



PENERBIT  
UNIVERSITAS  
CIPUTRA

# PENULISAN AKADEMIK

*dalam praktik desain*

Marina Wardaya  
Shienny Megawati

# **PENULISAN AKADEMIK DALAM PRAKTIK DESAIN**

Marina Wardaya  
Shienny Megawati



**PENERBIT  
UNIVERSITAS  
CIPUTRA**

# **PENULISAN AKADEMIK DALAM PRAKTIK DESAIN**

Marina Wardaya  
Shienny Megawati



**PENERBIT  
UNIVERSITAS  
CIPUTRA**

*Penulisan Akademik  
Dalam Praktik Desain*

ISBN:

Penulis:  
Marina Wardaya  
Shienny Megawati

Editor:  
Lisa Indriati

Ukuran :  
Jumlah halaman: 216 halaman, Uk: 15.5x23 cm

Hak Cipta 2026, Pada Penulis

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang mengutip, menerbitkan kembali, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari Penerbit Universitas Ciputra, kecuali kutipan untuk keperluan akademis, referensi, publikasi, atau kebutuhan non-komersial dengan jumlah tidak sampai satu bab.

Mohon untuk menyebutkan Penerbit Universitas Ciputra jika mengutip materi di dalamnya. Foto serta ilustrasi gambar yang berada di dalam buku ajar ini dibuat untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pembaca tanpa ada maksud untuk melanggar atau merendahkan ajaran agama apapun, norma budaya serta kode etik yang berlaku di masyarakat Indonesia.

PENERBIT UNIVERSITAS CIPUTRA  
Penerbit Universitas Ciputra  
Citraland CBD Boulevard, Kel. Made, Kec. Sambikerep,  
Surabaya Jawa Timur, 60219  
Email: [penerbit@ciputra.ac.id](mailto:penerbit@ciputra.ac.id)

# KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya buku ajar **PENULISAN AKADEMIK DALAM PRAKTIK DESAIN**. Buku ajar ini disusun sebagai bahan pendamping pembelajaran bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam memahami dan mengembangkan kemampuan menulis ilmiah sebagai bagian integral dari praktik desain dan riset. Penulisan akademik dalam konteks ini tidak diposisikan sebagai kewajiban administratif semata, melainkan sebagai fondasi pengembangan keilmuan yang memperkuat kapasitas reflektif, analitis, dan argumentatif seorang desainer.

Pembelajaran *academic writing* dalam Desain Komunikasi Visual diarahkan untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan merumuskan masalah, menyusun argumen secara sistematis, serta mengintegrasikan teori dan data dalam kerangka berpikir yang logis dan terstruktur. Desain dipahami bukan hanya sebagai aktivitas kreatif, tetapi sebagai praktik intelektual yang dapat diuji, dipertanggungjawabkan, dan dikomunikasikan melalui tulisan ilmiah. Dengan demikian, mahasiswa didorong untuk melihat proses perancangan sebagai bagian dari proses penelitian yang memiliki landasan konseptual dan kontribusi terhadap pengetahuan.

Buku ajar ini menempatkan riset sebagai fondasi utama dalam membangun tulisan akademik yang kuat. Mahasiswa diajak memahami bagaimana mengidentifikasi *research gap*, menyusun tinjauan pustaka yang kredibel, merancang metode penelitian yang selaras dengan rumusan masalah, serta menyajikan analisis yang koheren. Proses penulisan tidak hanya berfokus pada struktur teknis artikel, tetapi juga pada cara berpikir ilmiah yang mendasarinya. Dengan pendekatan ini, kreativitas dan pendekatan ilmiah tidak dipertentangkan, melainkan dipadukan dalam satu alur pemikiran yang reflektif dan strategis.

Untuk mendukung pembelajaran yang sistematis dan terukur, materi dalam buku ajar ini disusun secara bertahap, mulai dari pemahaman dasar *academic writing*, perumusan topik dan masalah penelitian, penyusunan kerangka teoretis dan metodologi, hingga penulisan artikel ilmiah dan persiapan publikasi. Setiap tahap dirancang agar mahasiswa dapat mengalami proses penulisan secara progresif, memahami logika argumentasi ilmiah, serta membangun konsistensi antara masalah, teori, metode, dan analisis. Struktur ini selaras dengan prinsip *Outcome-Based Education* yang menekankan pencapaian kompetensi secara terukur dan berkelanjutan.

Melalui buku ajar ini, mahasiswa diharapkan tidak hanya mampu menyusun artikel ilmiah yang memenuhi standar akademik, tetapi juga mengembangkan sikap intelektual yang kritis dan bertanggung jawab. Penulisan ilmiah menjadi sarana dokumentasi pengetahuan, refleksi terhadap praktik desain, serta partisipasi aktif dalam diskursus keilmuan Desain Komunikasi Visual. Di sisi lain, buku ini juga diharapkan dapat membantu dosen dalam mengelola pembelajaran *academic writing* secara lebih terstruktur, konsisten, dan selaras dengan capaian pembelajaran program studi.

Akhir kata, penulis berharap buku ajar *ACADEMIC WRITING DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL* ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam penguatan budaya riset dan literasi akademik di lingkungan pendidikan desain. Semoga buku ini menjadi salah satu referensi yang mendukung terbentuknya desainer yang tidak hanya kreatif secara visual, tetapi juga matang secara konseptual, reflektif dalam berpikir, serta mampu menyampaikan gagasan secara ilmiah dan bertanggung jawab dalam konteks akademik maupun profesional.

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
Bab 1 .....	1
1. Sub Capaian Pembelajaran .....	1
2. Deskripsi Pembelajaran .....	1
3. Luaran .....	1
4. Luasan dan Kedalaman Pembelajaran .....	2
5. Syarat Mahasiswa untuk Mengerjakan Penugasan.....	3
6. Rubrik Penilaian .....	4
7. Durasi Waktu .....	4
8. Materi .....	5
1.1. Pengantar <i>academic writing</i> dalam DKV .....	5
1.2. Struktur Artikel Ilmiah dan Alur Publikasi Jurnal.....	9
1.3. Topik Penelitian dalam Desain Komunikasi Visual .....	16
1.4. Studi Pustaka Sebagai Pondasi Riset Desain .....	35
Rangkuman .....	47
Instruksi Tugas .....	50
Refleksi Mahasiswa.....	51
Bab 2.....	53
1. Sub Capaian Pembelajaran .....	53

2. Deskripsi Pembelajaran .....	53
3. Luaran .....	53
4. Luasan dan Kedalaman Pembelajaran .....	54
5. Syarat Mahasiswa untuk Mengerjakan Penugasan.....	54
6. Rubrik Penilaian .....	55
7. Durasi Waktu .....	56
8. Materi .....	56
2.1. Mengelola Sumber dan Sitasi dalam Penulisan Artikel.....	56
2.2. Sintesis Literatur sebagai Proses Kreatif dalam Riset DKV ..	66
2.3. Etika Penulisan Akademik .....	80
2.4. Pembuatan Artikel Ilmiah .....	90
Rangkuman .....	97
Instruksi Tugas .....	100
Refleksi Mahasiswa.....	102
Bab 3.....	103
1. Sub Capaian Pembelajaran .....	103
2. Deskripsi Pembelajaran .....	103
3. Luaran .....	103
4. Luasan dan Kedalaman Pembelajaran .....	104
5. Syarat Mahasiswa untuk Mengerjakan Penugasan.....	104
6. Rubrik Penilaian .....	105
7. Durasi Waktu .....	106
8. Materi .....	106
3.1. Menyusun Pendahuluan dan Latar Belakang Penelitian...	106

3.2. Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	114
3.3. Pustaka dan Kerangka Teoritis .....	118
3.4. Benang merah Penelitian.....	128
Rangkuman .....	133
Instruksi Tugas .....	136
Refleksi Mahasiswa.....	138
<b>Bab 4.....</b>	<b>139</b>
1. Sub Capaian Pembelajaran .....	139
2. Deskripsi Pembelajaran .....	139
3. Luaran .....	139
4. Luasan dan Kedalaman Pembelajaran .....	140
5. Syarat Mahasiswa untuk Mengerjakan Penugasan.....	140
6. Rubrik Penilaian .....	141
7. Durasi Waktu .....	141
8. Materi .....	142
4.1. Pendekatan, Metode, dan Strategi Analisis .....	142
4.2. Instrumen Pengambilan Data .....	153
Rangkuman .....	168
Instruksi Tugas .....	170
Refleksi Mahasiswa.....	172
<b>Bab 5.....</b>	<b>173</b>
1. Sub Capaian Pembelajaran .....	173
2. Deskripsi Pembelajaran .....	173
3. Luaran .....	173

4. Luasan dan Kedalaman Pembelajaran .....	174
5. Syarat Mahasiswa untuk Mengerjakan Penugasan.....	174
6. Rubrik Penilaian .....	175
7. Durasi Waktu .....	175
8. Materi .....	176
5.1. Kerangka Teoretis sebagai Lensa Membaca Desain .....	176
5.2. Menyelesaikan Sebuah Penelitian .....	187
Rangkuman .....	195
Instruksi Tugas .....	197
Refleksi Mahasiswa.....	199
DAFTAR PUSTAKA.....	200
GLOSARIUM .....	211

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Contoh fitur mendeley .....	63
Gambar 2. 2. Penggunaan Gaya Sitasi .....	65
Gambar 2. 3. Contoh Map Pola Pikir Penelitian.....	71
Gambar 2. 4 Contoh Penulisan Sumber Dalam Jurnal .....	87

# DAFTAR TABEL

Tabel 1. Matrix Literatur Sederhana .....	73
Tabel 2. Perbedaan dan Persamaan.....	74
Tabel 3. Perbedaan pendekatan, metode, dan strategi Analisis .....	142

# Bab 1

## Menemukan GAP & Ide Jurnal

### 1. Sub Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu mengidentifikasi permasalahan yang relevan dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) melalui riset berbasis literatur serta menyusunnya dalam bentuk tulisan akademik yang terstruktur sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah jurnal.

### 2. Deskripsi Pembelajaran

Pada bagian ini ini mahasiswa mempelajari konsep dasar *academic writing* dalam konteks keilmuan Desain Komunikasi Visual. Pembahasan mencakup pengertian dan fungsi penulisan akademik, karakteristik utama tulisan ilmiah, serta standar mutu penulisan yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Mahasiswa diarahkan untuk memahami perbedaan mendasar antara penulisan kreatif dan penulisan ilmiah, serta menempatkan riset berbasis literatur sebagai fondasi utama dalam pengembangan gagasan, teori, dan praktik DKV yang bersifat interdisipliner.

### 3. Luaran

Laporan individu yang menunjukkan pemahaman konseptual dan analisis awal dalam penulisan jurnal ilmiah Desain Komunikasi Visual, dengan fokus pada perumusan *research gap* dan *research idea* untuk artikel jurnal. Luaran ini mencakup pemahaman tentang fungsi jurnal desain sebagai media komunikasi keilmuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual, kemampuan menjelaskan karakteristik utama penulisan jurnal ilmiah dalam konteks praktik Desain Komunikasi Visual, serta kemampuan mengidentifikasi dan

menguraikan struktur dasar artikel jurnal ilmiah (pendahuluan, metode, hasil, dan pembahasan) berdasarkan telaah literatur akademik yang relevan dan kredibel. Laporan juga menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi *research gap* dan merumuskan ide riset awal yang layak dikembangkan menjadi artikel jurnal desain, dengan mengaitkan fenomena desain, literatur akademik, dan argumentasi konseptual secara logis. Laporan disusun menggunakan bahasa akademik yang tepat serta menunjukkan keterkaitan yang jelas antara praktik desain, riset, dan penulisan ilmiah.

**Bobot penilaian:**

50% dari AFL 1

setara dengan 20% dari nilai akhir mata kuliah

(AFL 1 = 40% dari nilai akhir)

**4. Luasan dan Kedalaman Pembelajaran**

Sebagai bab pembuka mata kuliah *Academic Writing*, pembelajaran pada Bab 1 difokuskan pada pembentukan kerangka berpikir mahasiswa sebagai penulis jurnal desain, dengan menempatkan praktik Desain Komunikasi Visual sebagai aktivitas akademik yang berbasis riset dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Luasan pembelajaran mencakup pemahaman mengenai posisi dan peran jurnal ilmiah dalam pengembangan keilmuan Desain Komunikasi Visual, tanggung jawab intelektual serta etika akademik desainer sebagai penulis, serta karakteristik dan standar mutu tulisan jurnal ilmiah yang layak dibaca dan dipublikasikan. Kedalaman pembelajaran menekankan kemampuan mahasiswa untuk membedakan penulisan jurnal desain dari penulisan kreatif atau deskriptif, mengidentifikasi permasalahan desain yang relevan dan aktual sebagai dasar penulisan jurnal, serta melakukan telaah awal terhadap literatur akademik yang kredibel guna mendukung

argumentasi dan pemahaman konseptual dalam penulisan jurnal desain.

#### **5. Syarat Mahasiswa untuk Mengerjakan Penugasan**

- Mahasiswa wajib memahami capaian pembelajaran kelas serta ketentuan penugasan yang telah dijelaskan pada awal perkuliahan.
- Mahasiswa mempersiapkan kemampuan dasar literasi akademik, meliputi kemampuan membaca dan memahami artikel ilmiah, buku akademik, serta sumber rujukan kredibel yang relevan dengan bidang Desain Komunikasi Visual.
- Mahasiswa wajib menggunakan sumber pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik serta menerapkan teknik sitasi dan penulisan daftar pustaka sesuai standar APA.
- Mahasiswa mengerjakan penugasan secara mandiri dengan menjunjung tinggi integritas akademik. Segala bentuk plagiarisme, fabrikasi data, atau pelanggaran etika akademik akan dikenakan sanksi akademik.
- Mahasiswa mempersiapkan perangkat pendukung pembelajaran, seperti akses ke jurnal ilmiah, perangkat lunak pengelola referensi (misalnya Mendeley dan Zotero), serta platform pendukung pembelajaran dan pemeriksaan orisinalitas naskah sesuai dengan ketentuan mata kuliah.

## 6. Rubrik Penilaian

Kriteria	Bobot	45 – 54,99	55 – 69,99	70 – 84,99	85 – 100
<b>Pemahaman Konseptual Academic Writing</b>	30%	Tidak mampu menjelaskan konsep <i>academic writing</i> , definisi tidak jelas atau keliru.	Menjelaskan konsep secara umum, namun masih terbatas dan kurang mendalam.	Menjelaskan konsep <i>academic writing</i> dengan jelas dan cukup mendalam sesuai konteks DKV.	Menjelaskan konsep <i>academic writing</i> secara sangat jelas dan kontekstual dalam keilmuan DKV.
<b>Relevansi dan Orisinalitas Identifikasi Permasalahan DKV</b>	20%	Permasalahan tidak relevan dengan DKV atau hanya bersifat deskriptif tanpa analisis.	Permasalahan cukup relevan, namun belum didukung analisis dan argumen yang kuat.	Permasalahan relevan, disertai analisis logis dan keterkaitan dengan konteks DKV.	Permasalahan sangat relevan, aktual, dan dianalisis secara kritis dengan sudut pandang orisinal.
<b>Penggunaan dan Pengolahan Literatur</b>	30%	Tidak menggunakan literatur ilmiah atau sumber tidak kredibel.	Menggunakan literatur ilmiah terbatas dan pengolahannya masih deskriptif.	Menggunakan literatur ilmiah yang relevan dan diolah secara logis untuk mendukung argumen.	Menggunakan literatur ilmiah yang kuat, mutakhir, dan diolah secara kritis serta terintegrasi.
<b>Sistematika Penulisan dan Kepatuhan terhadap Etika Akademik</b>	20%	Struktur tulisan tidak jelas, banyak pelanggaran etika akademik dan sitasi.	Struktur tulisan cukup jelas, namun masih terdapat kesalahan sitasi dan format.	Struktur tulisan jelas dan sistematis, sitasi relatif konsisten sesuai standar APA.	Struktur tulisan sangat sistematis, seluruh sitasi dan referensi konsisten dan sesuai standar APA.

## 7. Durasi Waktu

Pembelajaran ini dilaksanakan pada minggu 1–4 dengan total 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 180 menit, sehingga total durasi pembelajaran adalah:

$$4 \times 180 \text{ menit} = 720 \text{ menit (12 jam)}$$

## 8. Materi

### 1.1. Pengantar *academic writing* dalam DKV

Penulisan akademik merupakan fondasi utama dalam pengembangan pengetahuan ilmiah di bidang Desain Komunikasi Visual. Di tengah perkembangan praktik desain yang semakin kompleks dan berbasis riset, kemampuan menuangkan gagasan secara sistematis, logis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik menjadi kebutuhan mendasar. *Academic writing* tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi ilmiah, tetapi juga sebagai medium refleksi kritis dan pengembangan teori yang mendukung kemajuan keilmuan DKV.

Dalam praktik Desain Komunikasi Visual, keputusan desain idealnya didasarkan pada pemahaman masalah yang kuat, riset yang memadai, serta analisis yang terstruktur. Penulisan akademik membantu mahasiswa memahami bagaimana proses riset dan pemikiran desain dapat diterjemahkan ke dalam bentuk tulisan yang argumentatif. Dengan demikian, *academic writing* menjadi jembatan antara praktik desain, riset, dan pengembangan pengetahuan, sekaligus memperkuat posisi desainer sebagai praktisi yang reflektif dan bertanggung jawab secara intelektual.

Materi pada bagian ini memberikan landasan konseptual bagi pembahasan selanjutnya yang mencakup perumusan masalah penelitian, penyusunan kerangka teori, pemilihan metode, hingga penulisan laporan ilmiah secara utuh. Pemahaman yang kuat terhadap prinsip dasar *academic writing* menjadi prasyarat penting agar mahasiswa mampu mengikuti proses pembelajaran secara berkelanjutan dan mencapai capaian pembelajaran secara optimal.

Pada pandangan awal, istilah ilmiah dan kreatif sering dipahami sebagai dua pendekatan yang saling berseberangan. Dunia kreatif diasosiasikan dengan

kebebasan berekspresi dan intuisi, sedangkan dunia ilmiah identik dengan aturan dan logika sistematis. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, keduanya justru saling melengkapi. Praktik desain yang kuat membutuhkan kreativitas sekaligus landasan rasional. Tulisan ilmiah berperan sebagai ruang untuk merasionalisasi dan mengontekstualisasikan proses kreatif yang sering kali berlangsung secara intuitif, sehingga keputusan visual dapat dijelaskan dan dipertanggung jawabkan secara akademik.

### **Penulisan Kreatif dan Penulisan Ilmiah**

Penulisan kreatif dan penulisan ilmiah merupakan dua bentuk komunikasi yang sama-sama digunakan untuk membahas karya, gagasan, dan proses berpikir desain. Keduanya memiliki tujuan, audiens, dan konvensi yang berbeda. Penulisan kreatif bertujuan membangun emosi, suasana, dan resonansi subjektif melalui bahasa yang sugestif dan imajinatif. Sebaliknya, penulisan ilmiah bertujuan menjelaskan fenomena secara sistematis, menyampaikan argumen yang logis, dan meyakinkan pembaca melalui bukti serta analisis yang terstruktur.

Perbedaan ini sering menjadi tantangan bagi mahasiswa desain ketika mulai menyusun jurnal ilmiah atau tugas akhir. Bahasa yang naratif dan metaforis lazim digunakan dalam presentasi karya, tetapi dalam konteks akademik setiap klaim memerlukan dasar analitis yang jelas. Pernyataan mengenai kesan modern, elegan, atau dinamis harus didukung oleh pembacaan formal terhadap elemen visual serta dikaitkan dengan teori atau temuan yang relevan. Dengan demikian, klaim tidak berhenti pada kesan personal, melainkan berkembang menjadi argumen yang dapat diuji dan dievaluasi.

Perbedaan lain terletak pada posisi penulis. Dalam penulisan kreatif, subjektivitas menjadi kekuatan utama. Dalam penulisan ilmiah, objektivitas dan jarak analitis menjadi prinsip dasar. Penulis menyampaikan klaim berdasarkan data, teori, dan kerangka analisis yang jelas. Struktur tulisan disusun secara sistematis dengan alur logis yang memandu pembaca dari perumusan masalah hingga kesimpulan (Aminah et al., 2023).

Meskipun berbeda, kedua bentuk penulisan tersebut tidak saling meniadakan. Dalam praktik Desain Komunikasi Visual, kemampuan berpindah antara bahasa kreatif dan bahasa ilmiah menjadi kompetensi penting. Penulisan kreatif mendukung komunikasi persuasif dan ekspresif, sedangkan penulisan ilmiah memperkuat argumentasi dan legitimasi konseptual. Keduanya berperan dalam membangun makna, namun melalui cara validasi yang berbeda.

### **Peran Riset dalam Pengembangan Keilmuan DKV**

Desain Komunikasi Visual merupakan bidang yang tidak dapat dilepaskan dari praktik riset. Riset berfungsi sebagai fondasi yang menopang pertumbuhan DKV sebagai disiplin ilmu. Tanpa riset, praktik desain berisiko berkembang secara dangkal dan bergantung pada tren sesaat. Melalui riset, desain bergerak melampaui produksi visual menuju pemahaman mendalam mengenai dampak komunikasi visual terhadap audiens (Joesoef, 2024).

Riset memungkinkan evaluasi efektivitas desain dilakukan secara empiris. Pertanyaan mengenai daya tarik visual, persepsi audiens, atau pengaruh elemen desain tertentu dapat dijawab melalui pendekatan yang terstruktur. Temuan tersebut berkontribusi pada pembentukan pengetahuan baru yang memperkaya keilmuan DKV. Dengan demikian, desain tidak hanya menjadi solusi praktis, tetapi juga sumber pengembangan teori dan metodologi.

Riset juga memperkuat karakter interdisipliner DKV. Tantangan komunikasi visual kontemporer sering melibatkan aspek psikologi, teknologi, sosiologi, dan bisnis. Melalui kajian literatur dan pendekatan interdisipliner, desainer dapat mengintegrasikan perspektif dari berbagai bidang untuk merancang solusi yang relevan dan kontekstual. Pendekatan ini menjaga dinamika dan relevansi DKV dalam menghadapi perubahan sosial dan teknologi (Aditama Surya Putra et al., 2025).

Selain meningkatkan efektivitas, riset berperan dalam menjaga tanggung jawab etis desain. Melalui refleksi kritis, praktik desain dapat dievaluasi dari sisi dampak sosial, representasi, dan keberlanjutan. Dengan demikian, riset tidak hanya mendorong inovasi, tetapi juga memperkuat kesadaran sosial dan profesional dalam praktik Desain Komunikasi Visual.

### **Dokumentasi Ilmiah dalam Penelitian Desain**

Peran desainer tidak berhenti pada pemenuhan kebutuhan klien. Sebagai bagian dari komunitas keilmuan, desainer memiliki tanggung jawab untuk mendokumentasikan temuan dan refleksi desain dalam bentuk tulisan ilmiah. Tanpa dokumentasi yang sistematis, setiap proyek berpotensi menjadi artefak individual yang terlepas dari pengembangan pengetahuan yang lebih luas.

Dokumentasi ilmiah mencakup pencatatan permasalahan, hipotesis desain, metode, hasil, serta implikasi perancangan. Praktik ini menggeser fungsi portofolio dari sekadar kumpulan karya visual menjadi arsip pengetahuan yang dapat ditelaah dan dikembangkan. Melalui tulisan akademik, pengalaman perancangan dapat menjadi sumber pembelajaran kolektif bagi mahasiswa, akademisi, dan praktisi desain lainnya .

Dalam lingkungan akademik, kemampuan menulis dan melakukan riset menjadi indikator penting kompetensi intelektual. Publikasi ilmiah menunjukkan kapasitas untuk mengonseptualisasikan dan menganalisis gagasan secara sistematis. Bagi mahasiswa, tugas akhir menjadi langkah awal dalam membangun portofolio intelektual yang mencerminkan kedewasaan berpikir dan partisipasi dalam diskursus keilmuan (Calderón-Garrido et al., 2023).

Pendokumentasian hasil praktik mahasiswa secara akademik juga berkontribusi pada ekosistem pengetahuan yang berkelanjutan. Temuan yang dianalisis dan dikaitkan dengan literatur dapat menjadi landasan konseptual bagi penelitian dan perancangan berikutnya. Dengan cara ini, Desain Komunikasi Visual berkembang tidak hanya melalui karya visual, tetapi juga melalui pertukaran gagasan dan refleksi ilmiah yang membentuk tradisi keilmuan yang terus bertumbuh.

## **1.2. Struktur Artikel Ilmiah dan Alur Publikasi Jurnal**

Setelah memahami peran riset dalam pengembangan keilmuan, langkah berikutnya adalah memahami bagaimana hasil riset tersebut dikomunikasikan. Media utama untuk komunikasi pengetahuan akademik adalah artikel jurnal ilmiah. Artikel jurnal berfungsi sebagai laporan resmi hasil penelitian yang disusun secara terstruktur dan menggunakan bahasa yang presisi, sehingga temuan yang disajikan dapat dipahami, diuji ulang, dan diverifikasi oleh komunitas ilmiah. Pemahaman terhadap karakteristik artikel jurnal menjadi prasyarat penting untuk membaca dan menulis karya ilmiah secara efektif.

Karakteristik utama artikel jurnal terletak pada strukturnya yang sistematis. Sebagian besar artikel riset mengikuti format IMRaD yang terdiri atas pendahuluan, metode, hasil, dan pembahasan. Struktur ini dirancang untuk memandu

pembaca memahami alasan penelitian dilakukan, cara penelitian dilaksanakan, temuan yang diperoleh, serta makna dari temuan tersebut. Keteraturan ini membedakan artikel ilmiah dari tulisan kreatif yang memiliki struktur lebih bebas. Selain struktur, artikel jurnal dibangun melalui argumentasi berbasis bukti. Setiap klaim yang diajukan harus didukung oleh data empiris, baik berupa data kuantitatif, data kualitatif, maupun rujukan terhadap penelitian terdahulu. Opini personal tidak ditempatkan sebagai fakta, melainkan harus dipisahkan secara jelas dari temuan penelitian. Prinsip ini menjaga objektivitas dan kredibilitas pengetahuan ilmiah (Codina, 2022).

Artikel jurnal juga menggunakan bahasa yang formal dan presisi. Terminologi teknis dipilih untuk memastikan kejelasan dan akurasi makna, serta menghindari ambiguitas. Bahasa metaforis atau ungkapan sehari-hari dihindari agar informasi dapat dikomunikasikan secara konsisten kepada pembaca dengan latar belakang keilmuan yang beragam. Karakteristik penting lainnya adalah proses tinjauan sejawat atau *peer review*. Sebelum dipublikasikan, artikel akan dievaluasi oleh para ahli di bidang terkait untuk menilai validitas metode, kekuatan argumen, dan signifikansi temuan. Proses ini berfungsi sebagai mekanisme pengendalian mutu dalam komunitas ilmiah. Artikel jurnal juga selalu dilengkapi dengan sitasi dan daftar pustaka sebagai penanda keterkaitannya dengan diskursus ilmiah yang lebih luas, serta sebagai sarana pelacakan sumber pengetahuan yang digunakan.

### **Penulisan dalam Artikel Ilmiah**

Setelah memahami peran riset dalam pengembangan keilmuan, perhatian selanjutnya diarahkan pada cara hasil riset dikomunikasikan. Media utama komunikasi pengetahuan akademik adalah artikel jurnal ilmiah. Artikel

jurnal berfungsi sebagai laporan resmi hasil penelitian yang disusun secara terstruktur dan menggunakan bahasa yang presisi, sehingga temuan yang disajikan dapat dipahami, diuji ulang, dan diverifikasi oleh komunitas ilmiah.

Karakteristik utama artikel jurnal terletak pada struktur penulisannya yang sistematis. Sebagian besar artikel riset mengikuti format IMRaD yang terdiri atas pendahuluan, metode, hasil, dan pembahasan. Struktur ini membantu pembaca memahami alasan penelitian dilakukan, cara penelitian dilaksanakan, temuan yang diperoleh, serta makna dari temuan tersebut. Keteraturan ini membedakan artikel ilmiah dari tulisan kreatif yang memiliki struktur lebih fleksibel (Codina, 2022).

Selain struktur, artikel jurnal dibangun melalui argumentasi berbasis bukti. Setiap klaim harus didukung oleh data empiris atau rujukan terhadap penelitian terdahulu. Opini personal tidak diposisikan sebagai fakta, melainkan harus dipisahkan secara jelas dari hasil penelitian. Prinsip ini menjaga objektivitas dan kredibilitas pengetahuan ilmiah.

Artikel jurnal juga menggunakan bahasa yang formal dan presisi. Terminologi teknis dipilih untuk memastikan kejelasan makna dan menghindari ambiguitas, sehingga informasi dapat dipahami secara konsisten oleh pembaca dari latar belakang keilmuan yang berbeda.

Karakteristik penting lainnya adalah proses tinjauan sejawat atau *peer review*. Melalui proses ini, naskah dievaluasi oleh ahli di bidang terkait untuk menilai validitas metode, kekuatan argumen, dan signifikansi temuan. Artikel jurnal juga selalu dilengkapi dengan sitasi dan daftar pustaka sebagai penanda keterkaitannya dengan diskursus ilmiah yang lebih luas serta sebagai sarana pelacakan sumber pengetahuan yang digunakan.

Secara keseluruhan, artikel jurnal dirancang sebagai bentuk komunikasi ilmiah yang presisi, terukur, dan dapat direplikasi.

Pemahaman terhadap karakteristik ini menjadi landasan penting sebelum membahas struktur artikel ilmiah dan sistem publikasi jurnal secara lebih mendalam.

Bagian pendahuluan dalam struktur IMRaD memiliki alur penulisan yang khas dan sering digambarkan sebagai model corong atau *funnel*. Alur ini dimulai dari pembahasan konteks yang bersifat umum, kemudian secara bertahap mengerucut hingga mencapai fokus penelitian yang spesifik. Tujuan dari alur tersebut adalah membantu pembaca memahami posisi penelitian dalam konteks keilmuan yang lebih luas sebelum diarahkan pada persoalan yang diteliti.

Secara umum, pendahuluan disusun melalui tiga langkah utama. Langkah pertama adalah membangun konteks penelitian dengan menunjukkan bahwa topik yang diangkat memiliki relevansi, urgensi, atau permasalahan yang signifikan dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Langkah kedua adalah mengidentifikasi celah penelitian dengan merangkum temuan-temuan dari studi sebelumnya dan menunjukkan aspek yang belum banyak dibahas atau belum memperoleh jawaban yang memadai (John Bowers, 2011).

Langkah ketiga merupakan bagian paling penting, yaitu pernyataan tujuan penelitian. Pada tahap ini, celah yang telah diidentifikasi dijawab dengan merumuskan tujuan, pertanyaan penelitian, atau hipotesis yang akan dikaji. Pernyataan tujuan biasanya menjadi titik puncak dari pendahuluan dan berfungsi sebagai pengarah bagi keseluruhan isi artikel. Melalui pendahuluan yang tersusun dengan baik, pembaca dapat memahami kontribusi yang ingin diberikan penelitian tersebut terhadap pengembangan keilmuan Desain Komunikasi Visual.

## **Metode dan Hasil sebagai Inti Penelitian**

Bagian metode merupakan pilar utama transparansi dan kredibilitas dalam sebuah penelitian. Melalui penjelasan metode yang jelas dan sistematis, pembaca dapat menilai validitas serta keandalan temuan yang disajikan. Tanpa informasi metode yang memadai, penelitian sulit dievaluasi dan tidak dapat direplikasi. Meskipun isi bagian metode sangat bergantung pada pendekatan penelitian yang digunakan, baik kualitatif, kuantitatif, maupun berbasis praktik, tujuan utamanya tetap sama, yaitu memberikan gambaran yang cukup mengenai bagaimana penelitian dilakukan.

Secara umum, bagian metode memuat penjelasan mengenai desain penelitian, partisipan atau objek kajian, teknik pengumpulan data, serta prosedur analisis data. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, teknik pengumpulan data dapat mencakup survei, wawancara, observasi, atau analisis visual, sedangkan analisis data dapat dilakukan melalui pendekatan statistik, tematik, atau refleksi berbasis praktik. Kejelasan metode membantu pembaca memahami batasan dan kekuatan penelitian yang dilaporkan (Rodgers & Milton, 2026).

Bagian hasil dan pembahasan merupakan dua komponen yang saling berkaitan namun memiliki fungsi yang berbeda secara konseptual. Hasil berperan sebagai penyajian fakta empiris yang telah diperoleh melalui proses penelitian, sedangkan pembahasan menjadi ruang analitis untuk mengaitkan fakta tersebut dengan kerangka teoretis dan pertanyaan penelitian. Peralihan dari hasil ke pembahasan menandai perubahan fokus dari deskripsi objektif menuju penafsiran yang argumentatif dan reflektif.

Dengan demikian, setelah data disajikan secara sistematis pada bagian hasil, langkah berikutnya adalah menempatkan temuan tersebut dalam konteks konseptual yang lebih luas.

Pembahasan memungkinkan penulis menjelaskan signifikansi data, menghubungkannya dengan literatur terdahulu, serta menilai kontribusinya terhadap pengembangan pengetahuan. Proses ini memastikan bahwa penelitian tidak berhenti pada pelaporan temuan, tetapi bergerak menuju pembentukan pemahaman yang bermakna dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik (Serafini & Reid, 2024).

Selanjutnya, pembahasan mencakup implikasi temuan penelitian. Implikasi teoretis berkaitan dengan kontribusi penelitian terhadap pemahaman konsep atau teori desain, sedangkan implikasi praktis berkaitan dengan penerapan temuan dalam praktik Desain Komunikasi Visual. Bagian ini juga perlu memuat pengakuan terhadap keterbatasan penelitian sebagai bentuk refleksi kritis dan kejujuran akademik.

Simpulan berfungsi sebagai penutup yang merangkum kontribusi utama penelitian secara ringkas dan tegas. Pada beberapa artikel, simpulan juga disertai dengan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Rekomendasi ini membuka peluang bagi penelitian lanjutan dan menjaga keberlanjutan diskursus ilmiah dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

### **Jurnal Sebagai Sumber Ilmiah**

Jurnal ilmiah memiliki tingkat kualitas dan kredibilitas yang berbeda, sehingga pemilihan jurnal menjadi bagian penting dari proses publikasi akademik. Secara umum, jurnal ilmiah dapat dibedakan menjadi jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi. Sistem akreditasi berfungsi sebagai alat ukur untuk menilai mutu pengelolaan jurnal, kualitas substansi artikel, serta kepatuhan terhadap etika publikasi.

Di Indonesia, jurnal nasional dinilai melalui sistem akreditasi SINTA (*Science and Technology Index*). Jurnal dikelompokkan ke dalam peringkat SINTA 1 hingga SINTA 6. SINTA 1 dan SINTA 2 merupakan jurnal dengan reputasi tertinggi dan proses seleksi yang sangat ketat. SINTA 3 dan SINTA 4 masih tergolong jurnal berkualitas dan sering menjadi target yang realistis bagi penulis pemula. SINTA 5 dan SINTA 6 umumnya merupakan jurnal yang sedang berkembang. Bagi mahasiswa S1, publikasi pada jurnal terakreditasi SINTA sudah merupakan capaian akademik yang bernilai (Sukur & Mina, 2024).

Pada tingkat internasional, reputasi jurnal ditandai dengan keterindeksan pada basis data bereputasi seperti Scopus dan Web of Science. Jurnal dalam basis data ini telah melalui evaluasi ketat terkait kualitas editorial, substansi ilmiah, dan etika publikasi. Dalam sistem Scopus, jurnal juga dikelompokkan ke dalam kuartil Q1 hingga Q4, yang menunjukkan tingkat pengaruh jurnal dalam bidang keilmuannya.

Untuk memastikan jurnal yang dituju memiliki kredibilitas akademik, beberapa langkah berikut dapat dilakukan:

- Menelusuri portal resmi pengindeks, seperti laman SINTA untuk jurnal nasional atau Scopus dan Web of Science untuk jurnal internasional.
- Membaca bagian "*Aims and Scope*" pada situs jurnal untuk memastikan kesesuaian topik penelitian dengan fokus jurnal.
- Memeriksa dewan editor dan afiliasinya, jurnal bereputasi umumnya memiliki editor dengan latar belakang keilmuan yang jelas.
- Meninjau artikel-artikel yang telah diterbitkan, baik dari sisi kualitas penulisan, kedalaman analisis, maupun relevansinya dengan bidang kajian.

Langkah-langkah ini membantu penulis memilih jurnal yang tepat sekaligus menilai kualitas sumber referensi yang digunakan dalam penelitian.

Selain jurnal bereputasi, terdapat pula jurnal predator yang mengklaim sebagai jurnal ilmiah tetapi tidak menjalankan proses editorial dan *peer review* secara layak. Jurnal predator umumnya menawarkan publikasi sangat cepat, mengirim undangan melalui email massal, dan membebankan biaya publikasi tanpa standar akademik yang jelas.

Menerbitkan artikel pada jurnal predator tidak memberikan nilai akademik dan dapat merugikan reputasi penulis. Oleh karena itu, jurnal yang dituju sebaiknya:

- terindeks pada sistem akreditasi atau basis data yang kredibel,
- memiliki informasi editorial yang transparan,
- menjalankan proses *peer review* yang jelas dan terdokumentasi.

Pemahaman mengenai jenis jurnal ilmiah terakreditasi, sistem akreditasi, serta cara mengenali jurnal predator merupakan bekal penting bagi mahasiswa dalam memasuki dunia publikasi akademik secara bertanggung jawab.

### **1.3. Topik Penelitian dalam Desain Komunikasi Visual**

Setiap penelitian yang relevan berangkat dari kemampuan peneliti dalam mengajukan pertanyaan yang tepat. Pertanyaan penelitian tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan lahir dari pengamatan yang kritis terhadap fenomena yang terjadi di sekitar praktik desain. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, kemampuan mengidentifikasi isu kontemporer menjadi langkah awal yang penting dalam merumuskan topik riset yang bermakna dan kontekstual.

Isu kontemporer merujuk pada persoalan, perubahan, atau kecenderungan yang sedang berkembang dan memengaruhi praktik komunikasi visual pada masa kini. Mengangkat isu yang aktual membuat penelitian tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat. Penelitian yang mengabaikan konteks zaman berisiko kehilangan signifikansi, meskipun secara metodologis disusun dengan baik.

Contoh salah satu isu besar dalam DKV saat ini berkaitan dengan keberlanjutan dan tanggung jawab lingkungan. Desainer semakin dihadapkan pada tuntutan untuk memikirkan dampak ekologis dari karya yang dihasilkan, mulai dari pemilihan material hingga siklus hidup produk visual. Isu ini membuka peluang riset mengenai peran komunikasi visual dalam membentuk kesadaran lingkungan, mengubah perilaku audiens, atau mendukung praktik desain berkelanjutan.

Isu lain yang menonjol adalah perkembangan teknologi digital, khususnya kehadiran kecerdasan buatan generatif dalam proses desain. Teknologi ini mengubah cara kerja desainer dan memunculkan pertanyaan mengenai orisinalitas, etika, serta batas antara kreativitas manusia dan mesin. Fenomena ini dapat dikaji sebagai topik riset untuk memahami dampaknya terhadap proses kreatif, persepsi audiens, maupun masa depan profesi desain.

Selain itu, globalisasi dan media sosial telah membentuk lanskap visual yang semakin terhubung secara global. Tren visual dapat menyebar dengan cepat lintas budaya, menciptakan keseragaman gaya visual di berbagai wilayah. Pada saat yang sama, muncul pula upaya untuk mempertahankan dan mengangkat identitas visual lokal. Ketegangan antara global dan lokal ini menjadi sumber topik riset yang kaya, terutama dalam kajian *branding*, kampanye visual, dan representasi budaya.

Isu-isu kontemporer dalam DKV jarang berdiri sendiri. Sering kali, satu isu beririsan dengan isu lainnya, misalnya penggunaan teknologi digital untuk mendukung komunikasi keberlanjutan atau adaptasi identitas visual lokal dalam platform global. Kemampuan melihat keterkaitan antar isu ini membantu mahasiswa merumuskan topik riset yang lebih tajam dan bernilai (Yang & Hsu, 2017).

Dengan demikian, mengidentifikasi isu kontemporer berarti melatih kepekaan terhadap perubahan yang terjadi dalam praktik dan budaya visual. Melalui pengamatan yang kritis dan reflektif, fenomena sehari-hari dalam dunia desain dapat diubah menjadi topik riset yang layak dikaji secara akademik. Subbab ini menjadi landasan awal bagi mahasiswa untuk bergerak dari pengamatan fenomena menuju perumusan topik penelitian dalam Desain Komunikasi Visual.

### **Identifikasi Celah Penelitian sebagai Dasar Riset Desain**

Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, topik yang baik tidak lahir semata dari isu yang sedang populer, tetapi dari kemampuan peneliti mengidentifikasi celah penelitian atau *research gap*. Celah penelitian merujuk pada aspek tertentu yang belum banyak dikaji, belum dipahami secara mendalam, atau belum diuji secara sistematis dalam penelitian sebelumnya. Mengidentifikasi celah ini merupakan langkah awal yang menentukan arah, fokus, dan kontribusi penelitian desain.

Banyak isu dalam DKV telah dibahas secara luas, baik dalam praktik maupun dalam literatur akademik. Namun, keberlimpahan penelitian tidak berarti semua aspek telah terjawab. Justru, semakin luas sebuah isu dibahas, semakin besar kemungkinan munculnya celah penelitian. Celah ini dapat berupa perbedaan konteks, pendekatan, objek kajian, atau sudut pandang analisis yang belum disentuh oleh penelitian terdahulu.

Dalam konteks desain berkelanjutan, misalnya, sebagian besar penelitian berfokus pada aspek material, teknologi produksi, atau kebijakan lingkungan. Sementara itu, peran komunikasi visual dalam membentuk pemahaman, sikap, dan perilaku audiens terhadap isu keberlanjutan sering kali masih dibahas secara normatif dan belum diuji melalui pendekatan empiris. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang dapat dikaji lebih lanjut dalam bidang DKV.

Celah penelitian juga dapat muncul ketika terdapat asumsi yang diterima begitu saja dalam praktik desain. Penggunaan warna hijau, simbol alam, atau tipografi tertentu sering diasumsikan mampu merepresentasikan nilai keberlanjutan. Namun, sedikit penelitian yang menguji bagaimana audiens benar-benar memaknai simbol-simbol tersebut atau apakah makna tersebut konsisten di berbagai konteks budaya dan sosial. Ketidaksesuaian antara asumsi desain dan respons audiens inilah yang menjadi dasar penting bagi penelitian desain. Selain itu, celah penelitian dapat ditemukan melalui perbandingan antara penelitian terdahulu. Ketika dua atau lebih studi menghasilkan temuan yang berbeda, kontradiktif, atau tidak konsisten, situasi tersebut membuka peluang riset lanjutan (Almusaed et al., 2025). Mahasiswa dapat memanfaatkan perbedaan ini untuk menguji kembali temuan yang ada dengan konteks, metode, atau objek visual yang berbeda.

Bagi mahasiswa S1, fokus penelitian tidak ditujukan untuk menutup seluruh celah pengetahuan, melainkan untuk mengidentifikasi satu celah yang spesifik dan relevan. Celah yang baik bersifat terbatas, dapat diteliti dengan sumber daya yang tersedia, dan memiliki keterkaitan langsung dengan praktik Desain Komunikasi Visual. Dengan menjadikan celah penelitian sebagai titik awal, penelitian desain tidak hanya berangkat dari isu yang menarik, tetapi juga memiliki dasar akademik yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

## **Teknologi sebagai Pendukung dan Fokus Penelitian DKV**

Perkembangan teknologi digital menjadi salah satu faktor utama yang membentuk arah praktik dan penelitian dalam Desain Komunikasi Visual. Teknologi tidak lagi sekadar alat bantu produksi visual, tetapi telah menjadi bagian integral dari cara desainer berpikir, bekerja, dan berinteraksi dengan audiens. Oleh karena itu, teknologi perlu dipahami tidak hanya sebagai sarana teknis, tetapi juga sebagai objek kajian yang memiliki implikasi konseptual, etis, dan sosial.

Salah satu perkembangan teknologi yang paling signifikan dalam beberapa tahun terakhir adalah kemunculan kecerdasan buatan generatif. Kehadiran teknologi ini mengubah alur kerja kreatif secara mendasar, mulai dari tahap eksplorasi ide hingga produksi visual. Dalam konteks penelitian DKV, perubahan ini membuka ruang kajian mengenai relasi antara manusia dan teknologi dalam proses kreatif. Pertanyaan tentang peran desainer, batas orisinalitas, serta pergeseran makna kreativitas menjadi isu yang relevan untuk diteliti secara akademik.

Teknologi juga memengaruhi cara pesan visual diproduksi, didistribusikan, dan diterima. Platform digital dan media sosial memungkinkan visual menyebar secara cepat dan luas, sekaligus menciptakan pola konsumsi visual yang baru (Oztemel & Gursev, 2020). Kondisi ini membuka peluang penelitian mengenai efektivitas komunikasi visual di ruang digital, hubungan antara desain antarmuka dan pengalaman pengguna, serta dampak algoritma terhadap visibilitas dan interpretasi pesan visual.

Selain sebagai pendukung praktik desain, teknologi juga memunculkan tantangan etis yang perlu dikaji lebih lanjut. Penggunaan data visual dalam pelatihan sistem kecerdasan buatan, isu hak cipta, serta kepemilikan karya menjadi persoalan yang semakin kompleks. Dalam hal ini, penelitian DKV berperan untuk mengkaji bagaimana teknologi

digunakan secara bertanggung jawab dan bagaimana komunikasi visual dapat beradaptasi dengan kerangka etika yang terus berkembang.

Teknologi juga beririsan dengan isu lain, seperti keberlanjutan dan globalisasi. Pemanfaatan teknologi digital dapat mendukung efisiensi produksi dan mengurangi penggunaan material fisik, tetapi di sisi lain juga berkontribusi pada konsumsi energi dan jejak karbon digital. Irisan ini membuka peluang penelitian yang mengaitkan keputusan desain visual, teknologi digital, dan dampak lingkungan secara terpadu.

Dengan demikian, teknologi dalam Desain Komunikasi Visual tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai medan penelitian yang kaya. Bagi mahasiswa S1, fokus penelitian tidak diarahkan pada pengembangan teknologi baru, melainkan pada analisis dampak, makna, dan implikasi teknologi terhadap praktik komunikasi visual. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa merumuskan topik penelitian yang relevan, kontekstual, dan memiliki dasar akademik yang jelas dalam menghadapi dinamika teknologi yang terus berubah. Contoh GAP Penelitian Berbasis Teknologi dalam Desain Komunikasi Visual.

**Topik**

*Augmented Reality as a Pedagogical Tool in Cultural Education*

**Fenomena**

Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran budaya menunjukkan potensi yang kuat dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa. Hal ini terlihat pada penggunaan media AR berbasis budaya Srimulat yang mampu menghadirkan konten budaya lokal secara lebih menarik dan imersif bagi

mahasiswa. Penelitian tersebut menekankan efektivitas AR sebagai media pembelajaran dari sisi pedagogis dan pengalaman belajar.

Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, AR tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai medium komunikasi visual. Representasi budaya melalui visual tiga dimensi, ilustrasi karakter, warna, tipografi, serta bentuk interaksi visual berpotensi membentuk cara audiens memahami dan memaknai nilai budaya. Oleh karena itu, media AR dapat dipandang sebagai ruang komunikasi visual yang sarat makna, bukan sekadar teknologi pendukung pembelajaran.

