliskan asumsi-asumsi atau hipotesa anda

sementara berkenaan apa yang hendak anda temukan dalam riset ini. Inilah yang nantinya menjadi pijakan anda ketika menuliskan pembahasan pada riset nanti.

Dengan ketiga hal poin di atas maka anda sudah dapat menyusun dan menjabarkan latarbelakang riset. Intinya pada latarbelakang riset anda harus memaparkan :

1. Dimana letak menariknya topik riset
2. Apa saja referensi atau data-data pendukung yang menguatkan pernyataan-pernyataan asumsi sementara anda terhadap topik riset
3. Pentingnya riset ini dilakukan untuk apa ? apa yang hendak ingin ditemukan dalam riset ini ?
4. Asumsi/hipotesa sementara anda hasil dari riset ini seperti apa sehingga dapat digunakan untuk apa nantinya pada perancangan.

Untuk menjabarkan hal-hal di atas, tentu anda harus banyak belajar membaca dan melihat tulisan atau jurnal terkait riset desain yang sudah ada. Pelajari bagaimana mereka mengutarakan paragraph per paragraph sehingga dapat dipahami secara terstruktur motivasi melakukan riset desain tersebut. Paragraf yang baik adalah paragraph yang berisikan 1 (satu) kalimat utama dan beberapa kalimat pendukung. Jangan terlalu panjang dan jangan pula hanya 2-3 kalimat saja. Upayakan dalam satu paragraph mengandung 1 topik pembahasan.

Berikut saya berikan contoh menulis kalimat dalam paragraph :

***Ruangan kamar saya sangat luas dan besar.*** Hal itu karena kamar saya adalah kamar utama dari keseluruhan rumah. Ukuran kamar yang saya tempati yakni 8x7m luasnya. Kamar saya bisa ditempati oleh lebih dari 3 orang. Di kamar tersebut saya memiliki 2 tempat tidur yang besar. Selain itu juga ada jendela yang besar disisi arah depan rumah sehingga matahari dapat masuk ke dalam kamar. Saya sangat senang memiliki kamar tersebut karena selain luas dan besar juga sangat memberikan rasa nyaman.

.....kalimat yang dibold pada paragraph di atas merupakan kalimat utama, sedangkan kalimat lainnya merupakan kalimat pendukung yang mendukung menguatkan kalimat utama, sedangkan bagian akhir merupakan kalimat penutup yang biasanya fungsinya menegaskan kalimat utama.

## 4. Rumusan Masalah

---

Setelah anda menyusun latarbelakang maka selanjutnya anda mulai merumuskan rumusan masalah. Ingat masalah yang dimaksudkan disini bukan masalah perancangan tetapi adalah masalah riset anda. Hal apa yang anda ingin temukan dari riset ini, atau hal apa yang ingin anda capai dari riset ini.

Rumusan masalah, dapat ditulis dengan berupa pernyataan atau bisa dapat berupa pertanyaan. Rumusan masalah sebanyak minimal 2(dua) hal saja atau maksimal 3 (tiga) rumusan masalah. Rumusan masalah yang terlalu banyak juga tidak akan optimal karena akan banyak persoalan yang harus anda selesaikan. Untuk itu cukup anda susunlah rumusan masalah anda ke dalam 2 pokok permasalahan saja sebaiknya.

Contoh rumusan masalah :

Pernyataan.....

.....*Strategi Kreatif pada kampanye A terletak pada aspek visual yang diterapkan pada media-media kampanye yang dipilih.*

Pertanyaan.....

.....*Bagaimanakah aspek visual yang diterapkan dapat menjadi strategi kreatif pada desain kampanye A ?*

Pertanyaan anda selanjutnya tentu unsur apa aja yang harus ada dalam rumusan masalah. Berikut saya jabarkan hal apa saja yang harus dicantumkan dalam rumusan masalah :

1. Ada unsur desain yang disebutkan sebagai fokus utama kajian dari riset tersebut  
Karena ini adalah riset desain bukan riset tentang topik masalah, contoh ketika melakukan riset untuk suatu desain kampanye, maka yang dibahas disini unsur dari kampanye dari unsur desain, misalnya : layoutnya, makna/symbolnya, visualisasinya, gaya bahasa visualnya, teknologi desain yang diterapkan, dsb. Bukan sebaliknya melakukan riset yang membahas aspek komunikasinya, seperti : gaya komunikasi, strategi komunikasi, atau tentang pengaruh kampanye tersebut bagi target dsb. Diingatkan ini adalah riset untuk perancangan atau dikenal dengan riset desain, bukan riset-riset seperti biasa yang tanpa ada tujuan untuk perancangan

2. Ada ruang lingkup DKV yang disebutkan serta pada media apa . Hal ini perlu diperjelas agar rumusan masalah semakin spesifik dan detail. Rumusan masalah yang spesifik dan detail lebih baik dari pada rumusan masalah yang terlalu luas, karena rumusan masalah yang luas akan bermakna ganda, akibatnya akan menyusahkan anda saat nantinya menyelesaikan pada pembahasan.
3. Ada Batasan waktu dan Batasan materi kajian. Ini perlu disebutkan agar apa yang hendak diamati dan diteliti agar dapat lebih spesifik. Contoh mengamati kampanye anti narkoba, tentu ada banyak kampanye anti narkoba yang pernah dilakukan. Maka pada saat riset kali ini anda ingin membahas kampanye anti narkoba yang seperti apa ? Maka perlu anda spesifikasikan dan beri batasan misalnya mengamati kampanye anti narkoba yang dilakukan oleh kementerian Kesehatan dari tahun 2020 – 2021. Ada dua batasan yang dimaksud bisa batasan waktu bisa pula batasan materi. Batasan materi berkenaan dengan aspek desain yang hendak dikaji. Jika anda ingin mengamati visual branding suatu produk tentu sangat banyak, maka anda dapat menspesifikasikan amatan anda dengan hanya mengamati logo dan kemasan dari visual branding produk tersebut.

Contoh rumusan masalah :

1. Dimana letak positioning produk jika diamati secara *desain brand identity* dari *logo* makanan cepat saji sejenis ayam geprek di Jakarta tahun 2021 ?
2. Bagaimana *strategi desain* yang diterapkan pada unsur visual sehingga brand identity tersebut dapat menarik dan mudah diingat oleh target konsumen ?

Huruf yang dimiringkan merupakan unsur desain yang muncul pada rumusan masalah, seperti yang dijelaskan pada contoh di atas.

## **5. Menentukan Judul Riset**

---

Setelah anda menyusun latar belakang riset dan selanjutnya merumuskan rumusan masalah, maka selanjutnya anda perlu merumuskan judul riset yang menarik dan tepat.

Judul riset seharusnya dapat anda perhatikan betul, karena judul yang baik tentu akan membantu dosen penguji, dosen pembimbing serta mahasiswa lainnya yang membaca riset anda memiliki gambaran garis besar, atau dengan kata lain, melalui judul orang dapat lebih mudah memahami apa yang anda riset dan semenarik apa topik riset anda. Judul sebaiknya lebih kurang 12 kata.

Berikut hal-hal yang perlu dicantumkan dalam judul sebaiknya :

1. Ruang lingkup DKV yang dipilih dalam riset
2. Masalah riset secara singkat/tujuan dilakukan riset
3. Metode riset yang digunakan
4. Batasan waktu/tempat/aspek pengamatan

Contoh :

*Riset Redesign :*

Analisis visual desain kemasan dengan menggunakan metode analisis SWOT sebagai alasan redesign

*Riset Tinjauan desain :*

Tinjauan desain brand identity produk barbershop pada media promosi yang digunakan.

*Riset Eksplorasi Desain :*

Observasi ketertarikan anak usia 3-5 tahun terhadap objek visual. Studi Kasus : Cerita Bergambar

*Riset Strategi Media :*

Analisis media yang tepat untuk desain kampanye ..... target usia remaja akhir.