### **Temuan Penelitian Sebelumnya**

Penelitian pendahulu menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran budaya dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan mahasiswa terhadap budaya lokal. Media AR yang menggabungkan visual 3D, narasi, dan interaksi memungkinkan mahasiswa mengalami konten budaya secara lebih langsung dibandingkan media pembelajaran konvensional. Namun, kajian awal tersebut masih berfokus pada peningkatan pemahaman dan pengalaman belajar secara umum. Aspek visual sebagai elemen utama komunikasi, serta bagaimana audiens menafsirkan representasi visual budaya dalam media AR, belum menjadi fokus utama kajian.

### **GAP Penelitian**

Meskipun penelitian sebelumnya membuktikan efektivitas AR dalam pembelajaran budaya, masih terbatas kajian yang secara khusus membahas:

- peran elemen komunikasi visual dalam media AR,
- pemaknaan audiens terhadap visualisasi budaya dalam AR,

- proses perancangan visual budaya berbasis teknologi dari sudut pandang desainer.

Celah ini menunjukkan perlunya penelitian desain yang menempatkan visual sebagai objek kajian utama, bukan sekadar media pendukung.

### **Potensi Kontribusi Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat:

- memperkaya kajian Desain Komunikasi Visual yang berkaitan dengan teknologi imersif,
- memberikan pemahaman tentang peran komunikasi visual dalam pelestarian budaya digital,
- menjadi referensi bagi pengembangan media AR budaya yang lebih reflektif, kontekstual, dan bertanggung jawab secara desain.

### **Akses Jurnal**

Jurnal yang dihasilkan dari penelitian ini dapat diakses melalui:



Menemukan ide yang menarik adalah langkah awal dalam penelitian, tetapi ide tersebut masih perlu diolah agar menjadi topik riset yang layak dan dapat dikerjakan. Banyak mahasiswa memiliki gagasan yang relevan, namun masih terlalu luas, terlalu umum, atau sulit dieksekusi. Topik seperti “pengaruh media sosial terhadap anak muda” memang terdengar menarik, tetapi terlalu besar untuk diteliti dalam satu penelitian sarjana. Topik semacam ini cenderung menghasilkan pembahasan yang dangkal karena ruang lingkungannya terlalu luas.

Agar sebuah ide dapat berkembang menjadi topik penelitian yang kokoh, terdapat beberapa karakteristik utama yang perlu diperhatikan.

Karakteristik pertama adalah fokus yang jelas dan terbatas. Topik penelitian yang baik perlu dipersempit dari isu umum menjadi objek kajian yang spesifik agar arah analisis tidak melebar. Misalnya, alih-alih meneliti “representasi budaya dalam media digital” secara luas, topik dapat difokuskan menjadi “inklusi budaya dalam desain visual *game* komersial sebagai strategi meningkatkan daya tarik pemain lokal dan global.” Topik semacam ini memiliki batasan yang jelas dari sisi media (*game* digital), aspek kajian (desain visual dan inklusi budaya), serta tujuan analisis (daya tarik dan loyalitas pemain). Pembatasan tersebut bukanlah kelemahan, melainkan kekuatan karena memungkinkan penelitian dilakukan secara lebih mendalam, terukur, dan relevan dengan konteks industri kreatif digital.

Karakteristik kedua adalah keterjangkauan data dan akses penelitian. Topik yang baik harus realistis untuk diteliti dengan sumber daya yang tersedia. Mahasiswa perlu mempertimbangkan sejak awal bagaimana data akan diperoleh, siapa yang dapat dijadikan responden, serta apakah objek penelitian dapat diakses. Topik yang terlalu bergantung pada data tertutup, tokoh yang sulit dijangkau,

atau proses internal organisasi besar berisiko tidak dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pertimbangan praktis seperti waktu, biaya, dan akses data menjadi bagian penting dalam menentukan kelayakan topik.

Karakteristik ketiga adalah kebaruan dan signifikansi. Penelitian akademik diharapkan memberikan kontribusi, sekecil apa pun, terhadap pengetahuan yang sudah ada. Kebaruan tidak selalu berarti menemukan fenomena yang sama sekali baru. Kebaruan dapat muncul dari penerapan teori lama pada konteks baru, penggunaan metode berbeda pada objek yang sudah sering diteliti, atau pengkajian fenomena global dalam konteks lokal. Selain itu, topik penelitian juga perlu memiliki signifikansi, yaitu alasan mengapa hasil penelitian tersebut penting untuk dibaca dan dipahami, baik bagi pengembangan keilmuan maupun praktik desain.

Proses menemukan topik yang memenuhi ketiga karakteristik ini bersifat bertahap dan reflektif. Mahasiswa mungkin perlu beberapa kali merevisi, mempersempit, atau menyesuaikan topik berdasarkan hasil pembacaan literatur dan pertimbangan lapangan. Perubahan topik pada tahap awal penelitian merupakan hal yang wajar dan justru menunjukkan proses berpikir kritis. Menemukan topik yang tepat sejak awal akan membantu mahasiswa menjalani proses penelitian dengan lebih terarah dan efisien.

**Topik**

*Utilizing Cultural Inclusivity as an Attraction to Increase Commercial Games' Local and Foreign Players*

**Fenomena**

Industri *game* digital global menunjukkan peningkatan minat pemain terhadap *game* yang menampilkan unsur budaya yang beragam dan autentik. Representasi budaya

tidak lagi dipandang sebagai elemen estetika semata, melainkan sebagai strategi daya tarik pasar. *Game* seperti *Genshin Impact* dan *Coral Island* memperlihatkan bahwa integrasi budaya lokal dalam desain visual, karakter, lingkungan, dan narasi dapat membangun kedekatan emosional pemain sekaligus memperluas jangkauan internasional.

### **Temuan Penelitian Sebelumnya**

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa representasi budaya dalam media digital mampu meningkatkan rasa bangga, identitas, serta ketertarikan audiens terhadap suatu budaya, namun sebagian besar kajian masih berada pada ranah yang luas dan umum sehingga kurang memiliki batasan media, aspek visual, maupun tujuan analisis yang spesifik. Oleh karena itu, topik penelitian perlu dipersempit agar memiliki **fokus yang jelas dan terbatas**, misalnya dengan mengarahkan kajian pada inklusivitas budaya dalam desain visual *game* komersial sehingga objek, konteks, dan tujuan penelitian menjadi terukur dan tidak melebar. Selain itu, penentuan topik juga harus mempertimbangkan **keterjangkauan data dan akses** penelitian, seperti ketersediaan responden pemain *game*, kemudahan observasi visual, serta keterbukaan sumber informasi industri digital agar penelitian realistik untuk dilaksanakan. Di sisi lain, penelitian tetap perlu mengandung **unsur kebaruan dan signifikansi**, bukan dengan menemukan fenomena yang sepenuhnya baru, melainkan melalui sudut pandang berbeda, penerapan teori visual pada konteks media interaktif, serta kontribusi nyata bagi pengembangan kajian Desain Komunikasi Visual dan praktik industri kreatif digital.

### **GAP Penelitian**

Masih terbatas penelitian yang membahas:

- Peran inklusivitas budaya sebagai strategi desain visual dalam *game* komersial,
- Hubungan antara representasi budaya dan loyalitas pemain lintas negara,
- Perspektif desainer visual dalam mengintegrasikan unsur budaya agar relevan secara global namun tetap autentik.

### **Potensi Kontribusi Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat:

- Memberikan kerangka konseptual mengenai inklusivitas budaya dalam desain *game* digital,
- Menjadi referensi strategis bagi pengembang *game* dalam membangun daya tarik pasar internasional,
- Memperkaya kajian Desain Komunikasi Visual pada ranah media interaktif dan industri kreatif digital.

### **Akses Jurnal**

Jurnal yang dihasilkan dari penelitian ini dapat diakses melalui:



Menentukan fokus masalah penelitian merupakan tahap penting yang menghubungkan ide awal dengan penelitian yang dapat dilaksanakan. Proses ini umumnya dilakukan melalui dekomposisi ide, yaitu memecah isu besar menjadi bagian-bagian yang lebih spesifik. Sebagai contoh, isu umum seperti “*Artificial Intelligence* dalam desain” masih terlalu luas untuk diteliti, sehingga perlu diuraikan menjadi sub-isu seperti dampak AI terhadap alur kerja desainer, persoalan etika dan hak cipta, karakter visual yang dihasilkan AI, atau persepsi klien terhadap desain berbasis AI. Dari beberapa sub-isu tersebut, mahasiswa kemudian memilih satu aspek untuk dikaji lebih dalam dan mempersempitnya ke dalam konteks yang jelas, misalnya penggunaan AI generatif dalam perancangan logo untuk UMKM di Indonesia. Untuk membantu memperjelas fokus masalah, mahasiswa dapat menggunakan kerangka pertanyaan 5W+1H, yaitu siapa yang diteliti, apa fenomena spesifiknya, di mana konteksnya, kapan fenomena tersebut terjadi, mengapa isu ini penting untuk diteliti, dan bagaimana pendekatan penelitiannya. Selain fokus, kelayakan penelitian juga perlu dipertimbangkan melalui evaluasi ketersediaan data dan

akses objek. Mahasiswa harus memastikan jenis data yang dibutuhkan, baik data primer seperti wawancara, survei, dan observasi, maupun data sekunder seperti jurnal, buku, dan laporan industri, dapat diakses secara realistis dengan sumber daya yang tersedia. Topik yang menarik secara konseptual tetapi sulit diakses berisiko tidak dapat diselesaikan dengan baik. Di samping itu, kebaruan topik juga menjadi pertimbangan penting dalam penelitian desain. Kebaruan tidak selalu berarti menemukan fenomena yang sepenuhnya baru, melainkan dapat berupa penerapan teori lama pada konteks baru, penggunaan metode yang berbeda, atau pengkajian fenomena global dalam konteks lokal. Untuk memastikan kebaruan tersebut, mahasiswa perlu melakukan tinjauan literatur awal guna memetakan penelitian-penelitian sebelumnya dan menemukan celah yang dapat diisi oleh penelitiannya (Risna Sari et al., 2025). Melalui proses pemfokusan masalah, evaluasi kelayakan, dan penelusuran kebaruan ini, topik penelitian akan menjadi lebih terarah, relevan, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

**Topik**

Topik utamanya adalah Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*), namun tidak dibahas secara tunggal, melainkan dipecah menjadi berbagai sudut pandang agar pembahasan lebih terstruktur, mendalam, dan mudah dipahami pembaca. Setiap subbab mewakili fokus kajian dan penerapan AI pada bidang yang berbeda. Pembagian ini menunjukkan bahwa satu tema besar dapat dikembangkan menjadi beragam topik turunan yang saling berkaitan tetapi tetap memiliki batasan dan tujuan pembahasan masing-masing. Dengan strategi pembagian seperti ini, buku tidak hanya menyajikan informasi yang

luas, tetapi juga memberikan kedalaman analisis pada tiap aspek

### **Akses Buku**

Buku yang dihasilkan dari penelitian ini dapat diakses melalui:



Dengan pemahaman tersebut, kebaruan penelitian perlu diposisikan sebagai upaya memberi nilai tambah pada pengetahuan yang sudah ada, bukan sebagai tuntutan untuk menemukan sesuatu yang sepenuhnya belum pernah dibahas. Pada level sarjana, kebaruan justru sering muncul dari kemampuan mahasiswa dalam mengaitkan fenomena desain dengan konteks yang spesifik dan relevan. Penelitian dapat menjadi orisinal ketika mengkaji praktik desain pada kelompok audiens tertentu, wilayah geografis tertentu, atau medium visual tertentu yang belum banyak mendapat perhatian (Joesoef, 2024). Selain itu, kebaruan juga dapat dibangun melalui fokus analisis yang berbeda, misalnya dengan menempatkan elemen komunikasi visual, pengalaman pengguna, atau proses perancangan sebagai objek utama kajian. Dengan demikian, penelitian desain tidak hanya mengulang temuan sebelumnya, tetapi menawarkan

sudut pandang baru yang memperkaya pemahaman terhadap praktik desain kontemporer. Kejelasan posisi penelitian merupakan hal yang paling penting untuk diperhatikan oleh mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya perlu menentukan apa yang diteliti, tetapi juga mampu menjelaskan secara sadar posisi penelitiannya dalam kerangka keilmuan Desain Komunikasi Visual. Kemampuan menjelaskan posisi ini menunjukkan bahwa penelitian dilakukan secara terencana, memiliki arah yang jelas, dan menyadari kontribusi apa yang ingin diberikan.

### **Fenomena Desain sebagai Masalah Penelitian**

Sumber inspirasi riset desain sering kali hadir sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, tersembunyi dalam fenomena visual yang terus kita temui. Tantangannya bukan terletak pada ketiadaan objek, melainkan pada kemampuan untuk mengubah cara pandang dari sekadar pengguna atau praktisi menjadi pengamat yang kritis. Seorang peneliti desain tidak berhenti pada penilaian “menarik” atau “tidak menarik”, tetapi terdorong untuk mengajukan pertanyaan mendasar seperti “mengapa”. Mengapa antarmuka aplikasi ojek daring di Indonesia didominasi warna hijau? Mengapa gaya ilustrasi datar (*flat design*) begitu populer di kalangan perusahaan teknologi? Mengapa poster film horor Indonesia kerap menggunakan tipografi dengan efek retak atau lelehan?

Pertanyaan-pertanyaan inilah yang menjadi titik awal perubahan dari fenomena menjadi masalah penelitian. Fenomena merujuk pada pengamatan terhadap pola atau kecenderungan visual yang berulang, misalnya banyaknya kedai kopi baru yang menggunakan logo monokrom minimalis. Masalah penelitian muncul ketika fenomena tersebut diposisikan sebagai sesuatu yang problematis atau mengandung ketegangan pengetahuan, misalnya kecenderungan homogenisasi identitas visual yang

berpotensi mengaburkan diferensiasi merek di tengah persaingan yang ketat. Pada tahap ini, penelitian tidak sekadar mencatat tren, tetapi berupaya memahami faktor-faktor yang melatarbelakanginya serta implikasinya terhadap persepsi audiens atau praktik desain itu.

Transformasi fenomena menjadi masalah penelitian umumnya melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah observasi dan dokumentasi. Mahasiswa perlu secara aktif mengumpulkan contoh visual yang relevan melalui foto, tangkapan layar, arsip digital, atau catatan visual lain. Dari kumpulan ini, pola-pola visual mulai terlihat, baik dalam penggunaan warna, tipografi, gaya ilustrasi, maupun komposisi. Data awal ini berfungsi sebagai bahan mentah yang akan dikembangkan lebih lanjut.

Tahap kedua adalah kontekstualisasi. Fenomena visual tidak berdiri sendiri, melainkan selalu dipengaruhi oleh konteks sosial, budaya, teknologi, dan ekonomi. Oleh karena itu, mahasiswa perlu menempatkan fenomena tersebut dalam kerangka yang lebih luas. Kapan tren tersebut muncul, siapa pelaku utamanya, siapa audiens yang dituju, serta kondisi apa yang memengaruhinya. Sebagai contoh, tren desain minimalis pada identitas kedai kopi dapat dikaitkan dengan pengaruh estetika global yang tersebar melalui media sosial, kebutuhan akan visual yang mudah difoto dan dibagikan, atau citra gaya hidup tertentu yang ingin dibangun.

Tahap ketiga adalah problematisasi, yaitu mengubah persoalan praktis menjadi persoalan akademik. Masalah praktis umumnya berorientasi pada solusi langsung, seperti bagaimana membuat logo yang lebih menonjol. Sebaliknya, masalah akademik berfokus pada pemahaman dan penjelasan, misalnya mengenai kekuatan semiotika, budaya, atau konvensi visual yang membentuk praktik desain tertentu. Penelitian akademik tidak selalu menghasilkan solusi instan, tetapi menyediakan kerangka pemahaman yang

dapat menjadi dasar pengambilan keputusan desain di masa depan (Taherdoost, 2021).

Setelah masalah dirumuskan, langkah selanjutnya adalah memetakan variabel-variabel yang terlibat. Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, variabel sering kali mencakup elemen visual seperti warna, tipografi, bentuk, dan komposisi, serta variabel non-visual seperti persepsi audiens, identitas merek, atau konteks budaya. Pemetaan hubungan antarvariabel ini membantu peneliti membangun kerangka analisis yang jelas dan terarah. Melalui proses tersebut, lingkungan sekitar dapat dipahami sebagai laboratorium desain yang terus hidup, di mana setiap interaksi visual berpotensi melahirkan pertanyaan penelitian baru.

Kepekaan peneliti desain perlu diasah melalui pengamatan berkelanjutan terhadap gejala-gejala di industri kreatif. Gejala ini dapat berupa pergeseran estetika, adopsi teknologi baru, atau perubahan pola produksi dan konsumsi desain. Contohnya adalah meningkatnya studio desain yang berfokus pada pembuatan filter AR untuk merek, atau perubahan gaya fotografi produk di platform e-commerce dari tampilan studio yang rapi menuju visual yang lebih kasual dan autentik. Sumber pengamatan dapat berasal dari berbagai kanal, seperti platform portofolio daring, pemenang penghargaan desain, iklan digital, maupun diskusi di komunitas desainer (Barth-Cohen et al., 2023). Dengan mencatat gejala-gejala tersebut secara sistematis, mahasiswa dapat mengenali pola yang konsisten dan mengidentifikasi isu yang relevan dengan kondisi industri saat ini.

Peralihan dari masalah praktis ke masalah akademik menuntut perubahan fokus dari tindakan menuju pemahaman. Dalam praktik desain, mahasiswa sering berhadapan dengan tugas yang berorientasi pada solusi, seperti merancang ulang situs web agar lebih ramah bagi pengguna lansia. Dalam konteks penelitian akademik, tugas

semacam ini tidak lagi diperlakukan sebagai tujuan akhir, melainkan sebagai pintu masuk untuk memahami fenomena yang lebih luas. Masalah tersebut dapat dikembangkan menjadi kajian mengenai prinsip-prinsip desain antarmuka yang memengaruhi kepercayaan dan usability pengguna lansia dalam konteks tertentu. Dengan cara ini, penelitian tidak berhenti pada satu solusi desain, tetapi berupaya menghasilkan pengetahuan yang bersifat lebih umum dan dapat diterapkan pada berbagai situasi serupa.

Perumusan masalah akademik umumnya ditandai oleh penggunaan kata tanya yang mendorong analisis, seperti mengapa, bagaimana, atau faktor apa saja yang memengaruhi suatu fenomena. Pendekatan ini membantu memosisikan penelitian sebagai upaya untuk memahami dan menjelaskan, bukan sekadar mendeskripsikan proses perancangan. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan mahasiswa dapat ditempatkan sebagai bagian dari kontribusi pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual, meskipun berada pada jenjang sarjana.

Setelah pertanyaan penelitian dirumuskan, tahap berikutnya adalah mengidentifikasi aspek-aspek yang akan diamati dalam penelitian. Dalam riset Desain Komunikasi Visual, aspek tersebut sering kali berupa elemen visual, seperti warna, tipografi, tata letak, atau gaya visual tertentu. Selain itu, penelitian juga perlu memperhatikan dampak dari elemen-elemen tersebut, misalnya terhadap respons audiens, tingkat keterbacaan, daya ingat pesan, atau reaksi emosional.

Pemetaan hubungan antara elemen visual dan dampaknya menjadi dasar penting dalam membangun kerangka masalah penelitian. Kerangka ini memberikan struktur yang jelas bagi proses analisis dan membantu peneliti menentukan metode yang sesuai. Melalui pemetaan ini, hubungan antara desain visual dan respons audiens dapat dikaji secara lebih

sistematis, sehingga penelitian yang dilakukan tidak hanya terarah, tetapi juga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik (Raff, 2012).

#### **1.4. Studi Pustaka Sebagai Pondasi Riset Desain**

Jika pada pembahasan sebelumnya fokus diarahkan pada bagaimana merumuskan dan menetapkan topik riset, maka bagian ini menempatkan perhatian pada proses pencarian pengetahuan yang mendukung topik tersebut. Mahasiswa tidak lagi berada pada tahap menentukan arah, melainkan memasuki fase memperkuat arah penelitian melalui penelusuran, pemilihan, dan evaluasi literatur ilmiah secara bertanggung jawab dan sistematis. Proses inilah yang dikenal sebagai tinjauan pustaka atau *literature review*, yang menjadi fondasi utama bagi penelitian akademik yang kredibel (Galvan & Galvan, 2024).

Kesalahan yang kerap dilakukan oleh peneliti pemula adalah menyamakan penelusuran literatur ilmiah dengan pencarian informasi umum di mesin pencari. Mengetik kata kunci secara acak dan mengandalkan hasil teratas sering kali menghasilkan sumber yang dangkal atau kurang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Penelusuran literatur menuntut pendekatan yang lebih kritis dan terstruktur. Tujuannya bukan sekadar menemukan referensi yang sejalan dengan gagasan awal, tetapi memahami lanskap keilmuan yang telah ada. Mahasiswa perlu mengenali siapa saja peneliti kunci dalam suatu topik, bagaimana gagasan dan perdebatan berkembang, serta di mana posisi penelitian yang akan dilakukan dalam percakapan akademik tersebut.

Melalui pembahasan ini, mahasiswa diarahkan untuk mengembangkan keterampilan dasar sebagai penelusur literatur yang cermat. Proses ini mencakup pengenalan terhadap sumber-sumber literatur bereputasi dan ekosistem

publikasi ilmiah, penguasaan teknik pencarian yang efektif melalui basis data akademik, serta kemampuan mengevaluasi kualitas dan relevansi setiap sumber. Kesadaran bahwa tidak semua publikasi memiliki bobot akademik yang setara menjadi bagian penting dari proses ini. Dengan penguasaan strategi penelusuran literatur yang tepat, mahasiswa diharapkan mampu membangun landasan teoretis yang kuat, relevan, dan dapat dipertanggung jawabkan secara akademik.

### **Sumber Literatur Bereputasi**

Di tengah melimpahnya informasi, tantangan utama dalam penelitian bukanlah menemukan referensi, melainkan memastikan bahwa referensi tersebut dapat dipercaya. Dalam penelitian akademik, literatur berfungsi sebagai fondasi argumen. Oleh karena itu, kualitas sumber yang digunakan akan sangat menentukan kekuatan keseluruhan penelitian. Mengandalkan sumber yang tidak bereputasi sama artinya dengan membangun bangunan di atas fondasi yang rapuh.

Sumber literatur bereputasi umumnya telah melalui proses seleksi dan evaluasi oleh komunitas akademik. Mekanisme yang paling umum adalah *peer review*, yaitu proses penilaian oleh peneliti lain yang memiliki keahlian di bidang yang sama sebelum sebuah karya dipublikasikan. Proses ini berfungsi sebagai kontrol mutu untuk memastikan bahwa penelitian disusun dengan metode yang jelas, argumen yang logis, serta kontribusi yang relevan (Jung, 2024).

Dalam konteks penelitian, sumber literatur bereputasi dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis utama. Jurnal ilmiah dan *proceeding* konferensi merupakan sumber primer yang memuat hasil penelitian terkini. Buku akademik dan *monograf* menyediakan pembahasan teoretis yang lebih mendalam dan komprehensif. Seluruh sumber ini umumnya

diakses melalui basis data digital, yang berfungsi sebagai perpustakaan daring khusus bagi peneliti .

Pemahaman terhadap fungsi masing-masing jenis sumber sangat penting. Artikel jurnal membantu mahasiswa mengikuti perkembangan mutakhir suatu topik, sementara buku akademik memberikan kerangka teoretis yang lebih stabil dan menyeluruh. *Prosiding* konferensi sering menjadi ruang awal munculnya gagasan baru sebelum dikembangkan lebih lanjut dalam publikasi jurnal. Kombinasi sumber-sumber ini akan menghasilkan tinjauan pustaka yang seimbang dan kaya perspektif.

Kemampuan membedakan sumber yang layak dijadikan rujukan ilmiah merupakan kompetensi dasar dalam penulisan akademik. Saat menelusuri literatur, mahasiswa perlu membiasakan diri untuk menilai siapa penulisnya, di mana karya tersebut diterbitkan, apakah melalui proses peninjauan ilmiah, serta sejauh mana argumen didukung oleh data dan rujukan yang sah (Barth-Cohen et al., 2023). Sikap kritis ini akan membantu memastikan bahwa penelitian dibangun di atas dasar pengetahuan yang kuat.

Selain jurnal ilmiah dan *prosiding* konferensi, buku akademik juga merupakan sumber literatur yang penting dalam penelitian Desain Komunikasi Visual. Buku akademik umumnya ditulis oleh pakar di bidangnya dan membahas suatu topik secara lebih luas dan mendalam, seperti teori desain, sejarah visual, metodologi penelitian, atau kerangka konseptual tertentu. Jika jurnal ilmiah menyajikan temuan riset yang sangat spesifik dan mutakhir, buku akademik berperan membantu mahasiswa memahami fondasi teoretis yang menjadi landasan penelitian tersebut. Oleh karena itu, buku akademik sering digunakan untuk membangun kerangka teori dan definisi konseptual dalam penelitian desain.

Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, mahasiswa juga perlu menyadari bahwa tersedia banyak jurnal desain yang relevan, baik di tingkat internasional maupun nasional. Jurnal-jurnal internasional seperti *Design Issues*, *Design Studies*, atau *Journal of Visual Culture* banyak dijadikan rujukan untuk memahami perkembangan wacana desain global. Namun, jurnal nasional juga memiliki peran yang sangat penting, terutama untuk kajian desain dalam konteks lokal dan regional. Penelitian yang dilakukan di Indonesia sering kali menemukan relevansi yang lebih kuat ketika didukung oleh literatur yang membahas konteks budaya, sosial, dan industri kreatif lokal.

Beberapa jurnal desain nasional, seperti yang diterbitkan oleh VCD UC yaitu *VCD Journal of Visual Communication Design* dan *VICIDI Journal (Visual Communication Design and Digital Interaction)*, menyediakan ruang publikasi bagi kajian desain yang berangkat dari konteks Indonesia dan Asia Tenggara. Jurnal-jurnal ini merupakan jurnal akademik yang dikelola di lingkungan perguruan tinggi dan digunakan sebagai wadah pengembangan keilmuan desain komunikasi visual. Selain berfungsi sebagai rujukan ilmiah yang relevan dengan konteks lokal, jurnal-jurnal ini juga merepresentasikan ekosistem riset desain di tingkat institusi pendidikan tinggi. Bagi mahasiswa, keberadaan jurnal kampus dan jurnal antarperguruan tinggi semacam ini penting untuk dipelajari, karena memberikan gambaran nyata tentang standar, gaya penulisan, dan cakupan penelitian desain pada level akademik. Daftar jurnal desain nasional dan internasional yang direkomendasikan akan dilampirkan pada bagian akhir buku ini sebagai panduan awal dalam menelusuri literatur ilmiah.

Memanfaatkan kombinasi jurnal internasional, jurnal nasional, dan buku akademik akan membantu mahasiswa membangun tinjauan pustaka yang seimbang. Pendekatan ini

tidak hanya memperkaya perspektif teoretis, tetapi juga memastikan bahwa penelitian desain yang dilakukan berpijak pada konteks global sekaligus lokal. Dengan demikian, literatur tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap formal, melainkan sebagai dasar pemikiran yang benar-benar mendukung kualitas dan relevansi penelitian.

Jika jurnal menyajikan potongan-potongan riset yang spesifik dan mutakhir, buku akademik dan *monograf* menawarkan pandangan yang lebih luas, mendalam, dan terintegrasi. Buku akademik umumnya ditulis oleh satu atau beberapa ahli dan berfungsi merangkum teori-teori utama, konsep kunci, serta hasil penelitian penting dalam suatu bidang keilmuan

Di era digital, penelusuran buku dan artikel ilmiah sebagian besar dilakukan melalui basis data daring. Google Scholar sering menjadi titik awal karena mudah diakses dan mencakup berbagai disiplin ilmu. Namun, karena sistem seleksinya relatif longgar, hasil pencarian dari Google Scholar perlu disaring secara kritis oleh mahasiswa. Untuk penelusuran yang lebih terkurasi, basis data seperti Scopus dan Web of Science menyediakan akses ke jurnal-jurnal bereputasi internasional dengan standar seleksi yang lebih ketat, meskipun umumnya hanya dapat diakses melalui perpustakaan universitas.

Selain itu, *Directory of Open Access Journals* (DOAJ) menjadi sumber penting bagi mahasiswa karena menyediakan daftar jurnal open access yang telah diverifikasi kualitas dan kredibilitasnya. DOAJ membantu mahasiswa menghindari jurnal predator dan memastikan bahwa sumber yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Dengan memanfaatkan kombinasi jurnal, buku akademik, dan basis data digital, mahasiswa dapat membangun tinjauan pustaka yang kuat, seimbang, dan relevan dengan topik penelitian desain yang dikaji.

Salah satu aspek yang sering terlewat dalam penelusuran literatur adalah perhatian terhadap tahun publikasi. Dalam bidang Desain Komunikasi Visual, konteks waktu memiliki peran yang sangat penting karena ilmu dan praktik desain berkembang seiring perubahan teknologi, media, dan perilaku audiens. Temuan penelitian yang relevan satu dekade lalu belum tentu masih sepenuhnya sesuai dengan kondisi desain saat ini, terutama ketika berkaitan dengan media digital dan teknologi baru.

DKV dapat dikategorikan sebagai bidang keilmuan yang relatif muda dan dinamis. Perkembangan teknologi seperti media sosial, kecerdasan buatan, *augmented reality*, desain interaksi, dan platform digital baru secara langsung memengaruhi cara visual dirancang, diproduksi, dan dikonsumsi. Oleh karena itu, literatur yang membahas aspek teknologi dalam desain perlu diperiksa secara kritis dari segi kebaruan waktu. Artikel tentang desain antarmuka dari awal tahun 2000-an, misalnya, memiliki konteks yang sangat berbeda dengan desain antarmuka berbasis *mobile* dan AI saat ini.

Dalam praktik penelusuran literatur, mahasiswa disarankan untuk memprioritaskan sumber-sumber yang relatif mutakhir, terutama untuk topik yang berhubungan dengan teknologi, media digital, dan perilaku pengguna. Sebagai pedoman umum, artikel jurnal dalam rentang lima hingga sepuluh tahun terakhir dapat dijadikan rujukan utama. Literatur yang lebih lama tetap dapat digunakan, terutama untuk membangun landasan teori, tetapi perlu dilengkapi dengan sumber-sumber terbaru agar analisis tetap relevan dengan perkembangan terkini.

Tautan menuju *VCD Journal of Visual Communication Design*, *VICIDI Journal (Visual Communication Design and Digital Interaction)* dapat diakses melalui qr yang disediakan pada bagian ini.



Jurnal VCD



Jurnal ViCiDi

### **Teknik Pencarian Literatur untuk Mahasiswa**

Memiliki akses ke basis data akademik terbaik tidak akan memberikan manfaat maksimal apabila tidak disertai dengan kemampuan melakukan pencarian secara efektif. Penelusuran literatur ilmiah yang baik bukanlah proses yang bersifat kebetulan, melainkan hasil dari strategi yang dirancang secara sadar dan sistematis. Perbedaan utama antara pencarian biasa dan pencarian akademik terletak pada cara berpikir. Pencarian akademik tidak mengandalkan keberuntungan, tetapi pada perencanaan kata kunci, penyaringan hasil, dan evaluasi relevansi sumber secara berkelanjutan. Pendekatan sistematis ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga membantu mahasiswa memastikan bahwa literatur penting dan relevan tidak terlewatkan.

Inti dari pencarian sistematis adalah berpindah dari pertanyaan penelitian menuju konsep-konsep kunci. Dalam penelusuran literatur, mahasiswa tidak dianjurkan menggunakan kalimat panjang seperti dalam bahasa sehari-hari. Sebaliknya, pertanyaan penelitian perlu dipecah

menjadi beberapa konsep utama, kemudian masing-masing konsep diterjemahkan menjadi kata kunci dan sinonim yang mungkin digunakan oleh peneliti lain. Pendekatan ini membantu mahasiswa menyadari bahwa istilah yang sama dapat diekspresikan dengan beragam terminologi dalam literatur ilmiah (Aminah et al., 2023). Dengan demikian, daftar kata kunci yang fleksibel akan memperluas jangkauan pencarian dan meningkatkan peluang menemukan sumber yang relevan.

Setelah kata kunci dirumuskan, tahap berikutnya adalah mengombinasikannya menggunakan operator Boolean, yaitu aturan logika sederhana yang digunakan oleh mesin pencari akademik. Operator AND, OR, dan NOT memungkinkan mahasiswa memperluas atau mempersempit hasil pencarian sesuai kebutuhan. Penguasaan operator ini menjadi pembeda utama antara pencarian literatur yang acak dan pencarian yang presisi. Dengan strategi yang tepat, hasil pencarian yang muncul akan lebih terfokus dan relevan dengan topik penelitian.

Aspek lain yang tidak kalah penting dalam pencarian sistematis adalah perhatian terhadap keterkinian referensi. Bidang Desain Komunikasi Visual berkembang sangat cepat, terutama yang berkaitan dengan teknologi, media digital, dan perilaku pengguna. Literatur yang sudah terlalu lama sering kali tidak lagi mencerminkan kondisi desain saat ini. Oleh karena itu, mahasiswa disarankan memprioritaskan sumber-sumber yang terbit dalam lima hingga tujuh tahun terakhir. Meski demikian, karya teoretis dasar atau karya seminal tetap dapat digunakan sebagai landasan, selama dilengkapi dengan referensi terkini yang relevan dengan konteks penelitian (Joesoef, 2024).

Perlu dipahami bahwa pencarian literatur bukanlah proses satu arah, melainkan bersifat iteratif. Kata kunci awal yang digunakan dapat berkembang seiring mahasiswa membaca

literatur yang ditemukan. Salah satu teknik yang efektif adalah teknik bola salju (*snowballing*), yaitu menelusuri daftar pustaka dari artikel yang relevan untuk menemukan sumber-sumber penting lainnya. Proses ini membantu mahasiswa membangun pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap lanskap keilmuan yang sedang dikaji.

Relevansi waktu merupakan aspek yang sangat penting dalam banyak area Desain Komunikasi Visual. Perkembangan teknologi, media digital, dan tren visual berlangsung dengan cepat, sehingga pengetahuan dalam bidang ini terus mengalami pembaruan. Literatur yang relevan pada satu periode waktu tertentu belum tentu masih sepenuhnya sesuai dengan konteks desain saat ini, terutama untuk topik yang berkaitan langsung dengan teknologi, platform digital, dan perilaku pengguna.

Saat melakukan pencarian di basis data seperti Google Scholar, Scopus, atau perpustakaan digital universitas, mahasiswa disarankan untuk memanfaatkan fitur penyaringan berdasarkan tahun publikasi. Umumnya tersedia opsi untuk membatasi hasil pencarian, misalnya “sejak 2020” atau “dalam lima tahun terakhir”. Fitur ini merupakan cara cepat dan efektif untuk menyaring artikel-artikel yang sudah usang dan memusatkan perhatian pada percakapan akademik yang paling mutakhir. Pendekatan ini penting agar landasan teori dan analisis yang dibangun mencerminkan kondisi terkini bidang DKV.

Meskipun demikian, mahasiswa tidak dianjurkan untuk mengabaikan karya-karya klasik atau fundamental (*seminal works*) hanya karena tahun terbitnya sudah lama. Karya-karya ini berperan sebagai pilar teoretis yang membentuk dasar pemikiran dalam bidang desain. Untuk mengidentifikasinya, mahasiswa dapat memperhatikan artikel-artikel terbaru dan mencermati penulis atau karya mana yang paling sering dirujuk ketika membahas teori dasar. Pola sitasi yang

berulang biasanya menandakan pentingnya suatu karya dalam perkembangan keilmuan (Ganika et al., 2024).

Dengan demikian, tinjauan pustaka yang kuat tidak hanya bergantung pada referensi yang paling baru, tetapi juga pada kemampuan mengombinasikan literatur terkini dengan sejumlah karya fundamental yang relevan. Kombinasi ini memungkinkan mahasiswa membangun kerangka teoretis yang kokoh sekaligus responsif terhadap perkembangan terbaru dalam Desain Komunikasi Visual.

### **Studi Kasus**

Menilai Kebaruan dari Jurnal dan Buku Akademik

Seorang mahasiswa DKV tertarik meneliti desain infografis untuk kampanye lingkungan. Pada tahap awal, ia menemukan sebuah buku akademik terbitan tahun 2012 yang membahas prinsip-prinsip dasar infografis dan komunikasi visual lingkungan. Buku tersebut sangat komprehensif dan sering dikutip, sehingga layak dijadikan rujukan teoretis. Namun, ketika mahasiswa tersebut menelusuri jurnal ilmiah terkini, ia menemukan beberapa artikel dalam lima tahun terakhir yang membahas infografis digital interaktif, media sosial, dan perubahan perilaku audiens berbasis teknologi.

Dari sini, mahasiswa menyadari bahwa kebaruan penelitiannya tidak terletak pada konsep dasar infografis, karena hal tersebut telah dibahas secara mendalam dalam buku akademik lama. Kebaruan justru muncul pada konteks dan media: bagaimana prinsip infografis lingkungan diterapkan pada platform digital interaktif yang belum banyak dibahas dalam literatur sebelumnya. Buku digunakan sebagai fondasi teoretis, sementara jurnal-jurnal terbaru membantu memetakan celah penelitian yang relevan dengan perkembangan teknologi dan praktik desain saat ini.

### **Kriteria Literatur Kredibel dalam Riset Desain**

Setelah berhasil mengumpulkan sejumlah artikel dan buku yang tampak relevan, proses penelusuran literatur belum dapat dianggap selesai. Tahap berikutnya yang tidak kalah penting adalah evaluasi kualitas sumber. Tidak semua literatur akademik memiliki bobot dan standar yang sama. Oleh karena itu, mahasiswa perlu mengembangkan sikap kritis dan skeptis yang sehat sebelum menggunakan sebuah sumber sebagai landasan argumen penelitian. Mengutip sumber yang lemah, tidak valid, atau meragukan dapat menurunkan kredibilitas keseluruhan karya ilmiah.

Kriteria pertama dalam menilai literatur adalah otoritas sumber. Mahasiswa perlu memperhatikan siapa penulisnya dan di mana karya tersebut dipublikasikan. Penulis dengan afiliasi institusi yang jelas dan rekam jejak penelitian di bidang terkait umumnya memiliki tingkat kepercayaan yang lebih tinggi. Demikian pula, jurnal atau penerbit akademik yang terindeks dalam sistem akreditasi seperti SINTA, Scopus, atau terdaftar di DOAJ menunjukkan adanya proses editorial dan tinjauan sejawat yang ketat. Informasi ini menjadi indikator awal apakah sebuah sumber layak dijadikan rujukan akademik.

Kriteria kedua adalah akurasi dan objektivitas isi. Literatur yang kredibel selalu menyajikan argumen yang didukung oleh data dan rujukan yang jelas. Penulis membedakan secara tegas antara temuan empiris dan interpretasi pribadi. Mahasiswa perlu waspada terhadap tulisan yang menggunakan bahasa emosional, terlalu persuasif, atau cenderung memihak tanpa dasar metodologis yang kuat, karena hal tersebut dapat menandakan bias atau agenda tertentu.

Kriteria ketiga berkaitan dengan validitas temuan penelitian. Pada tahap ini, mahasiswa perlu membaca bagian metodologi secara lebih cermat. Pertanyaan dasar yang

dapat diajukan antara lain: apakah metode penelitian yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian, apakah jumlah dan karakteristik partisipan masuk akal, serta apakah teknik analisis yang digunakan relevan. Penilaian ini tidak menuntut keahlian teknis tingkat lanjut, tetapi cukup untuk mengenali apakah sebuah kesimpulan didukung oleh proses penelitian yang masuk akal dan transparan (Barth-Cohen et al., 2023). Selain itu, keragaman sumber juga menjadi indikator kualitas tinjauan pustaka. Penelitian desain yang baik tidak hanya bertumpu pada satu jenis sumber atau satu perspektif. Mahasiswa dianjurkan untuk mengombinasikan literatur internasional yang menawarkan kerangka teoretis dan wacana global dengan literatur nasional yang memberikan konteks lokal dan kedekatan dengan realitas Indonesia. Keseimbangan ini akan memperkaya analisis dan memperkuat relevansi penelitian.

Menguasai kriteria evaluasi literatur ini akan membantu mahasiswa beralih dari sekadar pengumpul informasi menjadi pengguna informasi yang kritis. Kemampuan tersebut merupakan bagian penting dari literasi akademik dan menjadi fondasi bagi penulisan ilmiah yang bertanggung jawab.

Namun, kredibilitas dan reputasi tidak berhenti pada nama besar semata. Membaca secara kritis isi artikel tetap merupakan keharusan. Perhatikan bagian metode penelitian. Pada studi kuantitatif, lihat jumlah dan karakteristik partisipan apakah cukup untuk mendukung kesimpulan yang dibuat. Pada studi kualitatif, periksa bagaimana data dikumpulkan dan dianalisis. Penjelasan metodologi yang transparan menunjukkan keseriusan dan validitas penelitian. Mahasiswa juga perlu memperhatikan apakah penulis secara terbuka membahas keterbatasan penelitian (*limitations*). Penelitian yang baik tidak mengklaim kesempurnaan, melainkan menyadari dan menjelaskan batasan-batasannya.

Kejujuran akademik semacam ini justru meningkatkan kredibilitas tulisan. Sebaliknya, klaim yang terlalu besar tanpa pengakuan keterbatasan patut dipertanyakan.

Terakhir, tinjauan pustaka yang kuat idealnya memadukan sumber internasional dan sumber nasional. Literatur internasional membantu mahasiswa memahami teori dan perkembangan global di bidang desain, sementara sumber nasional memberikan konteks lokal yang relevan dengan budaya, masyarakat, dan praktik desain di Indonesia. Misalnya, teori semiotika dari sumber internasional dapat diperkaya dengan studi kasus iklan atau media visual lokal dari jurnal nasional. Kombinasi inilah yang membuat penelitian tidak hanya kuat secara teoretis, tetapi juga kontekstual dan bermakna.

## **Rangkuman**

*Academic writing* dalam Desain Komunikasi Visual diposisikan sebagai fondasi pengembangan keilmuan, bukan sekadar keterampilan administratif. Penulisan ilmiah menjadi medium refleksi kritis yang menjembatani praktik desain, riset, dan kontribusi terhadap pengetahuan. Dalam konteks DKV yang semakin kompleks dan interdisipliner, kemampuan menyusun argumen secara sistematis, logis, dan berbasis bukti memperkuat posisi desainer sebagai praktisi yang reflektif dan bertanggung jawab secara intelektual.

Kreativitas dan pendekatan ilmiah tidak dipandang sebagai dua hal yang bertentangan. Intuisi dalam proses desain dapat dirasionalisasi melalui kerangka teoretis, sehingga keputusan visual yang awalnya bersifat implisit dapat dijelaskan, diuji, dan dipertanggungjawabkan. Tulisan ilmiah berfungsi mengartikulasikan proses kreatif menjadi argumen yang terstruktur, sekaligus membuka ruang evaluasi dan pengembangan lebih lanjut.

Dokumentasi temuan desain menjadi bagian penting dalam membangun ekosistem pengetahuan. Tanpa dokumentasi ilmiah, pengalaman perancangan berisiko berhenti sebagai artefak individual. Melalui pencatatan sistematis terhadap permasalahan, hipotesis, metode, dan hasil desain, praktik kreatif dapat berkembang menjadi sumber pembelajaran kolektif. Dalam konteks akademik, publikasi ilmiah juga menjadi bagian dari portofolio intelektual yang menunjukkan kemampuan konseptual, analitis, dan partisipasi dalam diskursus keilmuan.

Perbedaan antara penulisan kreatif dan penulisan ilmiah terletak pada cara membangun makna dan memvalidasi klaim. Penulisan kreatif mengandalkan resonansi emosional dan subjektivitas, sedangkan penulisan ilmiah bertumpu pada logika, data, dan struktur argumentasi yang sistematis. Keduanya memiliki fungsi yang saling melengkapi dalam praktik DKV, namun harus digunakan sesuai dengan tujuan komunikasi yang berbeda.

Riset menjadi fondasi utama pengembangan keilmuan DKV. Melalui riset, desain bergerak melampaui aspek estetika menuju pemahaman tentang dampak visual terhadap audiens. Riset juga memperkuat karakter interdisipliner DKV dengan mengintegrasikan perspektif psikologi, komunikasi, teknologi, dan budaya. Dengan demikian, DKV tidak dipersempit sebagai keterampilan teknis, melainkan ditegaskan sebagai disiplin ilmu yang memiliki metodologi dan kapasitas menghasilkan pengetahuan yang dapat diuji. Komunikasi hasil riset dilakukan melalui artikel jurnal ilmiah yang tersusun secara sistematis, umumnya mengikuti struktur IMRaD. Struktur ini memastikan bahwa penelitian memiliki alur yang jelas mulai dari latar belakang masalah hingga simpulan dan implikasi. Pemahaman terhadap proses publikasi, sistem akreditasi jurnal, *peer review*, serta

kewaspadaan terhadap jurnal predator menjadi bagian dari literasi akademik yang harus dimiliki mahasiswa.

Penentuan topik penelitian tidak cukup didasarkan pada isu populer, melainkan pada kemampuan mengidentifikasi celah penelitian. Celah dapat muncul dari konteks yang belum dikaji, pendekatan yang berbeda, asumsi yang belum diuji, atau kontradiksi temuan sebelumnya. Dengan menjadikan *research gap* sebagai titik awal, penelitian desain memiliki arah dan kontribusi yang lebih terukur.

Fenomena visual sehari-hari dipahami sebagai sumber masalah penelitian. Melalui observasi, kontekstualisasi, dan problematisasi, mahasiswa belajar mengubah gejala visual menjadi pertanyaan akademik yang analitis. Perubahan perspektif dari pengguna menjadi pengamat kritis memungkinkan fenomena industri kreatif diolah menjadi kajian yang memiliki nilai teoretis dan praktis.

Studi pustaka menjadi fondasi yang memperkuat arah penelitian. Penelusuran literatur dilakukan secara sistematis dengan memanfaatkan basis data akademik, memilih sumber bereputasi, serta mengevaluasi kualitas dan relevansinya secara kritis. Perhatian terhadap kebaruan referensi, reputasi penerbit, kredibilitas penulis, dan validitas metodologi memastikan bahwa argumen penelitian dibangun di atas landasan yang kokoh.

Secara keseluruhan, *academic writing* dalam Desain Komunikasi Visual merupakan praktik intelektual yang mengintegrasikan kreativitas, riset, dan tanggung jawab akademik. Melalui kemampuan merumuskan topik, menemukan celah penelitian, membangun tinjauan pustaka yang kredibel, serta menyusun argumen secara sistematis, mahasiswa dipersiapkan untuk berkontribusi dalam pengembangan pengetahuan desain secara berkelanjutan.

## **Instruksi Tugas**

Tugas ini bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam merumuskan dan memfokuskan topik artikel ilmiah di bidang Desain Komunikasi Visual secara sistematis dan berbasis kajian awal. Melalui tugas ini, mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi isu desain yang relevan, menelaah konteks permasalahan secara kritis, serta merumuskan fokus kajian yang memiliki arah analitis yang jelas. Melalui proses ini, mahasiswa diharapkan mampu menunjukkan kemampuan awal dalam membangun kerangka berpikir akademik, mulai dari identifikasi fenomena desain, perumusan masalah awal, hingga penyusunan judul sementara yang mencerminkan fokus kajian secara spesifik dan terarah sebagai dasar penyusunan artikel ilmiah selanjutnya.

## **Langkah Pengerjaan**

### **1. Penentuan Topik Awal**

Mahasiswa menentukan topik artikel jurnal yang relevan dengan bidang Desain Komunikasi Visual serta sesuai dengan minat dan kompetensi masing-masing. Topik harus memiliki fokus yang jelas dan berkaitan dengan isu desain yang aktual, kontekstual, dan memiliki potensi kontribusi akademik maupun praktis.