## **6. State Of The Art**

---

Riset desain merupakan salah satu karya ilmiah, maka sifat karya ilmiah adalah :

1. Objektif
2. Logis
3. Terstruktur
4. Sistematis

Oleh sebab itu, dalam menulis proposal riset anda harus menggunakan sifat-sifat di atas. Anda harus membangun setiap pernyataan atau argumen-argumen anda yang berangkat dari pendapat-pendapat para ahli atau penelitian sebelumnya. Artinya ketika anda menuliskan kalimat-kalimat pada proposal riset anda, tidak diperkenankan menggunakan kata SAYA, karena kata saya cenderung sangat subjektif, anda lebih baik menggunakan

kata PENELITI atau PENULIS. Dasar prinsip ilmiah di atas juga yang menjadi pedoman anda dalam menulis pada proposal anda, misalnya, ketika anda membuat suatu pernyataan maka pernyataan tersebut sebaiknya didukung oleh pernyataan-pernyataan lainnya. Dengan pernyataan lainnya tersebut memberikan tanda sebagai penguatan dari pernyataan yang anda buat. Pernyataan lainnya dapat berupa hasil penelitian orang lain, bisa juga berasal dari wawancara, atau berasal dari kutipan pada berita atau artikel yang bisa ditemukan secara online maupun berita offline.

Contoh kasus seperti di bawah ini :

*“Ekspor kopi terus mengalami peningkatan di Indonesia, selain produk perkebunan lainnya seperti kelapa sawit, karet, gula, teh, dan kakao. Menurut International Coffee Organization, Indonesia tahun 2017 sebagai produsen kopi telah menduduki posisi keempat di dunia, setelah Brasil, Vietnam dan Kolombia sedangkan sebagai konsumen penikmat kopi, Indonesia menduduki urutan ketujuh. Oleh sebab itu kopi tentunya menjadi salah satu komoditas yang harus diperhitungkan di Indonesia (**Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, 2017**).*

Dikutip dari Jurnal berjudul Tinjauan Warna Pada Visual Branding Warung Kopi Lokal (Ulita, 2019)

Contoh di atas bagaimana suatu pernyataan didukung oleh data, data tersebut bisa dari data sekunder yakni berupa dari hasil penelitian orang lain atau penelitian terdahulu, atau penelitian instansi tertentu terhadap topik pembahasan riset. Kutipan dapat dilakukan dengan bentuk catatan perut dengan tata penulisan sebagai berikut :

*....jika personal(nama belakang penulis, tahun terbit referensi, halaman referensi tertera)*

*....jika corporate(nama instansi/corporate, tahun terbit referensi, halaman referensi tertera)*

*Contoh : (Ulita, 2019:8) atau (Kemenkes, 2010:90)*

Penelitian atau riset desain harus menggunakan prinsip logis, artinya adalah logika-logika yang digunakan dalam menyusun riset dan menyelesaikan riset. Sebagai sebuah karya ilmiah maka dalam riset yang sangat diperlukan adalah sudut pandang. Arah sudut pandang akan mempengaruhi bagaimana riset dilakukan dan bagaimana riset dapat diselesaikan. Sudut pandang yang tidak tepat, akan mempengaruhi hasil temuan riset.

Seperti halnya riset desain ini, maka sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang desainer yang lebih dominan dari pada sudut pandang bidang ilmu lain. Artinya tentu pengamatan yang dilakukan lebih dominan dari bidang ilmu desain komunikasi visual khususnya dari pada bidang ilmu sosial, komunikasi, atau psikologi. Untuk hal ini tentu, anda sudah tidak ragu lagi terhadap hakikat desain, sehingga anda tahu persis bagaimana posisi desain dalam keilmuan, yang tentu berbeda dengan seni dan juga ilmu lainnya.

Selain objektif dan logis, maka riset desain anda harus menggunakan prinsip terstruktur dan sistematis. Artinya terstruktur disini, anda tidak dapat menyelesaikan penelitian anda tanpa bertahap. Ada pedoman dan ada tata cara penulisan ilmiah yang juga digunakan pada riset desain ini. Pedoman penulisan menjadi acuan utama, agar tulisan anda dapat dipahami oleh banyak orang, maksudnya disini bukan orang dengan wawasan desain saja. Maka perlu bertahap dalam menyusun proposal sampai pada laporan riset desain anda. Mulai dari latarbelakang sampai pada kesimpulan. Anda tidak dapat mengerjakan metode penelitian jika anda belum menyelesaikan latarbelakang penelitian anda. Begitupun anda tidak dapat menyelesaikan kesimpulan, jika anda belum memulai analisis pada hasil dan pembahasan. Terstruktur dimaksud juga terletak pada cara berfikir anda dalam menelaah satu per satu rumusan masalah yang sudah anda rumuskan. Sistematis, tentu tersistem saat anda menyelesaikan proposal sampai pada laporan riset anda. Anda memahami prinsip-prinsip kerja dalam riset, dan juga prinsip-prinsip kerja dalam desain komunikasi visual.

Setelah mengetahui sifat dan prinsip riset desain, maka selanjutnya anda harus mengetahui betul dimana state of the art penelitian anda. State of the art penelitian yang dimaksud adalah daya beda penelitian yang anda lakukan dengan penelitian sebelumnya. Artinya disini, bisa saja penelitian yang anda lakukan sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain, namun tentu memiliki perbedaan. Oleh sebab itu biasanya penelitian-penelitian sebelumnya atau terdahulu yang sejenis dijadikan referensi dan masuk ke dalam kajian teori untuk mendukung dimana perbedaan penelitian anda.

Kesamaan penelitian anda bisa ditemukan pada aspek pengamatan, atau pada objek pengamatan atau pada metode penelitian yang digunakan.

Contohnya :

Ada penelitian yang sama sama membahas pada aspek visual branding

Namun ada pula penelitian yang sama sama membahas objek yang sama yakni Coffee Shop

Atau ada pula penelitian yang sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis SWOT

Nah, walaupun memiliki kesamaan, anda harus menemukan letak perbedaan penelitian anda dengan penelitian lainnya atau terdahulu yang anda jadikan referensi. Anda harus memaparkan hal ini dengan kalimat anda sendiri dengan menguatkannya dengan beberapa argumen-argumen anda. Biasanya ada yang menyusunnya dalam bentuk tabel ada pula yang menyusunnya dalam bentuk narasi.

Contoh dalam tabel :

Penulis, Tahun Jurnal	Judul Jurnal	Hasil Temuan Dalam Jurnal
.....	....	....

*.....dari ketiga referensi di atas, diketahui bahwa..... Dan.... Maka dalam riset ini peneliti akan lebih mendalam membahas pada.... Dan....dengan batasan masalah ini...penelitian ini akan berbeda dengan penelitian sebelumnya....*

Contoh dalam bentuk narasi :

*.....jurnal ini menemukan bahwa..... sehingga.....maka.....(xxxx, 2000)*



.....jurnal ini.....menemukan data  
bahwa.....sehingga maka.....(xxxx,2009)

.....jurnal ini.....memperoleh data.....bahwa  
maka.....sehingga dengan demikiann.....(xxxx,2010)

Berdasarkan dari ketiga referensi di atas, maka.....penelitian  
tersebut tergambar bahwa....., sehingga berbeda dengan penelitian  
ini yang lebih pada,.....dan mengamati pada aspek....., maka  
.....dst.

Dari kedua contoh di atas, anda dapat memilih salah satunya dalam menuliskan referensi  
sehingga dapat mendeskripsikan state of the art penelitian anda masing-masing.

## **7. Tujuan Penelitian**

---

Tujuan dan manfaat penelitian seperti dua hal yang serupa namun sebenarnya tidak sama. Anda dapat menemukan perbedaannya jika anda memahami betul sudut pandang masing-masingnya. Tujuan penelitian berasal dari sudut pandang si peneliti. Disini artinya menjadi tujuan yg hendak dicapai peneliti dalam riset tersebut. Misalnya dari riset tersebut peneliti hendak menemukan apa. Hal ini tentu disesuaikan dengan rumusan masalah yang ada. Jadi biasanya dipahami, bahwa tujuan penelitian adalah JAWABAN dari RUMUSAN MASALAH.

Sebagai contoh di bawah ini :

Sebuah penelitian memiliki rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apa saja potensi Kabupaten Bangka yang dapat menjadi peluang dalam membangun *visual city branding*?
2. Bagaimana strategi visual dalam meningkatkan citra *city branding* Kabupaten Bangka ?

Maka dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi potensi Kabupaten Bangka yang dapat menjadi peluang dalam membangun *visual city branding*.

2. Menganalisis strategi visual dalam meningkatkan *city branding* Kabupaten Bangka.

Jadi dari contoh di atas, jelas tujuan penelitian adalah jawaban dari rumusan masalah.

Berbeda halnya dengan manfaat penelitian. Manfaat penelitian diambil dari sudut pandang subjek diluar peneliti sendiri, misalnya instansi yang terkait, pemerintah daerah, desainer muda, atau universitas. Artinya disini bukan dari sudut pandang si peneliti. Manfaat penelitian juga berarti sebagai suatu bentuk kontribusi penelitian kepada pihak lain. Oleh sebab itu, tentu yang dimaksud adalah bagaimana hasil atau temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pihak lain selain peneliti.

Contohnya :

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Memberikan kekayaan gagasan ide visual bagi para desainer dalam merancang kampanye sosial bertemakan sadar lingkungan
2. Memberikan rekomendasi bagi pemerintah daerah agar dapat menemukan peluang peluang baru dalam meningkatkan city branding kota X
3. Membuka wacana baru bagi para desainer komunikasi visual dalam membangun perspektif terhadap aspek.....
4. Memberikan saran dalam memperbaiki peningkatan citra corporate agar sesuai dengan target pasar.....

Jadi dari kedua contoh di atas terkait Tujuan dan Manfaat Penelitian, anda dapat memahami dari sudut pandangnya. Jadi dengan demikian anda tidak ragu lagi ketika menentukan mana yang merupakan tujuan penelitian mana yang merupakan manfaat penelitian.

## **8. Menyusun Abstrak**

---

Setiap hasil penelitian biasanya akan dituliskan dalam format yang lebih singkat melalui jurnal. Maka pada modul ini diberikan wawasan tambahan, bagaimana menyusun abstrak yang baik sehingga sesuai dengan latarbelakang dan rumusan masalah.

Abstrak yang baik, biasanya mengandung 200- 300 kata, tidak boleh lebih, dan dalam abstrak tercantum keywords atau kata kunci yang menjadi pedoman dalam mengamati objek penelitian. Abstrak biasanya dituliskan dengan menggunakan 1 spasi yang berbeda dengan tulisan keseluruhan.

Menulis abstrak yang baik adalah mengandung unsur-unsur di bawah ini :

- a. Mendeskripsikan fenomena/situasi terkini singkat
- b. Menjabarkan masalah riset
- c. Memberikan gambaran metode penelitian yang digunakan, termasuk cara pengumpulan data dan teknik analisis data yang digunakan
- d. Menjabarkan teori apa saja yang dipake secara garis besar dalam menelaah objek penelitian

Berikut contoh abstrak yang dimaksud di atas :

### **ANALISIS VISUAL CITY BRANDING KABUPATEN BANGKA**

Abstrak

Persaingan antar kota yang semakin meningkat merupakan efek dari globalisasi. Salah satu elemen yang penting dalam pemerekan kota (city branding) adalah membangun identitas (Lestari, 2016, 68). Kota membutuhkan suatu identitas yang membedakan kota satu dengan kota lainnya melalui sebuah brand dimana brand merupakan sebuah identitas berupa nama, logo, tanda, desain, dan kombinasi seluruhnya. (Cavia Fernandez et al, 2013; Widyaningrat, 2018:315). Banyaknya potensi yang dimiliki Kabupaten Bangka di atas menjadikan daerah tersebut dikenal oleh wisatawan nasional maupun internasional (Radar Bangka, 2018). Potensi - potensi ini harus dikemas dengan strategi visual yang menarik agar dapat memperkuat city branding. Oleh sebab itu peneliti tertarik menganalisis *visual city branding* yang dimiliki oleh Kabupaten Bangka. Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui : studi pustaka, wawancara, dan dokumentasi. Setiap data yang diperoleh nantinya akan dianalisis menggunakan teknik analisis SWOT dengan menggunakan sudut pandang dari teori *visual branding* dan teori *city branding*, penelitian ini akan menganalisis *visual city branding*. Dengan penelitian ini tentu akan memperoleh rekomendasi bagi peningkatan *visual city branding* yang dapat ditawarkan kepada pemerintah daerah Kabupaten Bangka.

Kata Kunci: *visual branding*, *city branding*, analisis SWOT

# TINJAUAN VISUAL STORYTELLING PADA FILM PENDEK SEBAGAI GERAKAN KAMPANYE KESADARAN TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA

Abstrak

Kasus bunuh diri pada remaja di Indonesia selalu mengalami peningkatan menjadi fenomena gunung es. Ada satu kasus bunuh diri yang terjadi setiap 40 detik di dunia dan dominasi terjadi pada kelompok usia 15-24 tahun (Basra, 2021). Oleh sebab itu perlunya edukasi bagi remaja sejak dini agar mau memperhatikan kesehatan mental mereka. Upaya mengedukasi tersebut menjadi gerakan kampanye yang disampaikan melalui film pendek pada remaja. Penyampaian pesan kampanye melalui film tidak lepas oleh peran *visual storytelling* yang tepat sehingga pesan kampanye dapat diingat dan diterima oleh para remaja. Untuk itu perlu dilakukan penelitian lebih mendalam pada penerapan *visual storytelling* pada film pendek dalam menyuarakan kampanye gerakan kesadaran kesehatan mental remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pengumpulan data : studi pustaka, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah 5 W 1H. Adapun teori yang digunakan dalam menganalisis penelitian ini yakni teori *visual storytelling* pada film dan teori kampanye.

Kata Kunci: *visual storytelling*, film pendek, kampanye sosial

## KATA KUNCI / KEYWORD DALAM ABSTRAK

Dalam menentukan kata kunci atau keyword dalam abstrak tidaklah asal-asalan saja. Kata kunci yang dipilih merupakan aspek ilmu yang dipake dalam penelitian tersebut atau topik atau ruang lingkup besar dari pembahasan penelitian tersebut. Terkadang juga teknik analisis tertentu juga menjadi kata kunci. Guna kata kunci adalah agar hasil riset anda dapat mudah dikelompokkan dengan hasil riset lainnya. Dengan kata kunci maka akan menentukan positioning penelitian anda dengan penelitian lain yang telah ada. Jadi pilihlah benar-benar kata kunci yang sesuai. Dan kata kunci yang dipilih minimal tiga dan maksimal lima, jangan lebih dari itu, karena akan menjadikan penelitian anda tidak spesifik lagi.

## 9. Kajian Teori

---

Pada sebuah proposal penelitian kita perlu menemukan teori yang sesuai dan tepat dengan riset kita. Teori diibaratkan sebagai pisau dalam suatu penelitian. Artinya ketika sebagai pisau, anda akan menemui banyak jenis pisau di lapangan. Ketika anda hendak mengupas sesuatu, tentu anda akan menyesuaikan pisau mana yang tepat yang akan anda gunakan. Begitu pulalah dengan teori, semua teori bagus adanya, namun yang dibutuhkan adalah bagaimana menemukan pisau yang tepat, agar pekerjaan dapat efisien dan efektif diselesaikan.

Oleh sebab itu, pada selanjutnya kita akan membahas, bagaimanakah menemukan teori yang tepat tersebut. Sebelum memahami teori yang tepat kita pahami dahulu apa yang dimaksud dengan sebuah teori.

*Davis (2000) pula menyebutkan 'theory is a simply an idea about why people are the way they are and act the way they act'.*

Menurut David di atas menyebutkan teori sebagai suatu gagasan dimana merupakan suatu alasan kenapa orang-orang melakukan hal tersebut dan apa saja yang mereka lakukan dalam suatu aktivitas.

*Teori adalah serangkaian bagian atau variabel, definisi, dan dalil yang saling berhubungan yang menghadirkan sebuah pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menentukan hubungan antar variabel, dengan maksud menjelaskan fenomena alamiah (John W Creswell, Research Design: Qualitative & Quantitative Approach, (London: Sage, 1993) hal 120)*

Menurut John W.Cresswell teori sebagai suatu hal yang bersifat sistematis terhadap sesuatu memberikan informasi hubungan antara satu dengan yang lain, dan menjelaskan suatu proses terjadinya sesuatu.

Dari kedua pendapat para ahli tersebut, maka dalam teori dapat kita pahami sebagai poin besar berikut :

1. Teori merupakan suatu definisi operasional, di dalamnya mengandung unsur-unsur pembentuk, relasi hubungan akan sesuatu hal
2. Teori berisikan suatu tentang proses dan prinsip kerja terhadap sesuatu hal

Maka dapat dipahami, ketika dalam riset anda membutuhkan teori tentang visual branding, maka yang dipahami teori dalam visual branding yakni :

1. Anda menemukan definisi operasional apa yang dimaksud dengan visual branding, unsur apa saja yang membentuknya, dan ada hubungan apa visual branding dengan aspek lainnya misalnya dengan promosi, dengan kemasan, dsb
2. Anda juga harus menemukan tentang proses pembentukan visual branding dan apa saja prinsip yang anda harus ketahui dalam mengamati suatu aktivitas kerja yang disebut sebagai visual branding tersebut.