### **2. Identifikasi Permasalahan**

Mahasiswa merumuskan permasalahan awal yang melatarbelakangi pemilihan topik. Permasalahan harus menunjukkan adanya kesenjangan, fenomena, atau isu desain yang layak dikaji secara akademik. Rumusan masalah masih bersifat awal, namun harus terarah dan tidak terlalu umum.

3. **Penentuan Fokus dan Ruang Lingkup**  
Mahasiswa membatasi ruang lingkup kajian agar topik tidak terlalu luas. Batasan dapat ditentukan berdasarkan objek desain, konteks sosial, periode waktu, media, atau audiens tertentu. Fokus yang jelas akan memudahkan pengembangan artikel pada tahap selanjutnya.
4. **Perumusan Judul Sementara**  
Mahasiswa menyusun judul artikel yang mencerminkan variabel atau fokus kajian secara spesifik. Judul harus menunjukkan arah analisis dan tidak bersifat deskriptif umum. Judul dapat bersifat sementara dan masih memungkinkan untuk disempurnakan pada tahap berikutnya.

### **Mahasiswa wajib mengumpulkan:**

Draft Topik Artikel Jurnal

Dokumen dalam format .doc yang berisi:

- Judul sementara artikel
- Latar belakang singkat pemilihan topik
- Rumusan masalah awal
- Batasan atau fokus penelitian
- Alasan relevansi topik terhadap bidang Desain Komunikasi Visual

Dokumen dikumpulkan dalam format .doc sesuai ketentuan yang telah ditetapkan.

### **Refleksi Mahasiswa**

1. Bagaimana Anda memahami peran *academic writing* dalam Desain Komunikasi Visual setelah mempelajari materi ini. Jelaskan perubahan perspektif Anda terhadap

hubungan antara kreativitas, riset, dan tanggung jawab akademik dalam praktik desain.

2. Dalam proses menentukan topik dan mengidentifikasi *research gap*, bagian mana yang paling menantang bagi Anda. Jelaskan bagaimana Anda membedakan antara isu yang populer dan masalah penelitian yang benar-benar memiliki kontribusi akademik.
3. Bagaimana studi pustaka dan struktur penulisan ilmiah membantu Anda membangun argumen yang lebih sistematis dan berbasis bukti. Refleksikan bagaimana keterampilan ini akan memengaruhi cara Anda merancang dan mempertanggungjawabkan keputusan desain di masa depan.

\*\*\*

## Bab 2

# Menulis Artikel Jurnal Desain yang Utuh

### 1. Sub Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu mengembangkan *research gap* dan *research idea* yang telah dirumuskan menjadi artikel jurnal ilmiah Desain Komunikasi Visual yang utuh, koheren, dan terstruktur sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah jurnal.

### 2. Deskripsi Pembelajaran

Pada bagian ini ini mahasiswa mempelajari proses pengembangan *research gap* dan *research idea* menjadi sebuah artikel jurnal desain yang lengkap dan sistematis. Pembahasan difokuskan pada penyusunan bagian-bagian utama artikel jurnal ilmiah, meliputi pendahuluan, tinjauan pustaka, perumusan tujuan penelitian, serta integrasi argumen akademik berbasis literatur. Mahasiswa diarahkan untuk mengembangkan narasi akademik yang logis dan koheren, mengaitkan permasalahan desain dengan kerangka teoretis yang relevan, serta menyusun artikel jurnal desain yang memenuhi standar akademik.

### 3. Luaran

Artikel jurnal ilmiah Desain Komunikasi Visual yang utuh, dikembangkan dari *research gap* dan *research idea* yang telah dirumuskan pada Bab 1. Artikel jurnal menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun pendahuluan yang argumentatif, mengintegrasikan literatur akademik secara sistematis, merumuskan tujuan penulisan atau penelitian secara jelas, serta menyajikan struktur artikel jurnal yang

koheren dan sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah. Artikel disusun menggunakan bahasa akademik yang tepat dan mencerminkan keterkaitan yang kuat antara permasalahan desain, kajian literatur, dan argumentasi konseptual.

**Bobot penilaian:**

50% dari AFL 1

setara dengan 20% dari nilai akhir mata kuliah

(AFL 1 = 40% dari nilai akhir)

**4. Luasan dan Kedalaman Pembelajaran**

Sebagai lanjutan dari Bab 1, pembelajaran pada Bab 2 difokuskan pada kemampuan mahasiswa dalam mengeksekusi ide riset menjadi artikel jurnal desain yang utuh. Luasan pembelajaran mencakup pemahaman tentang struktur dan fungsi setiap bagian artikel jurnal ilmiah, strategi pengembangan pendahuluan dan tinjauan pustaka, serta teknik pengintegrasian literatur untuk membangun argumen akademik yang kuat. Kedalaman pembelajaran menekankan kemampuan mahasiswa dalam menyusun alur penulisan yang logis dan koheren, mengembangkan *research gap* menjadi tujuan penulisan yang jelas, serta menyajikan artikel jurnal desain yang memenuhi standar mutu akademik dan siap untuk melalui proses penilaian atau *peer review*.

**5. Syarat Mahasiswa untuk Mengerjakan Penugasan**

- Telah menyelesaikan dan memperoleh umpan balik terhadap luaran Bab 1, khususnya perumusan *research gap* dan *research idea*.
- Memahami struktur dasar dan karakteristik artikel jurnal ilmiah Desain Komunikasi Visual.
- Menggunakan sumber pustaka akademik yang relevan dan kredibel serta menerapkan teknik sitasi dan penulisan daftar pustaka sesuai standar APA.

- Mengerjakan penugasan secara mandiri dengan menjunjung tinggi integritas akademik, segala bentuk plagiarisme atau pelanggaran etika akademik akan dikenakan sanksi sesuai ketentuan.
- Mempersiapkan perangkat pendukung pembelajaran, termasuk akses ke jurnal ilmiah, perangkat lunak pengelola referensi (misalnya Mendeley atau Zotero), serta platform pendukung pembelajaran dan pemeriksaan orisinalitas naskah.

## 6. Rubrik Penilaian

Kriteria	Bobot	45 – 54,99	55 – 69,99	70 – 84,99	85 – 100
<b>Pemahaman Konseptual Academic Writing</b>	30%	Tidak mampu menjelaskan konsep <i>academic writing</i> , definisi tidak jelas atau keliru.	Menjelaskan konsep secara umum, namun masih terbatas dan kurang mendalam.	Menjelaskan konsep <i>academic writing</i> dengan jelas dan cukup mendalam sesuai konteks DKV.	Menjelaskan konsep <i>academic writing</i> secara sangat jelas dan kontekstual dalam keilmuan DKV.
<b>Relevansi dan Orisinalitas Identifikasi Permasalahan DKV</b>	20%	Permasalahan tidak relevan dengan DKV atau hanya bersifat deskriptif tanpa analisis.	Permasalahan cukup relevan, namun belum didukung analisis dan argumen yang kuat.	Permasalahan relevan, disertai analisis logis dan keterkaitan dengan konteks DKV.	Permasalahan sangat relevan, aktual, dan dianalisis secara kritis dengan sudut pandang orisinal.
<b>Penggunaan dan Pengolahan Literatur</b>	30%	Tidak menggunakan literatur ilmiah atau sumber tidak kredibel.	Menggunakan literatur ilmiah terbatas dan pengolahannya masih deskriptif.	Menggunakan literatur ilmiah yang relevan dan diolah secara logis untuk mendukung argumen.	Menggunakan literatur ilmiah yang kuat, mutakhir, dan diolah secara kritis serta terintegrasi.
<b>Sistematika Penulisan dan Kepatuhan terhadap Etika Akademik</b>	20%	Struktur tulisan tidak jelas, banyak pelanggaran etika akademik dan sitasi.	Struktur tulisan cukup jelas, namun masih terdapat kesalahan sitasi dan format.	Struktur tulisan jelas dan sistematis, sitasi relatif konsisten sesuai standar APA.	Struktur tulisan sangat sistematis, seluruh sitasi dan referensi konsisten dan sesuai standar APA.

## **7. Durasi Waktu**

Pembelajaran ini dilaksanakan pada minggu 1–4 dengan total 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 180 menit, sehingga total durasi pembelajaran adalah:

$4 \times 180 \text{ menit} = 720 \text{ menit (12 jam)}$

## **8. Materi**

### **2.1. Mengelola Sumber dan Sitasi dalam Penulisan Artikel**

Dalam proses penulisan artikel jurnal desain, pengelolaan sumber dan sitasi tidak sekadar berfungsi sebagai pemenuhan etika akademik, tetapi menjadi bagian penting dalam membangun argumen ilmiah. Penulis tidak hanya menyampaikan gagasan atau refleksi praktik, melainkan juga perlu menunjukkan keterkaitan pemikirannya dengan pengetahuan yang telah ada. Tanpa pengelolaan sumber yang tepat, artikel akan kehilangan pijakan akademik dan sulit diposisikan dalam wacana keilmuan yang lebih luas.

Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, praktik merujuk karya atau gagasan orang lain sebenarnya telah menjadi kebiasaan dalam proses perancangan. Namun, ketika praktik tersebut dituangkan dalam artikel jurnal, referensi tidak lagi hadir sebagai inspirasi visual semata, melainkan sebagai rujukan ide, konsep, dan temuan ilmiah yang harus diakui secara eksplisit melalui sitasi. Dengan demikian, sitasi berfungsi sebagai bentuk profesionalisme akademik sekaligus kejujuran intelektual penulis.

Sitasi juga berperan sebagai alat komunikasi ilmiah yang menegaskan posisi argumen penulis—apakah memperkuat, mengembangkan, atau mengkritisi penelitian terdahulu. Daftar pustaka bukan sekadar pelengkap administratif, melainkan representasi peta intelektual yang membentuk artikel tersebut. Artikel jurnal yang baik dapat dibaca sebagai simpul dari berbagai pemikiran sebelumnya yang dirangkai

secara sistematis untuk menghasilkan kontribusi baru dalam bidang desain.

Tantangan sering muncul ketika artikel melibatkan banyak sumber pustaka dan menuntut konsistensi format sitasi. Kesalahan teknis pengutipan, inkonsistensi gaya sitasi, atau lemahnya integrasi sumber ke dalam argumen dapat menurunkan kualitas tulisan secara keseluruhan. Oleh karena itu, penguasaan teknik sitasi dan pengelolaan referensi menjadi keterampilan esensial dalam penulisan artikel jurnal desain yang siap ditelaah secara akademik.

Pembahasan subbab ini difokuskan pada prinsip pengelolaan sumber dan sitasi dalam konteks penulisan artikel jurnal desain, mencakup etika pengutipan, teknik parafrase yang tepat, serta pemanfaatan perangkat manajemen referensi seperti Mendeley dan Zotero untuk menjaga konsistensi dan efisiensi penulisan. Selain itu, gaya sitasi yang umum digunakan dalam riset desain dan ilmu sosial, khususnya APA Style, diperkenalkan sebagai acuan utama penyusunan artikel yang kredibel dan layak dipublikasikan.

### **Mengapa Sitasi dan Parafrase Itu Wajib**

Sitasi diwajibkan dalam penulisan akademik karena beberapa alasan mendasar. Pertama, untuk mencegah plagiarisme, yaitu praktik menyajikan gagasan orang lain seolah-olah sebagai pemikiran sendiri. Melalui sitasi, penulis secara terbuka mengakui sumber ide, konsep, atau temuan sehingga prinsip kejujuran akademik dapat ditegakkan.

Kedua, sitasi berfungsi memperkuat kredibilitas argumen. Pernyataan yang didukung oleh penelitian sebelumnya atau pandangan peneliti bereputasi memiliki legitimasi akademik yang lebih kuat dibandingkan opini pribadi. Selain itu, sitasi memungkinkan pembaca menelusuri kembali sumber rujukan guna memverifikasi informasi yang disampaikan.

Ketiga, sitasi berperan sebagai sarana penghubung antarpene-litian. Daftar pustaka menyediakan jalur bagi pembaca yang ingin memperdalam topik tertentu sekaligus menunjukkan bahwa tulisan ilmiah merupakan bagian dari jaringan pengetahuan yang terus berkembang.

Di samping sitasi, kemampuan parafrase yang tepat juga menjadi aspek penting. Parafrase tidak cukup dilakukan dengan mengganti beberapa kata menggunakan sinonim, karena praktik semacam ini—dikenal sebagai *patchwriting*—masih tergolong plagiarisme jika struktur kalimat dan alur pikirnya terlalu menyerupai sumber asli. Parafrase yang baik menuntut pemahaman menyeluruh terhadap ide sumber, kemudian menuliskannya kembali dengan struktur dan pilihan kata baru tanpa mengubah makna dasarnya. Proses ini menjadikan parafrase sebagai bentuk pengolahan informasi, bukan sekadar penyalinan terselubung.

**Teks asli:**

*“Generative AI models are capable of producing novel visual content by learning patterns from vast datasets of existing images, which raises complex questions about authorship and originality in creative fields.”* (Smith, 2023).

**Parafrase kurang tepat:**

“Model AI generatif mampu memproduksi konten visual baru dengan mempelajari pola dari dataset gambar yang sangat besar, sehingga memunculkan pertanyaan rumit tentang kepengarangan dan orisinalitas di bidang kreatif (Smith, 2023).”

**Mengapa Salah:**

Struktur kalimat masih sama dengan teks asli.

- Urutan ide tidak berubah.

- Hanya mengganti beberapa kata dengan sinonim (*producing* → memproduksi, *vast datasets* → dataset sangat besar, *complex questions* → pertanyaan rumit).
- Ini masih dianggap menyalin terselubung karena tidak menunjukkan pemahaman ulang, hanya manipulasi kata.

**Parafrase yang lebih tepat:**

“Kemampuan AI generatif dalam menciptakan visual baru setelah dilatih menggunakan jutaan gambar yang telah ada menimbulkan persoalan baru terkait konsep kepengarangan dan keaslian dalam industri kreatif (Smith, 2023).”

Bentuk lain dari pengutipan sumber pustaka adalah kutipan langsung. Dalam penulisan akademik, kutipan tidak langsung melalui parafrase sebaiknya menjadi bentuk pengutipan yang paling dominan karena menunjukkan bahwa penulis telah memahami dan mengolah informasi dari sumber rujukan. Meskipun demikian, terdapat kondisi tertentu di mana kutipan langsung diperlukan. Kutipan langsung relevan digunakan ketika redaksi asli penulis sumber memiliki kekuatan konseptual yang tinggi, ketika analisis berfokus pada pemilihan istilah atau pernyataan tertentu, atau ketika sebuah definisi teknis menuntut ketepatan bahasa agar maknanya tidak berubah.

Penggunaan kutipan langsung harus mengikuti kaidah penulisan akademik. Kutipan pendek dimasukkan ke dalam paragraf dengan tanda kutip, sedangkan kutipan panjang disajikan dalam bentuk blok teks terpisah tanpa tanda kutip. Informasi sumber, termasuk nomor halaman jika tersedia, wajib dicantumkan. Meskipun sah digunakan, kutipan

langsung perlu dibatasi secara proporsional agar tulisan tidak berubah menjadi kumpulan pendapat orang lain tanpa pengolahan kritis.

### **Mengelola Referensi dengan Aplikasi**

Pengelolaan daftar pustaka secara manual sering kali menjadi sumber kesulitan dalam penulisan karya ilmiah, terutama ketika jumlah referensi mencapai puluhan sumber. Kesalahan kecil seperti penempatan tanda baca, format judul, atau urutan alfabet dapat menghabiskan banyak waktu dan berpotensi menurunkan kualitas naskah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, teknologi digital menyediakan solusi berupa aplikasi manajemen referensi (*reference management software*).

Aplikasi seperti Mendeley, Zotero, dan EndNote dirancang untuk berfungsi sebagai perpustakaan digital sekaligus asisten sitasi. Aplikasi ini memungkinkan peneliti mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola berbagai jenis referensi seperti artikel jurnal, buku akademik, *prosiding* konferensi, dan sumber daring dalam satu sistem terpusat. Dengan demikian, proses penelusuran dan pengorganisasian sumber pustaka menjadi lebih sistematis dan terhindar dari pengelolaan berkas yang tidak terstruktur.

Keunggulan utama aplikasi manajemen referensi terletak pada kemampuannya terintegrasi dengan perangkat pengolah kata, seperti Microsoft Word atau Google Docs, melalui fitur plugin. Integrasi ini memungkinkan penyisipan sitasi dalam teks dilakukan secara otomatis sesuai dengan gaya sitasi yang dipilih. Penulis tidak perlu lagi menuliskan format sitasi secara manual, karena sistem akan menyesuaikan secara konsisten.

Manfaat signifikan lainnya muncul pada tahap akhir penulisan. Aplikasi manajemen referensi dapat menghasilkan daftar pustaka secara otomatis berdasarkan sitasi yang

digunakan dalam naskah. Selain itu, perubahan gaya sitasi misalnya dari APA ke Chicago dapat dilakukan dengan cepat tanpa perlu menyunting ulang seluruh referensi secara manual. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi manajemen referensi tidak lagi dipandang sebagai opsi tambahan, melainkan sebagai bagian penting dari praktik penulisan akademik yang efisien dan profesional, khususnya dalam konteks penelitian kontemporer.

Setelah memahami peran aplikasi manajemen referensi sebagai alat bantu utama dalam pengelolaan sitasi, langkah berikutnya adalah menggunakannya secara operasional dalam proses riset sehari-hari. Tahap awal dimulai sejak aplikasi seperti Zotero atau Mendeley diunduh dan dipasang. Keduanya bersifat gratis dan dirancang untuk digunakan secara berkelanjutan sepanjang proses penelitian, bukan hanya pada tahap akhir penulisan. Memulai pembangunan pustaka sejak awal riset menjadi sangat penting agar sumber-sumber yang telah dibaca atau digunakan tidak terlupakan, tercecer, atau sulit dilacak kembali ketika penulisan memasuki tahap akhir.

Pengelolaan pustaka yang ditunda hingga menjelang penyusunan daftar pustaka sering kali menjadi penyebab utama hilangnya referensi, ketidakkonsistenan sitasi, dan kesalahan teknis dalam penulisan akademik. Oleh karena itu, setiap sumber yang dinilai relevan sebaiknya langsung dimasukkan ke dalam perpustakaan digital sejak tahap penelusuran literatur. Pendekatan ini membantu menjaga keteraturan proses riset dan memastikan seluruh rujukan terdokumentasi secara sistematis sejak awal (Galvan & Pyrczak, 2023).

Pembangunan perpustakaan referensi dapat dilakukan melalui beberapa cara. Metode paling sederhana adalah dengan menyeret dan melepaskan (*drag and drop*) berkas PDF ke dalam aplikasi. Perangkat lunak kemudian akan

mencoba mengekstrak metadata secara otomatis, seperti judul, nama penulis, tahun publikasi, dan sumber penerbitan. Cara lain yang lebih efisien adalah menggunakan *browser connector* atau *web importer* yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Melalui *plugin* ini, referensi dapat disimpan langsung dari laman jurnal di Google Scholar atau situs penerbit hanya dengan satu klik. Metadata, dan dalam banyak kasus berkas PDF lengkap, akan tersimpan otomatis di perpustakaan digital. Kebiasaan menyimpan sumber sejak tahap awal ini terbukti dapat menghemat waktu secara signifikan serta mengurangi risiko kehilangan referensi penting di kemudian hari.

Meskipun fitur pengambilan metadata otomatis sangat membantu, proses ini tidak selalu menghasilkan data yang sepenuhnya akurat. Oleh karena itu, tahap selanjutnya yang tidak kalah penting adalah melakukan pemeriksaan ulang terhadap setiap entri referensi yang tersimpan. Peneliti perlu memastikan bahwa nama penulis tercantum dengan benar, judul ditulis sesuai kaidah, serta informasi publikasi seperti tahun, volume, nomor edisi, dan halaman telah lengkap.

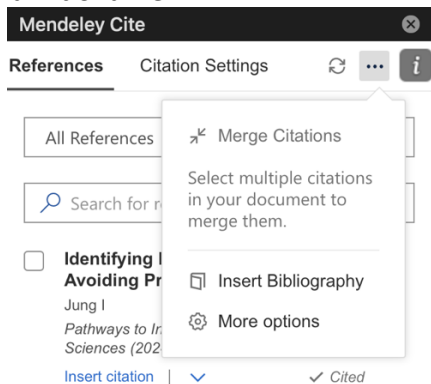
Ketidaktepatan metadata pada tahap awal akan berdampak langsung pada kesalahan sitasi dan daftar pustaka di tahap akhir penulisan. Aplikasi manajemen referensi menyediakan fasilitas penyuntingan manual untuk memperbaiki data tersebut. Selain itu, pemanfaatan pengenal unik seperti DOI (*Digital Object Identifier*) atau ISBN (*International Standard Book Number*) dapat membantu memperoleh metadata yang lebih presisi dan konsisten. Dengan memastikan akurasi data sejak awal, proses sitasi dan penyusunan daftar pustaka dapat berlangsung lebih lancar dan minim kesalahan.

Setelah pustaka digital tersusun rapi dan metadata diperiksa, tahap berikutnya adalah integrasi aplikasi manajemen referensi dengan proses penulisan naskah. Tahap inilah yang sering dianggap paling membantu karena secara langsung

menghubungkan pengelolaan referensi dengan aktivitas menulis. Integrasi dilakukan melalui pemasangan plugin pada pengolah kata seperti Microsoft Word atau Google Docs, yang akan menambahkan tab atau menu khusus, misalnya “Zotero” atau “Mendeley”, di dalam antarmuka penulisan.

Dalam praktik penulisan, penyisipan sitasi menjadi proses yang sederhana dan terkontrol. Ketika sebuah pernyataan membutuhkan rujukan, kursor ditempatkan pada posisi yang sesuai dalam teks, lalu perintah *Add/Edit Citation* dipilih. Sistem akan menampilkan kotak pencarian yang terhubung langsung dengan pustaka digital. Referensi dapat dicari berdasarkan nama penulis, judul, atau kata kunci tertentu, kemudian dipilih untuk dimasukkan ke dalam teks. Sitasi dalam format yang sesuai, misalnya (Penulis, Tahun), akan muncul secara otomatis tanpa perlu pengetikan manual (Saxena & Kaushik, 2022).

Fleksibilitas juga tersedia untuk kebutuhan yang lebih spesifik. Beberapa referensi dapat digabungkan dalam satu sitasi, dan nomor halaman dapat ditambahkan ketika mengutip secara langsung. Seluruh proses ini berlangsung secara dinamis, sementara aplikasi manajemen referensi bekerja di latar belakang untuk mencatat setiap sumber yang digunakan dalam dokumen.



Gambar 2. 1. Contoh fitur mendeley

Pada tahap akhir penulisan, penyusunan daftar pustaka tidak lagi menjadi pekerjaan terpisah yang memakan waktu. Dengan menempatkan kursor pada bagian akhir naskah dan memilih perintah *Add/Edit Bibliography*, seluruh referensi yang telah disitasi akan secara otomatis dihimpun, diurutkan, dan diformat sesuai dengan gaya sitasi yang dipilih. Perubahan gaya sitasi, misalnya dari APA ke gaya lain, dapat dilakukan tanpa perlu menyunting ulang seluruh dokumen, karena sistem akan memperbarui sitasi dan daftar pustaka secara serentak.

Kemampuan aplikasi manajemen referensi dalam menjembatani proses penelusuran sumber dan penulisan naskah menunjukkan bahwa manajemen referensi bukan sekadar pekerjaan administratif. Praktik ini merupakan bagian integral dari alur kerja akademik yang efisien dan profesional. Dengan memanfaatkan fitur manajemen referensi sejak tahap awal penulisan, proses sitasi dapat berlangsung lebih akurat, konsisten, dan selaras dengan standar penulisan ilmiah yang berlaku.

### **Gaya Penulisan Akademis dan Standar Jurnal**

Setelah memahami prinsip sitasi dan memiliki perangkat untuk mengelola referensi, tahap berikutnya adalah memastikan bahwa seluruh rujukan disajikan menggunakan format yang tepat. Dalam penulisan akademik, format sitasi berfungsi sebagai “bahasa bersama” yang memungkinkan pembaca memahami sumber rujukan secara konsisten. Terdapat berbagai gaya sitasi yang digunakan dalam dunia akademik, seperti APA, MLA, Chicago, Harvard, dan Vancouver, masing-masing dengan aturan spesifik terkait tanda baca, penulisan huruf miring, serta penyusunan daftar pustaka. Setiap disiplin ilmu umumnya memiliki preferensi tersendiri terhadap gaya yang digunakan.

Dalam bidang desain, ilmu sosial, dan kajian komunikasi visual, gaya sitasi yang paling banyak digunakan adalah APA (American Psychological Association). Versi yang berlaku saat ini adalah APA edisi ke-7, yang dirilis pada tahun 2019. Menguasai satu gaya sitasi secara konsisten sudah memadai untuk memenuhi sebagian besar kebutuhan penulisan akademik mahasiswa dan peneliti Desain Komunikasi Visual. Gaya APA mengatur tidak hanya cara menyajikan sitasi dalam teks dan daftar pustaka, tetapi juga mencakup format judul, subjudul, serta penyajian tabel dan gambar.

Gaya	Format	Fitur
Modern Language Association (MLA)	<i>Author(s). Title of Book. Publisher, Year of Publication.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MLA umumnya digunakan dalam bidang humaniora (sastra, bahasa, seni).</li> <li>• Nama pengarang. Judul buku. Penerbit, Tahun terbit.</li> </ul>
American Psychological Association (APA)	<i>Author, A. (Year). Title of Book. Publisher.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• APA digunakan di bidang psikologi, pendidikan, dan ilmu sosial.</li> <li>• Nama pengarang, A. (Tahun). Judul buku. Penerbit.</li> </ul>
The Chicago Manual of Style (Chicago)	<i>Author(s). Title of Book. Place of Publication: Publisher, Year.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chicago Style banyak digunakan dalam bidang sgarah, studi klask &amp; seni.</li> <li>• Nama pengarang. Judul buku. Tampak tssbit. Penerbit, Tahun terbit.</li> </ul>
* Selalu Ikuti panduan sitasi yang diberikan oleh institusi atau penerbitan Anda.		

Gambar 2. 2.Penggunaan Gaya Sitasi

Prinsip terpenting dalam penerapan gaya sitasi adalah konsistensi. Daftar pustaka dengan format yang tidak seragam mencerminkan kurangnya ketelitian dan dapat mengganggu kredibilitas tulisan secara keseluruhan. Konsistensi ini mencakup keseragaman format nama penulis, tahun publikasi, penggunaan huruf miring, serta tata letak daftar pustaka. Pada titik inilah aplikasi manajemen referensi berperan penting, karena perangkat tersebut dirancang

untuk menerapkan gaya sitasi secara konsisten di seluruh dokumen.

Meskipun demikian, ketergantungan penuh pada teknologi tetap perlu dihindari. Pemeriksaan manual pada tahap akhir tetap menjadi langkah penting, karena kesalahan metadata atau ketidaksesuaian kecil dalam penerapan gaya masih dapat terjadi. Selain itu, setiap jurnal ilmiah umumnya memiliki panduan penulisan tersendiri yang dapat memodifikasi gaya standar, misalnya terkait penggunaan DOI, format referensi daring, atau struktur penulisan.

Dalam konteks publikasi ilmiah, penyesuaian terhadap template jurnal merupakan tahap akhir yang tidak kalah penting. Template umumnya mengatur aspek visual dan struktural naskah, mulai dari margin, jenis huruf, hingga format abstrak dan referensi. Mengabaikan ketentuan ini dapat menimbulkan kesan kurang profesional dan berpotensi menyebabkan naskah ditolak pada tahap awal seleksi. Oleh karena itu, panduan penulis perlu diperlakukan sebagai dokumen utama yang menyertai proses penulisan, sejajar dengan substansi penelitian itu sendiri.

## **2.2. Sintesis Literatur sebagai Proses Kreatif dalam Riset DKV**

Bayangkan sebuah kotak besar berisi kepingan *puzzle*. Setiap kepingan dapat diamati secara terpisah, dikagumi warnanya, atau dikelompokkan berdasarkan bentuk dan ukuran. Namun, selama kepingan-kepingan tersebut tidak dirangkai, gambar utuh yang menjadi tujuan utama tidak akan pernah terlihat. Yang tersisa hanyalah kumpulan bagian yang terpisah, tanpa makna yang jelas.

Proses tinjauan literatur dalam penelitian sering kali berada pada kondisi yang serupa. Setelah melalui tahap penelusuran dan pengumpulan puluhan artikel ilmiah, banyak mahasiswa

berhenti pada tahap merangkum satu sumber demi satu sumber. Setiap artikel dijelaskan secara terpisah, disusun berurutan, dan diperlakukan sebagai unit yang berdiri sendiri. Pendekatan ini menghasilkan uraian yang bersifat deskriptif, bukan analitis. Padahal, tinjauan literatur yang kuat tidak berhenti pada rangkuman, melainkan bergerak menuju sintesis (Kraus et al., 2022).

Sintesis literatur merupakan proses merangkai berbagai temuan, gagasan, dan argumen dari sumber yang berbeda untuk membentuk pemahaman yang lebih utuh. Fokusnya bukan pada siapa mengatakan apa, melainkan pada bagaimana berbagai pandangan tersebut saling berhubungan, saling melengkapi, atau bahkan saling bertentangan. Literatur diperlakukan sebagai sebuah percakapan keilmuan, bukan sekadar kumpulan pendapat terpisah. Pada tahap inilah kontribusi pemikiran peneliti mulai terlihat, bukan melalui penciptaan ide dari nol, tetapi melalui kemampuan membaca pola dan hubungan yang belum dirumuskan secara eksplisit.

Proses ini menuntut pergeseran cara membaca literatur. Membaca tidak lagi dilakukan sekadar untuk mengumpulkan informasi, melainkan untuk memahami posisi argumen, asumsi yang digunakan, serta kekuatan dan keterbatasan setiap penelitian. Pendekatan ini sejalan dengan praktik kritik dalam desain, di mana sebuah karya tidak hanya dinilai dari hasil akhirnya, tetapi juga dari konsep, konteks, dan proses yang melatarbelakanginya (Farrukh & Sajjad, 2023).

Untuk membantu melihat gambaran yang lebih menyeluruh, diperlukan alat bantu pemetaan literatur. Salah satu pendekatan yang umum digunakan adalah matriks literatur, yang memetakan tema, objek kajian, metode, serta temuan utama dari berbagai penelitian. Melalui pemetaan ini, kecenderungan penelitian, area kesepakatan, dan perbedaan sudut pandang dapat dikenali dengan lebih jelas. Dari sinilah

mulai terlihat bagian-bagian yang sudah banyak dibahas dan bagian yang masih luput dari perhatian.

Tujuan akhir dari sintesis literatur adalah menemukan celah penelitian atau *research gap*. Celah ini dapat berupa aspek visual yang belum dikaji secara mendalam, pendekatan metodologis yang masih terbatas, atau konteks lokal yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. *Research gap* inilah yang menjadi dasar argumentatif bagi penelitian desain yang akan dilakukan. Dengan demikian, originalitas dalam riset Desain Komunikasi Visual tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang sepenuhnya baru, melainkan sering kali muncul dari kemampuan merangkai, menafsirkan, dan memosisikan pengetahuan yang sudah ada secara lebih bermakna (Ryazanova, 2022).

### **Tidak Sekadar Membaca, tetapi Memahami**

Membaca untuk keperluan akademik berbeda secara mendasar dari membaca untuk hiburan. Tujuannya bukan untuk mengikuti alur cerita, melainkan untuk membongkar argumen yang dibangun di dalam teks. Aktivitas ini menuntut sikap membaca yang aktif, kritis, dan reflektif. Setiap pernyataan tidak diterima begitu saja, melainkan terus dipertanyakan: apa dasar klaim yang diajukan, asumsi apa yang digunakan penulis, serta sejauh mana kesimpulan benar-benar ditopang oleh data yang disajikan.

Membaca secara kritis dapat dipahami sebagai sebuah dialog antara pembaca dan teks. Teks tidak diposisikan sebagai kebenaran mutlak, melainkan sebagai hasil konstruksi pemikiran penulis yang dapat dianalisis, dipertanyakan, dan dievaluasi. Melalui proses ini, pembaca mulai membangun posisi intelektualnya sendiri, bukan sekadar mengulang pendapat orang lain. Kemampuan membaca kritis inilah yang menjadi fondasi berpikir mandiri dalam penelitian, karena pemahaman tidak lahir dari penyerapan pasif, melainkan dari

penilaian berbasis argumen dan bukti (Greenleaf et al., 2023).

Pendekatan membaca kritis memerlukan strategi. Artikel ilmiah tidak perlu dibaca secara linear seperti novel. Langkah awal dapat dimulai dari abstrak untuk menangkap gambaran umum, dilanjutkan dengan bagian simpulan untuk memahami klaim utama yang diajukan penulis. Setelah itu, pendahuluan dan pembahasan dibaca untuk menelusuri bagaimana argumen dibangun, sementara bagian metode ditelaah untuk mengevaluasi cara penulis memperoleh dan mengolah data. Strategi ini mengubah posisi pembaca dari penerima informasi menjadi analis yang merekonstruksi logika sebuah penelitian.

Kebiasaan membaca dengan cara ini secara bertahap mengubah relasi dengan pengetahuan. Teks akademik tidak lagi dipandang sebagai otoritas yang tak terbantahkan, melainkan sebagai artefak intelektual yang memiliki kekuatan sekaligus keterbatasan. Kesadaran inilah yang menjadi prasyarat penting bagi proses sintesis literatur, karena sintesis hanya mungkin dilakukan ketika setiap sumber dipahami secara kritis, bukan sekadar dirangkum.

Analogi dari praktik desain dapat membantu memperjelas proses ini. Membaca pasif menyerupai proses melihat kumpulan logo dalam sebuah kompetisi dan memberikan penilaian sepiantas berdasarkan selera pribadi. Sebaliknya, membaca kritis mirip dengan proses juri desain yang membedah setiap logo secara mendalam: menilai kekuatan konsep, konsistensi eksekusi, keterbacaan dalam berbagai ukuran, serta tingkat orisinalitasnya dibandingkan karya lain. Setiap keputusan visual dianalisis untuk memahami rasionalitas dan implikasinya (Van et al., 2022). Cara berpikir yang sama perlu diterapkan saat menilai sebuah artikel ilmiah.

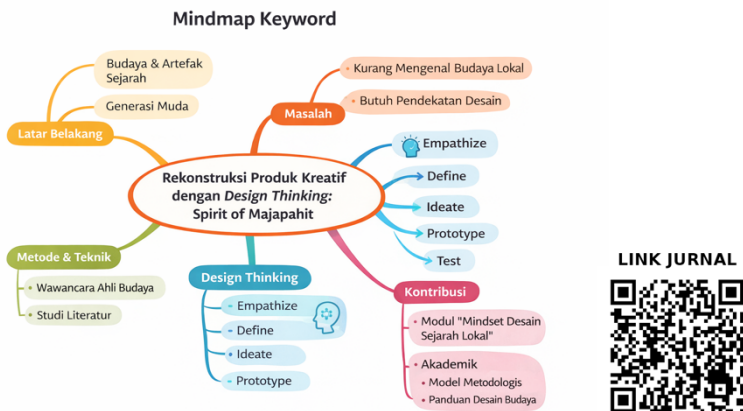
Langkah awal dalam membaca kritis adalah membedakan jenis pernyataan yang terdapat dalam teks. Fakta merujuk pada informasi yang dapat diverifikasi secara objektif, seperti data historis atau statistik. Opini merupakan penilaian subjektif yang tidak selalu didukung bukti empiris. Sementara itu, temuan atau klaim merupakan kesimpulan yang ditarik penulis berdasarkan analisis data. Dalam artikel penelitian, klaim inilah yang menjadi inti pembahasan. Tugas pembaca kritis bukan menerima klaim tersebut sebagai kebenaran, melainkan menilai apakah metode dan bukti yang disajikan benar-benar mendukungnya (Calderón-Garrido et al., 2023). Setiap artikel ilmiah pada dasarnya adalah sebuah argumen panjang. Penulis berusaha meyakinkan pembaca melalui rangkaian alasan dan bukti. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi tesis utama, menelusuri premis-premis yang digunakan untuk mendukungnya, serta menilai koherensi logis di antara keduanya. Selain itu, perhatian juga perlu diberikan pada potensi kelemahan penelitian, seperti bias interpretasi, keterbatasan jumlah atau karakteristik partisipan, maupun pengabaian terhadap penelitian lain yang memiliki temuan berbeda. Peneliti yang bertanggung jawab biasanya secara eksplisit mengakui keterbatasan tersebut, dan keberadaan bagian ini justru meningkatkan kredibilitas tulisan.

Membaca tanpa mencatat membuat proses pemahaman mudah hilang. Oleh karena itu, pencatatan aktif merupakan bagian integral dari membaca kritis. Menandai teks secara berlebihan sering kali tidak efektif karena bersifat pasif. Alternatif yang lebih produktif adalah membuat catatan singkat dengan kata-kata sendiri, menuliskan pertanyaan, mencatat hubungan dengan sumber lain, atau merangkum argumen utama setiap bagian dalam satu atau dua kalimat. Teknik lain yang sangat membantu adalah penyusunan bibliografi beranotasi, di mana setiap sumber disertai

ringkasan argumen, evaluasi kekuatan dan kelemahan, serta refleksi relevansinya terhadap topik penelitian. Catatan-catatan inilah yang kemudian menjadi bahan mentah utama dalam proses sintesis literatur dan penulisan tinjauan pustaka yang bermakna.

### Memetakan Pola dari Berbagai Studi

Setelah sejumlah artikel dibaca dan dianalisis secara individual, tahap berikutnya adalah menaikkan level pemahaman dengan mulai menghubungkan satu studi dengan studi lainnya. Pada titik inilah proses sintesis benar-benar dimulai. Fokus tidak lagi berada pada masing-masing artikel sebagai entitas terpisah, melainkan pada relasi di antara mereka. Setiap studi diposisikan sebagai bagian dari sebuah jaringan pengetahuan yang saling terhubung, membentuk pola, tren, dan percakapan keilmuan yang lebih luas.



Gambar 2. 3. Contoh Map Pola Pikir Penelitian

Peralihan ini menandai perubahan dari analisis menuju sintesis. Analisis berfungsi memecah sebuah teks ke dalam komponen-komponennya, sedangkan sintesis berupaya menyatukan berbagai komponen tersebut untuk menghasilkan pemahaman baru. Dalam konteks ini, sintesis tidak sekadar menyusun daftar temuan, tetapi merumuskan gambaran utuh tentang bagaimana sebuah topik dipahami dalam literatur. Pernyataan tidak lagi berhenti pada “penelitian A menemukan X dan penelitian B menemukan Y”, melainkan berkembang menjadi penjelasan yang lebih reflektif, misalnya bahwa sebagian besar penelitian menunjukkan satu kecenderungan tertentu, sementara penelitian lain mulai mengajukan pandangan yang berbeda, kemungkinan akibat perbedaan pendekatan metodologis atau konteks penelitian.

Proses mengenali pola semacam ini menuntut pengorganisasian yang sistematis. Mengandalkan ingatan semata tidak memadai untuk membandingkan puluhan sumber secara akurat. Oleh karena itu, diperlukan alat bantu konseptual yang memungkinkan informasi dari berbagai studi disejajarkan dan dibandingkan secara konsisten. Salah satu alat yang paling efektif untuk tujuan ini adalah matriks literatur, yang membantu memvisualisasikan kesamaan, perbedaan, serta celah antarpublikasi.

Melalui pemetaan literatur, lanskap intelektual suatu bidang mulai terlihat lebih jelas. Teori-teori utama tampak sebagai titik rujukan yang berulang, area penelitian yang padat terlihat dari banyaknya studi serupa, sementara wilayah yang jarang disentuh menandai potensi pengembangan riset. Kemampuan membaca lanskap ini menjadi pembeda antara tinjauan pustaka yang bersifat deskriptif dengan tinjauan pustaka yang analitis dan reflektif.

Analogi dari praktik desain dan perencanaan ruang dapat membantu memperjelas proses ini. Analisis studi individual

menyerupai proses mempelajari denah bangunan satu per satu. Setiap bangunan dipahami secara detail, tetapi belum terlihat relasinya dengan lingkungan sekitar. Sintesis terjadi ketika seluruh denah tersebut diletakkan pada satu peta kawasan. Pada tahap ini, pola tata ruang mulai tampak, seperti konsentrasi fungsi tertentu, ketimpangan distribusi ruang hijau, atau jalur sirkulasi yang bermasalah. Sintesis memungkinkan persoalan dilihat pada tingkat sistem, bukan sekadar pada unit individual.

Tabel 1. Matrix Literatur Sederhana

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Fokus Kajian	Metode	Temuan Utama
1	Ardilla et al., 2022	Adaptasi Budaya Lokal dalam Produk Kreatif Digital	Representasi budaya lokal pada media digital	Kualitatif	Budaya lokal efektif meningkatkan identitas visual
2	Brown, 2019	<i>Design Thinking in Creative Industry</i>	Proses <i>Design Thinking</i>	Studi Konseptual	<i>Design Thinking</i> sistematis dan iteratif
3	Amelia, 2021	Rekonstruksi Artefak Budaya dalam Media Visual	Visualisasi artefak sejarah	Kualitatif	Visual budaya perlu kontekstualisasi modern
4	Fan, 2023	<i>Cultural Representation in Digital Products</i>	Representasi budaya & audiens global	<i>Mixed Method</i>	Budaya meningkatkan <i>engagement</i> pengguna
5	Sutanto & Wardaya, 2023	<i>Reconstruction of Creative Products Using Design Thinking</i>	Rekonstruksi produk sejarah Majapahit	Kualitatif	Menghasilkan modul <i>mindset</i> desain budaya

Matriks literatur, yang juga dikenal sebagai *synthesis matrix* atau *literature review matrix*, merupakan tabel sederhana yang berfungsi sebagai alat bantu berpikir. Matriks ini dapat disusun dalam bentuk lembar kerja digital dengan beberapa kolom utama, seperti sitasi singkat, tujuan penelitian, metodologi yang digunakan, temuan utama, catatan kekuatan dan kelemahan, serta hubungan dengan studi lain. Setiap baris merepresentasikan satu artikel atau buku.

Pengisian matriks secara konsisten memaksa peneliti untuk mengekstraksi informasi paling relevan dari setiap sumber dengan cara yang terstruktur. Setelah sejumlah sumber dimasukkan, pola biasanya mulai terlihat dengan jelas hanya melalui penelusuran visual terhadap kolom-kolom tersebut. Dengan matriks literatur sebagai acuan, identifikasi pola menjadi lebih sistematis. Kesamaan temuan dapat dikenali dengan mudah melalui kolom temuan utama. Ketika beberapa penelitian, meskipun menggunakan metode yang berbeda, menghasilkan kesimpulan yang serupa, hal ini menunjukkan adanya konsensus atau kecenderungan yang kuat dalam bidang tersebut. Temuan semacam ini dapat dirumuskan sebagai pernyataan sintesis yang menunjukkan kesepakatan keilmuan.

Tabel 2. Perbedaan dan Persamaan

Aspek	<i>Unleashing Charisma: Bing Dwen Dwen (2025)</i>	<i>Utilizing Cultural Inclusivity in Commercial Games (2025)</i>
Media/Objek	Maskot Olimpiade (simbol tunggal)	Game digital komersial (media interaktif)
Bidang Kajian	<i>Branding</i> pariwisata dan identitas nasional	Desain <i>game</i> dan industri kreatif digital
Fokus Penelitian	Dampak desain maskot terhadap citra negara dan pariwisata	Dampak inklusivitas budaya terhadap daya tarik dan loyalitas pemain
Konteks Budaya	Budaya Tiongkok	Budaya Tiongkok dan Asia Tenggara (Indonesia)
Audiens Utama	Wisatawan dan masyarakat umum	Pemain lokal dan internasional
Persamaan:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama membahas representasi budaya sebagai elemen utama desain visual</li> <li>• Menggunakan pendekatan <i>mixed method</i> (kualitatif dan kuantitatif)</li> <li>• Menempatkan budaya sebagai strategi komunikasi visual untuk menarik audiens global</li> <li>• Berada dalam ranah Desain Komunikasi Visual dan industri kreatif</li> <li>• Mengkaji elemen visual seperti warna, karakter, dan bentuk sebagai pembentuk persepsi audiens</li> </ul>	

Selain kesamaan, perbedaan dan kontradiksi antartemuan justru sering kali lebih bernilai secara akademik. Ketidaksepakatan di antara hasil penelitian merupakan inti dari dinamika keilmuan. Perbedaan ini tidak berhenti pada pencatatan semata, tetapi perlu dianalisis penyebabnya. Faktor seperti perbedaan metodologi, karakteristik partisipan, konteks budaya, atau lokasi geografis sering kali menjadi penjas utama. Menyoroti dan menjelaskan kontradiksi tersebut menunjukkan kedalaman analisis dan menjadi ciri tinjauan pustaka yang matang.

Pola lain yang penting untuk diperhatikan adalah penggunaan kerangka teoretis. Dalam banyak topik riset desain, teori-teori tertentu muncul berulang kali sebagai landasan analisis, misalnya teori kognitif, semiotika, atau teori persuasi. Identifikasi teori-teori dominan membantu memahami pendekatan konseptual yang paling sering digunakan untuk menjelaskan suatu fenomena. Di sisi lain, absennya teori tertentu juga dapat menandai peluang pengembangan perspektif baru, misalnya dengan meminjam lensa teoretis dari disiplin lain yang relevan (Gotlib et al., 2010).

Melalui proses inilah sintesis literatur berfungsi sebagai jembatan menuju kebaruan penelitian. Dengan melihat pola, perdebatan, dan kekosongan dalam literatur, fondasi konseptual penelitian dapat dibangun secara lebih sadar dan bertanggung jawab. Sintesis tidak hanya merangkum apa yang telah diketahui, tetapi membuka ruang bagi pertanyaan baru yang layak diteliti lebih lanjut.

### **Menemukan dan Menyoroti *Research Gap***

Puncak dari proses membaca kritis dan sintesis literatur adalah penemuan *research gap* atau celah penelitian. Inilah tujuan utama dari tinjauan pustaka. *Research gap* berfungsi sebagai justifikasi keberadaan sebuah penelitian, sekaligus

menjadi jawaban atas pertanyaan mendasar: mengapa topik ini masih perlu diteliti? Jawabannya terletak pada adanya aspek penting yang belum dipahami secara memadai dan membutuhkan eksplorasi lebih lanjut melalui penelitian baru. Penemuan *research gap* bukanlah upaya untuk merendahkan atau menegasikan penelitian-penelitian sebelumnya. Sebaliknya, proses ini bersifat konstruktif. Penelitian baru dibangun di atas fondasi pengetahuan yang telah ada, lalu dengan sikap akademik yang hormat menunjukkan adanya ruang pengembangan (Kundisch et al., 2021). Artikulasi celah inilah yang biasanya menjadi bagian paling krusial dalam pendahuluan dan tinjauan pustaka, karena di sanalah urgensi dan relevansi penelitian ditetapkan secara argumentatif.

Celah penelitian tidak selalu berarti topik yang sama sekali belum pernah dikaji. Dalam praktiknya, *research gap* sering kali bersifat subtil. Celah dapat muncul ketika terdapat perdebatan dalam literatur yang belum memiliki kesimpulan kuat, ketika konsep yang sama didefinisikan secara berbeda oleh para peneliti, atau ketika pendekatan yang digunakan masih terbatas pada sudut pandang tertentu. Dalam kondisi seperti ini, penelitian baru berperan untuk memperjelas, memperdalam, atau menawarkan perspektif alternatif.

Kemampuan mengidentifikasi dan merumuskan *research gap* secara jelas merupakan indikator kematangan berpikir akademik. Hal ini menunjukkan penguasaan terhadap lanskap literatur serta kemampuan melihat kontribusi potensial yang paling bermakna. Pernyataan gap kemudian menjadi kompas bagi keseluruhan desain penelitian, mulai dari perumusan masalah hingga pemilihan metode (Almusaed et al., 2025).