Misalnya lagi, jika anda melakukan riset untuk kebutuhan perancangan kampanye sosial, maka anda akan membutuhkan teori sebagai berikut :

1. Anda harus mengumpulkan teori tentang apa itu desain kampanye sosial, apa saja unsur-unsur yang diperlukan dalam merancang suatu kampanye sosial.
2. Anda juga harus menemukan teori tentang proses desain kampanye sosial dan prinsip desain yang digunakan dalam merancang kampanye sosial.

Dari kedua contoh di atas, maka jelas, teori menjadi sangat penting seperti alat mata anda memandang, sebagai upaya utama dalam anda membentuk sudut pandang, sebagai pisau dalam anda mengupas suatu hal. Tanpa alat tersebut maka jelas riset tidak dapat diselesaikan.

Bagaimana anda akan mengamati dan menganalisis sebuah botol, jika anda tidak pernah tahu yang dikatakan botol itu seperti apa. Begitu juga anda ingin menganalisis komik, tapi anda tidak pernah tahu komik itu apa, apa unsur-unsurnya, bagaimana prosesnya dan prinsip-prinsip penting dalam komik.

Penelitian terdahulu, merupakan penelitian orang lain yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, yang dapat memiliki kesamaan :

1. Objek penelitian
2. Metode penelitian
3. Aspek pengamatan dalam penelitian

Penelitian-penelitian terdahulu tersebut gunanya, adalah agar kita memiliki wawasan yang lebih luas mengenai penelitian kita. Inilah kenapa riset atau penelitian merupakan suatu karya ilmiah yang objektif, karena disini kita mengenal dan memahami ada perbedaan-perbedaan perspektif atau ada perbedaan cara pandang terhadap suatu permasalahan. Dalam dunia penelitian berbeda cara pandang itu tidak menjadi masalah, karena dengan perbedaan cara pandang tersebut maka seorang peneliti dapat mengamati objek masalah lebih luas dan tentu dapat berfikir kritis yang akhirnya dapat menemukan solusi yang terbaik dari segala yang terbaik.

Contoh aplikasi pemahaman di atas,

Misalnya anda akan melakukan riset tentang analisis gaya dalam suatu komik, maka anda dapat mencari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan :

1. Objek penelitian : sama sama tentang komik

2. Metode penelitian : sama – sama menggunakan penelitian kualitatif dan teknik analisis SWOT
3. Aspek pengamatan dalam penelitian : menemukan penelitian yang sama-sama membahas tentang gaya-gaya desain dalam komik

Maka, disini penting anda memilih betul mana riset terdahulu yang akan anda gunakan, maka yang tidak perlu anda gunakan. Penelitian terdahulu bukan hanya untuk menambah jumlah halaman dalam riset anda. Tetapi cara berfikir dan cara pandang dalam hasil risetnya anda pakai dan anda gunakan dalam membedah rumusan masalah penelitian anda. Artinya jika penelitian terdahulu tidak ada kaitannya dengan penelitian anda, maka akan sia-sia jika mencantumkan penelitian tersebut dalam riset anda.

Cara penulisan penelitian terdahulu biasanya ada yang menuliskannya dengan menggunakan tabel dan ada yang menuliskannya menggunakan grafik, atau ada yang menuliskannya dalam laporan penelitian dengan narasi seperti yang dijelaskan pada materi sebelumnya state of the art penelitian.

Dari pembahasan di atas, maka kajian pustaka ada berupa :

1. Teori yakni suatu konsep atau gagasan besar akan sesuatu
2. Hasil penelitian sebelumnya yang biasanya ditemukan dalam jurnal-jurnal penelitian

## **10. Cara Menentukan Teori Yang Tepat**

---

Teori ibaratkan pisau, akan sangat lucu ketika anda hendak mengupas mangga tetapi anda menggunakan pisau besar berupa parang. Anda masih bisa mengupas tetapi pekerjaan anda tidak efisien dan efektif karena pisau yang anda gunakan terlalu besar. Begitu pula teori

Maka berikut cara menentukan teori yang tepat dalam riset desain.

Karena tujuan anda melakukan riset adalah untuk mendukung proses perancangan, maka carilah teori-teori yang akan anda kumpulkan dan anda gunakan nantinya sebagai data perancangan dan logika perancangan.

Maka kedua hal diatas menjadi kata kunci menemukan teori yang tepat dalam riset desain :

1. Berkaitan dengan data perancangan
2. Berkaitan dengan logika perancangan

Teori yang berkaitan dengan data perancangan bisa terbagi menjadi beberapa hal diantaranya :

1. Aspek komunikasi (berkenaan dengan bagaimana memahami strategi-strategi komunikasi, gaya bahasa, dan juga komunikasi persuasive)
2. Aspek estetis (berkenaan dengan pengayaan unsur-unsur rupa dan prinsip desain)
3. Aspek sistem tanda visual (berkenaan dengan struktur komunikasi visual, pembentukan makna dan simbol visual, dsb)

Dalam memperkaya dan menguatkan gagasan tidak jarang anda menemukan konsep-konsep dari irisan bidang ilmu lain, misalnya ilmu komunikasi, ilmu psikologi, ataupun ilmu teknis dan rupa.

Teori yang berkaitan dengan logika perancangan misalnya :

1. Unsur-unsur suatu aspek ruang lingkup desain tertentu
2. Prinsip kerja dari suatu aspek ruang lingkup desain tertentu
3. Pertimbangan-pertimbangan pendukung dalam aspek ruang lingkup desain tertentu

Oleh sebab itu, dingatkan kembali penting memilih dan menentukan teori yang tepat. Jadi baca kembali proposal riset yang anda bahas, lihat kembali keywordsnya, dan aspek desain apa yang akan anda amati. Maka anda akan menemukan teori yang tepat.

## **11. Data Penelitian**

---

Data penelitian adalah hal yang akan anda kumpulkan disesuaikan dengan rumusan masalah. Kata kuncinya adalah rumusan masalah, jadi data yang dikumpulkan harus sesuai spesifik dengan rumusan masalah di awal proposal penelitian disusun.

Data penelitian terbagi dua jenis yakni :

1. Data Primer : data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti bukan dari orang lain atau penelitian sebelumnya
2. Data Sekunder : data yang diperoleh dari penelitian orang lain atau merupakan hasil dari penelitian sebelumnya



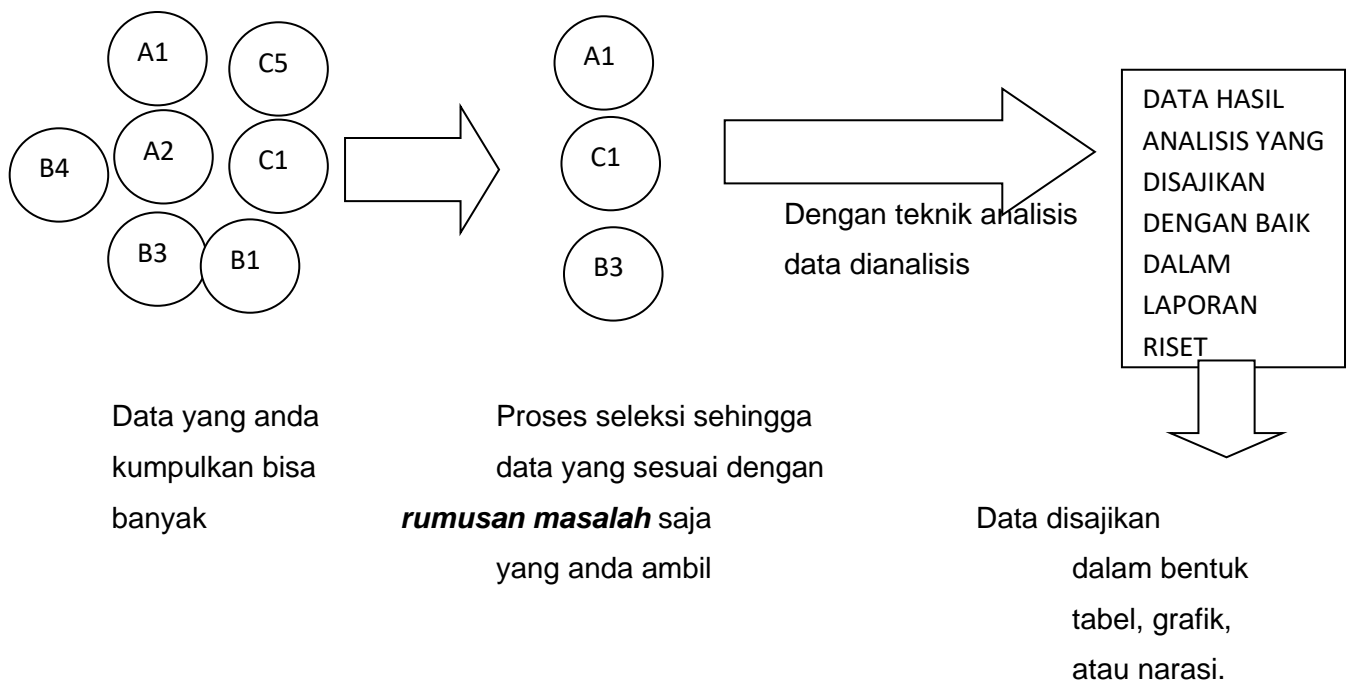
Maka ketika anda melakukan proses riset dalam desain, anda akan membutuhkan data primer dan data sekunder. Data primer berkenaan dengan hasil riset anda terhadap suatu aspek visual / ruang lingkup desain. Sedangkan data sekunder bisa berupa permasalahan dari objek pengamatan.

Maksudnya adalah.

Ketika anda meriset suatu terkait promosi :

1. Data primer yakni terkait desain-desain promosi
2. Data sekunder yakni bisa terkait strategi promosi yang pernah orang sudah lakukan, artinya anda tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk melakukan riset aspek masalah anda, karena anda bukan bidang ilmu manajemen, anda adalah desainer.

Data- data yang anda temukan di lapangan tentu akan banyak. Namun disini anda perlu kritis melihat dan mendalami sehingga anda dapat memilah-milah mana data yang penting dalam riset anda mana yang tidak perlu. Caranya adalah anda mengacu pada rumusan masalah



# D. FORMAT DAN ISI LAPORAN

## 1. Bagian Awal

---

### 1) Sampul Luar

- a. Judul dibuat 3 (tiga) cm dari tepi atas secara singkat dan jelas sesuai dengan judul proposal dengan ukuran 18 *pt*, *regular*, dan *bold*, kecuali untuk istilah asing di ketik *italic*, 1 spasi, Font jenis *Arial*
- b. Lambang UMB, dengan garis tengah 6 cm
- c. Nama Mahasiswa dan NIM, terdiri dari 3 baris, 1 spasi, 12 *pt*, *regular*, kecuali untuk nama mahasiswa diketik *bold*, 14 *pt*
- d. Lembaga yang dituju dan tahun penerbitan, terdiri dari 4 baris, 1 spasi, 12 *pt* disusun memusat-simetrik (*centered*):
  - PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (kapital semua, *bold*)
  - FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF (kapital semua, *bold*)
  - UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA (kapital semua, *bold*)
  - Tahun penerbitan diisi sesuai tahun pengesahan Riset Desain (*bold*)

### 2) Bagian Punggung Sampul Luar

Ukuran bagian ini biasanya 2,5 -3,5 cm x 30 cm; terdiri dari 4 kolom (dari kiri ke kanan) menyajikan :

- Teks Riset Desain
- Nama Mahasiswa dan NIM
- Judul Riset Desain (disusun *horizontal*)
- Lambang UMB dan tahun penerbitan/pengesahan (disusun *vertical*)
- Ukuran *font* disesuaikan dengan ruang yang tersedia (contoh pada lampiran)

### 3) Halaman Judul

Bentuk dan isinya sama dengan sampul luar, kecuali bahan dan warna halaman judul di buat di kertas HVS A4 80mg (29,7 cm x 21 cm) warna putih. Batas margin kiri 4 cm, atas, bawah, kanan 3 cm) teks dan lambing disusun simetrik/ *centered* (contoh gambar pada lampiran)

4) Halaman Pengesahan

Menyajikan tanda tangan anggota dewan penguji, tanda tangan Ketua Program Studi, seta cap lembaga berlatar belakang lambing UMB berwarna kuning, sebagai bukti riset desain telah dipertahankan dalam ujian, diterima, dan disahkan. (Contoh gambar pada lampiran)

5) Halaman Pernyataan

Berisi pernyataan penulis bahwa karya riset desain beserta pertanggungjawaban tertulis atau riset desainnya benar-benar karya asli, bukan hasil jiplakan, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah dipergunakan untuk mengambil gelar akademik di suatu perguruan tinggi. (contoh gambar pada lampiran)

6) Abstrak

Berisi intisari dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, berupa penjelasan singkat, lengkap dan jelas tentang tujuan perancangan, metodologi, dan hasil karya desain sesuai dengan topik perancangan masing-masing. Sesuai dengan artinya, Abstrak disusun dalam kalimat yang efektif dan efisien, terdiri dari 3 alinea, diketik 1 spasi, maksimal 300 kata atau  $\frac{3}{4}$  halaman. Tambahkan kata-kata kunci (*keywords*) pada baris terakhir. (contoh gambar pada lampiran).

7) Kata Pengantar

Kata pengantar berisikan uraian singkat berkaitan dengan maksud dan tujuan penyusunan riset desain, penjelasan-penjelasan, serta ucapan terima kasih. Dalam halama ini penulis tidak perlu menyampaikan uraian atau penjelasan yang bersifat ilmiah atau ungkapan yang bersifat personal. (contoh gambar pada lampiran)

8) Daftar Isi

Berisikan gambar menyeluruh tentang isi riset desain dan semacam pedoman bagi pembaca dalam mencari bagian-bagian riset desain yang diinginkan, mulai dari abstrak hingga lampiran. Oleh karenanya daftar ini harus menyajikan bagian-bagian penting. Bab-bab dan sub bab (dibagian kiri) dilengkapi petunjuk nomor halamannya (di bagian kanan). Daftar isi diketik 1 spasi. (contoh gambar pada lampiran)

#### 9) Daftar Tabel

Daftar ini dibuat jika di dalam riset desain terdapat lebih dari 2 tabel. Dalam halaman ini disajikan judul tabel di bagian kiri dan nomor halaman di bagian kanan. Nomor tabel menggunakan huruf Arab disusul judul tabel, dan diketik 1 spasi. (contoh gambar pada lampiran)

#### 10) Daftar Gambar

Daftar ini dibuat jika terdapat banyak gambar atau lebih dari 2 gambar yang digunakan sebagai ilustrasi atau lampiran. Bentuk dan susunannya mirip dengan daftar tabel, urutan judul gambar disajikan di bagian kiri dan nomor halaman di bagian kanan. Daftar gambar diketik 1 spasi

#### 11) Daftar Lampiran

Daftar ini dibuat jika terdapat berbagai jenis lampiran bentuk dan susunannya mirip dengan daftar gambar dan daftar tabel

## **2. Bagian Isi**

---

Bagian isi berisi tentang susunan penulisan sebagai laporan yang harus disusun. Bagian isi tertera dalam struktur penulisan berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 LATAR BELAKANG
- 1.2 RUMUSAN MASALAH
- 1.3 BATASAN MASALAH PENELITIAN
- 1.4 TUJUAN PENELITIAN
- 1.5 MANFAAT PENELITIAN

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- 2.1 PENELITIAN TERDAHULU
- 2.2 LANDASAN TEORI

### BAB III METODE Riset

- 3.1 DESAIN PENELITIAN
- 3.2 CARA PENGUMPULAN DATA
- 3.3 INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA
- 3.4 TEKNIK ANALISIS DATA & BAGAN ALIR TAHAPAN Riset

### BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

- a. (disesuaikan rumusan masalah 1)
- b. (disesuaikan rumusan masalah 2)

### BAB V. KESIMPULAN & SARAN

- 5.1 KESIMPULAN
- 5.2 SARAN
- 5.3 MANFAAT HASIL PENELITIAN UNTUK PERANCANGAN

## DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku  
Sumber Jurnal  
Sumber Website  
Sumber Wawancara

## LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Bimbingan/Asistensi Dosen Pembimbing Riset Desain  
Lampiran 2. Verbatim Wawancara/Pertanyaan & Jawaban Kuesioner  
Lampiran 3. Foto pelaksanaan riset dan proses pengumpulan data  
Lampiran 4. Bukti bebas plagiasi  
Lampiran 5. Artikel Ilmiah Format Jurnal  
Lampiran 6. Berkas Penilaian Sidang Riset Desain  
Lampiran 7. Catatan Komentar Dosen Penguji Sidang dan Perbaikan