Literatur yang ada dapat dianalogikan sebagai peta dunia yang sebagian besar wilayahnya telah tergambar. Menemukan *research gap* bukan berarti menemukan benua baru yang sepenuhnya belum dikenal, melainkan mengamati

bagian-bagian peta yang masih kosong atau kurang detail. Beberapa wilayah mungkin hanya digambarkan dari satu sudut pandang tertentu, sementara sudut pandang lain belum pernah digunakan. Ada pula area yang sudah dipetakan secara rinci, tetapi hanya dalam konteks atau kondisi tertentu. Penelitian baru berfungsi sebagai ekspedisi yang melengkapi peta tersebut dengan detail yang sebelumnya terlewatkan.

Salah satu bentuk *research gap* yang paling umum adalah celah pengetahuan yang belum terjawab. Setelah seluruh temuan disintesis, pertanyaan lanjutan sering kali muncul: apa yang masih belum diketahui? Banyak penelitian mampu menjelaskan apa yang terjadi, tetapi belum menjawab mengapa atau bagaimana fenomena tersebut berlangsung. Dalam kasus lain, penelitian sebelumnya mungkin telah mengidentifikasi sejumlah faktor, tetapi belum menelaah hubungan antarfaktor tersebut secara mendalam. Celah juga dapat muncul dalam bentuk bukti yang saling bertentangan. Ketika beberapa studi menghasilkan temuan yang berbeda atau bahkan berlawanan, hal ini menandakan perlunya penelitian lanjutan untuk menjelaskan perbedaan tersebut. Perbedaan konteks budaya, karakteristik partisipan, atau pendekatan metodologis sering kali menjadi faktor kunci yang belum dianalisis secara komparatif (Thalib et al., 2022). Setelah celah penelitian diidentifikasi, langkah berikutnya adalah memosisikan penelitian secara eksplisit di antara studi-studi sebelumnya. Salah satu kerangka berpikir yang berguna adalah pola “mereka mengatakan/penelitian ini menyatakan” (*they say/I say*). Pendekatan ini dimulai dengan merangkum kecenderungan utama dalam literatur, dilanjutkan dengan penjelasan mengenai aspek yang belum disentuh, lalu diakhiri dengan pernyataan kontribusi penelitian yang akan dilakukan.

## **Studi Kasus: Representasi Budaya dalam *Game* Digital**

### **Latar Belakang**

Perkembangan industri *game* digital dalam satu dekade terakhir tidak hanya menunjukkan pertumbuhan jumlah pemain secara global, tetapi juga perubahan cara audiens berinteraksi dengan budaya melalui media interaktif. Generasi muda yang tumbuh di era digital semakin terbiasa berhadapan dengan keberagaman visual dan narasi lintas budaya, sehingga menuntut representasi yang lebih inklusif dan autentik dalam produk hiburan digital. *Game* tidak lagi dipahami semata sebagai sarana rekreasi, melainkan sebagai ruang komunikasi visual yang mampu membentuk persepsi identitas, kebanggaan nasional, serta ketertarikan terhadap budaya tertentu. Meskipun demikian, representasi budaya dalam *game* global masih belum merata dan cenderung didominasi oleh budaya dari negara dengan industri hiburan besar, sementara budaya Asia Tenggara, termasuk Indonesia, relatif minim terlihat. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengkaji bagaimana integrasi unsur budaya dalam desain visual *game* komersial dapat berperan sebagai strategi daya tarik sekaligus memperluas jangkauan pasar internasional.

### **Gap pada Perspektif Desain Komunikasi Visual**

Kajian *game* sering berfokus pada *gameplay mechanics* atau monetisasi, sementara penelitian ini menempatkan elemen visual dan komunikasi budaya sebagai pusat analisis. Ini memperkuat posisi DKV sebagai disiplin yang relevan dalam industri *game*, bukan sekadar aspek estetika tambahan.

### Akses Jurnal

Jurnal yang dihasilkan dari penelitian ini dapat diakses melalui:



Identifikasi *research gap* secara langsung menentukan arah kebaruan penelitian. Kebaruan dapat bersumber dari beberapa aspek. Kebaruan teoretis muncul ketika penelitian menawarkan kerangka konseptual baru atau meminjam teori dari disiplin lain untuk menjelaskan fenomena desain. Kebaruan metodologis muncul ketika pendekatan atau metode yang digunakan belum pernah diterapkan pada topik serupa, misalnya penggunaan etnografi digital untuk meneliti praktik desain di komunitas daring.

Dalam konteks penelitian mahasiswa, kebaruan paling sering bersifat empiris. Kebaruan ini diwujudkan melalui penyajian data baru, baik berupa studi kasus yang belum pernah diteliti, populasi yang belum terjangkau penelitian sebelumnya, maupun objek visual yang selama ini terabaikan (Snyder, 2019). Dengan merumuskan secara jelas jenis kebaruan yang ditawarkan, penelitian memperoleh dasar legitimasi yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

### **2.3. Etika Penulisan Akademik**

Situasi terjebak dalam tenggat waktu yang ketat sering kali memunculkan godaan untuk mengambil jalan pintas. Dalam kondisi seperti itu, menyalin satu atau dua kalimat dari artikel daring dapat terasa sepele dan mudah dibenarkan. Pikiran bahwa tindakan tersebut kecil dan tidak akan terdeteksi justru menjadi pintu masuk menuju salah satu pelanggaran paling serius dalam dunia akademik dan profesional, yaitu plagiarisme.

Etika penulisan akademik bukan sekadar kumpulan aturan teknis yang bersifat administratif. Etika merupakan fondasi utama yang menopang kepercayaan dalam sistem keilmuan. Tanpa standar etika, pengetahuan tidak lagi dapat diverifikasi, dikembangkan, atau diwariskan secara bertanggung jawab. Jika peneliti bebas mengklaim karya orang lain atau memanipulasi data, maka seluruh bangunan ilmu pengetahuan akan kehilangan legitimasi (Azzarito, 2023). Kepercayaan adalah hal utama dalam dunia akademik, dan etika berfungsi menjaga nilai kepercayaan tersebut.

Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, persoalan etika memiliki kompleksitas tambahan. Praktik akademik di bidang ini tidak hanya berurusan dengan teks, tetapi juga dengan visual seperti ilustrasi, fotografi, tipografi, tata letak, dan artefak desain lainnya. Batas antara terinspirasi dan meniru sering kali terasa kabur. Oleh karena itu, pemahaman etika dalam penggunaan karya visual menjadi sama pentingnya dengan etika pengutipan teks.

Pembahasan etika penulisan akademik mencakup pemahaman menyeluruh tentang plagiarisme, baik dalam bentuk yang paling jelas seperti salin-tempel, maupun dalam bentuk yang lebih halus dan sering kali tidak disadari. Selain itu, penting pula memahami bagaimana teknologi digunakan untuk mendeteksi kemiripan teks dan mengapa praktik

plagiarisme berdampak serius terhadap reputasi akademik (Nii Laryeafio & Ogbewe, 2023).

Etika juga mencakup penggunaan karya visual secara bertanggung jawab. Pemahaman dasar mengenai hak cipta, atribusi karya, serta pemanfaatan lisensi terbuka seperti *Creative Commons* menjadi bagian penting dalam praktik akademik dan profesional desain. Dengan pemahaman ini, karya orang lain dapat digunakan secara sah dan etis sebagai referensi, bukan sebagai bahan eksploitasi.

Kejujuran akademik pada dasarnya merupakan komitmen terhadap integritas pribadi. Setiap karya yang dipublikasikan membawa nama penulis sebagai jaminan bahwa isi tulisan merupakan hasil pemikiran sendiri, dengan pengakuan yang jelas terhadap kontribusi pihak lain. Pelanggaran terhadap prinsip ini, sekecil apa pun, dapat meruntuhkan kredibilitas yang dibangun dengan susah payah dan sulit dipulihkan kembali.

Menjaga kejujuran akademik tidak berhenti pada upaya menghindari kecurangan yang disengaja. Ia menuntut pola pikir yang konsisten untuk selalu memberikan atribusi yang semestinya, baik terhadap teori besar, data statistik, definisi konsep, maupun temuan penelitian sebelumnya. Prinsip dasarnya sederhana: setiap gagasan yang bukan hasil pemikiran orisinal harus diakui sumbernya secara transparan. Banyak pelanggaran etika terjadi bukan karena niat buruk, melainkan karena kecerobohan atau ketidaktahuan. Kesalahan dalam parafrase, pencampuran catatan pribadi dengan kutipan sumber, atau kelalaian mencantumkan referensi sering terjadi pada penulis pemula. Namun, dalam konteks akademik, ketidaktahuan tidak dapat dijadikan alasan pembenaran. Tanggung jawab etis sepenuhnya berada pada penulis.

Oleh karena itu, pembentukan kebiasaan kerja yang etis sejak awal menjadi sangat penting. Pencatatan sumber yang rapi, pemisahan jelas antara ringkasan pribadi dan kutipan langsung, serta penggunaan perangkat manajemen referensi merupakan langkah preventif yang efektif. Kebiasaan-kebiasaan ini tidak hanya mencegah kesalahan teknis, tetapi juga membangun disiplin intelektual yang berkelanjutan.

Pada akhirnya, etika penulisan akademik berkaitan erat dengan kebanggaan terhadap karya sendiri. Karya yang dihasilkan secara jujur dan bertanggung jawab memungkinkan penulis berdiri dengan percaya diri di hadapan komunitas akademik dan profesional. Integritas bukan sekadar tuntutan institusi, melainkan nilai yang melekat pada identitas seorang desainer dan peneliti.

### **Bentuk-Bentuk Plagiarisme**

Plagiarisme memiliki beragam bentuk, dan pemahaman terhadap variasinya menjadi langkah penting untuk mencegah pelanggaran etika akademik. Bentuk yang paling jelas adalah plagiarisme langsung (*direct plagiarism*), yaitu tindakan menyalin teks dari suatu sumber secara kata per kata tanpa menggunakan tanda kutip dan tanpa mencantumkan rujukan (Brey & Dainow, 2023). Praktik ini merupakan bentuk pencurian intelektual yang paling terang-terangan karena mengklaim karya orang lain sebagai hasil pemikiran sendiri.

Bentuk lain yang lebih halus, tetapi sama seriusnya, adalah plagiarisme mosaik (*mosaic plagiarism* atau *patchwriting*). Plagiarisme jenis ini terjadi ketika penulis mengambil frasa, struktur kalimat, atau potongan ide dari berbagai sumber, lalu merangkainya menjadi paragraf baru dengan sedikit perubahan kosakata, tanpa sitasi yang memadai. Meskipun tidak menyalin satu blok teks secara utuh, pola bahasa dan

kerangka gagasan tetap sangat bergantung pada sumber asli sehingga masih tergolong plagiarisme.

Selain itu, terdapat parafrase yang tidak tepat, yaitu kondisi ketika ide dari sumber lain telah ditulis ulang dengan redaksi berbeda, tetapi tidak disertai sitasi. Dalam kasus ini, kata-kata mungkin telah berubah, namun kepemilikan ide tetap berada pada penulis asli. Oleh karena itu, pengakuan sumber tetap wajib diberikan. Kesalahan ini sering terjadi secara tidak disengaja, terutama pada penulis pemula, tetapi tetap dikategorikan sebagai pelanggaran etika akademik.

Bentuk plagiarisme lain yang sering kurang disadari adalah plagiarisme diri (*self-plagiarism*). Praktik ini terjadi ketika karya yang sama atau sangat mirip dengan karya sebelumnya dikirimkan kembali untuk tugas atau publikasi lain tanpa izin atau penjelasan yang jelas. Meskipun berasal dari penulis yang sama, tindakan ini tetap dianggap tidak etis karena melanggar prinsip kejujuran akademik dan transparansi kontribusi ilmiah (Nketsiah et al., 2024).

Konsekuensi plagiarisme bersifat serius dan berlapis. Dalam konteks akademik, sanksi dapat berupa nilai nol, kegagalan mata kuliah, penundaan kelulusan, skorsing, hingga dikeluarkan dari institusi pendidikan. Rekam jejak akademik yang tercemar oleh plagiarisme juga berpotensi menghambat kesempatan melanjutkan studi atau memperoleh beasiswa.

Dalam konteks profesional, dampaknya dapat lebih merusak. Praktik plagiarisme dapat menghancurkan reputasi seorang penulis, jurnalis, peneliti, atau desainer. Di bidang desain komunikasi visual, peniruan karya tanpa atribusi dapat berujung pada tuntutan hukum atas pelanggaran hak cipta serta hilangnya kepercayaan dari klien dan komunitas profesional (Gutierrez-Aguilar et al., 2024). Pada era digital, jejak pelanggaran semacam ini mudah ditelusuri dan dapat melekat dalam jangka panjang.

Selain merugikan secara institusional dan profesional, plagiarisme juga merugikan proses belajar itu sendiri. Dengan menyalin karya orang lain, kesempatan untuk melatih berpikir kritis, menganalisis, dan menyusun argumen orisinal menjadi hilang. Padahal, proses inilah yang merupakan inti dari pendidikan akademik.

Saat ini, banyak institusi pendidikan menggunakan perangkat lunak pengecekan kemiripan teks, salah satunya Turnitin. Penting untuk memahami bahwa sistem ini bukanlah pendeteksi plagiarisme, melainkan alat pengecek kemiripan (*similarity checker*). Turnitin membandingkan naskah dengan basis data yang sangat luas, mencakup artikel jurnal, buku, halaman web, dan tugas mahasiswa sebelumnya.

Hasil pengecekan ditampilkan dalam bentuk laporan kemiripan (*similarity report*) yang menunjukkan persentase kesamaan teks serta bagian-bagian yang teridentifikasi serupa dengan sumber lain. Persentase kemiripan tidak dapat ditafsirkan secara mekanis. Angka kemiripan yang relatif tinggi dapat saja berasal dari kutipan yang sah atau istilah teknis yang umum digunakan. Sebaliknya, persentase yang rendah tetap dapat bermasalah jika menunjukkan penyalinan substansial pada bagian tertentu. Oleh karena itu, penilaian akhir terhadap plagiarisme selalu memerlukan interpretasi akademik yang cermat, bukan sekadar pembacaan angka.

### **Etika Menggunakan Karya Visual Orang Lain**

Dalam praktik desain komunikasi visual, keterpaparan terhadap karya visual orang lain merupakan hal yang tidak terhindarkan. Internet berfungsi sebagai galeri raksasa yang menyediakan referensi visual tanpa batas, mulai dari gambar untuk *mood board*, karya desainer rujukan, hingga foto stok untuk keperluan maket. Di tengah praktik yang sangat visual ini, pemahaman mengenai etika dan hukum penggunaan

karya orang lain menjadi sangat krusial. Kerangka utama yang mengatur hal tersebut adalah hak cipta (*copyright*).

Hak cipta merupakan hak hukum eksklusif yang secara otomatis melekat pada pencipta sebuah karya orisinal, baik berupa gambar, ilustrasi, fotografi, teks, musik, maupun perangkat lunak. Hak ini memberikan kewenangan kepada pencipta untuk menentukan bagaimana karyanya dapat digunakan, digandakan, atau didistribusikan oleh pihak lain. Dengan demikian, karya visual yang ditemukan melalui mesin pencari atau media sosial tidak dapat digunakan secara bebas tanpa izin atau ketentuan yang jelas, baik untuk kepentingan akademik maupun komersial.

Penggunaan karya visual tanpa izin atau atribusi yang tepat tidak hanya melanggar etika akademik, tetapi juga berpotensi melanggar hukum. Dalam konteks penulisan ilmiah dan riset desain, setiap elemen visual yang bukan merupakan hasil karya sendiri seperti gambar, diagram, infografis, peta visual, atau tangkapan layar harus diperlakukan setara dengan kutipan teks (Bouschery et al., 2024). Artinya, sumber visual tersebut wajib dicantumkan secara jelas dan akurat.

Tidak semua karya visual berada di bawah pembatasan hak cipta yang ketat. Banyak pencipta secara sadar membagikan karyanya untuk digunakan oleh publik melalui sistem lisensi terbuka, yang paling umum adalah *Creative Commons* (CC). Lisensi ini memungkinkan penggunaan karya dengan ketentuan tertentu, seperti kewajiban atribusi, larangan penggunaan komersial, atau keharusan membagikan karya turunan dengan lisensi yang sama. Pemahaman terhadap jenis-jenis lisensi *Creative Commons* membuka akses ke jutaan sumber visual yang dapat digunakan secara legal dan etis, selama ketentuannya dipatuhi.

Selain sumber *Creative Commons*, karya visual dalam penulisan akademik juga sering berasal dari artikel jurnal, laporan penelitian, buku akademik, dan situs web

profesional. Gambar yang diambil dari artikel jurnal atau laporan penelitian umumnya dilindungi oleh hak cipta penerbit atau penulis. Dalam konteks akademik, reproduksi gambar tersebut biasanya diperbolehkan untuk tujuan analisis, kritik, atau pendidikan, selama disertai atribusi yang jelas dan tidak melampaui batas penggunaan wajar (*fair use*). Sumber visual dari situs web pribadi, portofolio desainer, atau platform daring juga memerlukan kehati-hatian. Meskipun gambar tersebut dapat diakses secara publik, hak cipta tetap melekat pada pembuatnya kecuali dinyatakan sebaliknya. Oleh karena itu, atribusi tetap diperlukan, dan penggunaan ulang harus mempertimbangkan tujuan, konteks, serta izin yang diberikan oleh pemilik karya.

Dalam standar penulisan akademik, khususnya gaya APA edisi ke-7, atribusi visual dilakukan dengan mencantumkan nomor dan judul gambar (misalnya, Gambar 1. Judul Gambar), diikuti dengan keterangan sumber pada bagian *Note* atau Sumber. Untuk karya berhak cipta penuh, format atribusi umumnya mencantumkan judul karya, nama pencipta, tahun, serta keterangan hak cipta dan izin. Untuk karya berlisensi *Creative Commons*, atribusi mencakup judul, pencipta, sumber (tautan), dan jenis lisensi. Konsistensi dalam penulisan atribusi visual sama pentingnya dengan konsistensi dalam daftar pustaka teks.



Figure 5. Genshin Portal in Zhangjiajie National Park  
(Source: genshin.hoyoverse.com)

The survey results show that *Genshin Impact* has great potential in encouraging tourists to visit China. A total of 66.1% of respondents expressed interest in visiting the locations that inspired the game. This figure indicates that the stunning visual representations in *Genshin Impact* have succeeded in arousing players' curiosity to explore China's natural beauty and cultural richness firsthand.

## **Discussion**

### **Gambar 2. 4 Contoh Penulisan Sumber Dalam Jurnal**

Secara konseptual, hak cipta melindungi ekspresi sebuah ide, bukan ide itu sendiri. Artinya, gagasan umum misalnya konsep poster film horor atau gaya ilustrasi tertentu tidak dilindungi hak cipta, tetapi perwujudan visual spesifik dari gagasan tersebut dilindungi secara hukum. Perlindungan ini berlaku sejak karya diciptakan dan, di Indonesia, berlangsung hingga 70 tahun setelah pencipta wafat (UU No. 28 Tahun 2014).

Memahami dan menerapkan etika penggunaan karya visual bukan hanya soal menghindari pelanggaran, tetapi juga mencerminkan integritas akademik dan profesional. Sikap ini menunjukkan penghargaan terhadap proses kreatif orang lain serta membangun kebiasaan kerja yang bertanggung jawab, yang sangat penting bagi calon desainer komunikasi visual di dunia akademik maupun industri kreatif.

## **Menjaga Originalitas dalam Riset Desain**

Dalam bidang kreatif seperti desain komunikasi visual, tuntutan untuk menjadi “orisinal” kerap terasa membebani. Namun, orisinalitas dalam konteks riset akademik perlu dipahami secara lebih tepat. Orisinalitas tidak selalu berarti menciptakan artefak visual yang sepenuhnya baru dan belum pernah ada sebelumnya. Dalam penelitian, orisinalitas justru lebih sering terletak pada gagasan, sudut pandang analisis, serta cara menyintesis pengetahuan yang sudah ada.

Keaslian gagasan tercermin dari kemampuan merumuskan pertanyaan penelitian yang relevan dan bermakna, atau dari keberanian melihat persoalan lama melalui sudut pandang yang berbeda. Keaslian analisis muncul ketika sebuah kerangka teori atau metode diterapkan secara reflektif untuk membongkar makna visual yang sebelumnya belum banyak dibahas. Sebuah artefak desain yang sangat populer dan telah dianalisis berulang kali tetap dapat menjadi objek penelitian yang sah apabila dikaji melalui lensa teoretis yang berbeda. Dengan demikian, kebaruan tidak terletak pada objek semata, melainkan pada cara membaca dan memaknainya.

Menjaga originalitas juga berkaitan erat dengan kejujuran terhadap proses berpikir sendiri. Jalan pintas seperti penggunaan generator esai berbasis kecerdasan buatan untuk menghasilkan analisis utuh berisiko menghilangkan inti dari penelitian, yaitu proses berpikir kritis dan reflektif. Praktik semacam ini bukan hanya problem etika, tetapi juga merugikan perkembangan intelektual peneliti itu sendiri. Originalitas dalam riset desain pada akhirnya berarti memberikan kontribusi intelektual yang unik terhadap percakapan keilmuan, bukan sekadar menghasilkan bentuk visual baru.

Analogi yang relevan dapat diambil dari dunia kuliner. Dalam sebuah kompetisi memasak, seluruh peserta sering kali diberi bahan dasar yang sama. Perbedaan hasil tidak terletak pada bahan, melainkan pada cara mengolah, menggabungkan, dan menyajikannya. Prinsip yang sama berlaku dalam penelitian. Literatur dan data dapat diakses oleh banyak peneliti, tetapi interpretasi, kerangka analisis, dan argumen yang dibangun mencerminkan keunikan masing-masing peneliti. Perspektif inilah yang menjadi sumber utama orisinalitas.

Perbedaan sudut pandang analisis sangat menentukan. Dua peneliti dapat mengamati artefak visual yang sama dan menghasilkan pembacaan yang sepenuhnya berbeda. Satu analisis mungkin berfokus pada aspek formal seperti warna, komposisi, dan tipografi, sementara analisis lain menekankan dimensi semiotika, budaya, atau sosial-politik. Tidak ada satu pembacaan tunggal yang mutlak benar (Aditama Surya Putra et al., 2025). Orisinalitas muncul dari pilihan lensa analisis dan cara argumen dikonstruksi secara meyakinkan.

Pengembangan keaslian juga dapat diperkuat dengan pendekatan lintas disiplin. Menghubungkan kajian desain komunikasi visual dengan psikologi, sejarah, film, teknologi, atau studi budaya membuka peluang pembacaan yang lebih kaya. Semakin beragam perspektif yang digunakan, semakin besar kemungkinan munculnya pemahaman baru yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah plagiarisme diri atau publikasi ganda. Praktik ini terjadi ketika sebuah karya yang sama atau sangat mirip digunakan kembali untuk memperoleh pengakuan baru tanpa penjelasan yang memadai. Contohnya adalah mengirimkan naskah yang sama ke dua jurnal secara bersamaan, atau menggunakan sebagian besar isi tugas dari satu mata kuliah untuk mata kuliah lain tanpa persetujuan yang jelas. Praktik semacam ini dianggap

tidak etis karena menyesatkan pihak penilai dan merusak integritas akademik.

Membangun penelitian yang orisinal dan etis menuntut transparansi. Proses pengumpulan dan analisis data harus dijelaskan secara terbuka, termasuk kriteria pemilihan objek visual, rentang waktu pengumpulan data, serta alasan metodologis di balik keputusan-keputusan penelitian. Transparansi memungkinkan pembaca menilai validitas temuan dan membangun kepercayaan terhadap hasil penelitian (Aminah et al., 2023).

Dalam riset desain kualitatif, transparansi juga mencakup refleksi terhadap posisi peneliti. Latar belakang, pengalaman, dan preferensi visual dapat memengaruhi interpretasi. Mengakui potensi bias ini tidak melemahkan penelitian, tetapi justru memperkuat kredibilitasnya. Dengan demikian, menjaga originalitas bukan hanya soal kebaruan ide, melainkan juga soal kejujuran, refleksi kritis, dan tanggung jawab intelektual dalam seluruh proses penelitian.

#### **2.4. Pembuatan Artikel Ilmiah**

Bayangkan seorang desainer komunikasi visual yang langsung mengeksekusi desain akhir tanpa terlebih dahulu membuat *concept brief*, sketsa awal, atau *wireframe*. Seluruh gagasan hanya tersimpan di kepala, tanpa struktur yang terdokumentasi. Proses semacam ini hampir selalu menghasilkan visual yang tidak konsisten, pesan yang kabur, serta keputusan desain yang sulit dipertanggungjawabkan secara konseptual. Dalam praktik desain profesional, tahap perencanaan merupakan fondasi yang menentukan kualitas hasil akhir. Prinsip yang sama berlaku dalam penulisan artikel ilmiah.

Dalam konteks akademik, perencanaan tersebut diwujudkan melalui kerangka tulisan atau *outline*. Setelah melalui proses perumusan topik, penelusuran literatur, serta sintesis untuk menemukan celah penelitian, seluruh bahan konseptual sebenarnya telah tersedia. Namun, tanpa struktur yang jelas, bahan-bahan tersebut masih bersifat terpisah dan belum membentuk argumen yang utuh. Kerangka tulisan berfungsi seperti *design system* dalam proyek visual, yaitu memastikan setiap elemen memiliki fungsi, posisi, dan relasi yang jelas dalam keseluruhan komposisi.

Bagian ini membahas proses perancangan struktur artikel ilmiah sebagai tahap strategis sebelum penulisan draf penuh. Tidak semua artikel ilmiah memiliki struktur yang seragam. Jenis penelitian baik kuantitatif, kualitatif, maupun berbasis praktik desain akan menentukan bentuk kerangka yang paling sesuai. Selain itu, pembahasan diarahkan pada penyusunan alur argumen sebagai inti dari tulisan akademik. Artikel ilmiah tidak hanya menyajikan informasi, tetapi membangun logika pemikiran yang runtut, di mana setiap bagian saling mendukung secara konseptual (Aminah et al., 2023).

Tahap akhir yang dibahas adalah evaluasi dan revisi kerangka. Perubahan struktur jauh lebih efisien dilakukan pada tahap ini dibandingkan setelah penulisan draf lengkap. Kerangka yang matang membantu menjaga fokus, menghindari pengulangan, serta menyesuaikan tulisan dengan batasan praktis seperti jumlah kata jurnal. Dengan pendekatan ini, proses menulis tidak lagi bersifat reaktif, melainkan terencana dan terkendali.

### **Menyusun Arah Artikel**

Sebuah artikel ilmiah yang baik tidak hanya menyajikan informasi yang benar, tetapi juga menyusun argumen secara terarah dan meyakinkan. Dalam penulisan akademik, argumen dapat dipahami sebagai rangkaian keputusan

konseptual yang saling terhubung, serupa dengan proses perancangan komunikasi visual yang berangkat dari masalah, konsep, hingga solusi. Tanpa alur argumen yang jelas, tulisan akan terasa seperti kumpulan data dan kutipan yang berdiri sendiri, tanpa arah dan pesan yang kuat (Aprilia Prawanti et al., 2025).

Alur argumen berfungsi sebagai jalur logis yang memandu pembaca dari pendahuluan menuju simpulan. Setiap bagian dan setiap paragraf memiliki peran spesifik dalam membangun klaim utama penelitian. Oleh karena itu, penulisan artikel ilmiah perlu dipahami sebagai proses membangun narasi konseptual, bukan sekadar menyusun hasil penelitian secara kronologis.

Penyusunan alur argumen diawali dengan perumusan tujuan utama penelitian. Tujuan ini merupakan pernyataan sentral yang ingin dibuktikan atau dijelaskan melalui keseluruhan artikel. Seluruh bagian tulisan, mulai dari tinjauan pustaka hingga pembahasan, seharusnya berkontribusi secara langsung terhadap penguatan dan usaha menjawab tujuan tersebut. Paragraf atau bagian yang tidak memiliki fungsi jelas dalam mendukung argumen utama perlu dipertimbangkan kembali keberadaannya.

Dalam praktik desain, alur argumen dapat dianalogikan dengan alur presentasi konsep kepada klien. Desainer tidak langsung menampilkan visual akhir, melainkan membangun pemahaman melalui pemetaan masalah, analisis konteks, penjelasan konsep, hingga justifikasi visual. Setiap tahap dirancang untuk meyakinkan audiens bahwa solusi yang ditawarkan merupakan hasil dari proses berpikir yang matang dan dapat dipertanggungjawabkan (Ganika et al., 2024). Prinsip ini berlaku secara paralel dalam penulisan artikel ilmiah.

Penyusunan alur argumen diawali dengan perumusan tujuan utama penelitian. Tujuan ini merupakan pernyataan sentral yang ingin dibuktikan atau dijelaskan melalui keseluruhan artikel. Seluruh bagian tulisan, mulai dari tinjauan pustaka hingga pembahasan, seharusnya berkontribusi secara langsung terhadap penguatan dan usaha menjawab tujuan tersebut. Paragraf atau bagian yang tidak memiliki fungsi jelas dalam mendukung argumen utama perlu dipertimbangkan kembali keberadaannya.

Dalam praktik desain, alur argumen dapat dianalogikan dengan alur presentasi konsep kepada klien. Desainer tidak langsung menampilkan visual akhir, melainkan membangun pemahaman melalui pemetaan masalah, analisis konteks, penjelasan konsep, hingga justifikasi visual. Setiap tahap dirancang untuk meyakinkan audiens bahwa solusi yang ditawarkan merupakan hasil dari proses berpikir yang matang dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **Menulis Paragraf dan Menggunakan Referensi**

Setiap paragraf dalam artikel ilmiah idealnya memuat satu gagasan utama yang jelas. Gagasan ini biasanya dinyatakan dalam kalimat pertama sebagai kalimat topik, kemudian dikembangkan melalui penjelasan, data, atau rujukan. Hubungan antar paragraf menjadi penentu kelancaran alur argumen secara keseluruhan. Keterhubungan antar paragraf tidak selalu memerlukan kata penghubung eksplisit. Transisi yang baik dapat dibangun melalui kesinambungan ide, misalnya dengan mengakhiri satu paragraf pada isu yang akan dikembangkan lebih lanjut pada paragraf berikutnya. Teknik ini menciptakan aliran argumentasi yang terasa alami dan koheren.

Dalam analogi desain, hubungan antar paragraf dapat disamakan dengan hubungan antar elemen dalam tata letak visual. Elemen tidak ditempatkan secara acak, melainkan disusun agar mata pembaca bergerak mengikuti urutan yang dirancang. Jika satu elemen tidak terhubung dengan elemen lain, pesan visual akan terpecah. Hal yang sama terjadi pada tulisan akademik yang tidak memiliki transisi logis. Struktur paragraf yang baik membantu pembaca memahami arah pemikiran penulis tanpa harus menebak hubungan antar gagasan.

Referensi dalam artikel ilmiah berfungsi sebagai penopang argumen, bukan sekadar ornamen akademik. Setiap sitasi perlu ditempatkan pada titik di mana klaim membutuhkan legitimasi konseptual atau empiris. Pada bagian pendahuluan, referensi digunakan untuk menunjukkan signifikansi masalah penelitian. Pada bagian analisis, referensi berfungsi untuk memperkuat interpretasi atau membandingkan temuan dengan penelitian sebelumnya.

Selain referensi, konsistensi gaya bahasa dan istilah juga memegang peranan penting dalam menjaga keterpaduan tulisan. Perubahan istilah yang tidak terkontrol atau penggunaan sinonim yang berlebihan justru dapat menimbulkan ambiguitas makna. Oleh karena itu, penulis perlu menetapkan pilihan istilah utama sejak awal dan menggunakannya secara konsisten agar pembaca tidak kehilangan konteks pembahasan.

Akhirnya, kualitas sebuah artikel ilmiah tidak hanya ditentukan oleh kekuatan data dan teori, tetapi juga oleh keterampilan penulis dalam merangkai paragraf secara sistematis. Paragraf yang terstruktur, saling terhubung, dan didukung referensi yang tepat akan membentuk argumen yang utuh dan meyakinkan. Dengan demikian, penulisan akademik dapat dipahami sebagai proses merancang alur pemikiran, bukan sekadar menyusun kumpulan informasi.

## Cek dan Sempurnakan Kerangka Artikel

Kerangka tulisan yang berisi paragraf awal jarang bersifat final sejak awal. Dalam praktik akademik, kerangka perlu diperlakukan sebagai dokumen kerja yang terbuka untuk revisi. Tahap pengecekan dan perbaikan kerangka merupakan proses evaluasi konseptual sebelum penulisan draf penuh dimulai. Revisi pada tahap ini jauh lebih efisien dibandingkan perbaikan setelah seluruh teks ditulis.

Evaluasi kerangka dilakukan dari beberapa sudut pandang. Pertama adalah kelengkapan dan keseimbangan. Setiap bagian perlu memiliki fungsi yang jelas dan proporsi yang sesuai dengan kontribusinya terhadap argumen utama. Bagian analisis dan pembahasan seharusnya menempati porsi terbesar karena di situlah nilai orisinal penelitian ditampilkan.

Sudut pandang kedua adalah alur logika. Kerangka perlu dibaca sebagai rangkaian ide, bukan sebagai daftar bagian. Urutan bagian harus membentuk narasi yang masuk akal, di mana setiap bagian menjadi landasan bagi bagian berikutnya. Jika alur ini sulit dijelaskan secara lisan, kemungkinan besar masih terdapat celah logika yang perlu diperbaiki.

Dalam praktik desain, tahap ini dapat dianalogikan dengan uji alur pada *wireframe* sebelum masuk ke desain visual final. Perubahan struktur pada tahap awal jauh lebih mudah dilakukan dibandingkan setelah visual detail dikembangkan. Peninjauan kerangka merupakan tahap krusial sebelum penulisan draf penuh dilakukan (Calderón-Garrido et al., 2023). Pada tahap ini, fokus utama bukan lagi pada isi detail, melainkan pada ketepatan urutan, kesinambungan logika, serta kesesuaian struktur dengan tujuan dan batasan artikel ilmiah. Kerangka yang baik memungkinkan argumen berkembang secara runtut, sekaligus mencegah penumpukan informasi yang tidak proporsional.

Penilaian urutan bagian dilakukan dengan mempertanyakan alasan konseptual di balik posisi setiap bagian. Setiap bagian perlu memiliki fungsi yang jelas dan ditempatkan pada urutan yang logis. Salah satu cara efektif untuk menguji kekuatan struktur adalah dengan membayangkan urutan alternatif dan mengevaluasi dampaknya terhadap alur argumen. Jika perubahan urutan justru memperjelas logika tulisan, maka struktur awal perlu ditinjau kembali.

Kesinambungan antar bagian menjadi indikator utama kualitas kerangka. Dalam artikel penelitian empiris, struktur IMRaD berperan sebagai alur dasar yang menjaga koherensi. Pendahuluan berfungsi membangun konteks dan urgensi masalah, yang secara logis mengarah pada tinjauan pustaka sebagai pemetaan pengetahuan yang telah ada. Dari tinjauan pustaka inilah pertanyaan penelitian atau tujuan studi dirumuskan. Pertanyaan tersebut kemudian dijawab melalui metode yang tepat, menghasilkan temuan, dan diinterpretasikan secara kritis dalam pembahasan. Jika salah satu hubungan ini terputus, misalnya metode tidak benar-benar menjawab pertanyaan penelitian, maka kerangka perlu disesuaikan agar alur berpikir bisa tetap berorientasi hasil (Paul et al., 2024).

Selain evaluasi mandiri, kerangka tulisan merupakan medium paling efektif untuk memperoleh masukan awal. Dibandingkan naskah lengkap yang belum matang, kerangka memungkinkan dosen pembimbing atau rekan sejawat melihat struktur argumen secara cepat dan menyeluruh. Masukan pada tahap ini sangat membantu untuk mengidentifikasi asumsi tersembunyi, lompatan logika, atau bagian yang perlu dipertegas sebelum penulisan berkembang lebih jauh. Dalam konteks pendidikan desain, praktik ini sejalan dengan budaya kritik karya, di mana umpan balik dipahami sebagai proses kolektif untuk menyempurnakan konsep, bukan sebagai penilaian personal.

Aspek lain yang tidak kalah penting dalam penyempurnaan kerangka adalah penyesuaian dengan batas kata jurnal. Setiap jurnal ilmiah menetapkan jumlah kata maksimum yang ketat, sehingga kerangka berfungsi sebagai alat perencanaan distribusi ruang tulisan. Dengan memperkirakan jumlah kata untuk setiap bagian, proporsi antara pendahuluan, metode, hasil, dan pembahasan dapat dikendalikan sejak awal. Struktur IMRaD kembali berperan sebagai panduan proporsional, di mana bagian pembahasan biasanya memperoleh porsi terbesar karena memuat kontribusi intelektual utama.

Jika total perkiraan kata melebihi batas yang ditentukan, pengurangan dapat dilakukan secara strategis pada tingkat kerangka. Bagian pendukung dapat dipadatkan, subbagian yang beririsan dapat digabungkan, sementara inti argumen tetap dipertahankan (Raff, 2012). Pendekatan ini mencegah pemangkasan besar pada tahap akhir penulisan yang sering kali merusak koherensi dan kekuatan argumen. Dengan demikian, penyempurnaan kerangka tidak hanya memastikan keterbacaan artikel, tetapi juga meningkatkan peluang naskah untuk diterima dalam proses seleksi jurnal.

## **Rangkuman**

Pengelolaan sumber dan sitasi dalam penulisan artikel ilmiah Desain Komunikasi Visual merupakan bagian integral dari pembangunan argumen akademik, bukan sekadar kewajiban administratif. Sitasi menegaskan posisi penulis dalam percakapan keilmuan. Apakah ia memperkuat, mengembangkan, atau mengkritisi penelitian terdahulu. Dengan demikian, daftar pustaka merepresentasikan peta intelektual yang membentuk kerangka berpikir artikel. Kejelasan sitasi dan kualitas parafrase menjadi indikator

profesionalisme akademik, sekaligus wujud kejujuran intelektual.

Kewajiban sitasi berakar pada tiga prinsip utama: pencegahan plagiarisme, penguatan kredibilitas argumen, dan fasilitasi penelusuran pengetahuan oleh pembaca. Parafrase yang tepat menuntut pemahaman mendalam terhadap gagasan sumber, bukan sekadar penggantian sinonim atau *patchwriting*. Kutipan langsung digunakan secara selektif ketika ketepatan redaksi atau kekuatan konseptual perlu dipertahankan. Dengan demikian, kemampuan mengelola sitasi mencerminkan kapasitas penulis dalam mengolah dan memosisikan pengetahuan secara kritis.

Penggunaan aplikasi manajemen referensi seperti Mendeley atau Zotero menjadi bagian dari praktik akademik yang efisien dan profesional. Perangkat ini membantu menjaga konsistensi format, mengurangi kesalahan teknis, serta mengintegrasikan sitasi dengan proses penulisan secara sistematis. Meskipun teknologi mempermudah, tanggung jawab akhir tetap berada pada penulis untuk memastikan akurasi metadata dan kesesuaian dengan panduan jurnal. Konsistensi gaya sitasi, khususnya APA edisi ke-7 yang umum digunakan dalam riset desain dan ilmu sosial, menjadi bagian penting dalam membangun kredibilitas naskah.

Sintesis literatur dipahami sebagai proses kreatif dalam riset DKV. Tinjauan pustaka yang kuat tidak berhenti pada rangkuman deskriptif, melainkan bergerak menuju penggabungan gagasan, temuan, dan argumen dari berbagai sumber untuk membentuk pemahaman yang lebih utuh. Literatur diperlakukan sebagai percakapan keilmuan, dan kontribusi peneliti muncul melalui kemampuan membaca pola, mengidentifikasi kesepakatan, kontradiksi, serta kekosongan penelitian. Alat bantu seperti matriks literatur membantu memetakan tema, metode, dan temuan sehingga

lanskap intelektual suatu topik dapat dipahami secara sistematis.

Membaca kritis menjadi prasyarat sintesis. Artikel ilmiah dipahami sebagai argumen yang perlu dibedah: tesis utama, premis pendukung, metodologi, serta keterbatasannya. Sikap reflektif terhadap asumsi, bukti, dan bias memungkinkan peneliti membangun posisi intelektualnya sendiri. Catatan aktif, bibliografi beranotasi, serta pengorganisasian temuan menjadi fondasi bagi penyusunan tinjauan pustaka yang analitis dan bermakna.

Puncak dari sintesis literatur adalah identifikasi *research gap*. Celah penelitian berfungsi sebagai justifikasi keberadaan studi baru dan menjadi dasar kebaruan penelitian. Celah dapat berupa aspek konseptual yang belum dikaji, kontradiksi temuan, keterbatasan metodologis, atau konteks empiris yang belum tersentuh. Kebaruan dalam riset DKV tidak selalu berarti menciptakan objek baru, melainkan dapat muncul dari sudut pandang analisis, pendekatan metodologis, atau konteks empiris yang berbeda.

Etika penulisan akademik menjadi fondasi kepercayaan dalam sistem keilmuan. Plagiarisme, baik dalam bentuk langsung, mosaik, parafrase tanpa sitasi, maupun plagiarisme diri, merupakan pelanggaran serius yang berdampak akademik dan profesional. Pemanfaatan perangkat pengecekan kemiripan teks membantu identifikasi potensi masalah, namun interpretasi tetap memerlukan penilaian akademik yang cermat.

Dalam konteks DKV, etika juga mencakup penggunaan karya visual orang lain. Hak cipta melindungi ekspresi visual, dan setiap gambar, ilustrasi, atau tangkapan layar yang digunakan dalam tulisan ilmiah harus disertai atribusi yang tepat. Pemahaman terhadap lisensi *Creative Commons*, batas penggunaan wajar, serta standar atribusi visual dalam gaya APA menjadi bagian dari integritas akademik desainer.

Originalitas dalam riset desain dipahami sebagai kebaruan gagasan dan sudut pandang analisis, bukan semata penciptaan bentuk visual baru. Keaslian muncul melalui kemampuan merumuskan pertanyaan penelitian yang relevan, memilih lensa teoretis yang reflektif, serta membangun argumen yang transparan dan dapat dipertanggungjawabkan. Transparansi metodologis dan refleksi terhadap posisi peneliti memperkuat kredibilitas hasil penelitian.

Proses pembuatan artikel ilmiah menuntut perencanaan struktural melalui penyusunan kerangka tulisan. Kerangka berfungsi menjaga koherensi argumen, memastikan proporsi bagian seimbang, serta memudahkan evaluasi logika sebelum penulisan draf penuh. Struktur seperti IMRaD membantu menjaga kesinambungan antara masalah, tinjauan pustaka, metode, hasil, dan pembahasan. Evaluasi kerangka, umpan balik sejawat, serta penyesuaian terhadap batas kata jurnal menjadi tahap strategis untuk meningkatkan kualitas dan peluang publikasi naskah.

### **Instruksi Tugas**

Tugas ini bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam menyelesaikan artikel ilmiah secara utuh dan menyiapkannya untuk proses publikasi. Melalui tugas ini, mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan seluruh tahapan penelitian, mulai dari perumusan masalah, kajian pustaka, metode, analisis, hingga simpulan, ke dalam naskah akademik yang sistematis dan layak dipublikasikan. Selain itu, mahasiswa dilatih untuk memahami prosedur administratif dan teknis dalam proses pengiriman artikel ke jurnal. Dengan menyelesaikan artikel hingga tahap final dan melakukan submisi, mahasiswa diharapkan mampu menunjukkan kematangan berpikir akademik, konsistensi argumentasi,

serta kemampuan mempertanggungjawabkan keputusan konseptual dan metodologis yang diambil dalam penelitian Desain Komunikasi Visual.

### **Langkah Pengerjaan**

1. Finalisasi Naskah Artikel  
Mahasiswa menyempurnakan artikel jurnal berdasarkan struktur ilmiah yang lengkap dan sesuai dengan template jurnal yang dituju. Artikel harus mencakup judul, abstrak, kata kunci, pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, analisis dan pembahasan, simpulan, serta daftar pustaka dengan sitasi yang konsisten menggunakan Mendeley.
2. Pemeriksaan Konsistensi dan Format  
Mahasiswa memastikan keselarasan antara judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode, analisis, dan simpulan. Format penulisan, tata letak, gaya sitasi, serta kelengkapan referensi harus diperiksa kembali agar sesuai dengan standar jurnal.
3. Persiapan Dokumen Submisi  
Mahasiswa menyiapkan dokumen artikel dalam format .doc sesuai ketentuan. Jika artikel diarahkan untuk jurnal tertentu, mahasiswa harus menyesuaikan *template* dan pedoman penulisan jurnal tersebut.
4. Proses Submisi  
Mahasiswa melakukan proses pengunggahan artikel ke jurnal yang telah ditentukan sesuai arahan dosen. Proses ini mencakup pembuatan akun, pengisian metadata artikel, serta pengunggahan file naskah dan dokumen pendukung yang diperlukan.
5. Dokumentasi Bukti Submisi  
Mahasiswa menyimpan bukti submisi berupa tangkapan layar halaman konfirmasi, email notifikasi

dari sistem jurnal, atau bukti unggah yang menunjukkan bahwa artikel telah berhasil dikirim.

**Mahasiswa wajib mengumpulkan:**

- Artikel Jurnal Final
- Naskah lengkap dalam format .doc yang telah disesuaikan dengan *template* jurnal dan siap untuk proses *review*.
- Bukti Submisi
- Dokumentasi berupa tangkapan layar atau bukti resmi dari sistem jurnal yang menunjukkan bahwa artikel telah berhasil diunggah.

**Refleksi Mahasiswa**

- Bagaimana proses revisi dan finalisasi artikel membantu Anda memahami hubungan antara teori, metode, dan analisis dalam penelitian Desain Komunikasi Visual.
- Tantangan apa yang paling signifikan dalam menyiapkan artikel hingga tahap submisi, baik dari sisi akademik maupun teknis. Jelaskan bagaimana Anda mengatasinya.
- Apa pembelajaran utama yang Anda peroleh dari proses menyelesaikan dan mengirimkan artikel ilmiah ini, serta bagaimana pengalaman ini memengaruhi cara Anda melihat penelitian dan praktik desain ke depan.

\*\*\*

# Bab 3

## Artikel Jurnal ke Topik Tugas Akhir

### 1. Sub Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu mengembangkan artikel jurnal ilmiah Desain Komunikasi Visual yang telah disusun menjadi topik penelitian tugas akhir yang relevan, berkelanjutan, dan memiliki landasan konseptual serta akademik yang jelas.

### 2. Deskripsi Pembelajaran

Pada Bab 3 ini, mahasiswa mempelajari proses pengembangan artikel jurnal desain menjadi topik penelitian tugas akhir. Pembahasan difokuskan pada refleksi kritis terhadap artikel jurnal yang telah ditulis, termasuk keterbatasan kajian, temuan konseptual, serta peluang pengembangan riset lanjutan. Mahasiswa diarahkan untuk memahami perbedaan tujuan dan kedalaman antara artikel jurnal dan penelitian tugas akhir, serta mengembangkan permasalahan, ruang lingkup, dan fokus penelitian yang lebih luas dan mendalam. Bab ini menempatkan artikel jurnal sebagai titik awal (*starting point*) dalam perumusan agenda riset individual mahasiswa.

### 3. Luaran

Dokumen perumusan topik tugas akhir yang dikembangkan dari artikel jurnal desain yang telah disusun pada Bab 2. Luaran ini menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi keterbatasan dan peluang pengembangan dari artikel jurnal, merumuskan fokus dan arah penelitian tugas akhir, serta menjelaskan relevansi topik penelitian

terhadap bidang Desain Komunikasi Visual. Dokumen disusun menggunakan bahasa akademik yang tepat dan menunjukkan kesinambungan yang jelas antara artikel jurnal, kajian literatur, dan arah penelitian tugas akhir yang direncanakan.

**Bobot penilaian:**

AFL 2 = 30% dari nilai akhir

**4. Luasan dan Kedalaman Pembelajaran**

Pembelajaran pada Bab 3 difokuskan pada kemampuan mahasiswa dalam melakukan refleksi akademik dan eskalasi riset dari level artikel jurnal menuju level penelitian tugas akhir. Luasan pembelajaran mencakup pemahaman tentang karakteristik penelitian tugas akhir, perbedaan cakupan dan kedalaman riset dibandingkan artikel jurnal, serta strategi pengembangan topik penelitian yang berkelanjutan. Kedalaman pembelajaran menekankan kemampuan mahasiswa dalam menganalisis keterbatasan artikel jurnal, mengembangkan permasalahan penelitian yang lebih kompleks, serta merumuskan topik tugas akhir yang memiliki nilai kebaruan, relevansi akademik, dan potensi kontribusi keilmuan dalam Desain Komunikasi Visual.

**5. Syarat Mahasiswa untuk Mengerjakan Penugasan**

- Telah menyelesaikan artikel jurnal ilmiah Desain Komunikasi Visual pada Bab 2.
- Memahami karakteristik dan tuntutan akademik penelitian tugas akhir.
- Mampu melakukan refleksi kritis terhadap artikel jurnal yang telah ditulis.
- Menggunakan literatur akademik yang relevan dan kredibel sebagai dasar pengembangan topik penelitian.

- Mengerjakan penugasan secara mandiri dengan menjunjung tinggi integritas akademik serta mematuhi ketentuan etika penulisan ilmiah.

## 6. Rubrik Penilaian

Kriteria	Bobot	45 – 54,99	55 – 69,99	70 – 84,99	85 – 100
<b>Kedalaman dan Ketajaman Analisis</b>	30%	Tidak menunjukkan kemampuan analitis, hanya menyajikan fakta atau opini tanpa pembahasan dan keterkaitan yang jelas.	Analisis cukup logis, terdapat hubungan antara isu, teori, dan data namun belum mendalam.	Analisis tajam, kritis, dan cukup mendalam, mampu menghubungkan isu desain dengan teori dan data secara logis.	Analisis sangat tajam, kritis, dan mendalam, mampu menghubungkan isu desain dengan teori dan data secara logis dan orisinal serta didukung sumber akademik yang terverifikasi.
<b>Pengolahan Literatur dan Argumentasi</b>	30%	Analisis cenderung deskriptif, tidak menunjukkan kemampuan sintesis literatur secara kritis.	Penggunaan literatur cukup baik, terdapat upaya membandingkan dan menyimpulkan, namun belum optimal.	Analisis tajam, mampu mensintesis berbagai sumber secara kritis dan membangun argumen yang logis serta cukup mendalam.	Analisis sangat tajam, mampu mensintesis berbagai sumber akademik secara kritis dan membangun argumen yang logis, mendalam, dan terintegrasi secara kuat.
<b>Kemandirian dan Konsistensi Proses Akademik</b>	20%	Kurang menunjukkan usaha dan inisiatif, tugas tidak lengkap atau tidak memenuhi standar minimum.	Cukup konsisten dan menunjukkan usaha yang baik, meskipun belum optimal pada seluruh tahapan.	Secara umum konsisten dan menunjukkan usaha yang baik pada seluruh tahapan pekerjaan, meskipun belum maksimal.	Menunjukkan tingkat ketekunan dan kedisiplinan yang tinggi pada seluruh tahapan proses, termasuk revisi dan perbaikan berdasarkan umpan balik.
<b>Kepatuhan terhadap Etika Akademik dan Struktur Penulisan</b>	20%	Tidak menunjukkan kepatuhan terhadap etika akademik, terdapat banyak kesalahan sitasi atau indikasi plagiarisme.	Menunjukkan pemahaman etika akademik, namun masih terdapat kesalahan minor dalam sitasi atau referensi.	Seluruh karya menunjukkan kepatuhan terhadap etika akademik, sitasi dan referensi tersedia namun belum sepenuhnya konsisten.	Seluruh karya menunjukkan kepatuhan penuh terhadap etika akademik, semua sitasi dan referensi lengkap, konsisten, dan valid sesuai standar APA.

## **7. Durasi Waktu**

Pembelajaran ini dilaksanakan pada minggu 9-12 dengan total 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 180 menit, sehingga total durasi pembelajaran adalah:

$4 \times 180 \text{ menit} = 720 \text{ menit (12 jam)}$

## **8. Materi**

### **3.1. Menyusun Pendahuluan dan Latar Belakang Penelitian**

Pikirkan kembali adegan pembuka dari sebuah film yang berkesan. Dalam beberapa menit pertama, tanpa banyak dialog, seorang sutradara yang baik mampu memperkenalkan dunia ceritanya, menyiratkan konflik utama, dan menumbuhkan ketertarikan penonton terhadap apa yang akan terjadi selanjutnya. Dalam artikel jurnal ilmiah, bagian pendahuluan menjalankan fungsi yang serupa. Ia menjadi pintu masuk pembaca ke dalam dunia penelitian dan membentuk kesan awal tentang penting atau tidaknya sebuah riset untuk diikuti lebih jauh.

Pendahuluan tidak sekadar berfungsi sebagai pembukaan formal, melainkan sebagai ruang strategis tempat penulis membangun konteks dan urgensi penelitiannya. Cara sebuah karya tulis ilmiah memulai narasinya sering kali mencerminkan bagaimana penulis memahami relevansi masalah yang diangkat dan posisi penelitiannya dalam wacana yang lebih luas (Subudiartha, 2023). Pembuka yang terlepas dari realitas atau terlalu umum cenderung melemahkan daya tarik argumen, sementara pembuka yang berangkat dari fenomena konkret dapat membantu pembaca memahami mengapa penelitian tersebut layak mendapat perhatian.

Setelah perhatian pembaca diarahkan, pendahuluan berfungsi menyalurkan minat tersebut menuju perumusan masalah desain yang lebih spesifik. Pada tahap ini, karya tulis ilmiah biasanya memperlihatkan adanya ketegangan antara kondisi yang diharapkan dan kondisi yang terjadi. Ketegangan inilah yang menjadi dasar justifikasi penelitian. Dengan membaca kembali pendahuluan secara kritis, penulis dapat menilai apakah masalah yang dirumuskan sudah cukup jelas, terfokus, dan relevan, serta apakah implikasi dari masalah tersebut tergambar secara meyakinkan.

Pendahuluan juga memperlihatkan bagaimana ruang lingkup penelitian dibatasi. Tidak ada penelitian yang mampu menjangkau seluruh aspek dari sebuah fenomena, sehingga setiap artikel jurnal secara inheren mengandung batasan, baik dari sisi konteks, subjek, waktu, maupun pendekatan teoretis. Batasan ini tidak selalu dinyatakan secara eksplisit, tetapi dapat dibaca melalui fokus dan sudut pandang yang dipilih. Dalam konteks pengembangan riset, batasan-batasan tersebut justru penting karena menunjukkan ruang mana yang telah dijelajahi dan ruang mana yang masih terbuka untuk dikembangkan.

Dengan memandang pendahuluan sebagai peta awal penelitian, penulis dapat menelusuri arah, fokus, serta keterbatasan riset yang telah dilakukan. Peta ini memungkinkan identifikasi terhadap aspek-aspek yang belum dibahas secara mendalam, konteks yang masih dapat diperluas, atau pendekatan yang belum dieksplorasi sepenuhnya. Dari sinilah peluang pengembangan riset lanjutan dapat dirumuskan. Melalui refleksi terhadap pendahuluan artikel jurnal, topik penelitian yang lebih luas dan mendalam tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan tumbuh secara logis dari kerja akademik yang telah dilakukan sebelumnya.

Bagian pembuka dari pendahuluan sering kali menjadi titik paling menentukan dalam sebuah karya tulis ilmiah. Paragraf-paragraf awal inilah yang pertama kali berhadapan dengan pembaca dan membentuk kesan tentang apakah sebuah penelitian layak diikuti lebih jauh. Cara sebuah karya tulis ilmiah memulai narasinya dapat menunjukkan bagaimana penulis mengaitkan topik penelitian dengan realitas yang lebih luas, sekaligus mengundang pembaca untuk masuk ke dalam permasalahan yang diangkat. Pembuka yang efektif biasanya tidak berdiri di ruang abstrak semata, melainkan berangkat dari fakta, fenomena, atau pertanyaan yang terasa dekat dengan pengalaman pembaca dan konteks sosial tempat desain beroperasi.

Dalam konteks refleksi akademik, bagian awal pendahuluan dapat dibaca sebagai indikator tentang posisi dan arah sebuah karya tulis ilmiah. Pilihan untuk membuka tulisan dengan paparan fenomena, statistik, atau pertanyaan reflektif menunjukkan bagaimana penulis memaknai urgensi masalah yang diteliti (Almusaed et al., 2025). Pembuka semacam ini tidak hanya berfungsi menarik perhatian, tetapi juga memberi sinyal awal mengenai fokus dan kepentingan keilmuan yang akan dibangun. Sebaliknya, pembuka yang terlalu umum atau normatif sering kali menyulitkan pembaca untuk memahami relevansi penelitian sejak awal.

Setelah perhatian pembaca terbangun, pendahuluan biasanya bergerak menuju perumusan masalah desain yang lebih spesifik. Pada tahap ini, karya tulis ilmiah yang kuat menampilkan adanya ketegangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata yang dapat diamati. Ketegangan tersebut menjadi dasar justifikasi penelitian, karena menunjukkan bahwa terdapat persoalan yang belum sepenuhnya dipahami atau ditangani (Yang & Hsu, 2017). Dengan membaca kembali pendahuluan secara kritis, penulis dapat menilai apakah masalah yang dirumuskan cukup jelas, terfokus, dan relevan,

serta apakah implikasi dari masalah tersebut tergambar secara meyakinkan.

Pendahuluan juga memperlihatkan bagaimana ruang lingkup penelitian ditetapkan. Setiap karya tulis ilmiah, baik secara implisit maupun eksplisit, menetapkan batas pembahasan tertentu melalui pilihan konteks, subjek, periode waktu, atau pendekatan teoretis yang digunakan. Batasan ini bukan sekadar pembatas teknis, melainkan bagian dari strategi akademik untuk menjaga fokus dan kedalaman penelitian. Dengan membaca pendahuluan secara analitis, batasan-batasan tersebut dapat dikenali sebagai petunjuk tentang sejauh mana penelitian telah menjangkau suatu persoalan dan di mana ruang pengembangannya masih terbuka.

Dalam kerangka pengembangan riset, pembacaan terhadap pendahuluan memungkinkan penulis melihat penelitian yang telah dilakukan sebagai satu tahap dalam proses keilmuan yang berkelanjutan. Aspek-aspek yang belum digali secara mendalam, konteks yang masih dapat diperluas, atau pendekatan yang belum dieksplorasi sepenuhnya dapat menjadi titik awal bagi perumusan fokus penelitian lanjutan. Dengan demikian, pendahuluan tidak hanya berfungsi sebagai pengantar sebuah karya tulis ilmiah, tetapi juga sebagai peta konseptual yang membantu menelusuri kemungkinan pengembangan riset menuju penelitian tugas akhir.

### **Latar Belakang Masalah Desain**

Menyusun latar belakang masalah dalam sebuah karya tulis ilmiah dapat dipahami sebagai proses memandu pembaca dari konteks yang luas menuju fokus penelitian yang spesifik. Pembaca tidak langsung dihadapkan pada permasalahan inti, melainkan diajak terlebih dahulu memahami lanskap umum tempat penelitian tersebut berada. Proses bergerak dari umum ke khusus ini memungkinkan pembaca membangun

kerangka pemahaman yang diperlukan untuk menilai relevansi dan urgensi permasalahan yang diangkat.

Dalam penulisan akademik, alur semacam ini kerap digambarkan sebagai struktur corong, di mana pembahasan dimulai dari isu-isu yang bersifat luas dan dikenal, kemudian secara bertahap mengerucut pada permasalahan yang lebih spesifik. Pada bagian awal, latar belakang biasanya menegaskan pentingnya topik penelitian dalam konteks bidang keilmuan atau masyarakat yang lebih luas. Penegasan ini membantu pembaca memahami mengapa topik tersebut layak diperhatikan sebelum diarahkan pada pembahasan yang lebih sempit.

Seiring dengan penyempitan fokus, latar belakang masalah mulai memperlihatkan bagaimana topik tersebut telah dibahas dalam berbagai karya ilmiah sebelumnya. Pada tahap ini, pembaca diperkenalkan pada apa yang telah diketahui, perdebatan yang masih berlangsung, serta pendekatan-pendekatan yang telah digunakan untuk memahami fenomena yang sama. Penyajian ini tidak dimaksudkan sebagai rangkuman pustaka yang menyeluruh, melainkan sebagai sintesis terarah yang menunjukkan posisi penelitian dalam percakapan keilmuan yang ada.

Puncak dari latar belakang masalah terjadi ketika keterbatasan pengetahuan atau celah kajian mulai terlihat secara jelas. Pada titik inilah penulis beralih dari sekadar memaparkan temuan orang lain menuju perumusan kontribusi penelitian yang akan dilakukan. Celah tersebut sering kali diperkuat dengan rujukan pada data atau fenomena konkret yang menunjukkan bahwa persoalan yang diangkat bukan sekadar bersifat teoritis, melainkan memiliki implikasi nyata dalam praktik atau konteks sosial tertentu (Mangaroska et al., 2022).

Latar belakang masalah yang disusun dengan alur yang logis akan membuat fokus penelitian muncul sebagai konsekuensi yang wajar, bukan sebagai keputusan yang tiba-tiba. Pembaca dapat menelusuri bagaimana konteks umum, kajian sebelumnya, dan fenomena yang diamati secara bertahap mengarah pada kebutuhan akan penelitian yang lebih spesifik. Dalam konteks pengembangan riset, pembacaan kritis terhadap latar belakang masalah memungkinkan penulis melihat dengan lebih jernih bagaimana sebuah karya tulis ilmiah membatasi ruang kajiannya, sekaligus membuka peluang bagi pengembangan penelitian lanjutan.

Dengan demikian, latar belakang masalah berfungsi sebagai fondasi argumentatif yang menghubungkan konteks luas dengan fokus penelitian. Ia tidak hanya menjelaskan dari mana sebuah penelitian berangkat, tetapi juga mengapa penelitian tersebut perlu dilakukan dan ke arah mana pengembangannya dapat diarahkan.

### **Penelitian Sebagai Dasar Mengambil Keputusan Desain**

Ketika kontribusi penelitian dihubungkan dengan dinamika perkembangan Desain Komunikasi Visual yang lebih luas seperti perubahan teknologi, transformasi media, atau pergeseran nilai budaya penelitian berfungsi sebagai alat navigasi dalam pengambilan keputusan desain. Dalam konteks ini, riset membantu desainer membaca perubahan secara lebih jernih, memahami implikasi dari pilihan-pilihan visual yang tersedia, serta menentukan sikap profesional yang relevan dengan kondisi kontemporer. Nilai akademik dan praktis tidak berdiri terpisah, melainkan saling menguatkan dalam membentuk desain sebagai praktik yang reflektif, adaptif, dan berbasis pertimbangan rasional (Weyant, 2022).

Dari titik ini, karya tulis ilmiah dapat dipahami sebagai landasan awal bagi pengambilan keputusan desain yang lebih terarah. Kontribusi yang dirumuskan dalam pendahuluan membantu menjelaskan dasar-dasar pemikiran di balik keputusan riset selanjutnya, seperti penentuan konteks kajian, pemilihan pendekatan analisis, maupun fokus aspek desain yang akan ditelaah lebih lanjut. Setiap keputusan dalam proses penelitian dipandang sebagai kelanjutan logis dari pemahaman yang telah dibangun sebelumnya, bukan sebagai pilihan yang bersifat intuitif atau acak.

Melalui pembacaan pendahuluan secara reflektif, penulis dapat menelusuri bagaimana hasil penelitian membuka arah keputusan riset berikutnya. Arah ini menjadi dasar bagi perumusan fokus penelitian yang lebih mendalam dan berkelanjutan, yang kemudian dapat dikembangkan sebagai penelitian tugas akhir. Dalam kerangka ini, tugas akhir tidak dipahami sebagai topik baru yang terlepas dari proses sebelumnya, melainkan sebagai kelanjutan dari proses pengambilan keputusan desain yang telah dibangun melalui penelitian.

Dengan demikian, penelitian tidak hanya berperan sebagai sarana pengembangan pengetahuan, tetapi juga sebagai instrumen akademik yang menopang pengambilan keputusan desain secara sadar, terukur, dan dapat dipertanggungjawabkan. Penutup ini menegaskan bahwa praktik desain yang matang tidak dapat dilepaskan dari riset, karena keputusan desain yang bermakna selalu berangkat dari pemahaman yang mendalam terhadap konteks, data, dan implikasi yang menyertainya.

### **Aplikasi Penelitian Sebagai Dasar Konsep Desain**

Penelitian yang telah dilakukan tidak berhenti pada pemahaman konseptual semata, melainkan berfungsi sebagai dasar bagi perumusan konsep tugas akhir. Dalam

konteks ini, tugas akhir dipahami sebagai kelanjutan logis dari proses berpikir dan pengambilan keputusan desain yang telah dibangun melalui riset. Hasil penelitian menyediakan pijakan rasional untuk menentukan arah konseptual, ruang lingkup, serta fokus desain yang akan dikembangkan lebih lanjut (Resnick, 2003).

Aplikasi penelitian dalam perumusan konsep tugas akhir tercermin pada cara desainer merumuskan masalah, menetapkan tujuan, dan memilih pendekatan desain yang relevan. Temuan riset membantu memperjelas konteks sosial, kultural, dan visual yang melatarbelakangi permasalahan desain, sehingga konsep tugas akhir tidak lahir dari preferensi subjektif semata. Dengan berangkat dari hasil penelitian, konsep desain disusun berdasarkan pemahaman yang teruji tentang audiens, media, serta implikasi dari keputusan visual yang diambil.

Penelitian juga berperan dalam membantu desainer menentukan posisi konseptual tugas akhir. Melalui pembacaan kritis terhadap temuan dan keterbatasan riset, desainer dapat mengidentifikasi aspek desain yang paling relevan untuk dikembangkan, baik melalui pendalaman makna, perluasan konteks, maupun eksplorasi pendekatan visual tertentu. Dengan demikian, konsep tugas akhir tidak bersifat repetitif, melainkan menawarkan pengembangan yang memiliki dasar argumentatif yang jelas.

Dalam praktiknya, aplikasi penelitian sebagai dasar konsep tugas akhir memungkinkan desainer menjelaskan hubungan antara riset dan keputusan desain secara sistematis. Konsep yang dirumuskan dapat ditelusuri kembali pada data, temuan, dan analisis yang telah dilakukan, sehingga setiap keputusan desain memiliki alasan yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Hal ini memperkuat posisi tugas akhir sebagai karya desain yang

tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kuat secara konseptual (Azhari et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan desain, pendekatan ini membantu mahasiswa memahami bahwa tugas akhir bukan sekadar proyek kreatif, melainkan representasi dari cara berpikir desain yang matang. Penelitian menjadi sarana untuk melatih kemampuan mengambil keputusan desain secara sadar, terukur, dan reflektif. Konsep tugas akhir, dengan demikian, dipahami sebagai hasil dari proses riset yang terintegrasi dengan praktik desain, bukan sebagai ide yang berdiri sendiri. Dengan menempatkan penelitian sebagai dasar perumusan konsep tugas akhir, desain diposisikan sebagai praktik yang bertumpu pada pemahaman, bukan sekadar intuisi. Aplikasi penelitian ini menegaskan kesinambungan antara riset, pengambilan keputusan desain, dan pengembangan karya akhir, sekaligus memperlihatkan bagaimana tugas akhir menjadi puncak dari proses akademik dan profesional seorang desainer yang saling terhubung.

### **3.2. Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Dalam Desain Komunikasi Visual, setiap karya lahir dari serangkaian keputusan yang terstruktur. Keputusan tersebut menyangkut apa yang ingin dikomunikasikan, kepada siapa pesan diarahkan, melalui medium apa pesan disampaikan, serta bagaimana elemen visual membangun makna. Penelitian membantu memastikan bahwa keputusan-keputusan tersebut tidak bersifat intuitif semata, tetapi dirumuskan secara sadar dan argumentatif. Oleh karena itu, perumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian menjadi fondasi konseptual yang menentukan arah sekaligus kualitas proses desain.

Permasalahan penelitian dalam DKV berangkat dari fenomena visual yang nyata. Ketidaksesuaian antara pesan dan pemahaman audiens, pergeseran identitas visual institusi, perubahan pola konsumsi media digital, atau penggunaan estetika tertentu tanpa konteks budaya yang jelas merupakan contoh kegelisahan desain yang dapat dirumuskan sebagai masalah penelitian. Masalah tidak sekadar menunjuk pada gejala, tetapi mengarahkan perhatian pada aspek komunikasi visual yang perlu dipahami secara lebih mendalam (Fischer et al., 2023).

Tujuan penelitian merumuskan secara eksplisit arah capaian yang ingin diperoleh melalui studi yang dilakukan. Dalam konteks DKV, tujuan dapat berupa upaya memahami cara kerja elemen visual, menganalisis strategi komunikasi, membandingkan pendekatan desain, atau mengembangkan konsep yang lebih kontekstual. Sementara itu, manfaat penelitian menegaskan kontribusi yang dihasilkan, baik pada ranah akademik maupun praktik desain. Secara akademik, penelitian memperkaya pemahaman desain sebagai sistem makna. Secara praktis, penelitian membantu desainer mengambil keputusan visual yang lebih terukur dan bertanggung jawab.

Dengan demikian, masalah, tujuan, dan manfaat penelitian membentuk satu alur pemikiran yang saling terhubung. Ketiganya memastikan bahwa penelitian tidak terpisah dari praktik desain, melainkan menjadi dasar konseptual yang memberi arah dan legitimasi pada proses perancangan.

### **Merumuskan Masalah Penelitian**

Perumusan masalah merupakan tahap krusial dalam penelitian desain. Pada tahap ini, fenomena visual yang semula bersifat deskriptif dipadatkan menjadi persoalan analitis yang dapat diteliti secara sistematis. Pergeseran ini menandai perubahan dari sekadar mengamati praktik desain

menuju upaya memahami mekanisme, makna, dan implikasinya.

Dalam DKV, masalah penelitian sering berangkat dari pola visual, strategi komunikasi, atau perubahan interaksi audiens dengan artefak desain. Fenomena seperti dominasi gaya minimalis, transformasi identitas visual lembaga publik, atau penggunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan dalam desain baru menjadi masalah ketika dipertanyakan secara kritis. Penelitian mulai bekerja ketika pertanyaan diajukan mengenai faktor pendorong, proses konstruksi makna, maupun dampaknya terhadap persepsi audiens (Taherdoost, 2022).

Perumusan masalah juga bersifat dinamis. Seiring dengan pembacaan literatur dan observasi awal, fokus penelitian dapat dipersempit atau diperjelas. Proses ini mencerminkan cara berpikir desain yang reflektif dan terbuka terhadap revisi. Masalah yang dirumuskan secara tajam membantu penelitian tetap relevan dan berkontribusi secara khas dari perspektif komunikasi visual.

Masalah yang jelas pada akhirnya menjadi pijakan konseptual bagi keseluruhan penelitian. Penemuan masalah ini akan membantu peneliti memahami apa yang ditelaah, mengapa hal tersebut penting, dan bagaimana temuan penelitian dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan desain.

### **Menyusun Tujuan dan Pertanyaan Penelitian**

Setelah masalah dirumuskan, tujuan dan pertanyaan penelitian disusun untuk memberi arah operasional pada proses riset. Tujuan penelitian menyatakan capaian umum yang ingin diraih, sedangkan pertanyaan penelitian menerjemahkan tujuan tersebut ke dalam fokus yang lebih spesifik dan terukur (Taherdoost, 2022).

Dalam DKV, tujuan dapat berupa memahami strategi komunikasi visual, menganalisis konstruksi makna pada artefak desain, membandingkan pendekatan visual, atau mengembangkan kerangka perancangan tertentu. Pemilihan kata kerja dalam tujuan penelitian menunjukkan sikap analitis yang diambil, apakah bersifat eksploratif, komparatif, atau pengembangan. Kejelasan ini membantu penelitian bergerak secara konsisten sesuai dengan permasalahan yang telah ditetapkan (Mulisa, 2022).

Pertanyaan penelitian berfungsi sebagai penggerak utama seluruh kegiatan riset. Pertanyaan menentukan jenis data yang dibutuhkan, pendekatan analisis yang digunakan, serta arah interpretasi yang dilakukan. Pertanyaan yang terlalu luas berisiko membuat penelitian kehilangan fokus, sedangkan pertanyaan yang terlalu sempit dapat membatasi relevansi temuan. Oleh karena itu, keseimbangan antara kedalaman dan keluasan menjadi kunci dalam perumusannya.

Keselarasan antara judul, masalah, tujuan, dan pertanyaan penelitian memastikan bahwa seluruh bagian tulisan bergerak dalam satu garis argumentasi yang utuh. Setiap analisis dan pembahasan idealnya dapat ditelusuri kembali pada pertanyaan penelitian yang dirumuskan sejak awal.

### **Pertanyaan Penelitian, Tujuan, dan Konsekuensi Data**

Dalam penelitian DKV, pertanyaan penelitian membawa konsekuensi langsung terhadap bentuk data dan cara pengambilannya. Pertanyaan tentang struktur visual dan elemen desain cenderung memerlukan data berupa artefak visual, seperti logo, poster, kemasan, atau konten digital. Pertanyaan tentang proses kreatif menuntut data prosesusual, seperti wawancara dengan desainer atau dokumentasi alur kerja. Sementara itu, pertanyaan tentang persepsi audiens memerlukan data interpretatif melalui wawancara, diskusi kelompok, atau observasi penggunaan media (Rose, 2022).

Keterkaitan antara pertanyaan, bentuk data, dan metode pengambilan data memastikan bahwa penelitian tersusun secara logis dan terarah. Data tidak dipilih secara acak, melainkan sesuai dengan kebutuhan analisis yang ingin dicapai. Dengan perencanaan yang konsisten sejak tahap perumusan pertanyaan, penelitian memperoleh fondasi metodologis yang jelas.

Nilai kontribusi penelitian dalam DKV dapat dilihat pada beberapa lapisan. Pada lapisan konseptual, penelitian memperkaya cara desain dipahami sebagai sistem komunikasi yang berakar pada konteks sosial dan budaya. Pada lapisan praktis, penelitian menjadi dasar dalam pengambilan keputusan visual yang lebih terukur. Pada lapisan proses, riset membantu menstrukturkan cara berpikir desain secara reflektif dan sistematis. Pada lapisan sosial, penelitian berkontribusi pada peningkatan kualitas komunikasi visual serta literasi visual masyarakat.

Melalui keterkaitan antara pertanyaan, data, dan kontribusi tersebut, penelitian Desain Komunikasi Visual tidak berdiri sebagai aktivitas akademik yang terpisah, melainkan sebagai bagian integral dari praktik desain yang sadar, analitis, dan bertanggung jawab

### **3.3. Pustaka dan Kerangka Teoritis**

Memberikan analisis terhadap suatu objek tanpa memahami konteks dan pemikiran yang melatarbelakanginya akan menghasilkan penilaian yang dangkal. Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, kondisi serupa terjadi apabila penelitian dilakukan tanpa tinjauan pustaka yang memadai. Tanpa memahami teori, konsep, dan perdebatan yang telah berkembang sebelumnya, penelitian berisiko terisolasi, mengulang kajian terdahulu, atau membangun argumen yang tidak memiliki landasan konseptual yang kuat.

Tinjauan pustaka merupakan proses sistematis untuk menelaah, memahami, dan mengevaluasi pemikiran yang telah dihasilkan oleh peneliti sebelumnya mengenai suatu fenomena desain. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, tinjauan pustaka mencakup pembacaan terhadap teori komunikasi visual, semiotika, budaya visual, identitas merek, pengalaman pengguna, serta kajian media dan teknologi yang relevan (Taherdoost, 2021). Kegiatan ini tidak berhenti pada peringkasan referensi, melainkan berfungsi sebagai proses sintesis yang menempatkan penelitian dalam lanskap keilmuan yang lebih luas.

Melalui tinjauan pustaka, wilayah kajian dapat dipetakan secara konseptual. Teori-teori utama, pendekatan yang dominan, serta topik yang telah banyak diteliti dapat diidentifikasi secara sistematis. Pada saat yang sama, ruang yang belum banyak dikaji atau belum sepenuhnya dipahami juga dapat terlihat dengan lebih jelas. Proses pemetaan ini membantu menentukan posisi penelitian dan memastikan bahwa kajian yang dilakukan memiliki relevansi serta kontribusi yang terarah.

Tinjauan pustaka juga berfungsi sebagai bentuk dialog intelektual. Pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual berkembang melalui interaksi antargagasan, pengujian ulang teori, serta perdebatan konseptual yang berkelanjutan. Dengan mengkaji dan menganalisis literatur yang ada, penelitian menunjukkan keterhubungan dengan percakapan akademik tersebut. Hal ini memperkuat legitimasi penelitian sekaligus menegaskan bahwa argumen yang dibangun tidak berdiri di atas asumsi personal, melainkan pada pemahaman yang terstruktur.

Selain sebagai pemetaan dan dialog, tinjauan pustaka menyediakan perangkat konseptual yang diperlukan untuk analisis. Literatur yang dikaji menghadirkan definisi operasional, model konseptual, serta pendekatan

metodologis yang dapat digunakan atau dikembangkan lebih lanjut (Daniel et al., 2023). Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, perangkat tersebut membantu membaca artefak visual secara lebih sistematis dan mencegah analisis yang bersifat intuitif semata.

Setelah pemahaman terhadap literatur terbentuk, tahap berikutnya adalah penentuan kerangka teoretis. Kerangka teoretis merupakan pilihan sadar terhadap teori atau seperangkat konsep yang akan digunakan sebagai dasar analisis. Dalam penelitian DKV, pemilihan teori menentukan cara objek desain dipahami. Pendekatan semiotika akan mengarahkan analisis pada struktur tanda dan konstruksi makna visual. Pendekatan budaya visual akan menyoroti relasi antara visual, identitas, dan kekuasaan. Teori komunikasi akan memfokuskan perhatian pada proses penyampaian dan penerimaan pesan.

Pilihan kerangka teoretis memiliki implikasi langsung terhadap proses analisis dan interpretasi data. Kerangka ini berfungsi sebagai struktur berpikir yang menjaga konsistensi antara masalah penelitian, pertanyaan penelitian, bentuk data yang dikumpulkan, serta cara membaca temuan. Dengan demikian, kerangka teoretis bukan sekadar pelengkap konseptual, melainkan fondasi analitis yang menopang pengambilan keputusan dalam penelitian desain (Ryazanova, 2022).

Dalam konteks pengembangan tugas akhir, pustaka dan kerangka teoretis memastikan bahwa keputusan konseptual dan desain yang diambil memiliki dasar pemikiran yang jelas. Penelitian tidak dibangun atas preferensi visual atau intuisi semata, tetapi bertumpu pada pemahaman yang telah diuji dalam diskursus keilmuan. Melalui landasan ini, penelitian Desain Komunikasi Visual memperoleh kedalaman analitis sekaligus legitimasi akademik yang memadai.

### **Membangun Dasar Teoretis yang Kuat**

Setiap penelitian memerlukan landasan teoretis yang jelas, berupa seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang memberikan kerangka untuk memahami fenomena yang dikaji. Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, landasan teoretis memungkinkan fenomena visual dipahami secara sistematis, bukan sebagai kejadian yang terpisah atau bersifat insidental. Tinjauan pustaka merupakan proses untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengevaluasi landasan konseptual tersebut.

Penelitian mengenai interpretasi audiens terhadap iklan, misalnya, memerlukan rujukan pada teori semiotika, teori resepsi, atau pendekatan psikologi kognitif yang relevan dengan proses pemaknaan visual. Melalui kerangka teoretis yang tepat, analisis tidak berhenti pada deskripsi elemen visual, tetapi mampu menjelaskan bagaimana makna dibentuk, dinegosiasikan, dan dipahami dalam konteks komunikasi tertentu. Landasan teoretis yang kuat menyediakan perangkat analitis untuk membaca pola yang lebih luas dalam praktik desain serta membantu menjelaskan signifikansi temuan penelitian.

Selain membangun dasar konseptual, tinjauan pustaka juga berfungsi mencegah pengulangan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang terus berkembang, sangat mungkin suatu pertanyaan penelitian telah dijawab dalam konteks tertentu. Tinjauan pustaka yang komprehensif membantu memastikan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki kebaruan dan relevansi yang jelas. Apabila topik yang dipilih telah banyak diteliti, peluang kontribusi tetap terbuka melalui perbedaan konteks budaya, pendekatan metodologis, maupun fokus analisis yang digunakan (Hennink et al., 2020).

Tinjauan pustaka juga berperan dalam mempertajam pertanyaan penelitian. Melalui pembacaan kritis terhadap literatur, keterbatasan studi sebelumnya dapat diidentifikasi dan digunakan sebagai dasar untuk memperluas, memperdalam, atau mengkritisi temuan yang sudah ada. Proses ini memungkinkan penelitian tidak sekadar mengulang kajian terdahulu, tetapi menempatkan dirinya secara lebih terarah dalam percakapan keilmuan.

Tujuan akhir dari tinjauan pustaka adalah menentukan posisi penelitian dalam lanskap akademik. Tinjauan pustaka yang disusun secara analitis membangun argumen mengenai apa yang telah diketahui dan aspek mana yang masih memerlukan penjelasan lebih lanjut. Melalui sintesis tersebut, celah penelitian dapat diidentifikasi secara sistematis dan dijadikan dasar perumusan fokus kajian.

Penentuan posisi penelitian dilakukan dengan menunjukkan keterkaitan antara temuan terdahulu, keterbatasan yang ada, dan arah penelitian yang diajukan. Pernyataan posisi ini memberikan justifikasi akademik atas pentingnya penelitian dilakukan serta memperjelas kontribusi yang ditawarkan. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, posisi yang jelas memastikan bahwa penelitian memberikan sumbangan yang relevan terhadap pengembangan pemahaman konseptual sekaligus praktik desain. Dengan landasan teoretis yang kuat dan posisi yang terdefinisi, penelitian memperoleh kedalaman analitis serta arah yang konsisten dalam mendukung pengambilan keputusan desain.

### **Analisa Teori dan Konsep**

Setelah berbagai literatur ditelaah dan dipahami, tahap berikutnya adalah merangkai teori dan konsep yang paling relevan dengan fokus penelitian. Proses ini tidak dimaksudkan untuk menggunakan seluruh teori yang ditemukan, melainkan melakukan seleksi konseptual secara

cermat. Teori, model, dan konsep dipilih berdasarkan kemampuannya menjawab pertanyaan penelitian serta menjelaskan fenomena desain yang dikaji secara sistematis. Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, pemilihan teori harus selaras dengan karakter objek yang dianalisis. Apabila penelitian berfokus pada proses pemaknaan visual, teori semiotika atau teori resepsi dapat menjadi landasan utama. Apabila penelitian menelaah strategi identitas visual, teori komunikasi merek atau teori identitas dapat digunakan sebagai kerangka konseptual (Fitzgerald & Mills, 2022). Setiap pilihan teori menentukan arah pembacaan data serta kedalaman analisis yang dihasilkan.

Merangkai teori dan konsep sering kali melibatkan integrasi beberapa pendekatan yang saling melengkapi. Sebuah penelitian dapat menggunakan konsep denotasi dan konotasi dari semiotika untuk membaca makna visual, sekaligus memanfaatkan konsep identitas merek untuk memahami relasi antara visual dan persepsi publik. Integrasi ini perlu dilakukan secara argumentatif, dengan menjelaskan keterkaitan antar konsep serta alasan pemilihannya. Landasan yang dibangun harus menunjukkan koherensi internal dan konsistensi dengan rumusan masalah.

Selain bersumber dari teori klasik, penelitian DKV juga dapat memanfaatkan rujukan kontemporer seperti laporan tren, data industri, atau analisis praktik desain terkini. Sumber semacam ini dapat memberikan konteks empiris yang memperkaya pemahaman terhadap fenomena visual yang sedang berkembang. Namun demikian, penggunaan sumber non-akademik tetap memerlukan sikap kritis dan harus ditempatkan sebagai data atau konteks yang dianalisis melalui kerangka teoretis yang jelas (Holtom et al., 2022).

Dalam merumuskan landasan analisis, penting untuk mengidentifikasi teori utama yang menjadi payung konseptual penelitian. Teori utama tersebut kemudian diikuti

oleh konsep-konsep operasional yang digunakan secara langsung dalam proses analisis. Setiap konsep perlu didefinisikan secara jelas agar penggunaannya dalam penelitian memiliki presisi dan tidak menimbulkan ambiguitas. Kejelasan definisi ini menjadi dasar bagi konsistensi interpretasi terhadap data visual.

Teori dan konsep yang dipilih tidak boleh disajikan sebagai daftar terpisah, melainkan dirangkai menjadi struktur berpikir yang terintegrasi. Hubungan antar konsep perlu dijelaskan secara eksplisit untuk menunjukkan bagaimana keseluruhan kerangka tersebut bekerja dalam membaca objek desain. Struktur ini berfungsi sebagai fondasi analitis yang menghubungkan tinjauan pustaka dengan metode penelitian dan proses interpretasi data.

Dengan landasan teoretis yang telah dipilih dan dirangkai secara koheren, penelitian Desain Komunikasi Visual memperoleh arah analisis yang jelas dan terstruktur. Teori tidak lagi hadir sebagai kumpulan konsep yang berdiri sendiri, melainkan sebagai perangkat baca yang menuntun proses interpretasi. Melalui kerangka teoretis, pembacaan terhadap artefak visual dilakukan secara sistematis, argumentatif, dan terhubung dengan diskursus keilmuan yang lebih luas. Pada tahap ini, teori berfungsi sebagai alat analisis yang menopang setiap keputusan interpretatif dalam penelitian desain.

Namun, landasan teoretis yang luas belum cukup tanpa perumusan operasional yang lebih terarah. Di sinilah kebutuhan akan kerangka konseptual menjadi penting. Jika kerangka teoretis memberikan fondasi pemikiran, maka kerangka konseptual menerjemahkan fondasi tersebut ke dalam struktur kerja penelitian yang konkret. Ia menjembatani teori dengan praktik analisis, menunjukkan bagaimana konsep-konsep yang telah dipilih digunakan secara spesifik untuk membaca data dan menjawab pertanyaan penelitian.

Kerangka konseptual merupakan representasi terstruktur dari alur berpikir penelitian yang diturunkan dari kerangka teoretis. Jika kerangka teoretis menyediakan landasan konseptual yang luas, maka kerangka konseptual merumuskan bagaimana konsep-konsep tersebut dioperasionalkan dalam konteks penelitian yang dilakukan. Kerangka ini menunjukkan komponen utama yang dianalisis serta hubungan yang diasumsikan atau diuji di antara komponen tersebut, sehingga proses analisis tidak bergerak secara acak, melainkan mengikuti sistem yang telah dirancang sejak awal (Raff, 2012).

Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, kerangka konseptual berfungsi sebagai struktur analitis yang menghubungkan teori dengan objek desain yang dikaji. Ia membantu memperjelas elemen visual, aspek komunikasi, atau dimensi persepsi yang menjadi fokus penelitian, serta menunjukkan keterkaitan antar elemen tersebut. Kerangka ini memastikan bahwa proses pengumpulan dan analisis data berlangsung secara terarah dan konsisten dengan rumusan masalah.

Kerangka konseptual dapat disajikan dalam bentuk narasi maupun diagram. Penyajian dalam bentuk diagram alur atau model visual sering kali membantu memperjelas hubungan antar konsep secara ringkas dan sistematis. Dalam konteks DKV yang berorientasi visual, representasi grafis kerangka konseptual dapat memperkuat kejelasan argumentasi, asalkan tetap didukung oleh penjelasan naratif yang memadai.

Sebagai contoh, penelitian mengenai pengaruh elemen visual kemasan terhadap persepsi merek dapat merumuskan komponen seperti warna, tipografi, dan ilustrasi sebagai elemen visual utama. Komponen tersebut dihubungkan dengan persepsi merek, seperti kesan premium atau alami, yang selanjutnya dikaitkan dengan niat beli konsumen.

Hubungan antar komponen tersebut tidak ditetapkan secara arbitrer, melainkan didasarkan pada teori yang telah dikaji dalam tinjauan pustaka.

Penjelasan kerangka konseptual harus menguraikan logika hubungan antar komponen. Setiap hubungan yang diajukan memerlukan dasar teoretis atau temuan penelitian sebelumnya yang mendukungnya. Apabila diasumsikan bahwa warna tertentu memengaruhi persepsi merek, maka asumsi tersebut perlu dirujuk pada teori psikologi warna atau kajian komunikasi visual yang relevan. Dengan cara ini, kerangka konseptual menjadi struktur argumentatif yang teruji secara konseptual.

Kerangka konseptual juga dapat mengalami penyesuaian selama proses penelitian, terutama dalam pendekatan kualitatif yang bersifat reflektif dan iteratif. Temuan di lapangan dapat memperkaya atau memodifikasi hubungan antar komponen yang telah dirumuskan sebelumnya. Namun demikian, setiap penyesuaian tetap harus dijelaskan secara argumentatif agar konsistensi analitis terjaga.

Secara keseluruhan, kerangka konseptual berfungsi sebagai penghubung antara tinjauan pustaka, metode penelitian, dan proses interpretasi data. Ia menegaskan bagaimana teori digunakan secara operasional dalam membaca fenomena desain. Dengan kerangka konseptual yang jelas, penelitian Desain Komunikasi Visual memiliki struktur analitis yang koheren dan mampu mendukung pengambilan keputusan penelitian secara sistematis serta dapat dipertanggungjawabkan.

### **Integrasi Pendahuluan dan Landasan Teoretis**

Salah satu persoalan yang sering muncul dalam penulisan akademik adalah keterputusan antara pendahuluan dan tinjauan pustaka. Pendahuluan memaparkan urgensi masalah dan arah penelitian, sementara tinjauan pustaka

menyajikan teori dan penelitian terdahulu. Apabila kedua bagian ini tidak dirancang secara terintegrasi, tulisan akan terasa terpecah, seolah-olah setiap bagian berdiri sendiri tanpa kesinambungan logis. Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, integrasi ini menjadi penting karena seluruh argumen penelitian bertumpu pada koherensi antara masalah, teori, dan analisis visual yang dilakukan.

Pendahuluan menetapkan fokus penelitian melalui perumusan masalah, tujuan, dan pertanyaan penelitian. Fokus tersebut berfungsi sebagai dasar dalam menentukan literatur yang relevan untuk dikaji. Dengan demikian, tinjauan pustaka bukan sekadar rangkuman teori, melainkan seleksi konseptual yang diarahkan oleh kebutuhan penelitian. Setiap teori yang disertakan harus memiliki keterkaitan langsung dengan pertanyaan yang diajukan di pendahuluan.

Apabila penelitian berfokus pada penggunaan kecerdasan buatan dalam desain logo, maka landasan teoretis yang dipilih harus berkaitan dengan komunikasi visual, teori identitas merek, atau kajian visual digital. Literatur yang tidak memiliki relevansi langsung dengan fokus tersebut tidak perlu disertakan, meskipun secara umum masih berada dalam ranah desain. Selektivitas ini menjaga agar alur argumentasi tetap konsisten dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian.

Hubungan antara pendahuluan dan landasan teoretis bersifat kausal. Masalah yang dirumuskan menentukan jenis teori yang dibutuhkan untuk menganalisis fenomena. Pernyataan tujuan dan pertanyaan penelitian kemudian mempersempit pilihan tersebut dengan mengarahkan pada konsep-konsep tertentu yang akan dioperasionalkan dalam analisis. Dalam konteks ini, pendahuluan berfungsi sebagai kerangka orientasi yang membentuk struktur landasan teoretis secara langsung.

Integrasi yang baik juga menuntut kesinambungan dalam alur penulisan. Akhir pendahuluan perlu mengarah secara logis pada pembahasan literatur yang relevan, sementara bagian awal tinjauan pustaka harus menunjukkan keterkaitannya dengan masalah yang telah dirumuskan. Keterhubungan ini menciptakan alur argumentasi yang runtut dan memperjelas hubungan antara urgensi penelitian dan perangkat konseptual yang digunakan untuk menjawabnya.

Tinjauan pustaka yang terintegrasi tidak bertujuan memamerkan keluasan bacaan, melainkan memenuhi kebutuhan analitis penelitian. Setiap bagian literatur yang disertakan harus memiliki fungsi yang jelas, baik untuk mendefinisikan konsep, menunjukkan perdebatan akademik, maupun membangun justifikasi metodologis. Pendekatan ini mencegah terjadinya penumpukan informasi yang tidak relevan dan menjaga agar argumen tetap terarah.

Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, integrasi antara pendahuluan dan landasan teoretis memastikan bahwa teori benar-benar digunakan sebagai alat analisis, bukan sekadar pelengkap formal. Keterpaduan ini memperkuat struktur argumentasi dan menjadikan penelitian sebagai satu kesatuan yang koheren. Melalui integrasi yang konsisten, setiap bagian tulisan secara sadar mendukung tujuan penelitian dan memperjelas kontribusinya terhadap pengembangan pemahaman serta praktik desain.

### **3.4. Benang merah Penelitian**

Penelitian yang kokoh dibangun atas keselarasan antara masalah penelitian, kerangka teori, dan konteks atau objek kajian. Ketiga unsur tersebut harus saling mendukung dan membentuk struktur argumentasi yang konsisten. Masalah yang dirumuskan di pendahuluan menentukan arah penelitian, teori menyediakan perangkat analitis untuk

membacanya, dan konteks menghadirkan ruang konkret tempat analisis dilakukan. Ketidaksesuaian di antara ketiganya berpotensi melemahkan keseluruhan desain penelitian.

Masalah penelitian harus dapat dijelaskan secara memadai melalui teori yang dipilih. Teori yang digunakan perlu relevan dengan karakter fenomena desain yang dikaji, sementara objek penelitian harus merepresentasikan persoalan yang telah dirumuskan. Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, keselarasan ini memastikan bahwa pilihan teori tidak bersifat arbitrer dan bahwa analisis yang dilakukan benar-benar menjawab fokus penelitian.

Sebagai ilustrasi, penelitian mengenai rendahnya keterlibatan pengguna pada aplikasi edukasi memerlukan teori yang mampu menjelaskan proses interaksi dan pemaknaan dalam konteks pembelajaran. Apabila teori yang digunakan tidak memiliki relevansi langsung dengan karakter desain aplikasi tersebut, maka analisis yang dihasilkan akan kurang tepat sasaran. Oleh karena itu, pemilihan teori perlu didasarkan pada kesesuaian konseptual dengan masalah dan objek yang dikaji.

Keselarasan ini juga berfungsi sebagai mekanisme kontrol kualitas dalam penelitian desain. Ketika masalah, teori, dan konteks terhubung secara logis, setiap bagian tulisan memiliki fungsi yang jelas. Teori tidak hadir sebagai pelengkap formal, melainkan sebagai alat baca yang memang diperlukan untuk menjelaskan fenomena. Objek penelitian pun tidak dipilih semata karena ketersediaannya, tetapi karena ia secara substantif merepresentasikan persoalan yang ingin dipahami. Struktur semacam ini membuat alur penelitian terasa terarah dan argumentatif, bukan sekadar deskriptif.