Deskripsi lengkap dijabarkan di bawah ini :

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Latar belakang penelitian dapat dipahami sebagai starting point, dimana dari sinilah seluruh proses penelitian dimulai. Latar belakang penelitian ini juga dapat dijadikan checking point selama proses penelitian, dengan menanyakan apakah alur penelitian desain yang diambil sudah menjawab pertanyaan penelitian/rumusan masalah atau belum. Pada bagian ini berisi penjelasan tentang:

- a. Menggambarkan situasi dan kondisi yang ada yang akan diteliti. Karena berhubungan dengan Tugas Akhir, ceritakan tentang topik pembahasan yang berhubungan dengan Tugas Akhir sehingga tergambar pentingnya riset dilakukan untuk perancangan
- b. Simpulan berbagai data awal yang dapat menggambarkan pentingnya penelitian untuk dilaksanakan. Pada bagian ini dapat berisi tentang, simpulan artikel, simpulan data statistik, fenomena sehari-hari, kecenderungan pasar dan sebagainya.
- c. Dalam bagian ini tidak dikehendaki tabel atau grafik, cukup dihadirkan lewat tulisan.

#### 1.2. Rumusan Masalah

Pertanyaan penelitian atau hipotesa dari apa yang akan diteliti. Dapat menggunakan pertanyaan (Apa, Mengapa, Bagaimana). Jika ada hipotesis, tuliskan dalam kalimat pernyataan yang jelas. Jika tidak ada hipotesis, dapat dikemukakan asumsi-asumsi (dalam kalimat tanya) yang akan memandu proses pencapaian tujuan penelitian. Pengajuan hipotesis atau asumsi didasarkan atas pengamatan sebelumnya, kajian teoretik ataupun kerangka pemikiran.

### **1.3. Batasan Masalah**

- Penelitian yang akan diteliti lebih difokuskan, antara lain:
- Jenis & varian objek format yang akan diteliti.
- Tahun Pembuatan (pembatasan waktu dan kapan penelitian dilakukan)
- Tempat / Daerah / Wilayah tertentu (Dimana)
- Aspek-aspek yang menjadi tinjauan amatan.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Mencari jawaban atas masalah yang diusulkan untuk menemukan konsep atau generalisasi)

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat bagi sendiri (peneliti), manfaat untuk persiapan Tugas Akhir, manfaat bagi institusi, bagi ilmu, bagi masyarakat desain.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1. Penelitian Terdahulu**

Tinjauan pustaka, berupa hasil review buku, jurnal (wajib menyertakan 3 jurnal), artikel (koran, majalah, mass media) terkait penelitian-penelitian terdahulu yang relevan atau mendekati rencana /topik penelitian yang akan dilakukan. Dalam mengadakan tinjauan hendaklah ditunjukkan bahwa judul/tema/topik yang dikaji/diteliti belum pernah dilakukan atau belum

terjawab atau belum terpecahkan secara optimal dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

### **2.2. Landasan Teori**

Landasan teori, adalah: teori /pemikiran /konsep yang relevan untuk mendukung serta menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Apabila rumusan masalah dan tujuan penelitian dirumuskan dengan jelas, maka akan segera diketahui kerangka konseptual atau teori-teori yang akan digunakan. Sebagai contoh, jika tujuan peneliti akan mengkaji masalah bentuk/ struktur/ fungsi/ gaya karya desain, maka dengan sendirinya akan dibutuhkan landasan teori.

### BAB III METODE RISET

Penelitian ilmiah merupakan pencerminan dari berpikir ilmiah, yaitu menggabungkan logika berpikir rasional dengan berpikir empiris. Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

Pada bidang seni dan desain bisa dilakukan dengan pendekatan Kualitatif maupun Kuantitatif, Penelitian bidang seni dan desain khususnya, seringkali banyak menggunakan penelitian deskriptif antara lain dengan melakukan survey (pengumpulan data), namun adanya melihat fenomena di sekitar kita yang menarik. Penelitian juga dapat berupa penelitian eksperimental laboratorium untuk pengujian dan pengembangan material dasar.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Meliputi peralatan dan pengumpulan data yang dipakai, prosedur yang dipergunakan untuk pengumpulan data, bagaimana ketepatan dan kecermatan data dapat dipertanggungjawabkan. Contoh: bagaimana dapat dikumpulkan data seakurat dan seobjektif mungkin dalam bentuk rekaman gambar/foto (karya desain, produk, grafis, interior, dll) atau rekaman audio-visual (pertunjukan tari atau musik). Sertakan juga alasan pemilihan masing-masing teknik yang dipilih.

Di bagian ini dipaparkan temuan-temuan atau data yang dihasilkan dari observasi, interview, angket, catatan-catatan, dan perekaman visual atau audio-visual dalam bentuk gambar, foto, tabel/daftar, CD, VCD, dan jenis-jenis presentasi lain. Perlu diperhatikan cara mengklasifikasi data agar sesuai dengan tujuan penelitian dan berkaitan langsung dengan metode analisis untuk diskusi atau pembahasan dalam bab berikutnya. Analisis dan interpretasi data diperlukan untuk merangkum apa yang telah diperoleh, menilai apakah data tersebut berbasis kenyataan, teliti, ajeg, dan benar.

Analisis dan interpretasi data juga diperlukan untuk member jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Hasil analisis dan interpretasi data akhirnya digunakan untuk memberikan masukan bagi perbaikan kegiatan baik bagi kegiatan peneliti sendiri maupun teman satu tim. Pada akhir kegiatan penelitian, hasil analisis dan interpretasi data digunakan untuk menarik kesimpulan dalam laporan. Diskusi dan pembahasan dalam penelitian ini meliputi peringkasan, eksplanasi, dan interpretasi atas temuan-temuan dalam proses dan tindakan pengumpulan data.

Poin-poin yang harus dipenuhi dalam pembahasan ini adalah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab: Apa makna umum dari temuan-temuan itu? Bagaimana kaitan temuan-temuan itu dengan permasalahan/asumsi yang diperkenalkan sebelumnya? Bagaimana hubungan temuan-temuan dengan kecenderungan-kecenderungan yang dilaporkan dalam literatur yang relevan? Pandangan-pandangan apa yang didukung atau ditolak oleh temuan-temuan yang diperoleh?

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### **5.1. Kesimpulan**

Uraian singkat dalam garis besar dari hasil penelitian yang telah didapatkan dapat dirangkum secara keseluruhan, meliputi:

- (1) Kesimpulan umum hasil amatan apakah semua tujuan penelitian tercapai dengan memuaskan/signifikan;
- (2) Adakah temuan-temuan atau masalah baru yang muncul
- (3) Hal-hal apa saja yang menunjang selama proses penelitian berlangsung; dan
- (4) Hal-hal yang menghambat/mengganggu proses penelitian.

#### **5.2. Saran**

Berisi saran-saran untuk penelitian selanjutnya, tentang hal apa saja yang harus diperhatikan untuk penelitian berikutnya

#### **5.3. Manfaat Hasil Penelitian Untuk Perancangan**

Untuk Proses Desain Memaparkan hasil riset yang bisa dimanfaatkan untuk Tugas Akhir. Bisa berupa kesiapan data untuk proses desain atau bahkan bisa sampai tahap konsep.



## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka ditulis di halaman terpisah dan disusun secara alfabetis, dengan judul “Daftar Pustaka” dicetak tebal di tengah halaman pada bagian atas. Setiap entri dalam Daftar Pustaka ditulis dengan spasi 1, spasi antar paragraf 1,5. Baris ke dua dan seterusnya dalam setiap paragraf daftar pustaka ditulis menjorok ke dalam dengan indentation 1,25 cm.

Daftar pustaka wajib mencantumkan :

1. Refrensi atau sumber kepastakaan minimal 10 tahun sebelumnya
2. Referensi dicantumkan dengan menggunakan Mendeley
3. Mensitasi 1 (satu) jurnal dosen UMB yang sesuai topik pengamatan
4. Untuk landasan teori diutamakan dari Buku daripada jurnal

## **3. BAGIAN AKHIR**

---

### a. Kepustakaan

Kepustakaan berisi identitas atau data sumber tertulis yang berupa buku, ensiklopedia, jurnal, laporan penelitian, dan sumber-sumber acuan lain termasuk surat elektronik (*e-mail*) dan data tertulis via internet yang digunakan dalam penyusunan pertanggungjawaban tertulis dari riset desain yang disebutkan dalam bagian utama. Oleh karenanya sumber-sumber yang tidak disebutkan dalam bagian isi/utama, tidak perlu dicantumkan dalam daftar ini. Cara penulisannya menggunakan format khusus, yang secara rinci dapat dilihat pada bab selanjutnya.