Dalam praktiknya, penyelarasan tersebut menuntut refleksi berulang sepanjang proses penulisan. Peneliti perlu secara berkala meninjau kembali rumusan masalah dan bertanya apakah teori yang digunakan benar-benar membantu menjelaskan persoalan tersebut. Demikian pula, perlu dipastikan bahwa konteks atau objek kajian tetap berada dalam koridor masalah yang telah ditetapkan. Proses evaluasi ini menjaga agar penelitian Desain Komunikasi Visual tidak menyimpang dari fokus awal, sekaligus memastikan bahwa analisis yang dihasilkan memiliki ketepatan.

### **Penyelarasan Masalah, Teori, dan Konteks Penelitian**

Penguatan masalah melalui perspektif ahli menjadi langkah penting dalam proses penyelarasan. Rumusan masalah tidak cukup didasarkan pada pengamatan empiris semata, tetapi perlu didukung oleh literatur yang menunjukkan bahwa persoalan tersebut telah diidentifikasi dalam diskursus akademik. Dukungan ini memberikan legitimasi pada masalah yang diajukan serta menempatkannya dalam percakapan keilmuan yang lebih luas. Dengan demikian, masalah penelitian memperoleh bobot akademik yang memadai dan tidak berdiri sebagai asumsi individual.

Kesesuaian antara teori dan objek desain juga perlu dijelaskan secara eksplisit. Tidak semua teori dapat diterapkan pada setiap jenis artefak visual. Teori yang efektif untuk menganalisis narasi visual belum tentu sesuai untuk membaca sistem navigasi ruang publik atau antarmuka digital. Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, pembenaran terhadap pemilihan teori harus menunjukkan relevansinya terhadap karakter objek yang dikaji, baik melalui kesesuaian konseptual maupun rujukan pada penelitian terdahulu yang sejenis.

Selain itu, tinjauan pustaka harus senantiasa terhubung dengan masalah penelitian. Pembahasan teori yang terlepas dari fokus penelitian akan menghasilkan uraian yang informatif tetapi tidak argumentatif. Setiap konsep yang dibahas perlu diarahkan kembali pada perannya dalam menjelaskan masalah yang telah dirumuskan. Keterkaitan ini menjaga agar tinjauan pustaka berfungsi sebagai alat analisis yang mendukung argumen, bukan sebagai kumpulan informasi yang berdiri sendiri (Aminah et al., 2023).

Penyelarasan masalah, teori, dan konteks menghasilkan struktur penelitian yang koheren. Dalam struktur tersebut, teori terasa relevan dan tepat guna, objek penelitian hadir sebagai representasi yang sah dari persoalan yang dikaji, dan masalah memperoleh penjelasan yang konseptual. Keselarasan ini memperkuat integrasi antara pendahuluan dan landasan teoretis serta memastikan bahwa penelitian Desain Komunikasi Visual memiliki fondasi analitis yang stabil dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **Konsistensi Argumen dalam Penelitian Desain**

Konsistensi merupakan prinsip dasar dalam membangun argumen akademik yang kuat. Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, konsistensi memastikan bahwa seluruh bagian tulisan, mulai dari pendahuluan hingga simpulan, bergerak dalam satu arah argumentatif yang jelas. Fokus penelitian, istilah kunci, serta landasan teoretis yang telah ditetapkan di bagian awal harus dipertahankan secara disiplin di seluruh naskah. Ketidakkonsistenan dalam fokus atau penggunaan konsep akan melemahkan struktur argumen dan mengurangi kejelasan analisis.

Integrasi antara pendahuluan dan landasan teoretis menjadi fondasi awal konsistensi ini. Rumusan masalah, tujuan, dan pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan berfungsi sebagai batas sekaligus pengarah pembahasan. Setiap bagian

tinjauan pustaka harus relevan dengan kebutuhan analitis yang telah dirumuskan sebelumnya. Literatur yang tidak memiliki keterkaitan langsung dengan fokus penelitian sebaiknya tidak dimasukkan, meskipun secara umum masih berada dalam ranah desain.

Menjaga fokus penelitian memerlukan pengendalian terhadap perluasan topik yang tidak relevan. Setiap pengembangan argumen perlu diarahkan untuk mendukung jawaban terhadap pertanyaan penelitian. Dalam penelitian DKV, kecenderungan untuk memperluas pembahasan ke isu-isu visual yang menarik tetapi tidak terkait langsung dengan fokus kajian harus dikendalikan agar struktur argumentasi tetap terarah dan efisien.

### **Kelengkapan dan Presisi Landasan Teoretis**

Konsistensi juga menyangkut penggunaan istilah teknis. Bidang Desain Komunikasi Visual memiliki terminologi yang beragam, dan banyak istilah memiliki makna yang bergantung pada konteks teoretis tertentu. Oleh karena itu, istilah kunci yang digunakan dalam penelitian perlu didefinisikan secara jelas berdasarkan rujukan akademik. Setelah definisi operasional ditetapkan, istilah tersebut harus digunakan secara konsisten di seluruh naskah. Pergantian istilah tanpa penjelasan dapat menimbulkan ambiguitas dan mengaburkan presisi argumentasi.

Selain fokus dan terminologi, konsistensi perlu dijaga melalui pemeriksaan kelengkapan landasan teoretis. Klaim dan konsep yang diperkenalkan di pendahuluan harus memiliki dukungan yang memadai dalam tinjauan pustaka. Setiap pertanyaan penelitian perlu ditopang oleh argumentasi konseptual yang jelas. Apabila terdapat konsep yang belum didefinisikan atau klaim yang belum memperoleh justifikasi literatur, maka struktur argumentasi menjadi tidak utuh.

Pemeriksaan silang antara pendahuluan dan landasan teoretis dapat dianalogikan seperti mengecek kembali sketsa awal dengan konsep desain yang telah disepakati. Pendahuluan adalah ruang di mana arah visual dan pesan utama ditetapkan, sementara landasan teoretis adalah sistem grid dan prinsip desain yang memastikan arah tersebut memiliki struktur. Ketika keduanya selaras, penelitian tidak berjalan secara acak. Penelitian dan konsep desain sebenarnya bergerak dengan sistem yang sama, di mana setiap elemen memiliki fungsi dan saling mendukung. Tanpa pemeriksaan ini, tulisan berisiko seperti desain yang menarik secara visual tetapi kehilangan konsistensi konsep. Dalam penelitian Desain Komunikasi Visual, konsistensi argumen bukan sekadar soal tata tulis yang rapi, melainkan soal tanggung jawab profesional. Seorang desainer tidak akan mengganti palet warna di tengah proyek tanpa alasan konseptual yang jelas. Demikian pula, penelitian tidak boleh bergeser fokus tanpa justifikasi analitis. Hubungan yang jelas antara masalah, teori, dan analisis menunjukkan bahwa penelitian disusun secara sadar, bukan sekadar dikompilasi. Konsistensi inilah yang membuat penelitian terasa utuh, terarah, dan meyakinkan, sebagaimana sebuah karya desain yang memiliki konsep kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara konseptual maupun praktis.

## **Rangkuman**

Bagian pendahuluan dalam artikel ilmiah berfungsi sebagai pintu masuk konseptual yang membangun konteks, urgensi, dan arah penelitian. Ia tidak sekadar membuka tulisan, tetapi menegaskan relevansi masalah, menunjukkan ketegangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata, serta membatasi ruang lingkup kajian secara strategis. Pendahuluan yang kuat memandu pembaca dari fenomena umum menuju fokus

penelitian yang spesifik, sekaligus menjadi peta awal yang memperlihatkan arah pengembangan riset selanjutnya.

Latar belakang masalah disusun melalui alur dari umum ke khusus, menyerupai struktur corong. Proses ini menempatkan topik penelitian dalam konteks keilmuan yang lebih luas, menyintesis kajian terdahulu, dan mengerucut pada identifikasi celah penelitian. Dengan alur argumentatif yang logis, fokus penelitian muncul sebagai konsekuensi wajar dari konteks dan literatur yang telah dipaparkan, bukan sebagai keputusan yang tiba-tiba.

Penelitian dalam Desain Komunikasi Visual berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan desain. Perumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian menyatukan riset dan praktik desain dalam satu alur pemikiran yang utuh. Masalah lahir dari pembacaan kritis terhadap fenomena visual, tujuan menerjemahkan masalah ke arah kerja yang terstruktur, dan manfaat menegaskan kontribusi akademik sekaligus praktis. Ketiganya memastikan bahwa penelitian tidak terlepas dari konteks komunikasi visual dan memiliki implikasi nyata bagi praktik desain.

Pertanyaan penelitian menjadi pengarah utama proses riset sekaligus menentukan konsekuensi metodologis, termasuk bentuk dan cara pengambilan data. Setiap pertanyaan membawa implikasi terhadap jenis data visual, verbal, maupun pengalaman audiens yang diperlukan. Keterkaitan antara masalah, tujuan, pertanyaan, dan data menjaga konsistensi penelitian serta memastikan bahwa analisis benar-benar menjawab fokus yang telah dirumuskan.

Nilai kontribusi penelitian dalam DKV bersifat multidimensional. Pada lapisan konseptual, penelitian memperkaya cara desain dipahami sebagai sistem makna dan praktik budaya. Pada lapisan praktis, riset menjadi rujukan dalam pengambilan keputusan visual yang lebih terukur. Pada lapisan prosesual, penelitian membentuk pola berpikir

reflektif dan sistematis. Sementara pada lapisan sosial, riset berkontribusi pada peningkatan kualitas komunikasi visual dan literasi masyarakat.

Tinjauan pustaka dan kerangka teoretis menjadi fondasi analitis penelitian. Melalui pemetaan literatur, posisi penelitian dapat ditentukan secara jelas dalam lanskap keilmuan. Kerangka teoretis dipilih secara sadar untuk membaca fenomena desain secara sistematis, sementara kerangka konseptual merumuskan hubungan antar konsep yang akan dioperasionalkan dalam analisis. Teori tidak berfungsi sebagai hiasan akademik, melainkan sebagai perangkat analitis yang menjaga konsistensi antara masalah, data, dan interpretasi.

Penyusunan kerangka konseptual menghubungkan teori dengan objek kajian secara operasional dan menunjukkan komponen yang dianalisis serta hubungan antar elemen visual, komunikasi, dan persepsi yang diteliti. Hal ini mendukung berlangsungnya benang merah penelitian yang terletak pada penyelarasan antara masalah, teori, dan konteks. Integrasi antara pendahuluan dan landasan teoretis memastikan bahwa teori dipilih berdasarkan kebutuhan analitis penelitian, bukan sekadar keluasan bacaan. Konsistensi argumen dijaga melalui keselarasan fokus, penggunaan istilah yang presisi, serta keterhubungan logis antarbagian tulisan. Struktur yang koheren menunjukkan bahwa penelitian dirancang secara sadar dan sistematis.

Secara keseluruhan, penelitian Desain Komunikasi Visual dipahami sebagai proses pengambilan keputusan yang terstruktur. Pendahuluan menetapkan arah, masalah dan tujuan memberi fokus, tinjauan pustaka menyediakan landasan konseptual, kerangka teoretis dan konseptual mengarahkan analisis, serta konsistensi argumen menjaga integritas keseluruhan penelitian. Melalui keterpaduan ini, riset tidak hanya menghasilkan pengetahuan, tetapi juga

membentuk cara berpikir desain yang reflektif, terukur, dan bertanggung jawab.

### **Instruksi Tugas**

Tugas ini bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam merancang dan mendokumentasikan metode penelitian, instrumen, serta rencana pengumpulan data secara sistematis dalam konteks Desain Komunikasi Visual. Melalui tugas ini, mahasiswa diharapkan mampu menunjukkan keterkaitan yang jelas antara rumusan masalah, pendekatan penelitian, metode yang dipilih, serta strategi pengumpulan data yang akan digunakan. Tugas ini menekankan bahwa penelitian desain tidak bersifat intuitif semata, melainkan harus dirancang secara terstruktur dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan mendokumentasikan metode, instrumen, dan rencana pengumpulan data, mahasiswa dilatih untuk memastikan bahwa proses riset selaras dengan tujuan penelitian serta relevan dengan karakter objek desain yang dikaji.

### **Langkah Pengerjaan**

#### **1. Menentukan Pendekatan Penelitian**

Mahasiswa menjelaskan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, baik kualitatif, kuantitatif, maupun campuran. Penjelasan harus mencakup alasan pemilihan pendekatan serta kesesuaiannya dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

#### **2. Menetapkan Metode Penelitian**

Mahasiswa menentukan metode yang akan digunakan, seperti studi kasus, analisis semiotika, survei, eksperimen, wawancara, observasi, atau metode lain yang relevan. Mahasiswa perlu menjelaskan prosedur

umum pelaksanaan metode tersebut serta jenis data yang akan diperoleh.

3. Merancang Instrumen Penelitian

Mahasiswa menyusun instrumen pengambilan data sesuai dengan metode yang dipilih. Instrumen dapat berupa panduan wawancara, kuesioner, lembar observasi, kerangka analisis visual, atau format dokumentasi artefak desain. Setiap instrumen harus menunjukkan relevansi langsung terhadap pertanyaan penelitian.

4. Menyusun Rencana Pengumpulan Data

Mahasiswa menjelaskan secara sistematis rencana pelaksanaan pengumpulan data. Rencana tersebut mencakup sumber data, kriteria partisipan atau objek penelitian, teknik pengumpulan data, waktu pelaksanaan, serta pertimbangan etis yang akan diterapkan.

5. Menjelaskan Strategi Analisis Awal

Mahasiswa memaparkan secara singkat bagaimana data yang diperoleh nantinya akan dianalisis. Penjelasan ini harus menunjukkan keterkaitan antara jenis data, metode analisis, dan kerangka teoretis yang telah dipilih sebelumnya.

**Mahasiswa wajib mengumpulkan:**

Dokumen Rancangan Metode Penelitian yang berisi:

- Pendekatan penelitian dan alasan pemilihan
- Metode penelitian yang digunakan
- Deskripsi instrumen penelitian
- Rencana pengumpulan data secara sistematis
- Penjelasan singkat strategi analisis

## Lampiran Instrumen

Dokumen terpisah atau bagian lampiran yang memuat contoh instrumen yang akan digunakan, seperti daftar pertanyaan wawancara, butir kuesioner, format lembar observasi, atau kerangka analisis visual.

## Refleksi Mahasiswa

- Bagaimana proses merancang metode dan instrumen membantu Anda memahami hubungan antara rumusan masalah dan teknik pengumpulan data.
- Tantangan apa yang Anda hadapi dalam menyusun instrumen yang relevan dan terarah, serta bagaimana Anda memastikan bahwa instrumen tersebut benar-benar mendukung tujuan penelitian.
- Bagaimana perencanaan pengumpulan data ini memengaruhi cara Anda melihat penelitian desain sebagai proses yang terstruktur dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik maupun profesional.

\*\*\*

# Bab 4

## Metode Penelitian Desain

### 1. Sub Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu menentukan dan merancang cara meneliti topik penelitian Desain Komunikasi Visual dengan memilih metode penelitian yang tepat, merumuskan strategi pencarian dan pengambilan data, serta menjelaskan kesesuaian antara permasalahan penelitian, pendekatan metodologis, dan karakter data desain.

### 2. Deskripsi Pembelajaran

Pada Bab 4 ini, mahasiswa mempelajari prinsip dasar perancangan metode penelitian dalam Desain Komunikasi Visual sebagai kelanjutan dari perumusan topik tugas akhir. Pembahasan mencakup hubungan antara permasalahan penelitian, tujuan penelitian, dan pemilihan metode yang sesuai dengan karakter objek kajian desain. Mahasiswa diarahkan untuk memahami berbagai pendekatan dan metode penelitian dalam desain, seperti studi kasus, metode perbandingan, analisis visual, serta metode kualitatif lainnya, termasuk strategi pencarian, pemilihan, dan pengambilan data.

### 3. Luaran

Dokumen rancangan metode penelitian yang menjelaskan cara meneliti topik penelitian Desain Komunikasi Visual yang telah dirumuskan pada Bab 3. Luaran ini mencakup penjelasan tentang pendekatan dan metode penelitian yang dipilih, jenis dan sumber data yang digunakan, teknik pencarian dan pengambilan data, serta alasan akademik atas pemilihan metode tersebut. Dokumen disusun menggunakan

bahasa akademik yang tepat dan menunjukkan keterkaitan yang jelas antara topik penelitian, tujuan penelitian, dan strategi metodologis yang dirancang.

**Bobot penilaian:**

AFL 3 = 20% dari nilai akhir

**4. Luasan dan Kedalaman Pembelajaran**

Pembelajaran pada Bab 4 difokuskan pada kemampuan mahasiswa dalam merancang strategi metodologis penelitian desain. Luasan pembelajaran mencakup pemahaman tentang berbagai metode penelitian yang relevan dalam Desain Komunikasi Visual, prinsip pemilihan metode berdasarkan karakter permasalahan dan data, serta teknik pencarian dan pengambilan data yang sesuai. Kedalaman pembelajaran menekankan kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan alasan pemilihan metode secara argumentatif, mempertimbangkan aspek etika penelitian, serta menyusun rancangan metode penelitian yang sistematis dan dapat diimplementasikan pada tahap pelaksanaan penelitian.

**5. Syarat Mahasiswa untuk Mengerjakan Penugasan**

- Memahami perbedaan antara pendekatan, metode, dan teknik penelitian.
- Memahami penggunaan referensi metodologi penelitian yang relevan dan kredibel dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
- Mengerjakan penugasan secara mandiri dengan menjunjung tinggi integritas akademik dan mematuhi prinsip etika penelitian.
- Mempersiapkan sumber pendukung yang diperlukan untuk perancangan metode penelitian.

## 6. Rubrik Penilaian

Kriteria	Bobot	45 – 54,99	55 – 69,99	70 – 84,99	85 – 100
Menganalisis isu desain secara kritis, logis, dan berbasis teori yang relevan.	40%	Tidak menunjukkan kemampuan analitis, hanya menyajikan fakta atau opini tanpa pembahasan atau keterkaitan yang jelas.	Analisis cukup tajam dan logis, terdapat hubungan antara isu, teori, dan data, namun belum mendalam.	Analisis sangat tajam, kritis, dan cukup mendalam, mampu menghubungkan isu desain dengan teori dan data secara logis dan orisinal.	Analisis sangat tajam, kritis, dan mendalam, mampu menghubungkan isu desain dengan teori dan data secara logis dan orisinal serta didukung sumber akademik yang terverifikasi.
Mengolah dan mensintesis literatur atau data secara efektif untuk membangun argumen.	40%	Analisis cenderung deskriptif dan dangkal, argumen tidak menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang jelas.	Analisis cukup baik, terdapat upaya membandingkan dan menyimpulkan data atau teori, namun belum optimal.	Analisis tajam, mampu mensintesis berbagai sumber secara kritis dan membangun argumen yang logis dan mendalam.	Analisis sangat tajam, mampu mensintesis berbagai sumber secara kritis serta membangun argumen yang logis dan mendalam didukung sumber akademik terverifikasi.
Menyelesaikan tugas secara konsisten, disiplin, dan tepat waktu.	20%	Kurang menunjukkan usaha dan inisiatif, tugas tidak lengkap atau tidak memenuhi standar minimum.	Secara umum konsisten dan menunjukkan usaha yang cukup baik, meskipun belum optimal di seluruh tahapan pekerjaan.	Secara umum konsisten dan menunjukkan usaha yang baik, meskipun belum optimal di seluruh tahapan pekerjaan.	Menunjukkan tingkat ketekunan dan kedisiplinan yang tinggi di seluruh tahapan proses, termasuk revisi, konsultasi, dan perbaikan berdasarkan umpan balik.

## 7. Durasi Waktu

Pembelajaran ini dilaksanakan pada minggu 13-14 dengan total 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 180 menit, sehingga total durasi pembelajaran adalah:

$$2 \times 180 \text{ menit} = 360 \text{ menit (6 jam)}$$

## 8. Materi

### 4.1. Pendekatan, Metode, dan Strategi Analisis

Penelitian dalam Desain Komunikasi Visual tidak dapat dilepaskan dari pilihan pendekatan, metode, dan strategi analisis yang digunakan untuk membaca fenomena desain. Ketiga unsur ini menentukan bagaimana masalah dirumuskan diterjemahkan ke dalam langkah-langkah penelitian yang sistematis. Pendekatan memberikan kerangka berpikir umum, metode mengatur prosedur pengumpulan data, sementara strategi analisis menjelaskan cara data tersebut diinterpretasikan. Ketepatan dalam memilih dan menyelaraskan ketiganya berpengaruh langsung terhadap kedalaman serta validitas temuan penelitian.

Aspek	Pendekatan Penelitian	Metode Penelitian	Strategi Analisis
Definisi	Orientasi konsep atau cara pandang dalam memahami fenomena desain.	Prosedur sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah data.	Teknik atau langkah analitis yang digunakan untuk menafsirkan data agar menjawab pertanyaan penelitian.
Fungsi dalam Penelitian	Menentukan arah epistemologis dan jenis pertanyaan yang diajukan.	Menentukan cara memperoleh dan mengorganisasi data.	Menentukan cara membaca, menginterpretasi, atau menguji data yang telah diperoleh.
Contoh dalam DKV (Kualitatif)	Pendekatan kualitatif untuk memahami makna visual dalam poster kampanye sosial.	Analisis semiotika terhadap elemen warna, simbol, dan tipografi dalam poster.	Pengkodean makna denotatif dan konotatif, identifikasi tema simbolik, interpretasi konteks budaya.
Contoh dalam DKV (Kuantitatif)	Pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas desain antarmuka aplikasi.	Survei pengguna atau eksperimen A/B testing dua versi desain.	Analisis statistik deskriptif, uji perbedaan rata-rata, korelasi antarvariabel.
Jenis Data	Ditentukan oleh orientasi penelitian (makna atau pengukuran).	Data visual, naratif, numerik, hasil eksperimen, atau dokumentasi.	Data diolah menjadi tema konseptual (kualitatif) atau hasil statistik (kuantitatif).

Tabel 3. Perbedaan pendekatan, metode, dan strategi Analisis

Pendekatan penelitian merujuk pada orientasi konseptual yang digunakan untuk memahami objek desain. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, pendekatan dapat bersifat kualitatif, kuantitatif, atau campuran, tergantung pada karakter masalah dan tujuan penelitian. Penelitian yang berfokus pada makna visual, representasi, atau pengalaman pengguna umumnya menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian yang mengukur respons audiens atau efektivitas komunikasi visual dapat memanfaatkan pendekatan kuantitatif. Pemilihan pendekatan harus didasarkan pada kesesuaian dengan pertanyaan penelitian, bukan pada preferensi pribadi peneliti.

Metode penelitian merupakan penerapan konkret dari pendekatan yang dipilih. Metode dapat berupa studi kasus, analisis semiotika, survei, eksperimen, wawancara mendalam, observasi, atau analisis konten visual. Setiap metode memiliki implikasi terhadap jenis data yang diperoleh serta batasan interpretasinya. Strategi analisis kemudian berfungsi untuk mengolah data tersebut secara sistematis, baik melalui pengkodean tematik, analisis visual berbasis teori, pengujian statistik, maupun teknik interpretatif lainnya. Kejelasan hubungan antara pendekatan, metode, dan strategi analisis memastikan bahwa penelitian Desain Komunikasi Visual berjalan secara terstruktur dan mampu mendukung pengambilan keputusan desain secara argumentatif dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **Pendekatan Penelitian dan Cara Pengambilan Data**

Pendekatan penelitian menentukan cara pandang konseptual dalam memahami fenomena desain. Dalam Desain Komunikasi Visual, pendekatan berfungsi sebagai orientasi epistemologis yang membimbing cara masalah dirumuskan, data dikumpulkan, serta temuan ditafsirkan. Pilihan pendekatan tidak bersifat teknis semata, melainkan berkaitan

langsung dengan cara realitas visual dipahami. Dua pendekatan utama yang umum digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang masing-masing memiliki karakteristik, tujuan, dan implikasi analitis yang berbeda.

Pendekatan kualitatif berfokus pada pemahaman makna, konteks, dan pengalaman. Dalam penelitian DKV, pendekatan ini relevan untuk mengkaji bagaimana suatu identitas visual membangun citra tertentu, bagaimana pengguna memaknai simbol pada antarmuka digital, atau bagaimana sebuah kampanye sosial diterima dalam konteks budaya tertentu. Data yang dikumpulkan umumnya bersifat non-numerik, seperti hasil wawancara, catatan observasi, dokumentasi visual, serta artefak desain itu sendiri (Risna Sari et al., 2025). Sebagai contoh, penelitian mengenai *rebranding* sebuah museum dapat menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami bagaimana pengunjung memaknai perubahan logo dan sistem grafisnya. Wawancara mendalam dengan pengunjung dapat mengungkap asosiasi makna yang muncul, sementara analisis visual terhadap elemen tipografi dan warna dapat menjelaskan strategi komunikasi yang digunakan. Dalam penelitian lain mengenai desain antarmuka aplikasi edukasi, observasi terhadap interaksi pengguna dapat digunakan untuk mengidentifikasi pengalaman navigasi, kebingungan visual, atau persepsi terhadap hierarki informasi.

Pendekatan kualitatif juga banyak digunakan dalam studi representasi visual, seperti analisis bagaimana perempuan digambarkan dalam iklan produk kecantikan, atau bagaimana identitas budaya direpresentasikan dalam desain kemasan produk lokal. Dalam kasus tersebut, data berupa gambar, tata letak, simbol, dan gaya ilustrasi dianalisis untuk mengungkap konstruksi makna dan ideologi visual yang mendasarinya.

Sebaliknya, pendekatan kuantitatif berorientasi pada pengukuran, perbandingan, dan pengujian hubungan antarvariabel. Dalam konteks DKV, pendekatan ini digunakan untuk menilai efektivitas desain secara terukur. Data yang diperoleh bersifat numerik dan dianalisis menggunakan teknik statistik. Cara pengambilan data meliputi survei berbasis kuesioner, eksperimen desain, pengujian A/B, maupun teknologi pengukuran visual seperti pelacakan mata. Sebagai ilustrasi, penelitian yang membandingkan dua versi poster kampanye kesehatan dapat menggunakan survei untuk mengukur tingkat pemahaman pesan dan daya tarik visual. Responden diminta menilai kedua versi berdasarkan skala tertentu, kemudian hasilnya dianalisis untuk mengetahui desain mana yang lebih efektif. Dalam konteks desain digital, pengujian A/B dapat digunakan untuk membandingkan dua tata letak halaman web guna melihat versi mana yang menghasilkan tingkat klik atau konversi yang lebih tinggi. Pelacakan mata dapat digunakan untuk mengidentifikasi area visual yang paling menarik perhatian pengguna serta urutan pembacaan elemen desain (Adlini et al., 2022).

Data log dari aplikasi atau media sosial juga dapat dimanfaatkan untuk menganalisis perilaku pengguna terhadap desain tertentu. Misalnya, penelitian tentang desain feed media sosial sebuah merek dapat memanfaatkan data jumlah interaksi, waktu tayang, atau tingkat berbagi konten untuk menilai efektivitas strategi visual yang digunakan.

Pemilihan pendekatan dan cara pengambilan data harus selaras dengan pertanyaan penelitian. Penelitian yang bertujuan memahami bagaimana makna visual dikonstruksi dan dinegosiasikan dalam konteks budaya memerlukan teknik pengumpulan data yang memungkinkan eksplorasi mendalam dan interpretatif. Sebaliknya, penelitian yang ingin

mengetahui seberapa besar pengaruh elemen visual terhadap perilaku audiens memerlukan data yang dapat diukur dan diuji secara statistik.

Dalam beberapa kasus, pendekatan campuran dapat digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Sebagai contoh, penelitian mengenai efektivitas desain kemasan produk ramah lingkungan dapat dimulai dengan survei untuk mengukur persepsi konsumen secara kuantitatif, kemudian dilanjutkan dengan wawancara mendalam untuk memahami alasan di balik persepsi tersebut. Kombinasi ini memungkinkan penelitian memperoleh data yang bersifat luas sekaligus mendalam (Sugiyono, 2019).

Dengan memahami ragam pendekatan dan cara pengambilan data, penelitian Desain Komunikasi Visual dapat dirancang secara lebih strategis. Pendekatan menentukan cara fenomena dipahami, teknik pengumpulan data menyediakan dasar empiris, dan keduanya bersama-sama membentuk kerangka kerja yang memungkinkan analisis desain dilakukan secara sistematis serta relevan dengan tujuan penelitian.

### **Metode Penelitian dalam Desain Komunikasi Visual**

Metode penelitian merupakan prosedur sistematis yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis data sesuai dengan pendekatan yang telah dipilih. Dalam Desain Komunikasi Visual, metode tidak sekadar berfungsi sebagai teknik teknis, melainkan sebagai strategi analitis untuk membaca fenomena visual secara terstruktur, argumentatif, dan kontekstual. Melalui metode yang tepat, objek desain tidak hanya dideskripsikan, tetapi ditafsirkan dalam kerangka konseptual yang jelas serta diarahkan pada pengambilan keputusan desain yang rasional dan dapat dipertanggung jawabkan (Ganika et al., 2024).

Dalam praktik penelitian DKV, pemilihan metode selalu berkaitan dengan jenis pertanyaan yang diajukan. Pertanyaan yang berfokus pada makna, simbol, dan konstruksi visual cenderung menggunakan metode kualitatif interpretatif. Sementara itu, pertanyaan yang berorientasi pada pengukuran efektivitas, preferensi audiens, atau perbandingan performa desain lebih sesuai menggunakan metode kuantitatif. Kesesuaian antara pertanyaan, pendekatan, dan metode menjadi kunci agar penelitian memiliki alur logis dan koheren.

Dalam penelitian kualitatif Desain Komunikasi Visual, beberapa metode yang umum digunakan antara lain analisis semiotika, analisis ikonografi, analisis konten visual, studi kasus, dan etnografi desain. Analisis semiotika digunakan untuk mengurai bagaimana elemen visual membentuk makna. Warna, tipografi, ilustrasi, tata letak, dan simbol dibaca sebagai sistem tanda yang menghasilkan makna denotatif dan konotatif. Sebagai contoh, penelitian terhadap poster kampanye kesehatan dapat menganalisis bagaimana penggunaan warna merah, citra ekspresif, dan komposisi diagonal membangun kesan urgensi dan emosi. Melalui metode ini, desain dipahami sebagai sistem komunikasi, bukan sekadar komposisi estetis.

Analisis ikonografi berfokus pada makna historis dan konvensional suatu citra. Misalnya, penelitian tentang kemasan produk herbal tradisional dapat menelusuri representasi daun, akar, atau motif etnik sebagai simbol keaslian dan legitimasi budaya. Metode ini membantu menjelaskan bagaimana simbol visual bekerja dalam konteks sosial dan historis tertentu (Yang & Hsu, 2017).

Analisis konten visual digunakan untuk mengidentifikasi pola dalam kumpulan artefak desain. Sebagai contoh, penelitian terhadap unggahan media sosial sebuah merek dapat mengkaji konsistensi warna, gaya fotografi, atau representasi

gender dalam ratusan konten visual. Metode ini memungkinkan peneliti menemukan kecenderungan representasi yang tidak selalu terlihat dalam satu objek tunggal.

Studi kasus memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap satu proyek atau fenomena desain tertentu. Penelitian terhadap proses *rebranding* sebuah institusi pendidikan, misalnya, dapat mengkaji latar belakang perubahan identitas visual, strategi konseptual yang digunakan, serta respons publik terhadap transformasi tersebut. Studi kasus menekankan kedalaman analisis dalam konteks yang spesifik. Etnografi desain digunakan untuk memahami praktik desain dalam konteks nyata. Peneliti dapat mengamati dinamika kerja tim kreatif di sebuah agensi, proses *brainstorming*, negosiasi dengan klien, hingga revisi desain (Murchison, 2026). Metode ini menempatkan desain sebagai praktik sosial dan kolaboratif.

Sebaliknya dalam penelitian kuantitatif Desain Komunikasi Visual, metode yang umum digunakan meliputi survei, eksperimen, dan analisis statistik terhadap data numerik. Survei digunakan untuk mengukur persepsi, preferensi, atau tingkat kepuasan audiens terhadap suatu desain. Sebagai contoh, penelitian mengenai efektivitas logo baru sebuah merek dapat menggunakan kuesioner untuk mengukur asosiasi merek seperti “modern”, “tepercaya”, atau “ramah lingkungan” berdasarkan respons responden. Hasilnya diolah dalam bentuk persentase atau skor rata-rata untuk melihat kecenderungan umum.

Eksperimen desain memungkinkan pengujian hubungan sebab-akibat secara terkontrol. Contohnya, dua versi tata letak halaman web diuji untuk mengetahui mana yang menghasilkan tingkat klik lebih tinggi pada tombol pembelian. Dalam konteks ini, metode eksperimen

memberikan dasar empiris untuk memilih alternatif desain yang lebih efektif.

Metode perbandingan juga sering digunakan dalam penelitian DKV, baik dalam pendekatan kualitatif maupun kuantitatif. Perbandingan dapat dilakukan antara dua desain, dua periode waktu, atau dua kelompok audiens. Misalnya, penelitian dapat membandingkan identitas visual UMKM lokal sebelum dan sesudah proses *rebranding*, atau membandingkan persepsi audiens terhadap desain minimalis dan desain ilustratif. Metode ini membantu peneliti mengidentifikasi perbedaan, keunggulan, serta implikasi strategis dari setiap pilihan desain.

Data kualitatif dianalisis melalui proses interpretatif, seperti pengkodean, kategorisasi, dan identifikasi tema. Peneliti membaca data secara mendalam untuk menemukan pola makna yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Dalam konteks DKV, hasil wawancara tentang pengalaman pengguna terhadap aplikasi dapat dianalisis untuk mengidentifikasi tema seperti kejelasan navigasi, konsistensi ikon, atau persepsi profesionalitas visual (Zakariah et al., 2020).

Data kuantitatif diolah menggunakan teknik statistik, baik deskriptif maupun inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kecenderungan umum, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis atau melihat signifikansi perbedaan. Hasil analisis ini menjadi dasar objektif dalam mengevaluasi efektivitas atau preferensi desain.

### **Metode Penelitian Berdasar Kebutuhan Desain**

Dalam Desain Komunikasi Visual, penelitian tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan desain yang melatarbelakanginya. Metode penelitian tidak dipilih secara acak atau sekadar mengikuti tren akademik, melainkan ditentukan oleh

persoalan desain yang hendak dijawab. Setiap permasalahan desain memiliki karakter yang berbeda. Ada persoalan yang berangkat dari isu makna dan representasi, ada yang berkaitan dengan efektivitas komunikasi visual, dan ada pula yang menyangkut pengalaman pengguna dalam konteks interaksi digital. Oleh karena itu, penelitian dalam DKV harus dipahami sebagai respons strategis terhadap kebutuhan desain yang konkret (Aprilia Prawanti et al., 2025).

Ketika kebutuhan desain berkaitan dengan pemahaman makna visual, identitas, atau konstruksi simbolik, metode interpretatif seperti analisis semiotika, analisis visual, studi kasus, atau observasi kontekstual menjadi relevan. Sebagai contoh, perancangan ulang identitas visual sebuah institusi budaya tidak dapat dilepaskan dari nilai historis, simbol lokal, dan persepsi publik yang telah terbentuk. Dalam situasi ini, penelitian kualitatif membantu desainer membaca konteks secara mendalam sebelum menentukan bentuk visual, pilihan warna, tipografi, maupun sistem grafis yang digunakan. Keputusan desain lahir dari pemahaman, bukan sekadar preferensi estetis.

Sebaliknya, apabila kebutuhan desain berkaitan dengan efektivitas komunikasi atau performa media, metode kuantitatif seperti survei, eksperimen, atau pengujian komparatif menjadi lebih sesuai. Perancangan antarmuka aplikasi, misalnya, menuntut data tentang perilaku pengguna, tingkat keberhasilan navigasi, durasi interaksi, atau rasio klik terhadap elemen tertentu. Dalam konteks ini, keputusan desain tidak cukup didasarkan pada intuisi kreatif, melainkan memerlukan pembuktian empiris yang dapat diukur dan dianalisis secara sistematis (Joesoef, 2024).

Dalam praktik profesional, kebutuhan desain sering kali bersifat kombinitif. Sebuah proyek *branding* dapat dimulai dengan riset kualitatif untuk memahami karakter audiens dan konteks budaya, kemudian dilanjutkan dengan pengujian

kuantitatif untuk mengevaluasi respons terhadap beberapa alternatif logo atau sistem identitas visual. Demikian pula dalam pengembangan media digital, observasi pengalaman pengguna dapat dikombinasikan dengan analisis data perilaku berbasis statistik. Pendekatan semacam ini menunjukkan bahwa penelitian dalam DKV bersifat fleksibel dan adaptif terhadap kompleksitas masalah yang dihadapi. Pendekatan penelitian menentukan orientasi konseptual, cara pengambilan data menyediakan dasar empiris, dan metode memastikan bahwa data tersebut diolah secara sistematis serta argumentatif. Dalam kerangka ini, penelitian berfungsi sebagai penghubung antara proses berpikir dan tindakan visual. Ia membantu desainer menjelaskan alasan di balik setiap keputusan yang diambil, baik kepada klien, institusi, maupun publik. Dengan demikian, penelitian berdasar kebutuhan desain menempatkan riset sebagai bagian integral dari proses perancangan yang reflektif, terarah, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik maupun profesional.

Dalam Desain Komunikasi Visual, jenis penelitian dipilih berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dan kebutuhan desain yang dihadapi. Setiap jenis penelitian memiliki karakteristik, kedalaman analisis, serta implikasi yang berbeda terhadap proses pengambilan keputusan desain (Subudiartha, 2023). Pemahaman terhadap jenis-jenis penelitian ini membantu peneliti maupun desainer menentukan strategi yang paling tepat untuk menjawab persoalan yang diangkat.

Penelitian eksploratif digunakan ketika suatu fenomena desain masih belum banyak dipahami atau ketika permasalahan masih bersifat umum dan terbuka. Jenis penelitian ini bertujuan menggali kemungkinan, mengidentifikasi variabel yang relevan, serta memahami konteks awal suatu masalah. Dalam DKV, penelitian eksploratif dapat digunakan untuk memahami tren visual

baru, membaca perilaku generasi muda terhadap media sosial, atau mengeksplorasi persepsi awal pengguna terhadap konsep desain yang masih dalam tahap gagasan.

Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis karakteristik suatu objek atau fenomena desain. Fokusnya bukan pada hubungan sebab-akibat, melainkan pada pemetaan kondisi yang ada. Dalam konteks DKV, penelitian deskriptif dapat digunakan untuk memetakan gaya visual sebuah merek, menggambarkan pola tipografi dalam media kampanye politik, atau mendokumentasikan karakter visual kemasan produk lokal dalam satu wilayah tertentu.

Penelitian komparatif digunakan untuk membandingkan dua atau lebih objek desain guna melihat perbedaan atau persamaan karakteristiknya. Jenis penelitian ini relevan ketika desainer ingin mengetahui keunggulan relatif dari beberapa alternatif visual (Putra et al., 2025). Misalnya, membandingkan dua versi logo untuk melihat perbedaan persepsi profesionalitas, atau membandingkan dua tata letak antarmuka untuk menilai tingkat kemudahan navigasi.

Penelitian eksplanatif bertujuan menjelaskan hubungan sebab-akibat antarvariabel. Dalam DKV, jenis penelitian ini sering digunakan untuk menguji pengaruh elemen visual tertentu terhadap respons audiens. Sebagai contoh, penelitian dapat menguji apakah penggunaan warna kontras pada tombol panggilan tindakan meningkatkan rasio klik, atau apakah ilustrasi humanis meningkatkan empati terhadap pesan kampanye sosial.

Penelitian pengembangan atau *research and development* digunakan ketika tujuan penelitian adalah menghasilkan produk atau sistem desain baru yang diuji dan disempurnakan melalui proses bertahap. Dalam bidang DKV, penelitian ini dapat berupa pengembangan sistem identitas visual, modul desain edukatif, atau prototipe aplikasi

interaktif yang melalui tahapan uji coba dan evaluasi berulang (Risna Sari et al., 2025).

Selain itu, riset berbasis praktik menjadi jenis penelitian yang khas dalam bidang kreatif. Dalam pendekatan ini, proses desain itu sendiri menjadi sumber pengetahuan. Desainer merancang, menguji, merefleksikan, dan mendokumentasikan prosesnya untuk menghasilkan pemahaman konseptual baru. Jenis penelitian ini banyak digunakan dalam tugas akhir berbasis karya, di mana artefak desain dan tulisan reflektif saling melengkapi sebagai hasil penelitian.

Dengan memahami jenis-jenis penelitian dan penggunaannya, peneliti DKV dapat menyesuaikan strategi penelitian dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan jenis penelitian yang tepat memastikan bahwa proses riset tidak hanya memenuhi standar akademik, tetapi juga relevan dan aplikatif dalam mendukung pengambilan keputusan desain yang berbasis pemahaman dan data.

#### **4.2. Instrumen Pengambilan Data**

Setelah metode penelitian ditentukan, tahap berikutnya adalah merancang instrumen dan strategi pengumpulan data secara sistematis. Instrumen penelitian merupakan alat yang menghubungkan pertanyaan penelitian yang bersifat konseptual dengan realitas empiris di lapangan. Tanpa instrumen yang dirancang dengan baik, penelitian berisiko menghasilkan data yang tidak relevan, tidak konsisten, atau sulit dianalisis. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, perancangan instrumen dapat dipahami sebagai bagian dari proses desain itu sendiri, karena peneliti perlu mempertimbangkan tujuan, konteks, serta karakter partisipan atau objek yang diteliti.

Instrumen penelitian berfungsi untuk memastikan konsistensi dan keterarahan dalam pengumpulan data. Dalam penelitian kualitatif, instrumen dapat berupa panduan wawancara semi-terstruktur, lembar observasi, atau kerangka analisis artefak visual. Panduan wawancara membantu peneliti menggali pengalaman, persepsi, dan makna yang dibangun oleh partisipan terhadap suatu desain. Lembar observasi memungkinkan peneliti mencatat perilaku pengguna secara sistematis, misalnya dalam mengamati interaksi pengunjung dengan instalasi visual di ruang publik (Fitzgerald & Mills, 2022). Kerangka analisis visual membantu peneliti mengidentifikasi elemen-elemen desain seperti warna, tipografi, komposisi, dan simbol yang relevan dengan fokus penelitian.

Dalam penelitian kuantitatif, instrumen biasanya berbentuk kuesioner atau lembar pengujian eksperimen yang terstruktur. Kuesioner digunakan untuk mengukur persepsi, preferensi, atau tingkat kepuasan audiens terhadap desain tertentu melalui skala penilaian yang terukur. Dalam eksperimen desain, instrumen dapat berupa dua atau lebih versi prototipe yang diuji kepada kelompok partisipan untuk membandingkan efektivitasnya. Dalam konteks desain digital, instrumen juga dapat berupa sistem pencatatan interaksi pengguna atau pengumpulan data perilaku berbasis platform.

### **Kriteria Instrumen Pengambilan Data**

Riset Desain Komunikasi Visual memiliki karakteristik khusus karena objek kajiannya sering berupa artefak visual. Oleh karena itu, pengumpulan data tidak selalu berbentuk teks atau angka, tetapi dapat berupa dokumentasi visual, tangkapan layar, foto prototipe, atau rekaman proses desain. Artefak-arterfak tersebut kemudian diperlakukan sebagai data yang dianalisis secara sistematis. Dalam riset berbasis praktik,

bahkan sketsa awal, jurnal reflektif, dan versi-versi revisi desain dapat menjadi bagian dari instrumen pengumpulan data.

Langkah penting dalam perancangan instrumen adalah melakukan uji coba awal atau *pilot testing*. Uji coba ini bertujuan mengidentifikasi pertanyaan yang ambigu, instruksi yang kurang jelas, atau prosedur yang tidak efektif sebelum penelitian utama dilakukan. Dalam konteks wawancara, uji coba membantu memastikan bahwa pertanyaan benar-benar mampu menggali informasi yang dibutuhkan. Dalam konteks survei, uji coba membantu memastikan bahwa responden memahami setiap pernyataan dengan cara yang sama. Tahap ini berfungsi sebagai proses penyempurnaan agar instrumen benar-benar selaras dengan tujuan penelitian.

Pengumpulan data juga memerlukan perencanaan yang matang, termasuk penjadwalan, pengelolaan sumber daya, serta pertimbangan etis. Peneliti harus memastikan bahwa partisipan memahami tujuan penelitian, memberikan persetujuan secara sadar, dan diperlakukan dengan hormat. Dalam penelitian DKV yang melibatkan pengguna, komunitas, atau institusi, etika menjadi aspek penting untuk menjaga kepercayaan dan validitas penelitian.

Dengan instrumen yang dirancang secara cermat dan proses pengumpulan data yang terencana, penelitian Desain Komunikasi Visual memperoleh fondasi empiris yang kuat. Data yang terkumpul bukan sekadar kumpulan informasi, melainkan bahan analisis yang relevan untuk mendukung argumentasi serta pengambilan keputusan desain yang berbasis riset dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik maupun profesional.

Riset Desain Komunikasi Visual memiliki karakteristik yang khas karena objek kajiannya sering kali berupa artefak visual dan proses kreatif. Data yang dikumpulkan tidak selalu berbentuk teks naratif atau angka statistik, tetapi dapat berupa dokumentasi visual, tangkapan layar antarmuka, foto prototipe, rekaman interaksi pengguna, hingga catatan proses desain. Dalam riset berbasis praktik, bahkan sketsa awal, peta konsep, jurnal reflektif, dan versi revisi desain merupakan bagian dari instrumen pengumpulan data yang sah dan relevan (Mulisa, 2022). Oleh karena itu, instrumen dalam penelitian DKV harus dirancang dengan mempertimbangkan sifat visual, kontekstual, dan prosesual dari objek yang diteliti.

Agar instrumen pengambilan data menghasilkan temuan yang dapat dipertanggungjawabkan, terdapat beberapa kriteria yang perlu dipenuhi. Pertama adalah relevansi. Instrumen harus secara langsung berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Pertanyaan wawancara, butir kuesioner, maupun aspek yang diamati dalam artefak visual harus benar-benar mendukung upaya menjawab pertanyaan penelitian. Instrumen yang tidak relevan akan menghasilkan data yang berlimpah namun tidak terarah.

Kedua adalah kejelasan dan ketepatan formulasi. Dalam wawancara, pertanyaan harus dirumuskan secara terbuka namun fokus, sehingga mampu menggali pengalaman dan pemaknaan partisipan secara mendalam. Dalam survei, setiap pernyataan harus jelas, tidak ambigu, dan tidak menimbulkan interpretasi ganda. Dalam analisis visual, kategori pengamatan harus terdefinisi dengan tegas, misalnya mengenai elemen warna, tipografi, struktur komposisi, atau gaya ilustrasi yang dianalisis (Gray & Malins, 2016). Kejelasan ini penting untuk menjaga konsistensi pengumpulan data.

Ketiga adalah konsistensi dan keterulangan. Instrumen yang baik memungkinkan prosedur pengumpulan data dilakukan secara konsisten pada setiap partisipan atau objek. Dalam konteks wawancara, panduan pertanyaan inti harus digunakan secara seragam, meskipun fleksibilitas tetap diperbolehkan untuk eksplorasi lanjutan. Dalam analisis artefak visual, kriteria pengamatan yang sama harus diterapkan pada setiap objek yang diteliti agar hasilnya dapat dibandingkan secara sistematis.

Keempat adalah validitas dan keterpercayaan. Instrumen harus mampu mengukur atau menggali aspek yang memang ingin diteliti. Misalnya, jika penelitian bertujuan memahami persepsi profesionalitas sebuah identitas visual, maka pertanyaan atau indikator yang digunakan harus benar-benar merepresentasikan konsep profesionalitas tersebut. Dalam penelitian kuantitatif, validitas dapat diuji melalui uji statistik tertentu. Dalam penelitian kualitatif, validitas diperkuat melalui triangulasi data, pengecekan ulang kepada partisipan, atau dokumentasi proses yang transparan (Fadli, 2021).