### b. Daftar Nara Sumber/Informan

Berisikan daftar nama atau para tokoh yang dijadikan sumber acuan, yang pada umumnya diperoleh melalui wawancara. Dalam hal ini yang harus disajikan adalah nama dan usia tokoh, tempat dan tanggal diadakan wawancara. Susunan data naras umber diurutkan secara *alfabetik* menurut nama tokoh atau berdasarkan urutan waktu dilakukannya wawancara.

c. Daftar Istilah

Berisikan sejumlah istilah-istilah penting dalam bahasa asing atau daerah yang sering digunakan dalam bagian utama riset desain. Susunan diurutkan secara *alfabetik* berdasarkan istilah yang dimaksudkan.

d. Lampiran

Memuat Bukti Bimbingan/Asistensi Dosen Pembimbing Riset Desain, Verbatim Wawancara/Pertanyaan & Jawaban Kuesioner, Foto pelaksanaan riset dan proses pengumpulan data, Bukti bebas plagiasi, Artikel Ilmiah Format Jurnal, Berkas Penilaian Sidang Riset Desain dan Catatan Komentar Dosen Penguji Sidang dan Perbaikan.

# E. BAHASA DAN TEKNIK PENULISAN

## 1. Penggunaan Tata Bahasa

---

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia baku dan benar yang lazim digunakan untuk penulisan ilmiah. Tata cara penulisan mengikuti aturan Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan. Bahasa untuk karya tulis ilmiah harus jelas, ringkas-padat, dan komunikatif. Jelas, antara lain bahwa kalimat bahasa Indonesia baku setidaknya memiliki subjek dan predikat, dan lebih lengkap lagi ditambah objek dan keterangan. Jelas juga berarti lugas, dalam arti tidak menimbulkan tafsir ganda. Selain itu, tulisan yang baik sedapat mungkin menggunakan kalimat pernyataan dan kalimat aktif. Ringkas-padat, dimaksudkan bahwa tulisan menggunakan kalimat yang efisien dan efektif, yaitu hemat kata dan memiliki isi atau informasi yang jelas; contoh: dalam bahasa tulis penegasan atau penekanan arti sesuatu hal atau istilah cukup dinyatakan dengan huruf tebal (**bold**), bergarisbawah (underlined), atau huruf miring (*italics*). Komunikatif berarti isi atau informasi dalam tulisan mudah ditangkap dan dimengerti oleh pembaca. Hal ini dimungkinkan apabila tulisan disajikan secara logis dan sistematis, dalam arti antara lain ada hubungan logis antar kalimat dan alinea, antar alinea dalam satu bagian atau bab, serta adanya urutan, keteraturan, dan kesalingterkaitan yang padu. Sebutan bagi pengarang/penyusun Tugas Akhir adalah saya; namun, pada penyajian ucapan terima kasih dalam Kata Pengantar, istilah saya diganti penulis. Tidak dibenarkan membuat kalimat-kalimat yang menampilkan orang pertama dan kedua seperti aku, kami, kita, dan engkau.

Dalam menggunakan istilah, pada proposal dan laporan riset desain wajib menggunakan bahasa Indonesia baku atau yang sudah diindonesiakan. Apabila menggunakan istilah asing atau bukan bahasa Indonesia harus ditulis miring dan ditambahkan terjemahan bahasa Indonesia di belakangnya, seperti *visual branding* (bahasa Inggris), *manimba* (bahasa Padang), dst. Selain itu, istilah-istilah baru yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia harus konsisten penggunaannya.

Berapa kesalahan yang sering terjadi yang perlu diketahui :

- Pemakaian awalan ke- dan di- sebagai kata depan maka harus diberi pemisahan, misalnya ke kantor, di pasar.
- Tidak memulai kalimat dalam paragraph dengan menggunakan kata penghubung seperti : dan, sedangkan, atau untuk.
- Penggunaan tanda baca yang kurang tepat

- Tidak dapat membedakan kata-kata tak baku dan kata baku, harap selalu menggunakan kata baku

Contoh :

Analisa – yang benar haruslah analisis  
 Audio visual – yang benar adalah audiovisual  
 Estetis – yang benar adalah estetik  
 Fotocopy – yang benar adalah fotokopi  
 Hakekat – yang benar adalah hakikat  
 Jadwal – yang benar adalah jadwal  
 Jaman – yang benar adalah zaman  
 Kreatip – yang benar adalah kreatif  
 Obyek – yang benar adalah objek  
 Praktek – yang benar adalah praktik  
 Prosentase – yang benar adalah persentase

## **2. Batas Tepi Pengetikan dan Alinea Baru**

---

- Batas-batas tepi pengetikan (margins) untuk naskah/teks jaraknya dihitung dari tepi kertas ditetapkan sebagai berikut:
  - 1) tepi kiri: 4 cm
  - 2) tepi atas/tepi bawah/tepi kanan: 3 cm
- Alinea baru dimulai pada ketukan ke-7 dari tepi kiri atau rata kanan kiri tapi jarak antar paragraph lebih besar dengan jarak antar baris

## **3. Jenis *Font* dan Spasi**

---

- Font menggunakan arial
- Seluruh naskah harus diketik dengan satu jenis font
- Jarak antar baris adalah 1,5 spasi, kecuali untuk abstract/abstrak, daftar isi, kutipan langsung, judul gambar dan tabel: diketik 1 spasi

## **4. Bilangan dan Satuan**

---

- Kecuali pada awal kalimat, bilangan diketik dengan angka, misalnya:
  - (1) Sembilan meter panjang kain itu
  - (2) Kain itu panjangnya 9 m
- Bilangan desimal ditandai dengan koma, misalnya 9,5 kg, bukan 9.5 kg
- Satuan dinyatakan dengan singkatan resmi tanpa titik di belakangnya, misalnya cm, g, kg, kecuali pada akhir kalimat

## 5. Sub Kategori Judul dan Sub Judul Lainnya

---

- Judul bab tanpa tulisan BAB menggunakan sistem heading I, langsung diawali dengan angka Romawi (I, II, III dst.) ditulis dengan font kapital semua dan ditebalkan (*bold*), simetrik/di tengah, dengan jarak 4 cm dari tepi atas kertas, dan tanpa diakhiri dengan titik
- Subjudul secara urut diawali dengan angka Arab (1, 2, 3, dst.) ditulis di tepi kiri, setiap kata dimulai dengan font kapital dan ditebalkan, kecuali untuk kata penghubung (dan, oleh, pada, untuk, dll.) dan kata depan (di dan ke), semua ditebalkan (*bold*), tanpa diakhiri dengan titik.
- Anak Sub-judul secara urut diawali dengan angka Arab (1.1, 2.1, 3.1, dst.), diketik dari batas tepi kiri, semua ditebalkan (*bold*), setiap kata dimulai dengan font kapital tanpa diakhiri dengan titik. Kalimat pertama sesudah Anak Subjudul dimulai dengan alinea baru.
- Sub Anak Subjudul secara urut diawali dengan font Latin kecil (a, b, c, dst.) ditulis mulai dari ketukan ke-7 dari garis tepi/margin diakhiri dengan titik. Kalimat berikutnya diketik langsung sesudah Sub Anak Subjudul
- Secara garis besar dapat dilihat pada halaman sebelumnya susun urutan bagian isi

## 6. Penulisan Nomor Halaman

---

Teknik penulisan mengacu pada pedoman yang berlaku secara internasional dari buku *STYLE Manual, for Authors, Editor, and Printers, Edition 5<sup>th</sup>, 1994, An AGPS Press Publication Australian Government Publishing Service, Canberra.*

- Letak nomor halaman di bagian kanan bawah 1,5 cm dari tepi bawah
- Nomor halaman untuk bagian awal laporan riset desain mulai dari halaman judul sampai ke daftar tabel yang diberi dengan angka romawi kecil
- Bagian utama dan bagian akhir, yakni mulai dari Bab I sampai dengan Bab V, hingga lampiran-lampiran sesuai dengan struktur pada bagian isi diberi nomor halaman berurutan menggunakan angka

## 7. Penulisan Gambar

---

- Setiap gambar yang dicantumkan harus diberikan *caption* sumber datanya dan tahun data diperoleh serta diberikan penomoran yang berurutan. Misalnya

Gambar 1. Evaluasi Perancangan Desain (ini contoh deskripsi/*caption*) gambar

(Sumber : Sarwanto, 2018)

- Jika data berasal dari dokumentasi peneliti maka ditulis sebagai berikut :

Gambar 1. Evaluasi Perancangan Desain

(Sumber : Peneliti, 2022)-----Ini contoh sumber dokumen dari peneliti

- Penomoran ditulis di bagian bawah gambar dengan ukuran font 10pt, 1 spasi
- Ukuran dan letak gambar disesuaikan dengan keserasian dengan naskah dan ruang yang tersedia, sehingga tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil

## **8. Penulisan Tabel**

---

- Kata tabel diikuti dengan nomor tabel dan judul tabel. Setiap kata kecuali kata sambung/penghubung diawali dengan font kapital 10 pt. bold dan ditempatkan ditengah, tanpa diakhiri titik, ukuran spasi 1 spasi.