Langkah penting dalam memastikan kualitas instrumen adalah melakukan uji coba awal atau *pilot testing*. Uji coba ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi pertanyaan yang membingungkan, istilah yang tidak dipahami partisipan, maupun prosedur yang kurang efektif. Dalam konteks wawancara, *pilot testing* membantu menguji alur percakapan dan kedalaman respons yang dihasilkan. Dalam survei, tahap ini memastikan bahwa setiap butir pernyataan dipahami secara konsisten oleh responden. Dengan demikian, instrumen dapat disempurnakan sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama.

Selain aspek teknis, pengumpulan data juga memerlukan perencanaan manajerial dan pertimbangan etis. Peneliti perlu menyusun jadwal yang realistis, memastikan ketersediaan peralatan dokumentasi, serta mengatur proses penyimpanan data secara aman. Dalam penelitian yang melibatkan partisipan, persetujuan sadar harus diperoleh secara jelas. Partisipan berhak mengetahui tujuan penelitian, cara penggunaan data, serta hak mereka untuk menarik diri dari penelitian kapan pun. Etika ini penting untuk menjaga integritas penelitian serta membangun kepercayaan antara peneliti dan partisipan.

Dalam konteks DKV, etika juga mencakup penggunaan artefak visual. Penggunaan logo, kemasan, ilustrasi, atau materi visual lainnya sebagai data harus memperhatikan hak cipta dan atribusi yang tepat. Dokumentasi visual yang melibatkan individu juga harus mempertimbangkan privasi dan persetujuan penggunaan gambar (Azzarito, 2023).

Dengan instrumen yang relevan, jelas, konsisten, dan valid, serta proses pengumpulan data yang terencana dan etis, penelitian Desain Komunikasi Visual memperoleh fondasi empiris yang kuat. Data yang terkumpul bukan sekadar kumpulan informasi, melainkan bahan analisis yang mampu mendukung argumentasi konseptual dan pengambilan keputusan desain secara terarah. Dalam kerangka ini, instrumen pengambilan data menjadi bagian integral dari praktik desain yang reflektif dan berbasis riset, bukan sekadar perangkat administratif dalam proses penelitian.

### **Menyiapkan Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis dan terarah. Ia berfungsi sebagai perpanjangan dari pertanyaan penelitian, yang dirancang untuk menangkap informasi yang relevan dari situasi nyata. Tanpa instrumen yang terstruktur, proses

pengumpulan data akan berlangsung secara acak dan tidak konsisten, sehingga menyulitkan analisis yang rigor. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, perancangan instrumen dapat dipahami sebagai bagian dari proses desain itu sendiri. Peneliti perlu memahami karakter partisipan, tujuan penelitian, serta konteks pelaksanaan agar instrumen yang dibuat benar-benar efektif dan sesuai kebutuhan.

Tujuan utama instrumen adalah memastikan standarisasi dan konsistensi dalam pengumpulan data. Jika peneliti mewawancarai beberapa desainer atau pengguna, panduan wawancara membantu menjaga agar topik inti yang sama dibahas dalam setiap sesi. Jika peneliti melakukan observasi di beberapa lokasi, panduan observasi memastikan bahwa aspek-aspek yang diamati tetap seragam. Konsistensi ini penting untuk menjaga keterbandingan data dan meningkatkan reliabilitas hasil penelitian.

Bentuk instrumen sangat bergantung pada metode yang dipilih. Dalam penelitian kuantitatif, instrumen umumnya berupa kuesioner terstruktur dengan pertanyaan tertutup dan skala pengukuran yang jelas. Dalam penelitian kualitatif, instrumen cenderung lebih fleksibel, seperti panduan wawancara semi-terstruktur atau lembar observasi yang memungkinkan pencatatan deskriptif dan reflektif. Dalam riset DKV, instrumen juga dapat berupa tugas desain atau aktivitas eksploratif yang diberikan kepada partisipan untuk memancing respons visual dan naratif. Artefak visual yang dihasilkan, tangkapan layar, dokumentasi proses, serta rekaman interaksi pengguna dapat menjadi bagian integral dari data penelitian (Yau, 2024).

Observasi lapangan merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam penelitian DKV, terutama ketika peneliti ingin memahami perilaku pengguna dalam konteks alaminya. Namun, observasi yang efektif memerlukan panduan yang terstruktur. Panduan tersebut biasanya

mencakup informasi logistik seperti waktu dan lokasi, serta daftar aspek yang diamati secara spesifik. Misalnya, dalam mengamati pameran desain, peneliti dapat memfokuskan perhatian pada jalur pergerakan pengunjung, durasi interaksi dengan karya tertentu, respons terhadap teks kuratorial, atau bentuk interaksi antar pengunjung. Selain catatan deskriptif mengenai apa yang terjadi, peneliti juga perlu menyediakan ruang untuk catatan reflektif yang mencatat interpretasi awal atau pertanyaan lanjutan.

Wawancara mendalam juga menjadi instrumen penting dalam penelitian DKV, terutama untuk menggali pengalaman dan persepsi terhadap desain. Pertanyaan yang digunakan sebaiknya bersifat terbuka, sehingga mendorong partisipan untuk menjelaskan pandangan mereka secara lebih luas. Alur wawancara disusun secara logis, dimulai dari pertanyaan pengantar yang ringan, kemudian masuk ke inti persoalan, dan diakhiri dengan pertanyaan reflektif atau klarifikasi. Pertanyaan lanjutan digunakan untuk memperdalam jawaban, sehingga informasi yang diperoleh tidak berhenti pada respons permukaan.

Tahap yang tidak kalah penting adalah uji kelayakan instrumen atau *pilot testing*. Uji coba dilakukan pada sejumlah kecil partisipan yang memiliki karakteristik serupa dengan responden utama penelitian. Tujuannya adalah mengidentifikasi pertanyaan yang ambigu, instruksi yang kurang jelas, atau alur yang tidak efektif. Dalam konteks wawancara, uji coba membantu memastikan bahwa pertanyaan benar-benar memancing respons yang diharapkan. Dalam konteks survei, uji coba membantu memastikan bahwa setiap pernyataan dipahami secara konsisten. Masukan dari tahap ini digunakan untuk merevisi instrumen sebelum penelitian utama dilakukan.

Melalui perancangan instrumen yang cermat dan proses uji kelayakan yang sistematis, penelitian Desain Komunikasi Visual memperoleh fondasi data yang kuat. Instrumen yang dirancang dengan baik tidak hanya mempermudah pengumpulan data, tetapi juga memastikan bahwa informasi yang diperoleh relevan, konsisten, dan mendukung argumentasi penelitian secara akademik maupun profesional.

## Contoh Instrumen Penelitian Berdasarkan Metode

Aspek	Survei (Kuantitatif)	Wawancara Mendalam (Kualitatif)	Observasi Lapangan
<b>Tujuan</b>	Mengukur persepsi dan preferensi audiens terhadap identitas visual baru	Menggali makna, kesan, dan pengalaman audiens terhadap perubahan brand	Mengamati respons nyata audiens saat berinteraksi dengan identitas visual
<b>Jenis Data</b>	Data numerik (skala Likert, pilihan ganda)	Data naratif (cerita, opini, pengalaman)	Data perilaku dan interaksi visual
<b>Contoh Pertanyaan / Poin Instrumen</b>	1. Logo baru terlihat lebih modern dibandingkan logo lama (1–5). 2. Warna pada kemasan baru menarik perhatian saya (1–5). 3. Identitas visual baru mencerminkan kualitas premium (1–5). 4. Saya lebih tertarik membeli produk setelah melihat desain baru (1–5). 5. Pilih desain yang menurut Anda paling representatif: A / B.	1. Apa kesan pertama Anda saat melihat identitas visual baru brand ini? 2. Menurut Anda, apa perbedaan paling mencolok dibandingkan desain sebelumnya? 3. Apa makna atau karakter yang Anda tangkap dari warna dan tipografinya? 4. Apakah desain baru ini memengaruhi persepsi Anda terhadap kualitas produk? Mengapa? 5. Jika Anda adalah desainer <i>brand</i> ini, apa yang akan Anda pertahankan atau ubah?	1. Apakah pengunjung memperhatikan logo atau kemasan saat pertama kali masuk? 2. Berapa lama pengunjung melihat kemasan sebelum memutuskan membeli? 3. Apakah pengunjung membandingkan kemasan lama dan baru? 4. Ekspresi non-verbal saat melihat identitas baru (antusias, ragu, biasa saja). 5. Interaksi dengan elemen visual (memotret kemasan, membaca label, memegang produk lebih lama).
<b>Kelebihan</b>	Data dapat diukur dan dibandingkan secara statistik	Mendalam dan kaya makna	Menunjukkan perilaku nyata, bukan hanya opini
<b>Keterbatasan</b>	Tidak menjelaskan alasan mendalam	Sulit digeneralisasi	Interpretasi bergantung pada ketelitian peneliti

## **Cara Mengumpulkan Data**

Setelah instrumen penelitian dirancang, tahap berikutnya adalah pelaksanaan pengumpulan data. Tahap ini merupakan fase operasional di mana rancangan metodologis diimplementasikan dalam konteks nyata. Cara pengumpulan data akan menentukan kualitas, kedalaman, serta relevansi temuan yang diperoleh. Dalam Desain Komunikasi Visual, konteks pengumpulan data dapat sangat beragam, mulai dari studio desain, ruang publik, platform digital, komunitas kreatif, hingga arsip visual dan media massa. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data harus dipilih secara strategis sesuai dengan karakter masalah penelitian dan jenis data yang dibutuhkan.

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur konkret untuk menerapkan instrumen penelitian. Jika instrumen berupa panduan wawancara, maka tekniknya dapat berupa wawancara tatap muka atau daring. Jika instrumen berupa lembar observasi, tekniknya dapat berupa observasi partisipatif maupun non-partisipatif. Dalam penelitian kuantitatif, tekniknya dapat berupa penyebaran kuesioner, pelaksanaan eksperimen, atau pengambilan data digital dari sistem analitik. Setiap teknik memiliki protokol pelaksanaan tersendiri yang harus dijalankan secara konsisten agar data yang dihasilkan valid dan dapat dianalisis secara sistematis (Khoa et al., 2023).

Dalam konteks DKV, pengumpulan data sering kali melibatkan dimensi visual sebagai sumber utama informasi. Dokumentasi visual merupakan teknik yang sangat relevan, karena objek kajian berupa artefak desain. Dokumentasi dapat dilakukan melalui fotografi, perekaman video, tangkapan layar, atau pengarsipan materi visual. Sebagai contoh, penelitian tentang lanskap visual kota dapat dilakukan dengan memotret seluruh papan reklame pada ruas jalan tertentu untuk kemudian dianalisis secara tematik.

Penelitian mengenai antarmuka aplikasi dapat melibatkan perekaman layar saat pengguna berinteraksi dengan prototipe. Keunggulan teknik ini terletak pada kemampuannya menangkap detail visual secara utuh, termasuk aspek yang mungkin tidak disadari oleh partisipan saat diwawancarai.

Selain dokumentasi visual, pengumpulan artefak desain juga menjadi teknik penting. Artefak dapat berupa kemasan produk, poster kampanye, unggahan media sosial, draf desain, atau versi revisi suatu identitas visual. Artefak tersebut diperlakukan sebagai data yang dianalisis secara sistematis. Dalam penelitian historis, pengarsipan majalah desain, katalog pameran, atau arsip institusi dapat menjadi sumber data utama. Pada tahap ini, peneliti tidak hanya mengumpulkan objek, tetapi juga mencatat konteksnya, seperti waktu, lokasi, tujuan produksi, serta kondisi sosial yang melatarbelakanginya (Zwegers, 2022).

Teknik lain yang sering digunakan dalam penelitian DKV adalah diskusi kelompok terarah atau *focus group discussion*. Teknik ini memungkinkan eksplorasi respons kolektif terhadap konsep desain, kampanye visual, atau prototipe produk. Melalui interaksi antarpartisipan, muncul dinamika sosial yang memperlihatkan bagaimana makna visual dinegosiasikan dalam konteks kelompok. Dalam pengujian konsep *branding*, misalnya, FGD dapat digunakan untuk mengetahui apakah identitas visual baru dianggap relevan, berbeda, atau justru membingungkan oleh audiens sasaran. Peran moderator menjadi penting untuk menjaga diskusi tetap fokus dan memberikan ruang partisipasi yang seimbang.

Pengumpulan data juga dapat dilakukan melalui studi dokumen sebagai sumber data primer. Dalam pendekatan ini, dokumen atau teks visual menjadi objek analisis utama, bukan sekadar referensi pendukung. Misalnya, penelitian

tentang perubahan wacana desain minimalis dalam satu dekade dapat dilakukan dengan mengumpulkan artikel, katalog, atau materi promosi dari periode tertentu dan menganalisisnya secara konten. Teknik pengumpulan datanya berupa pengarsipan sistematis dan pencatatan kategori analitis yang relevan dengan pertanyaan penelitian (Firmansyah et al., 2022).

Dalam praktiknya, penelitian desain sering memanfaatkan kombinasi beberapa teknik pengumpulan data. Kombinasi ini memungkinkan triangulasi, yaitu proses membandingkan dan menguatkan temuan melalui berbagai sumber data. Sebagai contoh, penelitian tentang efektivitas rebranding dapat menggabungkan survei untuk mengukur persepsi, wawancara untuk menggali makna, serta observasi perilaku pembelian di ruang ritel. Pendekatan semacam ini memperkaya analisis dan meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian.

Dengan perencanaan teknik pengumpulan data yang matang, penelitian Desain Komunikasi Visual memperoleh dasar empiris yang kuat. Data yang terkumpul bukan sekadar informasi mentah, melainkan bahan analitis yang terstruktur untuk mendukung argumentasi serta pengambilan keputusan desain. Melalui proses ini, riset tidak berhenti pada pemahaman teoretis, tetapi berfungsi sebagai landasan reflektif dan praktis dalam merancang solusi visual yang kontekstual dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **Etika Penelitian dalam Desain**

Etika penelitian dalam Desain Komunikasi Visual tidak dapat dipisahkan dari relasi antara peneliti, partisipan, artefak visual, dan karya yang dihasilkan. Riset desain sering melibatkan pengalaman personal, identitas visual, proses kreatif, serta produk yang memiliki nilai ekonomi dan kultural. Oleh karena itu, etika bukan sekadar prosedur administratif,

melainkan fondasi yang menjaga integritas ilmiah sekaligus tanggung jawab profesional.

Prinsip pertama adalah persetujuan sadar atau *informed consent*. Partisipan harus memahami tujuan penelitian, bentuk keterlibatan mereka, serta bagaimana data akan digunakan dan dipublikasikan. Dalam konteks DKV, hal ini penting ketika penelitian melibatkan wawancara pengalaman pengguna, observasi proses kerja di studio, atau pengujian prototipe. Partisipan memiliki hak untuk menolak atau mengundurkan diri tanpa konsekuensi apa pun.

Prinsip kedua adalah kerahasiaan dan perlindungan identitas. Data berupa rekaman wawancara, catatan observasi, tangkapan layar, atau dokumen internal institusi dapat mengandung informasi sensitif. Peneliti wajib menjaga keamanan penyimpanan data serta menyamarkan identitas jika diperlukan. Dalam penelitian *branding* atau strategi komunikasi visual, informasi internal perusahaan tidak boleh dipublikasikan tanpa izin resmi.

Dalam penelitian yang melibatkan artefak visual, etika juga berkaitan dengan hak cipta dan atribusi. Poster, ilustrasi, kemasan, antarmuka digital, maupun karya tipografi yang dianalisis harus disertai sumber yang jelas. Jika karya belum dipublikasikan secara terbuka, izin penggunaan harus diperoleh dari pemiliknya. Menggunakan karya orang lain tanpa atribusi yang tepat merupakan pelanggaran etika sekaligus pelanggaran hukum (Azzarito, 2023).

Aspek penting lain adalah plagiarisme, yang dalam konteks desain tidak hanya terbatas pada teks penelitian, tetapi juga pada karya visual. Plagiarisme dalam penelitian mencakup penyalinan gagasan, data, atau struktur tulisan tanpa rujukan yang jelas. Sementara itu, dalam praktik desain, plagiarisme dapat terjadi ketika konsep visual, komposisi, ilustrasi, atau identitas merek ditiru tanpa transformasi konseptual yang memadai dan tanpa pengakuan sumber. Dalam pendidikan

desain, hal ini sering muncul dalam bentuk penggunaan referensi visual yang terlalu dekat dengan karya asli sehingga kehilangan orisinalitas. Oleh karena itu, penting untuk membedakan antara inspirasi, adaptasi yang sah, dan peniruan yang tidak etis.

Kejujuran akademik juga mencakup pelaporan data secara transparan. Data tidak boleh dimanipulasi untuk mendukung asumsi awal. Dalam penelitian kuantitatif, hasil yang tidak signifikan tetap harus dilaporkan. Dalam penelitian kualitatif, interpretasi harus berbasis bukti empiris, bukan preferensi pribadi peneliti (Nii Laryeafio & Ogbewe, 2023). Integritas ini memastikan bahwa keputusan desain yang dihasilkan benar-benar berdasar pada temuan yang sah.

Dalam riset berbasis praktik, tanggung jawab etis meluas pada keputusan kreatif itu sendiri. Desain yang dihasilkan sebagai bagian dari penelitian harus mempertimbangkan dampak sosial dan kulturalnya. Kampanye visual tidak boleh mengeksploitasi stereotip, merendahkan kelompok tertentu, atau menyesatkan audiens demi efektivitas komunikasi. Dengan demikian, etika tidak hanya mengatur proses penelitian, tetapi juga kualitas dan tanggung jawab hasil desain.

Dalam konteks pendidikan dan praktik profesional, etika membentuk karakter peneliti sekaligus desainer. Ia memastikan bahwa penelitian dan karya visual yang dihasilkan tidak hanya valid secara akademik, tetapi juga bermartabat secara profesional. Dengan menjunjung integritas, orisinalitas, dan tanggung jawab sosial, penelitian Desain Komunikasi Visual berkontribusi tidak hanya pada pengembangan ilmu, tetapi juga pada praktik desain yang lebih reflektif dan berkelanjutan.

## **Rangkuman**

Pendekatan, metode, dan strategi analisis merupakan tiga komponen utama yang membentuk kerangka operasional penelitian dalam Desain Komunikasi Visual. Pendekatan menentukan orientasi konseptual dan cara pandang terhadap fenomena desain. Metode mengatur prosedur sistematis dalam pengumpulan data. Strategi analisis menjelaskan bagaimana data diinterpretasikan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Keselarasan ketiganya menentukan kedalaman, koherensi, dan validitas temuan riset.

Pendekatan kualitatif digunakan ketika penelitian berfokus pada makna, konteks, representasi, dan pengalaman visual. Data yang dikumpulkan bersifat non numerik seperti wawancara, observasi, dokumentasi visual, dan artefak desain. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur efektivitas, preferensi, atau hubungan antarvariabel secara terukur melalui survei, eksperimen, A B testing, atau analisis statistik. Dalam praktik DKV, pendekatan campuran dapat digunakan untuk menggabungkan keluasan data kuantitatif dan kedalaman interpretasi kualitatif.

Metode penelitian merupakan penerapan konkret dari pendekatan yang dipilih. Dalam penelitian kualitatif, metode seperti analisis semiotika, analisis ikonografi, analisis konten visual, studi kasus, dan etnografi desain membantu membaca makna dan praktik visual secara kontekstual. Dalam penelitian kuantitatif, metode seperti survei dan eksperimen memungkinkan pengujian efektivitas desain secara empiris. Pemilihan metode harus selalu diturunkan dari kebutuhan desain dan pertanyaan penelitian.

Jenis penelitian ditentukan oleh tujuan yang ingin dicapai. Penelitian eksploratif menggali fenomena awal. Penelitian deskriptif memetakan karakter visual. Penelitian komparatif

membandingkan alternatif desain. Penelitian eksplanatif menguji hubungan sebab akibat. Penelitian pengembangan menghasilkan prototipe yang diuji dan disempurnakan. Riset berbasis praktik menempatkan proses desain sebagai sumber pengetahuan. Pemahaman terhadap jenis penelitian memastikan bahwa riset relevan bagi pengambilan keputusan desain.

Instrumen pengambilan data berfungsi menjembatani pertanyaan konseptual dengan realitas empiris. Dalam penelitian kualitatif, instrumen dapat berupa panduan wawancara, lembar observasi, atau kerangka analisis visual. Dalam penelitian kuantitatif, instrumen berbentuk kuesioner atau perangkat eksperimen terstruktur. Dalam DKV, artefak visual seperti sketsa, prototipe, tangkapan layar, dan dokumentasi proses dapat menjadi data yang sah. Instrumen yang baik harus relevan, jelas, konsisten, valid, serta diuji melalui *pilot testing* sebelum digunakan secara luas.

Teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, survei, dokumentasi visual, studi dokumen, dan diskusi kelompok terarah dipilih sesuai karakter masalah penelitian. Kombinasi teknik memungkinkan triangulasi untuk memperkuat kepercayaan terhadap temuan. Dokumentasi artefak dan proses desain menjadi sumber data penting yang harus dicatat secara sistematis beserta konteksnya.

Etika penelitian menjadi fondasi integritas ilmiah dan profesional. Prinsip persetujuan sadar, kerahasiaan data, perlindungan identitas, dan penghormatan terhadap hak cipta harus dijunjung tinggi. Plagiarisme dalam teks maupun visual merupakan pelanggaran serius. Pelaporan data harus transparan dan tidak dimanipulasi untuk mendukung asumsi awal. Dalam riset berbasis praktik, tanggung jawab etis juga mencakup dampak sosial dari desain yang dihasilkan.

Secara keseluruhan, penelitian Desain Komunikasi Visual merupakan proses strategis yang menghubungkan cara

berpikir konseptual dengan tindakan desain. Pendekatan memberi orientasi, metode memberi struktur, instrumen memberi dasar empiris, dan etika menjaga integritas. Melalui keterpaduan ini, riset menjadi fondasi reflektif yang memungkinkan keputusan desain diambil secara sadar, terukur, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik maupun profesional.

### **Instruksi Tugas**

Tugas ini bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam menyusun draft proposal Tugas Akhir secara sistematis dan argumentatif sebagai dasar pengembangan penelitian dan perancangan desain. Proposal diposisikan sebagai dokumen akademik yang menjelaskan arah, fokus, serta justifikasi konseptual proyek Tugas Akhir. Melalui penyusunan proposal, mahasiswa diharapkan mampu menunjukkan keterpaduan antara masalah desain, landasan teoretis, metode penelitian, dan rencana perancangan. Draft proposal tidak sekadar menjelaskan ide kreatif, tetapi harus memperlihatkan dasar riset, urgensi masalah, serta kontribusi yang ingin dicapai dalam konteks Desain Komunikasi Visual. Proposal menjadi fondasi konseptual yang akan membimbing seluruh proses penelitian dan perancangan pada tahap selanjutnya.

### **Langkah Pengerjaan**

1. Perumusan Latar Belakang dan Masalah  
Mahasiswa menyusun latar belakang yang menjelaskan konteks, urgensi, dan fenomena desain yang melatarbelakangi proyek Tugas Akhir. Rumusan masalah harus spesifik, terfokus, dan menunjukkan adanya kebutuhan atau celah yang layak diteliti dan dirancang solusinya.

2. Penetapan Tujuan dan Manfaat  
Mahasiswa merumuskan tujuan penelitian dan perancangan secara jelas serta menjelaskan manfaat akademik dan praktis dari proyek yang diajukan.
3. Tinjauan Pustaka Awal  
Mahasiswa menyusun kajian literatur awal yang relevan dengan topik, mencakup teori, konsep, atau penelitian terdahulu yang menjadi dasar konseptual. Literatur harus bersumber dari referensi akademik yang kredibel dan mutakhir.
4. Kerangka Konseptual  
Mahasiswa menjelaskan kerangka berpikir yang menghubungkan masalah, teori, dan rencana analisis atau perancangan. Kerangka ini dapat disajikan dalam bentuk narasi maupun diagram konseptual yang menunjukkan hubungan antar komponen.
5. Metode Penelitian dan Rencana Pengumpulan Data  
Mahasiswa menjelaskan pendekatan, metode, serta strategi pengumpulan data yang akan digunakan. Penjelasan harus menunjukkan kesesuaian antara metode dan rumusan masalah.

**Mahasiswa wajib mengumpulkan:**

Draft Proposal Tugas Akhir yang memuat:

- Judul sementara Tugas Akhir
- Latar belakang dan rumusan masalah
- Tujuan dan manfaat
- Tinjauan pustaka awal
- Kerangka konseptual
- Metode penelitian dan rencana pengumpulan data
- Rencana perancangan desain

## Daftar Referensi Awal

Daftar pustaka yang disusun sesuai standar sitasi akademik dan menggunakan sumber yang relevan serta kredibel.

## Refleksi Mahasiswa

- Bagaimana proses menyusun proposal membantu Anda memperjelas hubungan antara masalah desain, teori, dan rencana perancangan.
- Bagian mana dalam proposal yang paling menantang untuk dirumuskan, dan mengapa. Jelaskan bagaimana Anda mengatasi tantangan tersebut.
- Setelah menyusun draft proposal, bagaimana Anda melihat posisi Tugas Akhir sebagai proses riset dan perancangan yang terintegrasi, bukan sekadar proyek kreatif.

\*\*\*

# Bab 5

## ***Framework* Penelitian**

### **1. Sub Capaian Pembelajaran**

Mahasiswa mampu merancang *framework* penelitian Desain Komunikasi Visual yang komprehensif serta menyusun rencana eksekusi riset yang mencakup keterpaduan antara permasalahan penelitian, landasan teoretis, metode, rencana pengambilan data, dan strategi penyajian hasil penelitian secara visual.

### **2. Deskripsi Pembelajaran**

Pada Bab 5 ini, mahasiswa mempelajari proses integrasi seluruh tahapan berpikir akademik yang telah dikembangkan pada bab-bab sebelumnya ke dalam sebuah *framework* penelitian yang utuh dan siap dieksekusi. Pembahasan difokuskan pada perumusan hubungan logis antara masalah penelitian, kajian literatur, pendekatan metodologis, serta rencana pengumpulan dan pengolahan data. Mahasiswa diarahkan untuk menyusun perencanaan riset yang sistematis, realistis, dan dapat diimplementasikan, termasuk mempertimbangkan aspek waktu, sumber daya, serta strategi penyajian hasil penelitian dalam bentuk visual yang sesuai dengan karakter Desain Komunikasi Visual.

### **3. Luaran**

Dokumen *framework* penelitian dan rencana eksekusi riset yang menunjukkan keterpaduan antara topik penelitian, landasan teoretis, metode penelitian, serta rencana pengambilan dan penyajian data. Luaran ini mencakup pemetaan hubungan antar komponen penelitian (masalah, tujuan, teori, metode, dan data), perencanaan tahapan

pelaksanaan riset, serta konsep awal penyajian hasil penelitian secara visual. Dokumen disusun menggunakan bahasa akademik yang tepat dan mencerminkan kesiapan mahasiswa untuk melaksanakan penelitian tugas akhir secara sistematis dan bertanggung jawab.

**Bobot penilaian:**

ALP = 20% dari nilai akhir

#### **4. Luasan dan Kedalaman Pembelajaran**

Pembelajaran pada Bab 5 difokuskan pada kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan dan memfinalisasi perencanaan penelitian desain. Luasan pembelajaran mencakup pemahaman tentang penyusunan *framework* penelitian, perencanaan tahapan eksekusi riset, serta prinsip penyajian data dan temuan penelitian dalam bentuk visual. Kedalaman pembelajaran menekankan kemampuan mahasiswa dalam merancang *framework* yang koheren dan logis, menyusun rencana eksekusi riset yang realistis dan terukur, serta mengembangkan strategi visualisasi data yang mendukung komunikasi hasil penelitian secara akademik dan *design-oriented*.

#### **5. Syarat Mahasiswa untuk Mengerjakan Penugasan**

- Telah menyelesaikan perumusan topik penelitian tugas akhir (Bab 3) dan rancangan metode penelitian (Bab 4).
- Memahami keterkaitan antara permasalahan, teori, metode, dan data dalam penelitian.
- Menggunakan referensi akademik yang relevan dan kredibel sebagai dasar penyusunan *framework* penelitian.
- Mengerjakan penugasan secara mandiri dengan menjunjung tinggi integritas akademik dan mematuhi etika penelitian.

- Mempersiapkan rencana kerja penelitian serta konsep penyajian visual hasil riset sesuai karakter Desain Komunikasi Visual.

## 6. Rubrik Penilaian

Kriteria	Bobot	45 – 54,99	55 – 69,99	70 – 84,99	85 – 100
Bertanggung jawab dan jujur sepanjang proses penelitian	30%	Tidak menunjukkan kepatuhan terhadap etika penelitian, terdapat banyak kesalahan sitasi atau indikasi plagiarisme serius.	Menunjukkan pemahaman yang baik terhadap etika akademik, namun masih terdapat kesalahan minor dalam sitasi atau penulisan referensi.	Seluruh karya menunjukkan kepatuhan terhadap etika akademik, mencantumkan sitasi dan referensi namun masih belum sepenuhnya lengkap atau konsisten.	Seluruh karya menunjukkan kepatuhan penuh terhadap etika akademik, seluruh sitasi dan referensi lengkap, konsisten, dan valid.
Mengolah dan mensintesis literatur atau data secara efektif untuk membangun argumen	40%	Analisis cenderung deskriptif dan dangkal, argumen tidak menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang jelas.	Analisis cukup baik, terdapat upaya membandingkan dan menyimpulkan data atau teori, namun belum optimal.	Analisis tajam, mampu mensintesis berbagai sumber secara kritis dan membangun argumen yang logis dan mendalam.	Analisis sangat tajam, mampu mensintesis berbagai sumber secara kritis serta membangun argumen yang logis dan mendalam didukung sumber akademik yang terverifikasi.
Menyelesaikan tugas secara konsisten, disiplin, dan tepat waktu	30%	Kurang menunjukkan usaha dan inisiatif, tugas tidak lengkap atau tidak memenuhi standar minimum.	Secara umum konsisten dan menunjukkan usaha yang cukup baik, meskipun belum optimal pada seluruh tahapan pekerjaan.	Secara umum konsisten dan menunjukkan usaha yang baik, meskipun belum optimal pada seluruh tahapan pekerjaan.	Menunjukkan tingkat ketekunan dan kedisiplinan yang tinggi pada seluruh tahapan proses, termasuk revisi, konsultasi, dan perbaikan berdasarkan umpan balik.

## 7. Durasi Waktu

Pembelajaran ini dilaksanakan pada minggu 15-16 dengan total 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 180 menit, sehingga total durasi pembelajaran adalah:

$$2 \times 180 \text{ menit} = 360 \text{ menit (6 jam)}$$

## 8. Materi

### 5.1. Kerangka Teoretis sebagai Lensa Membaca Desain

Bayangkan Anda baru saja menyelesaikan sebuah proyek desain dan memiliki berbagai artefak di meja kerja: sketsa awal, prototipe, hasil uji coba pengguna, serta dokumentasi visual. Semua itu adalah data. Anda dapat saja menatanya dan berkata, “Inilah yang saya hasilkan.” Namun tanpa kerangka konseptual yang jelas, kumpulan tersebut hanya menjadi dokumentasi proses, bukan analisis. Ia menunjukkan apa yang terjadi, tetapi belum menjelaskan mengapa hal itu penting, bagaimana makna terbentuk, atau implikasi apa yang dapat ditarik bagi praktik desain.

Kerangka teoretis berfungsi sebagai sistem navigasi intelektual yang membantu membaca data secara terarah. Dalam Desain Komunikasi Visual, teori bekerja seperti *grid* dalam tata letak: ia memberi struktur, proporsi, dan arah baca. Teori semiotika, misalnya, memungkinkan peneliti membedakan antara makna denotatif dan konotatif dalam sebuah poster. Teori komunikasi visual membantu menjelaskan bagaimana hierarki visual mengarahkan perhatian audiens. Tanpa kerangka tersebut, analisis berisiko berhenti pada deskripsi elemen visual, bukan pada pembacaan relasi makna yang lebih dalam. Penggunaan kerangka teoretis dalam penulisan akademik berarti mengaktifkan teori sebagai alat baca, bukan sekadar mengutipnya. Data dan teori harus saling berdialog. Ketika sebuah identitas visual dinilai berhasil membangun kesan profesional, analisis tidak berhenti pada klaim tersebut, melainkan menautkannya dengan konsep kredibilitas visual, persepsi warna, atau konstruksi citra merek. Dalam proses ini, teori memberi bahasa untuk menjelaskan fenomena, sementara data memberikan bukti empiris yang menguji relevansi teori tersebut.

Proses analisis yang matang juga membuka kemungkinan bahwa data tidak sepenuhnya sejalan dengan kerangka awal. Dalam beberapa kasus, temuan visual dapat memperkaya, memperluas, atau bahkan mempertanyakan asumsi teoretis yang digunakan. Di sinilah kontribusi akademik mulai terbentuk. Peneliti tidak hanya menerapkan teori, tetapi menunjukkan bagaimana teori bekerja dalam konteks desain yang spesifik, misalnya dalam budaya lokal, media digital, atau audiens tertentu (Rose, 2022).

Dalam praktik penulisan, kerangka teoretis membantu merangkai argumen secara sistematis. Data tidak disajikan sebagai tumpukan bukti, melainkan sebagai ilustrasi yang mendukung klaim analitis. Kutipan wawancara, potongan visual, atau hasil pengujian desain ditempatkan secara selektif untuk memperkuat interpretasi yang berbasis konsep. Pendekatan triangulasi, yaitu membaca satu fenomena melalui beberapa sumber data atau beberapa perspektif teori, dapat memperkaya kedalaman analisis dan meningkatkan kredibilitas argumen.

Pada akhirnya, kerangka teoretis dalam penelitian desain berfungsi seperti sistem identitas visual dalam sebuah merek. Ia memastikan konsistensi, arah, dan kejelasan pesan. Tanpanya, tulisan menjadi kumpulan paragraf yang terpisah. Dengan kerangka yang jelas, data dan interpretasi terjalin menjadi satu narasi argumentatif yang koheren (Raff, 2012). Di titik inilah penelitian Desain Komunikasi Visual bergerak dari sekadar pelaporan temuan menuju penciptaan pemahaman yang bermakna dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik maupun profesional.

## Memperkuat Argumen melalui Kerangka Teoretis

Data dalam bentuk mentah tidak pernah otomatis menjadi argumen. Kutipan wawancara, rangkaian visual, maupun tabel angka hanyalah bahan dasar yang menunggu untuk ditafsirkan. Argumen lahir ketika peneliti mengajukan klaim yang didukung oleh pembacaan konseptual terhadap data tersebut. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, kerangka teoretis berfungsi sebagai perangkat analitis yang mengubah temuan empiris menjadi wawasan yang bermakna. Teori tidak ditempatkan sebagai pelengkap formal, melainkan sebagai mekanisme yang memberi struktur, kedalaman, dan legitimasi pada interpretasi (Khan et al., 2025).

Penguatan argumen terjadi ketika peneliti bergerak melampaui deskripsi visual menuju penjelasan konseptual. Pernyataan seperti “desain ini menggunakan warna hijau” belum membentuk argumen. Namun ketika dikaitkan dengan teori persepsi warna dan asosiasi simbolik, klaim tersebut berkembang menjadi interpretasi: penggunaan warna hijau mengaktifkan asosiasi tentang alam, kesehatan, atau keberlanjutan, sehingga memperkuat *positioning* merek yang ingin dibangun. Dengan demikian, teori memberi daya analitis pada observasi sederhana dan menjadikannya bagian dari wacana keilmuan yang lebih luas.

Kerangka teoretis juga menyediakan kosakata untuk membaca temuan secara sistematis. Konsep-konsep seperti hierarki visual, *framing*, representasi, identitas kolektif, atau prekaritas membantu peneliti memberi nama pada pola yang muncul dalam data. Tanpa kerangka tersebut, analisis berisiko menjadi narasi intuitif yang tidak terstruktur. Dengan teori, pembacaan menjadi terarah: peneliti secara sadar mencari relasi antara data dan konsep yang telah dirumuskan sebelumnya (Paul et al., 2024).

Namun hubungan antara data dan teori tidak bersifat satu arah. Argumen yang kuat justru lahir ketika terjadi dialog

antara keduanya. Data dapat memperkaya, memperhalus, bahkan menantang asumsi teoretis. Misalnya, teori umum tentang makna warna mungkin menyatakan bahwa merah identik dengan bahaya atau gairah, tetapi analisis dalam konteks budaya tertentu menunjukkan merah sebagai simbol keberuntungan. Dalam situasi ini, teori tidak ditolak, melainkan diperkaya oleh konteks empiris. Proses bolak-balik inilah yang membentuk kedalaman analisis.

Argumen yang kritis dan orisinal sering muncul dari ketegangan antara ekspektasi teoretis dan temuan lapangan. Peneliti tidak sekadar membuktikan bahwa teori benar, tetapi menunjukkan batas-batas penerapannya. Ketika suatu teori menjelaskan sebagian fenomena namun tidak sepenuhnya memadai, ruang terbuka untuk mengajukan perluasan atau reinterpretasi. Kontribusi intelektual lahir bukan dari sekadar menemukan data baru, melainkan dari kemampuan mensintesis data dan teori menjadi proposisi yang menawarkan cara pandang yang lebih tajam terhadap praktik desain.

Dengan demikian, memperkuat argumen dalam penulisan akademik DKV berarti mengintegrasikan data dan teori secara reflektif. Data menyediakan bukti empiris, teori menyediakan struktur interpretasi, dan dialog keduanya melahirkan klaim yang dapat dipertanggungjawabkan. Di titik inilah penelitian bergerak dari pelaporan temuan menuju pembentukan pengetahuan yang relevan bagi pengembangan keilmuan maupun praktik desain

### **Mengaitkan Teori, Data, dan Analisis**

Setelah memahami peran teoretis dalam membangun argumen, tahap berikutnya adalah mengoperasionalkannya dalam struktur tulisan. Mengaitkan teori, data, dan analisis berarti membuat proses berpikir menjadi eksplisit dan sistematis. Pembaca tidak hanya perlu mengetahui apa yang

ditemukan, tetapi juga bagaimana peneliti sampai pada kesimpulan tersebut. Transparansi analitis inilah yang membedakan tulisan akademik dari laporan deskriptif.

Kesalahan yang sering terjadi dalam penulisan penelitian desain adalah memisahkan data dan teori secara kaku. Satu bagian dipenuhi kutipan wawancara atau deskripsi visual, sementara bagian lain membahas teori secara terpisah dan abstrak. Pola semacam ini membuat analisis terasa terfragmentasi. Dalam penulisan yang argumentatif, data dan teori harus bertemu pada tingkat paragraf. Setiap temuan empiris segera diikuti oleh pembacaan konseptual yang menjelaskan signifikansinya. Integrasi ini menciptakan alur logis yang koheren antara bukti dan klaim (Grange & Lian, 2022).

Data dalam penelitian DKV berfungsi sebagai ilustrasi konkret bagi argumen. Kutipan wawancara, dokumentasi visual, tabel hasil survei, maupun tangkapan layar antarmuka bukanlah tujuan akhir, melainkan sarana untuk mendukung poin analitis. Oleh karena itu, pemilihan data harus selektif dan representatif. Setelah data disajikan, peneliti harus segera membongkarnya melalui perangkat teoretis yang telah dibangun sebelumnya. Proses ini memungkinkan pembaca melihat hubungan antara fenomena spesifik dan konsep yang lebih luas.

Salah satu strategi untuk memperkuat kredibilitas analisis adalah triangulasi. Triangulasi berarti memeriksa suatu temuan melalui lebih dari satu sudut pandang. Dalam penelitian DKV, triangulasi dapat dilakukan melalui beberapa cara. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi visual untuk melihat konsistensi temuan. Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggabungkan survei kuantitatif dan wawancara kualitatif untuk memahami baik kecenderungan umum maupun alasan di baliknya. Triangulasi teori dilakukan

dengan membaca data melalui lebih dari satu kerangka konseptual untuk menguji kekuatan interpretasi. Ketika berbagai pendekatan menunjuk pada kesimpulan yang sejalan, validitas argumen meningkat.

Penyajian data juga memerlukan strategi retorik yang tepat. Kutipan wawancara harus ringkas dan relevan, serta selalu diikuti dengan penjelasan analitis. Data visual harus diberi nomor, keterangan, dan dirujuk secara eksplisit dalam teks. Peneliti perlu mengarahkan perhatian pembaca pada aspek tertentu dari gambar atau artefak yang dianalisis (Serafini & Reid, 2024). Dengan demikian, data tidak dibiarkan berbicara sendiri, melainkan ditempatkan dalam kerangka interpretatif yang jelas.

Untuk menjaga konsistensi dan ketajaman analisis, struktur paragraf dapat mengikuti pola argumentatif yang sistematis. Setiap paragraf dimulai dengan pernyataan poin analitis, diikuti oleh bukti empiris, kemudian penjelasan konseptual yang mengaitkan bukti dengan teori, dan diakhiri dengan penghubung yang mengaitkannya kembali dengan argumen utama penelitian. Pola ini membantu menjaga alur logika dan memastikan bahwa setiap bagian tulisan berkontribusi pada keseluruhan argumen.

Mengaitkan teori, data, dan analisis pada akhirnya adalah proses merajut makna. Data menyediakan bukti empiris, teori menyediakan lensa interpretatif, dan analisis menjadi ruang pertemuan keduanya. Ketika integrasi ini dilakukan secara konsisten, penelitian Desain Komunikasi Visual tidak hanya melaporkan temuan, tetapi membangun pengetahuan yang argumentatif, reflektif, dan relevan bagi praktik desain maupun pengembangan keilmuan.

## **Menjaga Alur Analisis**

Bagian analisis atau pembahasan merupakan inti dari keseluruhan karya tulis ilmiah. Pada bagian inilah data diolah, ditafsirkan, dan dirangkaikan menjadi argumen yang menjawab pertanyaan penelitian. Karena sifatnya yang panjang dan kompleks, alur analisis harus dirancang secara sadar agar tetap sistematis dan mudah diikuti. Tanpa struktur yang jelas, pembaca akan kesulitan memahami bagaimana setiap temuan berkontribusi terhadap argumen utama.

Alur analisis sebaiknya mengikuti kerangka penelitian yang telah dibangun sebelumnya. Kerangka konseptual dan pertanyaan penelitian berfungsi sebagai peta navigasi. Jika penelitian memiliki beberapa pertanyaan utama, maka pembahasan dapat disusun ke dalam subbagian yang masing-masing secara eksplisit menjawab satu pertanyaan. Struktur semacam ini menjaga transparansi logika dan membantu pembaca melihat keterkaitan antara rumusan masalah, teori, dan temuan empiris.

Konsistensi teoretis juga menjadi prinsip penting dalam menjaga alur analisis. Konsep dan kerangka yang digunakan pada tahap pembahasan harus merupakan kelanjutan dari landasan teoretis yang telah dipaparkan sebelumnya. Memperkenalkan teori baru secara tiba-tiba tanpa justifikasi akan memutus kesinambungan argumen. Analisis yang kuat menunjukkan kesinambungan antara kerangka teoretis, metode, data, dan interpretasi (Made et al., 2023).

Menjaga analisis agar tetap berada pada kerangka berarti berpegang pada fokus penelitian yang telah ditetapkan. Temuan yang muncul di luar kerangka utama dapat dicatat sebagai temuan tambahan, namun tidak boleh menggeser pusat argumen. Penggunaan subjudul yang mencerminkan komponen pertanyaan penelitian atau variabel dalam kerangka konseptual sangat membantu menjaga struktur tetap terarah. Dengan demikian, pembahasan tidak

berkembang secara liar, melainkan bergerak secara terkontrol menuju simpulan.

Dalam proses analisis, penalaran dapat bergerak secara deduktif maupun induktif. Logika deduktif digunakan ketika peneliti memulai dari teori atau proposisi umum, kemudian menguji atau menerapkannya pada data empiris. Sebaliknya, logika induktif muncul ketika peneliti mengidentifikasi pola-pola dalam data dan merumuskannya menjadi generalisasi atau pemahaman konseptual yang lebih luas. Dalam praktik penelitian Desain Komunikasi Visual, kedua pola ini sering digunakan secara dinamis, bergerak bolak-balik antara teori dan data untuk menghasilkan interpretasi yang lebih matang. Setelah seluruh bagian analisis disajikan, diperlukan rangkuman sintesis yang menegaskan kembali jawaban terhadap pertanyaan penelitian. Rangkuman ini bukan sekadar pengulangan isi, melainkan penegasan hubungan antara temuan-temuan spesifik dan argumen utama penelitian. Melalui sintesis ini, pembaca dapat melihat gambaran besar dari keseluruhan pembahasan sebelum beralih pada implikasi, kontribusi, atau simpulan akhir.

Menjaga alur analisis pada akhirnya adalah tentang disiplin argumentatif. Setiap paragraf harus memiliki fungsi yang jelas dalam mendukung klaim utama. Setiap subbagian harus berkontribusi pada jawaban penelitian secara terstruktur. Ketika kerangka konseptual, teori, dan data terintegrasi secara konsisten, analisis tidak hanya informatif, tetapi juga meyakinkan dan bernilai akademik tinggi dalam konteks Desain Komunikasi Visual.

### **Framework Penelitian dalam Desain**

*Framework* penelitian dalam desain merupakan struktur konseptual yang menjelaskan bagaimana teori, konsep, variabel, dan konteks penelitian saling terhubung secara sistematis. Dalam Desain Komunikasi Visual, *framework* tidak

hanya berfungsi sebagai pelengkap akademik, tetapi sebagai fondasi berpikir yang mengarahkan seluruh proses analisis dan pengambilan keputusan desain. *Framework* berbeda dari sekadar kumpulan teori. Ia adalah konstruksi yang disusun secara selektif dan terarah berdasarkan kebutuhan penelitian. Teori menyediakan landasan konseptual, sementara *framework* menunjukkan bagaimana teori tersebut dioperasionalkan dalam konteks objek desain tertentu. Dengan kata lain, *framework* menjawab pertanyaan: konsep apa yang digunakan, bagaimana konsep tersebut saling berkaitan, dan bagaimana konsep itu membantu membaca data (Paul et al., 2024).

Dalam penelitian DKV, *framework* sering kali mengintegrasikan beberapa pendekatan konseptual. Sebagai contoh, penelitian tentang identitas visual merek lokal dapat memadukan teori semiotika untuk membaca struktur tanda visual, teori *branding* untuk memahami konstruksi identitas merek, serta teori budaya visual untuk menempatkan desain dalam konteks sosial. Integrasi ini membentuk sebuah kerangka analitis yang utuh, bukan potongan teori yang berdiri sendiri.

*Framework* juga berfungsi sebagai penghubung antara rumusan masalah dan metode penelitian. Masalah menentukan fokus analisis, teori menyediakan lensa konseptual, dan *framework* merumuskan relasi di antara keduanya. Dengan *framework* yang jelas, proses analisis menjadi lebih terarah karena peneliti memiliki peta konseptual yang membimbing interpretasi data.

Dalam praktik desain, *framework* penelitian membantu menjelaskan dasar rasional dari keputusan visual. Ketika seorang desainer memutuskan menggunakan simbol tertentu, struktur tipografi tertentu, atau pendekatan visual tertentu, keputusan tersebut dapat ditelusuri kembali pada kerangka konseptual yang digunakan. Dengan demikian,

*framework* bukan hanya alat akademik, tetapi juga alat reflektif yang memperkuat legitimasi desain sebagai praktik berbasis pengetahuan.