Contoh :

Tabel 1. Perbedaan *Visual Branding* Sebelum dan Sesudah

- Tabel yang besarnya lebih dari satu halaman harus disesuaikan penempatannya
- Apabila bentuk dan ukuran tabel lebih besar dan lebar dari ukuran kertas, sehingga harus berbentuk horizontal dan masih berukuran kuarto, bagian atas tabel di letakkan di bagian kiri halaman laporan riset desain
- Tabel berfungsi sebagai perbandingan akan sesuatu data, sehingga memudahkan pembaca mengambil kesimpulan. Maka jika bukan suatu perbandingan sebaiknya ditulis dengan narasi bukan dalam tabel
- Tulisan dalam kolom tabel menggunakan font dengan ukuran 8 pt, 1 spasi

## **9. Penulisan Kutipan & Catatan Perut (*Bodynote*)**

---

- Kutipan langsung, ditulis dalam bahasa aslinya. Jika hanya 1-3 baris, dibubuhi tanda kutip dan diketik 1,5 spasi. Namun jika lebih dari 3 baris, diketik 1 spasi, dan seluruh baris kutipan diketik menjorok ke dalam pada ketukan ke-7, kecuali baris pertama setiap alinea dimulai dari ketukan ke-9. Kutipan tidak diterjemahkan, tetapi dapat dibahas sesuai isi yang dikutip. Panjang kutipan jangan lebih dari satu

halaman agar tidak mengganggu uraian, namun jika diperlukan kutipan panjang, lebih tepat dimasukkan sebagai lampiran.

- Kutipan tak langsung, adalah kutipan yang hanya mengambil pokok pikiran dari sumber aslinya, tetapi menggunakan kalimat dan gaya bahasa yang disusun sendiri oleh pengutip, tanpa dibubuhi tanda kutip, dan diketik 1,5 spasi
- Catatan lambung/perut digunakan untuk penyebutan sumber bahan yang diacu, dituliskan di depan atau di belakang kutipan (langsung atau tak langsung) dengan mencantumkan nama penulis, diikuti tahun, dan nomor halaman

Contoh:

a. Menurut Gustami et al. (1985:185-193), perubahan itu tidak hanya memperkaya jenis produk dan nilai seninya, tetapi sekaligus meningkatkan kehidupan ekonomi para perajin dan akhirnya mengubah pola hidup mereka.

b. "In short, if a work is produced by someone who has established himself as an artist, then it is a work of art", demikian penegasan Ian Bennet (Cil, 1998: 14).

## **10. Penulisan Daftar Pustaka**

---

Isi kepustakaan adalah sebuah daftar yang berisi data sumber-sumber yang bertalian atau digunakan untuk penyusunan tulisan atau tugas akhir, yang pada umumnya terdiri dari buku, jurnal, majalah surat kabar, dan bahan-bahan penerbitan lainnya

1) Diurutkan secara alfabetik menurut nama pengarang. Jika tak ada nama penulis, dituliskan nama editor atau judul sumbernya

2) Baris ke-1 diketik mulai dari garis margin, sedangkan baris ke-2 dst. diketik mulai dari ketukan ke-5, dan diketik 1 spasi

3) Pengetikan antar sumber diberi spasi 1,15

Bentuk. Mengingat untuk penyebutan data sumber yang diacu menggunakan catatan perut, maka secara umum penulisan sumber pustaka. (dapat dilihat susunannya dalam struktur penulisan)

Contoh penulisan kepustakaan dari berbagai macam sumber :

- a. Buku dengan satu, dua, dan tiga orang pengarang

Anderson, Benedict R.O.G. (1965), *Mythology and the Tolerance of the Javanese*, Southeast Asia Program, Departement of Asian Studies, Cornell University, Ithaca, New York.

Bandem, I Made & Frederik Eugene DeBoer. (1995), *Balinese Dance in Transition*, Kaja and Kelod, Oxford University Press, Kuala Lumpur

Kartodirdjo, Sartono, Mawarti Djoened Poesponegoro & Nugroho Notosusanto. (1977), *Sejarah Nasional Indonesia*, Jilid I, Balai Pustaka, Jakarta.

b. Buku terjemahan

Holt, Claire. (1967), *Art in Indonesia: Continuities and Change* atau *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, terjemahan R.M. Soedarsono. (2000), MSPI, Bandung.

Read, Herbert. (1959), *The Meaning of Art* atau *Seni Rupa, Arti dan Problematikanya*, terjemahan Soedarso Sp. (2000), Duta Wacana Press, Yogyakarta. c.

c. Beberapa buku dengan pengarang sama dalam tahun yang sama. Dalam hal ini nama pengarang untuk sumber kedua cukup diganti dengan garis bawah sepanjang namanya, dan pada tahun penerbitan ditambah huruf latin kecil sebagai penanda urutan penerbitan.

Greenberg, Joseph H. (1957), *Essays in Linguistics*, University of Chicago Press, Chicago. \_\_\_\_\_ . (1966a), *Language of Africa*, Indiana University Press, Bloomington.

\_\_\_\_\_ . (1966b), "Language Universals", *Current Trends in Linguistics* (Thomas A. Sebeok, ed.), Mouton, The Hague.

d. Artikel dalam Ensiklopedi dan Kamus

Milton, Rugoff. (tt), "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art, Encyclopaedia Britannica Educational Corporation, Chicago. "Rhetoric," Encyclopaedia Britannica, 1970, XIX.*

Hamer, Frank & Janet Hamer. (1991), "Terracotta", *The Potter's Dictionary of Material and Techniques*, 3rd Edition, A & C Black, London.

e. Artikel dalam Jurnal, Koran, dan naskah dalam Seminar

Hutomo, Suripan Sandi. (April 1994), "Transformasi Seni Ketrung ke Wayang Krucil" dalam *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, IV/02, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Gie, Kwik Kian. (4 Agustus 2004), "KKN Akar Semua Permasalahan Bangsa", *Kompas*. Buchori Z., Imam. (2-29 Mei 1990), "Aspek Desain dalam Produk Kriya" dalam *Seminar Kriya 1990 ISI Yogyakarta*, di Hotel Ambarukmo Yogyakarta.

f. Website atau sumber lainnya melalui internet

Goltz, Pat. (1 Mei 2004), *Sinichi Suzuki had a Good Idea, But...* <http://www.seghea.com/homeschool/Suzuki.html>.  
<http://www.suzuki.org.nz/suzuki/method.htm>.

Wood, Enid. (1 Mei 2004), *Sinichi Suzuki 1889-1998: Violinist, Educator, Philosopher and Humanitarian, Founder of the Suzuki Method*, Sinichi Suzuki Association. <http://www.Internationalsuzuki.org/Suzuki.html>



- g. Daftar Nara Sumber/Informan Dalam hal ini yang harus disajikan adalah nama dan tahun kelahiran/usia tokoh, profesi, tempat dan tanggal diadakan wawancara. Susunan data narasumber diurutkan secara alfabetik menurut nama tokoh yang diwawancarai. Contoh:

Affandi (77 th.), pelukis, wawancara tanggal 30 Juni 1984 di Museum Affandi, Yogyakarta.

Bagong Kussudiardja (73 th.), pelukis dan koreografer, wawancara tanggal 12 Agustus 2002, di Padepokan Bagong Kussudiardja, Kasihan Bantul, Yogyakarta.