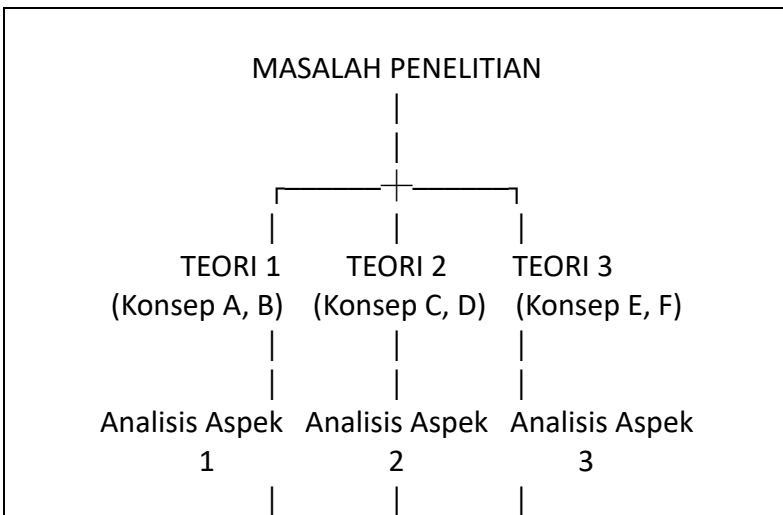
*Framework* yang baik memiliki tiga karakteristik utama. Pertama, relevan dengan rumusan masalah dan objek desain. Kedua, konsisten dengan landasan teoretis yang telah dibahas sebelumnya. Ketiga, operasional, dalam arti dapat digunakan secara konkret untuk membaca dan menginterpretasi data. Tanpa ketiga aspek ini, *framework* berisiko menjadi abstrak dan tidak fungsional dalam analisis. Pada akhirnya, *framework* penelitian dalam desain berperan sebagai arsitektur berpikir. *Framework* menyatukan teori, data, dan konteks dalam satu sistem yang koheren. Melalui *framework* inilah penelitian Desain Komunikasi Visual memperoleh struktur argumentatif yang jelas dan mampu menghasilkan temuan yang tidak hanya deskriptif, tetapi analitis dan bermakna bagi pengembangan praktik desain.

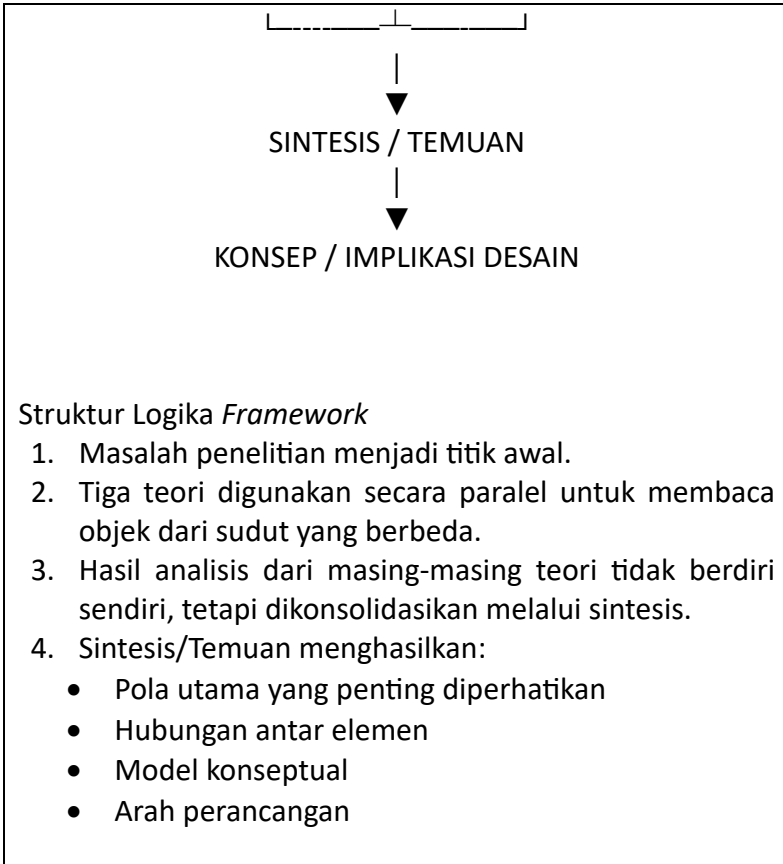
Pada praktiknya penyusunan *framework* penelitian dalam Desain Komunikasi Visual dimulai dari rumusan masalah yang telah ditetapkan. Masalah menjadi titik tolak untuk menentukan konsep-konsep kunci apa saja yang relevan untuk digunakan sebagai alat analisis. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi istilah utama dalam pertanyaan penelitian, kemudian menelusuri teori yang secara langsung berkaitan dengan istilah tersebut. Proses ini memastikan bahwa *framework* tidak disusun secara acak, melainkan dibangun sebagai respons konseptual terhadap kebutuhan analisis.

Langkah berikutnya adalah melakukan seleksi dan pemetaan konsep. Tidak semua teori yang ditemukan dalam tinjauan pustaka harus dimasukkan ke dalam *framework*. Peneliti perlu memilih konsep yang paling operasional dan memiliki daya jelaskan terhadap objek desain yang diteliti. Konsep-konsep tersebut kemudian dipetakan hubungannya, baik dalam bentuk uraian naratif maupun diagram konseptual,

untuk menunjukkan bagaimana satu konsep memengaruhi atau menjelaskan konsep lainnya dalam konteks penelitian. Setelah struktur hubungan antar konsep terbentuk, peneliti perlu menjelaskan secara eksplisit bagaimana *framework* tersebut akan digunakan dalam analisis. Artinya, setiap konsep harus memiliki peran yang jelas dalam membaca data. Jika *framework* mencakup teori semiotika, misalnya, maka harus dijelaskan apakah analisis akan berfokus pada struktur tanda, relasi denotasi-konotasi, atau konteks ideologisnya. Kejelasan ini membuat *framework* bersifat aplikatif, bukan sekadar paparan teoretis.

Tahap akhir penyusunan *framework* adalah memastikan konsistensi antara teori, metode, dan objek penelitian. *Framework* harus selaras dengan pendekatan yang digunakan serta dapat diterapkan secara konkret pada artefak visual yang dianalisis. Dengan proses penyusunan yang sistematis ini, *framework* penelitian dalam desain berfungsi sebagai arsitektur konseptual yang menopang keseluruhan analisis dan memperkuat argumentasi akademik secara terstruktur.





## 5.2. Menyelesaikan Sebuah Penelitian

Perjalanan penelitian dalam Desain Komunikasi Visual pada akhirnya tidak berhenti pada tersusunnya bab analisis atau simpulan. Tahap akhir justru menjadi momen penting ketika seluruh proses berpikir akademik diterjemahkan kembali ke dalam praktik desain. Setelah melalui tahapan perumusan masalah, kajian pustaka, penyusunan kerangka teoretis, pemilihan metode, hingga analisis data, peneliti kembali pada posisinya sebagai desainer. Perbedaannya, keputusan visual yang diambil kini tidak lagi bertumpu pada intuisi

semata, melainkan pada pemahaman konseptual dan temuan empiris yang telah diuji secara sistematis.

Dalam konteks tugas akhir maupun proyek penelitian desain, naskah akademik dan karya visual bukanlah dua produk yang terpisah. Naskah penelitian berfungsi sebagai dasar argumentatif yang menjelaskan mengapa suatu keputusan desain diambil, siapa audiens yang dituju, nilai apa yang hendak dikomunikasikan, serta konteks sosial dan kultural apa yang memengaruhi perancangan. Karya desain, pada sisi lain, menjadi bentuk konkret dari pemikiran tersebut. Hubungan ini bersifat struktural: temuan penelitian memberikan arah, sedangkan desain menjadi wujud operasionalnya.

Proses penyelesaian penelitian dengan demikian mencakup kemampuan menerjemahkan temuan menjadi strategi desain. Wawasan yang diperoleh dari analisis, baik berupa pemahaman tentang karakter audiens, pola representasi visual, maupun efektivitas komunikasi, harus dirumuskan ulang dalam bentuk prinsip perancangan. Misalnya, jika hasil penelitian menunjukkan bahwa audiens merespons positif simbol lokal tertentu sebagai penanda identitas, maka simbol tersebut dapat diintegrasikan secara sadar dalam sistem visual yang dirancang. Jika data menunjukkan bahwa keterbacaan menjadi isu utama dalam media digital, maka keputusan tipografi dan tata letak harus disesuaikan berdasarkan temuan tersebut.

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip desain berbasis bukti. Setiap keputusan visual, mulai dari pemilihan warna, gaya ilustrasi, sistem *grid*, hingga struktur navigasi antarmuka, dapat dirasionalisasikan melalui rujukan pada data dan teori yang telah dibahas sebelumnya. Argumentasi desain tidak lagi berhenti pada preferensi personal, tetapi didukung oleh hasil penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam diskusi akademik maupun profesional, kemampuan

menjelaskan dasar keputusan desain menjadi indikator kedewasaan berpikir seorang desainer (Teasley et al., 2021). Tahap akhir juga mencakup refleksi terhadap keseluruhan proses. Peneliti perlu menilai kembali apakah rumusan masalah telah terjawab secara memadai, apakah metode yang dipilih telah menghasilkan data yang relevan, serta bagaimana kontribusi penelitian tersebut terhadap pengembangan praktik Desain Komunikasi Visual. Refleksi ini tidak hanya penting untuk menyempurnakan naskah, tetapi juga untuk membangun pola pikir jangka panjang sebagai desainer yang reflektif dan kritis.

Menyelesaikan sebuah penelitian berarti menyatukan analisis dan kreasi dalam satu kesatuan yang utuh. Riset menyediakan dasar konseptual dan argumentatif, sementara desain menghadirkan solusi visual yang kontekstual dan aplikatif. Dalam kerangka ini, penelitian tidak dipahami sebagai kewajiban administratif, melainkan sebagai fondasi strategis yang memperkuat kualitas dan legitimasi keputusan desain. Dengan demikian, desain yang dihasilkan bukan sekadar ekspresi estetis, tetapi manifestasi dari proses investigasi yang cermat dan bertanggung jawab.

### **Menerapkan Hasil Penelitian dalam Perancangan Desain**

Tahap penerapan hasil penelitian merupakan momen krusial dalam proses Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual. Setelah analisis data dan pembahasan disusun secara sistematis, peneliti tidak berhenti pada temuan konseptual semata. Hasil penelitian harus diterjemahkan ke dalam keputusan desain yang konkret. Proses ini bukanlah lompatan intuitif, melainkan transformasi logis dari wawasan analitis menjadi strategi visual yang terarah.

Langkah awal dalam penerapan adalah melakukan sintesis temuan. Peneliti perlu meninjau kembali bab analisis dan mengidentifikasi wawasan kunci yang memiliki implikasi

langsung terhadap perancangan. Tidak seluruh data relevan untuk tahap desain, yang dibutuhkan adalah poin-poin strategis yang menjelaskan karakter audiens, konteks komunikasi, kebutuhan visual, serta permasalahan yang teridentifikasi. Wawasan ini kemudian dirumuskan ulang dalam bentuk prinsip perancangan, misalnya kebutuhan akan kesederhanaan bahasa visual, pentingnya representasi yang autentik, atau kebutuhan akan sistem identitas yang konsisten.

Tahap berikutnya adalah penyusunan *creative brief* berbasis data. Brief memuat tujuan desain, deskripsi target audiens berdasarkan temuan penelitian, pesan kunci yang ingin disampaikan, serta strategi visual yang akan digunakan. Strategi visual disusun berdasarkan interpretasi terhadap data, misalnya pilihan palet warna yang sesuai dengan asosiasi emosional audiens, tipografi yang mendukung keterbacaan, atau gaya ilustrasi yang mencerminkan nilai budaya tertentu. Dengan *brief* yang berbasis riset, setiap keputusan visual memiliki dasar argumentatif yang jelas.

Proses eksekusi desain kemudian menjadi tahap implementasi dari strategi tersebut. Eksplorasi sketsa, pengembangan alternatif, hingga finalisasi karya dilakukan dengan merujuk kembali pada konsep dan *brief* yang telah disusun. Setiap elemen visual perlu dapat dijelaskan keterkaitannya dengan temuan penelitian. Pemilihan warna, tata letak, sistem *grid*, gaya fotografi, maupun elemen interaktif harus dapat dirasionalisasikan sebagai respons terhadap kebutuhan yang teridentifikasi dalam riset.

Dalam konteks presentasi akhir atau laporan tugas akhir, hubungan antara penelitian dan karya desain harus ditunjukkan secara eksplisit. Karya tidak diposisikan sebagai produk terpisah dari naskah, melainkan sebagai manifestasi visual dari argumentasi akademik yang telah dibangun. Dengan demikian, desain yang dihasilkan tidak hanya dinilai

dari aspek estetis, tetapi juga dari ketepatan strategis dan kemampuannya menjawab masalah yang dirumuskan (Ganika et al., 2024).

Menerapkan hasil penelitian berarti menyatukan refleksi konseptual dan tindakan kreatif dalam satu alur yang koheren. Penelitian memberikan arah dan justifikasi, sementara desain menjadi wujud konkret dari pemahaman tersebut. Dalam kerangka ini, riset dan perancangan bukan dua proses yang terpisah, melainkan satu kesatuan yang saling menguatkan dalam menghasilkan solusi visual yang relevan, argumentatif, dan bertanggung jawab.

### **Data sebagai Dasar Perancangan**

Desain berbasis data merupakan pendekatan yang menempatkan temuan penelitian sebagai fondasi utama dalam pengambilan keputusan visual. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, prinsip ini menandai pergeseran dari praktik berbasis asumsi menuju praktik berbasis bukti. Data tidak lagi diposisikan sebagai pelengkap laporan, melainkan sebagai kompas strategis yang mengarahkan konsepsi, eksplorasi, dan evaluasi desain. Dengan pendekatan ini, perancang mengurangi risiko subjektivitas berlebihan dan memastikan bahwa solusi visual yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan audiens serta konteks komunikasi.

Prosesnya dimulai dengan membaca ulang temuan penelitian secara operasional. Peneliti-desainer perlu mengajukan pertanyaan terarah: implikasi apa dari temuan ini terhadap warna, tipografi, komposisi, sistem visual, atau pengalaman pengguna. Pada tahap ini, data diperlakukan sebagai dasar argumentasi. Temuan eksplisit, seperti preferensi audiens terhadap gaya visual tertentu, dapat langsung diterjemahkan menjadi arahan desain. Namun, banyak temuan bersifat implisit dan memerlukan interpretasi konseptual sebelum diwujudkan dalam bentuk visual (Kaczynski et al., 2024).

Sebagai contoh, jika penelitian menunjukkan bahwa audiens merasa terintimidasi oleh komunikasi yang terlalu formal, implikasi visualnya dapat berupa penggunaan bahasa visual yang lebih ramah, tata letak yang lebih terbuka, serta tipografi yang bersifat humanis. Apabila temuan mengindikasikan kebutuhan akan kejelasan informasi, maka sistem grid yang terstruktur, hierarki visual yang tegas, serta ruang kosong yang memadai menjadi keputusan yang rasional. Dalam proses ini, hubungan antara wawasan dan elemen visual harus dapat dijelaskan secara eksplisit, sehingga setiap keputusan memiliki justifikasi yang terukur. Setelah arahan visual dirumuskan, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi pola temuan yang lebih luas untuk membangun konsep visual atau arah artistik. Pola ini dapat berupa kecenderungan emosional, nilai budaya, atau preferensi representasional yang konsisten dalam data. Konsep visual berfungsi sebagai kerangka interpretatif yang menyatukan seluruh keputusan desain dalam satu sistem yang saling berhubungan.

Tahap terakhir adalah validasi. Validasi internal dilakukan dengan membandingkan prototipe desain terhadap brief dan temuan riset awal. Validasi eksternal dilakukan melalui pengujian terbatas kepada audiens sasaran. Umpan balik yang diperoleh menjadi indikator apakah desain telah berhasil menyampaikan pesan dan memenuhi kebutuhan yang teridentifikasi. Jika hasil pengujian menunjukkan ketidaksesuaian, maka proses revisi dilakukan dengan tetap merujuk pada data awal. Dengan demikian, desain menjadi siklus reflektif yang terus diperbaiki melalui bukti empiris.

Menempatkan data sebagai dasar perancangan berarti mengintegrasikan analisis dan kreativitas dalam satu alur kerja yang sistematis. Desain tidak lagi dipahami sebagai ekspresi individual semata, melainkan sebagai respons strategis terhadap persoalan komunikasi yang telah diteliti

secara mendalam. Dalam kerangka ini, kualitas desain tidak hanya diukur dari aspek estetis, tetapi juga dari ketepatan argumentatif dan efektivitas komunikatif yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik maupun profesional.

### **Desain Berbasis Data sebagai Prinsip Utama dalam Perancangan**

Mengadopsi desain berbasis data sebagai prinsip utama berarti menempatkan bukti empiris sebagai fondasi dalam setiap keputusan visual. Dalam kerangka ini, keputusan desain tidak lagi ditentukan oleh hierarki, opini personal, atau preferensi estetis semata, melainkan oleh interpretasi sistematis terhadap temuan riset. Prinsip ini menandai pergeseran dari pendekatan yang berpusat pada ekspresi individual menuju pendekatan yang berpusat pada pengguna dan konteks komunikasi. Kreativitas dan intuisi tetap memiliki peran penting, namun keduanya beroperasi dalam batasan strategis yang telah ditentukan oleh data.

Data berfungsi menjelaskan alasan di balik keputusan visual. Data menyediakan dasar argumentatif yang kuat untuk menjawab pertanyaan mengapa suatu warna dipilih, mengapa tipografi tertentu digunakan, atau mengapa struktur tata letak dirancang dengan pola tertentu (Jean Scholtz, 2022). Dengan demikian, desainer tidak hanya menghasilkan bentuk, tetapi juga mampu menjelaskan rasionalitasnya secara sistematis. Keputusan visual menjadi bagian dari strategi komunikasi yang terukur, bukan sekadar preferensi personal.

Prinsip ini juga mendorong sikap reflektif dan kerendahan hati intelektual. Data mengingatkan bahwa asumsi awal dapat saja keliru dan bahwa solusi desain perlu diuji, divalidasi, serta disempurnakan melalui iterasi. Dalam praktiknya, setiap prototipe yang diuji menghasilkan umpan

balik yang menjadi dasar perbaikan berikutnya. Kegagalan tidak dipahami sebagai kekurangan personal, melainkan sebagai informasi baru yang memperkaya proses pengambilan keputusan.

Menginternalisasi desain berbasis data berarti membangun kebiasaan argumentatif. Setiap keputusan visual perlu dikaitkan dengan temuan riset, baik berupa data kuantitatif, tema kualitatif, maupun prinsip desain yang telah teruji secara psikologis. Proses ini membuat desain lebih terarah dan efisien, karena ruang eksplorasi telah dipersempit oleh kebutuhan nyata pengguna. Pendekatan ini juga membantu menghindari konflik berbasis selera, dengan mengalihkan diskusi dari preferensi subjektif menuju efektivitas komunikasi yang terukur.

Selain itu, desain berbasis data memungkinkan penetapan indikator keberhasilan yang jelas sejak awal perancangan. Keberhasilan tidak lagi diukur semata melalui penilaian estetis, tetapi melalui capaian terhadap tujuan yang telah dirumuskan. Jika tujuan adalah meningkatkan keterbacaan, maka indikatornya dapat berupa penurunan waktu pemrosesan informasi. Jika tujuan adalah memperkuat citra merek, maka indikatornya dapat berupa peningkatan persepsi positif dalam evaluasi audiens. Dengan indikator yang jelas, desain menjadi akuntabel dan dapat dievaluasi secara objektif.

Pendekatan ini juga sangat membantu dalam menjelaskan konsep desain kepada dosen pembimbing atau penguji. Ketika konsep disertai rujukan langsung pada temuan penelitian, presentasi menjadi lebih sistematis dan meyakinkan. Desainer dapat menunjukkan hubungan sebab-akibat antara masalah yang diidentifikasi, data yang dianalisis, dan solusi visual yang dihasilkan. Hal ini memperkuat posisi akademik karya dan menunjukkan bahwa

desain yang dibuat merupakan hasil investigasi yang terstruktur.

Dalam konteks profesional, penggunaan prinsip ini memudahkan komunikasi dengan klien. Diskusi tidak lagi berputar pada perdebatan selera, melainkan pada efektivitas solusi terhadap kebutuhan pasar dan audiens. Desainer dapat menjelaskan bahwa setiap elemen visual dipilih berdasarkan data dan tujuan komunikasi yang telah disepakati. Dengan demikian, desain tidak hanya dipahami sebagai karya estetik, tetapi sebagai strategi yang terukur dan dapat dipertanggungjawabkan.

## **Rangkuman**

Kerangka teoretis berfungsi sebagai lensa analitis yang memberi arah dan struktur dalam membaca data desain. Tanpa kerangka konseptual yang jelas, kumpulan artefak seperti sketsa, prototipe, dokumentasi visual, dan hasil uji coba hanya menjadi laporan proses, bukan analisis. Teori memungkinkan peneliti bergerak dari deskripsi menuju penjelasan, dari apa yang terlihat menuju bagaimana makna dibentuk dan mengapa hal itu signifikan bagi praktik Desain Komunikasi Visual.

Penggunaan teori dalam penelitian bukan sekadar mengutip konsep, tetapi mengaktifkannya sebagai alat baca. Data dan teori harus berdialog. Observasi visual, kutipan wawancara, maupun hasil pengujian desain perlu segera dihubungkan dengan konsep seperti makna denotatif dan konotatif, hierarki visual, kredibilitas merek, atau persepsi warna. Melalui hubungan ini, data memperoleh kedalaman interpretasi dan argumen menjadi terstruktur serta memiliki legitimasi akademik.

Argumen yang kuat lahir ketika peneliti melampaui deskripsi dan membangun klaim konseptual berbasis bukti. Data

mentah tidak otomatis menjadi argumen. Ia harus ditafsirkan melalui perangkat teoretis yang relevan. Dalam proses ini, teori memberi bahasa dan kerangka berpikir, sementara data menguji, memperkaya, atau bahkan mempertanyakan asumsi teoretis. Ketegangan antara ekspektasi teori dan temuan lapangan sering menjadi sumber kontribusi akademik yang orisinal.

Integrasi teori, data, dan analisis harus terlihat pada tingkat struktur tulisan. Setiap temuan empiris perlu segera diikuti pembacaan konseptual yang menjelaskan signifikansinya. Pemisahan antara bagian data dan bagian teori membuat analisis terfragmentasi. Sebaliknya, integrasi yang konsisten menciptakan alur argumentatif yang koheren. Strategi seperti triangulasi data, metode, atau teori membantu memperkuat validitas interpretasi dan meningkatkan kredibilitas penelitian.

Menjaga alur analisis berarti mempertahankan konsistensi antara pertanyaan penelitian, kerangka konseptual, metode, dan pembahasan. Setiap subbagian analisis harus secara eksplisit menjawab fokus yang telah dirumuskan. Konsistensi teoretis, penggunaan istilah yang stabil, serta struktur paragraf yang argumentatif memastikan bahwa pembahasan tidak melebar dan tetap terarah menuju simpulan yang logis. *Framework* penelitian dalam desain merupakan arsitektur berpikir yang menghubungkan teori, konsep, variabel, dan konteks secara sistematis. *Framework* berbeda dari sekadar kumpulan teori karena ia menunjukkan bagaimana konsep dioperasionalkan untuk membaca objek desain tertentu. *Framework* yang baik relevan dengan masalah, konsisten dengan landasan teoretis, dan operasional dalam analisis. Melalui *framework*, penelitian memperoleh struktur argumentatif yang jelas dan terarah.

Penyelesaian penelitian tidak berhenti pada naskah akademik, tetapi berlanjut pada penerjemahan temuan ke

dalam keputusan desain. Hasil analisis dirumuskan ulang menjadi prinsip perancangan, konsep visual, dan strategi komunikasi. Naskah penelitian menjadi dasar argumentatif yang menjelaskan rasionalitas keputusan visual, sementara karya desain menjadi manifestasi konkret dari pemahaman tersebut.

Desain berbasis data menempatkan temuan riset sebagai fondasi utama dalam pengambilan keputusan visual. Setiap pilihan warna, tipografi, komposisi, maupun sistem interaksi harus dapat ditelusuri kembali pada data dan analisis. Pendekatan ini menggeser praktik desain dari asumsi subjektif menuju praktik yang berbasis bukti. Kreativitas tetap hadir, tetapi bergerak dalam kerangka strategis yang telah ditentukan oleh pemahaman empiris.

Dengan menempatkan kerangka teoretis, *framework* konseptual, dan data sebagai dasar perancangan, penelitian Desain Komunikasi Visual bergerak dari pelaporan temuan menuju pembentukan pengetahuan yang argumentatif dan aplikatif. Desain tidak lagi sekadar ekspresi estetis, melainkan solusi visual yang lahir dari proses investigasi yang reflektif, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik maupun profesional.

### **Instruksi Tugas**

Tugas ini bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam menyusun *framework* penelitian secara operasional sekaligus menyiapkan strategi penyelesaian Tugas Akhir secara sistematis. *Framework* diposisikan sebagai arsitektur konseptual yang menghubungkan masalah, teori, metode, dan analisis, sedangkan tahap persiapan penyelesaian menekankan kemampuan mahasiswa menerjemahkan hasil penelitian ke dalam perencanaan finalisasi karya dan naskah akademik. Melalui tugas ini, mahasiswa diharapkan mampu

menunjukkan kesinambungan antara kerangka berpikir penelitian dan langkah konkret menuju penyelesaian Tugas Akhir secara terstruktur, realistis, dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **Langkah Pengerjaan**

1. Penyusunan *Framework* Penelitian  
Mahasiswa merumuskan *framework* penelitian yang menjelaskan hubungan antara rumusan masalah, konsep kunci, teori yang digunakan, variabel atau aspek analisis, serta objek penelitian. *Framework* dapat disajikan dalam bentuk narasi argumentatif dan dilengkapi diagram konseptual yang menunjukkan relasi antar komponen.
2. Penjelasan Operasional *Framework*  
Mahasiswa menjelaskan bagaimana setiap konsep dalam *framework* akan digunakan dalam proses analisis. Bagian ini harus menunjukkan keterkaitan langsung antara teori, data yang dikumpulkan, dan strategi interpretasi yang akan dilakukan.
3. Evaluasi Kesesuaian Metode dan Kerangka  
Mahasiswa melakukan peninjauan kembali terhadap pendekatan, metode, dan instrumen penelitian untuk memastikan kesesuaiannya dengan *framework* yang telah disusun. Jika diperlukan, mahasiswa dapat melakukan penyesuaian agar penelitian tetap konsisten dan fokus.
4. Rencana Penyelesaian Penelitian  
Mahasiswa menyusun rencana penyelesaian Tugas Akhir yang mencakup jadwal analisis data, penulisan bab akhir, penyusunan simpulan, serta integrasi hasil penelitian ke dalam konsep perancangan desain. Rencana harus realistis dan terstruktur berdasarkan tahapan waktu.

### **Mahasiswa wajib mengumpulkan:**

Poster *Framework* Penelitian dan Timeline Penyelesaian yang memuat:

- Diagram atau bagan *framework* penelitian yang menunjukkan hubungan antara masalah, teori, konsep kunci, metode, dan arah analisis.
- Penjelasan singkat dan ringkas mengenai setiap komponen dalam *framework*.
- Timeline penyelesaian penelitian dan perancangan yang terstruktur, mencakup tahap analisis data, penulisan naskah akhir, pengembangan desain, revisi, hingga persiapan ujian atau presentasi akhir.

### **Refleksi Mahasiswa**

- Bagaimana penyusunan *framework* membantu Anda melihat keterkaitan antara masalah, teori, dan analisis secara lebih sistematis.
- Tantangan apa yang Anda hadapi dalam memastikan konsistensi antara kerangka konseptual dan metode penelitian.
- Setelah menyusun rencana penyelesaian, bagaimana Anda memaknai proses Tugas Akhir sebagai perjalanan terstruktur yang mengintegrasikan riset dan praktik desain.

\*\*\*

# DAFTAR PUSTAKA

- Aditama Surya Putra, H., Dwi Kurniawati, R., Yudha Prasetyo, D., Santi, D., Wulandari Pendidikan Seni Rupa, D., Bahasa, F., & dan Budaya, S. (2025). Implementation of inter- and transdisciplinary concepts in art education at higher education. *Sungging: Journal of Innovative, Cultural, Transdisciplinary Art and Kriya Discourse*, 4(1), 140–160.  
<https://doi.org/10.21831/SUNGGING.V4I1.87532>
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/EDUMASPUL.V6I1.3394>
- Almusaed, A., Almsad, A., & Yitmen, I. (2025). Identifying Research Gaps. *Practice of Research Methodology in Civil Engineering and Architecture*, 35–66.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-031-97393-2\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-031-97393-2_2)
- Aminah, S., Yanni, M. H., & Nurmalawati, N. (2023). *PENULISAN KREATIF DALAM KARYA TULIS ILMIAH*. Sonpedia Publishing Indonesia.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=li3eEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA32&dq=penulisan+ilmiah+objektif&ots=Xb5cDIC-C8&sig=bgVZrvUmuyrVBhv1wwLEqKAJ5DI&redir\\_esc=y#v=onepage&q=penulisan%20ilmiah%20objektif&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=li3eEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA32&dq=penulisan+ilmiah+objektif&ots=Xb5cDIC-C8&sig=bgVZrvUmuyrVBhv1wwLEqKAJ5DI&redir_esc=y#v=onepage&q=penulisan%20ilmiah%20objektif&f=false)
- Aprilia Prawanti, A., Kumala, I., Nur Fadillah, M., Yolanda Syahputri Damanik, R., Noprial Lubis, R., UISU Pematangsiantar, S., Kunci, K., Penelitian Kualitatif, D., Kualitatif, M., Penelitian Kualitatif, J., & Kumala STAI UISU

- Pematangsiantar, I. (2025). Desain, Jenis, dan Metode Dalam Penelitian Kualitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 384–388. <https://doi.org/10.64464/tarbiyah.v4i1.186>
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8010–8025. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V3I2.1339>
- Azzarito, L. (2023). Visual Research Ethics: Dilemmas, Judgment, and Ethics of Care. *Visual Methods for Social Justice in Education*, 153–165. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-25745-2\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-031-25745-2_9)
- Barth-Cohen, L. A., Swanson, H., & Arnell, J. (2023). Methods of research design and analysis for identifying knowledge resources. *Physical Review Physics Education Research*, 19(2), 020119. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.19.020119>
- Bouschery, S. G., Blazevic, V., & Piller, F. T. (2024). Artificial Intelligence-Augmented Brainstorming: How Humans and Ai Beat Humans Alone. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/SSRN.4724068>
- Brey, P., & Dainow, · Brandt. (2023). Ethics by design for artificial intelligence. *AI and Ethics 2023 4:4*, 4(4), 1265–1277. <https://doi.org/10.1007/S43681-023-00330-4>
- Calderón-Garrido, D., Gil-Fernández, R., & Martín-Piñol, C. (2023). Exploring Perspectives, Uses, Implications and Needs of the Educational Digital Portfolio in the Arts: A Systematic Review of the Scientific Literature. *SAGE Open*, 13(3). <https://doi.org/10.1177/21582440231185557/ASSET/4C9FB5BC-BBAD-47FE-981E->

338A451D39D0/ASSETS/IMAGES/LARGE/10.1177\_2158  
2440231185557-FIG2.JPG

- Codina, L. (2022). The IMRaD model of scientific articles: what is and how can be applied in the humanities and social sciences? *Hipertext.Net*. 2022;(24):98-103., (24), 1–8.  
<https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2022.i24.01>
- Daniel, R., Stephen, L., Brendan, W., & Jennette, L. (2023). Analyzing Media Messages Using Quantitative Content Analysis in Research, Fifth Edition. *Analyzing Media Messages Using Quantitative Content Analysis in Research, Fifth Edition*, 1–232.  
<https://doi.org/10.4324/9781003288428>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1), 33–54.  
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Farrukh, A., & Sajjad, A. (2023). A Critical Review of Literature Review Methodologies. *Review of Management Literature*, 2, 103–123. <https://doi.org/10.1108/S2754-586520230000002006>
- Firmansyah, D., Pasim Sukabumi, S., & Al Fath Sukabumi, S. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.  
<https://doi.org/10.55927/JIPH.V1I2.937>
- Fischer, H. E., Boone, W. J., & Neumann, K. (2023). QUANTITATIVE RESEARCH DESIGNS AND APPROACHES. *Handbook of Research on Science Education: Volume III*, 3, 28–59. <https://doi.org/10.4324/9780367855758-3/QUANTITATIVE-RESEARCH-DESIGNS-APPROACHES-HANS-FISCHER-WILLIAM-BOONE-KNUT-NEUMANN>
- Fitzgerald, J., & Mills, J. (2022). *The Importance of Ethnographic Observation in Grounded Theory Research*. <https://doi.org/10.26181/21714860.V1>

- Galvan, M. C., & Galvan, J. L. (2024). Writing Literature Reviews. *Writing Literature Reviews*. <https://doi.org/10.4324/9781003317098>
- Galvan, M. C., & Pyrczak, F. (2023). Writing Empirical Research Reports: A Basic Guide for Students of the Social and Behavioral Sciences: Ninth Edition. *Writing Empirical Research Reports: A Basic Guide for Students of the Social and Behavioral Sciences: Ninth Edition*, 1–179. <https://doi.org/10.4324/9781003230410>
- Ganika, M. A. A., Hendri, Z., & Setiaji, R. S. (2024). Analisis Standar Tugas Akhir Dkv dengan Kebutuhan Industri Kreatif. *Attractive : Innovative Education Journal*, 6(3), 338–351. <https://doi.org/10.51278/AJ.V6I3.1624>
- Gotlib, J., Bialoszewski, D., Estevez Fuertes, N., Perez Gallardo, L., Paz Lourido, B., Monterde, S., & Suarez Serrano, C. (2010). GRAPHIC DESIGN EDUCATION: PEDAGOGY AND RESEARCH METHODS. *ICERI2010 Proceedings*, 6160–6164.
- Grange, H., & Lian, O. S. (2022). “Doors Started to Appear:” A Methodological Framework for Analyzing Visuo-Verbal Data Drawing on Roland Barthes’s Classification of Text-Image Relations. *International Journal of Qualitative Methods*, 21. [https://doi.org/10.1177/16094069221084433/ASSET/97CFDE7D-36B0-402F-8630-FA18600EE09B/ASSETS/IMAGES/LARGE/10.1177\\_16094069221084433-FIG11.JPG](https://doi.org/10.1177/16094069221084433/ASSET/97CFDE7D-36B0-402F-8630-FA18600EE09B/ASSETS/IMAGES/LARGE/10.1177_16094069221084433-FIG11.JPG)
- Gray, C., & Malins, J. (2016). Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design. *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*, 1–214. <https://doi.org/10.4324/9781315547923>
- Greenleaf, C., Schoenbach, R., Friedrich, L., Murphy, L., & Hogan, N. (2023). *Reading for Understanding: How*

*Reading Apprenticeship Improves Disciplinary Learning in Secondary and College Classrooms*. John Wiley & Sons.

[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=mau3EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=reading+understanding+journal+for+design+&ots=aidz2Nhw3B&sig=FWxlvkJ0jl0cUY\\_ON7ECevEJ-OY&redir\\_esc=y#v=onepage&q=reading%20understanding%20journal%20for%20design&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=mau3EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=reading+understanding+journal+for+design+&ots=aidz2Nhw3B&sig=FWxlvkJ0jl0cUY_ON7ECevEJ-OY&redir_esc=y#v=onepage&q=reading%20understanding%20journal%20for%20design&f=false)

Gutierrez-Aguilar, O., Huarsaya-Rodriguez, E., Torres de Manchego, V., & Duche-Pérez, A. (2024). Predictors of Academic Satisfaction Through Activities with Turnitin. *Lecture Notes in Networks and Systems, 903*, 327–338. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-52258-1\\_24](https://doi.org/10.1007/978-3-031-52258-1_24)

Hennink, M., Hutter, I., & Bailey, A. (2020). *Qualitative research methods*. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=\\_InCDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Hennink,+M.,+Hutter,+I.,+%26+Bailey,+A.+\(2020\).+Qualitative+research+methods.+Sage&ots=3v7RlVoXhD&sig=NpoiyojX\\_-NXIN3jzQ1zN3\\_35VU](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=_InCDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Hennink,+M.,+Hutter,+I.,+%26+Bailey,+A.+(2020).+Qualitative+research+methods.+Sage&ots=3v7RlVoXhD&sig=NpoiyojX_-NXIN3jzQ1zN3_35VU)

Holtom, B., Baruch, Y., Aguinis, H., & A Ballinger, G. (2022). Survey response rates: Trends and a validity assessment framework. *Human Relations, 75*(8), 1560–1584. [https://doi.org/10.1177/00187267211070769/ASSET/2A3C2F9F-5719-461B-BE30-7CFB9EF2B314/ASSETS/IMAGES/LARGE/10.1177\\_00187267211070769-FIG2.JPG](https://doi.org/10.1177/00187267211070769/ASSET/2A3C2F9F-5719-461B-BE30-7CFB9EF2B314/ASSETS/IMAGES/LARGE/10.1177_00187267211070769-FIG2.JPG)

Jean Scholtz. (2022). *User-Centered Evaluation of Visual Analytics*. Springer Nature.

Joesoef, A. (2024). *Discoveries First: Panduan Praktis Riset DKV*. Selat Media. <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=6qleEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=riset+dkv&ots=7cfFsHJ>

ZNW&sig=VBot8t8F-  
wOrSVHZqyc9USZXxi8&redir\_esc=y#v=onepage&q=rise  
t%20dkv&f=false

- John Bowers. (2011). Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. *Technical Communication*, 59(4), 344. [https://books.google.com/books/about/Introduction\\_to\\_Graphic\\_Design\\_Methodolo.html?id=s5N2eqlrwqMC](https://books.google.com/books/about/Introduction_to_Graphic_Design_Methodolo.html?id=s5N2eqlrwqMC)
- Jung, I. (2024). Identifying Reputable Journals and Avoiding Predatory Pitfalls. *Pathways to International Publication in the Social Sciences*, 33–43. [https://doi.org/10.1007/978-981-96-0801-0\\_4](https://doi.org/10.1007/978-981-96-0801-0_4)
- Kaczynski, Dan., Salmona, Michelle., & Smith, Tom. (2024). *Qualitative data analysis strategies*. Edward Elgar Publishing. <https://www.elgaronline.com/edcollchap/book/9781803927008/chapter6.xml>
- Khan, M. A., Hussain, I., Hassan, M. S. U., Abbas, S., Razzaq, A., & Ahmad, R. (2025). FRAMEWORK FOR GRAPHIC DESIGN EDUCATION AND TOOL DEVELOPMENT. *Kashf Journal of Multidisciplinary Research*, 2(05), 39–50. <https://doi.org/10.71146/kjmr461>
- Khoa, B. T., Hung, B. P., & Hejsalem-Brahmi, M. (2023). Qualitative research in social sciences: data collection, data analysis and report writing. *International Journal of Public Sector Performance Management*, 12(1–2), 187–209. <https://doi.org/10.1504/IJSPM.2023.132247>
- Kraus, S., Breier, M., Lim, W. M., Dabić, M., Kumar, S., Kanbach, D., Mukherjee, D., Corvello, V., Piñeiro-Chousa, J., Liguori, E., Palacios-Marqués, D., Schiavone, F., Ferraris, A., Fernandes, C., & Ferreira, J. J. (2022). Literature reviews as independent studies: guidelines for academic practice. *Review of Managerial Science* 2022

- 16:8, 16(8), 2577–2595.  
<https://doi.org/10.1007/s11846-022-00588-8>
- Kundisch, D., Muntermann, J., Oberländer, A. M., Rau, D., Röglinger, M., Schoormann, T., & Szopinski, D. (2021). An Update for Taxonomy Designers. *Business & Information Systems Engineering* 2021 64:4, 64(4), 421–439.  
<https://doi.org/10.1007/s12599-021-00723-x>
- Made, I., Yusa, M., Ketut Ardhana, I., Nyoman, I., Putra, D., Bagus, I., & Pujaastawa, G. (2023). Emotional Design: A Review Of Theoretical Foundations, Methodologies, And Applications. *Papers.Ssrn.Coml Yusa, IK Ardhana, IN Darma Putra, IBG PujaastawaNyoman and Pujaastawa, Ida Bagus Gde, Emotional Design: A Review of, 2023•papers.Ssrn.Com, 3(1), 1–14.*  
<https://doi.org/10.58982/jadam.v3i1.308>
- Mangaroska, K., Sharma, K., Gašević, D., & Giannakos, M. (2022). Exploring students’ cognitive and affective states during problem solving through multimodal data: Lessons learned from a programming activity. *Journal of Computer Assisted Learning, 38(1), 40–59.*  
<https://doi.org/10.1111/JCAL.12590>
- Mulisa, F. (2022). When Does a Researcher Choose a Quantitative, Qualitative, or Mixed Research Approach? *Interchange, 53(1), 113–131.*  
<https://doi.org/10.1007/S10780-021-09447-Z/METRICS>
- Murchison, J. M. . (2026). *Ethnography Essentials Designing, Conducting, and Presenting Your Research.*  
[https://books.google.com/books/about/Ethnography\\_Essentials.html?id=LMqqEQAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Ethnography_Essentials.html?id=LMqqEQAAQBAJ)
- Nii Laryeafio, M., & Ogbewe, O. C. (2023). Ethical consideration dilemma: systematic review of ethics in qualitative data collection through interviews. *Journal of Ethics in Entrepreneurship and Technology, 3(2), 94–110.*  
<https://doi.org/10.1108/JEET-09-2022-0014>

- Nketsiah, I., Imoro, O., & Barfi, K. A. (2024). Postgraduate students' perception of plagiarism, awareness, and use of Turnitin text-matching software. *Accountability in Research*, 31(7), 786–802. <https://doi.org/10.1080/08989621.2023.2171790>
- Oztemel, E., & Gursev, S. (2020). Literature review of Industry 4.0 and related technologies. *Journal of Intelligent Manufacturing*, 31(1), 127–182. <https://doi.org/10.1007/S10845-018-1433-8/METRICS>
- Paul, J., Khatri, P., & Kaur Duggal, H. (2024). Frameworks for developing impactful systematic literature reviews and theory building: What, Why and How? *Journal of Decision Systems*, 33(4), 537–550. <https://doi.org/10.1080/12460125.2023.2197700>
- Putra, R. D., Murtadho, M. A., Isnaini, M., & Afgani, M. W. (2025). Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian dan Macam-macam Jenisnya. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(3), 191–199. <https://doi.org/10.56832/EDU.V5I3.1805>
- Raff, J.-H. (2012). Theoretical Frameworks for the Conceptualization of Graphic Design in Use. *Iridescent*, 2(2), 10–21. <https://doi.org/10.1080/19235003.2012.11428507>
- Resnick, Elizabeth. (2003). *Design for communication : conceptual graphic design basics*. 255. [https://books.google.com/books/about/Design\\_for\\_Communication.html?id=V9UggL60zDMC](https://books.google.com/books/about/Design_for_Communication.html?id=V9UggL60zDMC)
- Risna Sari, A., Henik Al Husnawati, Ce., Ir Joko Suryono, Mp., Marzuki, M., & Aria Mulyapradana, Mp. (2025). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D. *YPAD Penerbit*. <https://journal.yayasanpad.org/index.php/ypadbook/article/view/432>

- Rodgers, Paul., & Milton, Alex. (2026). *Research Methods for Product Design, Second Edition*.
- Rose, Gillian. (2022). *Visual Methodologies : An Introduction to Researching with Visual Materials*. 1–100.
- Ryazanova, O. (2022). Measuring Research: What Everyone Needs to Know. *Https://Doi.Org/10.5465/Amle.2021.0455*, 21(3), 522–524. <https://doi.org/10.5465/amle.2021.0455>
- Saxena, R., & Kaushik, J. S. (2022). Referencing Made Easy: Reference Management Softwares. *Indian Pediatrics*, 59(3), 245–249. <https://doi.org/10.1007/S13312-022-2478-5/METRICS>
- Serafini, F., & Reid, S. F. (2024). Analyzing picturebooks: semiotic, literary, and artistic frameworks. *Visual Communication*, 23(2), 330–350. <https://doi.org/10.1177/14703572211069623>
- Subudiartha, N. (2023). Implementasi Penelitian Participatory Action Research Dalam Disiplin Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 275–282. <https://doi.org/10.57248/jishum.v2i2.332>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *researchgate.netPP KuantitatifAlfabeta, Bandung, 2016•researchgate.net*. Alfabeta.
- Sukur, S. G., & Mina, Y. (2024). The Quality of the Scientific English Used in the Sinta Indexed Journal Articles in Indonesia: A Content Analysis. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 12(1), 153–167. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i1.9036>
- Taherdoost, H. (2021). Data Collection Methods and Tools for Research; A Step-by-Step Guide to Choose Data Collection Technique for Academic and Business Research Projects. *International Journal of Academic*

- Research in Management (IJARM)*, 10(1), 10–38.  
<https://doi.org/10.34894/VQ1DJJA>
- Taherdoost, H. (2022). Designing a Questionnaire for a Research Paper: A Comprehensive Guide to Design and Develop an Effective Questionnaire. *Asian Journal of Managerial Science*, 11(1), 8–16.  
<https://doi.org/10.51983/ajms-2022.11.1.3087>
- Teasley, S. D., Kay, M., Elkins, S., & Hammond, J. (2021). *User-Centered Design for a Student-Facing Dashboard Grounded in Learning Theory*. 191–212.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-030-81222-5\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-030-81222-5_9)
- Thalib, M. A., Sultan, I., Gorontalo, A., Syariah, J. A., Ekonomi, F., & Islam, B. (2022). Pelatihan Desain Riset Akuntansi Budaya Menggunakan Metode Kualitatif. *Komunal Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 7–14.  
<https://doi.org/10.55657/kjpm.v1i1.17>
- Van, L. H., Li, C. S., & Wan, R. (2022). Critical reading in higher education: A systematic review. *Thinking Skills and Creativity*, 44, 101028.  
<https://doi.org/10.1016/J.TSC.2022.101028>
- Weyant, E. (2022). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 5th Edition. *Journal of Electronic Resources in Medical Libraries*, 19(1–2), 54–55.  
<https://doi.org/10.1080/15424065.2022.2046231>
- Yang, C.-M., & Hsu, T.-F. (2017). New Perspective on Visual Communication Design Education: An Empirical Study of Applying Narrative Theory to Graphic Design Courses. *International Journal of Higher Education*, 6(2), 188–198. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v6n2p188>
- Yau, Nathan. (2024). *Visualize this : the FlowingData guide to design, visualization, and statistics*. [https://books.google.com/books/about/Visualize\\_This.html?id=MLUFEQAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Visualize_This.html?id=MLUFEQAAQBAJ)

- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Petunjuk Praktis Untuk Penelitian Lapangan, Analisis Teks Media, Dan Kajian Budaya*.  
[https://books.google.com/books/about/METODOLOGI\\_PENELITIAN\\_KUALITATIF\\_KUANTIT.html?hl=id&id=k8j4DwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/METODOLOGI_PENELITIAN_KUALITATIF_KUANTIT.html?hl=id&id=k8j4DwAAQBAJ)
- Zwegers, B. (2022). *Cultural Heritage in Transition. Studies in Art, Heritage, Law and the Market*, 4.  
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-93772-0>

# GLOSARIUM

## A

**Abstrak** Ringkasan singkat dari keseluruhan penelitian yang memuat tujuan, metode, hasil utama, dan kata kunci. Biasanya ditulis dalam 150–250 kata.

**Academic Writing** Gaya penulisan ilmiah yang menekankan objektivitas, struktur logis, argumentasi berbasis data, serta penggunaan bahasa formal dan presisi.

**Analisis Visual** Proses mengkaji elemen visual seperti warna, tipografi, komposisi, dan bentuk untuk memahami makna serta dampaknya terhadap audiens.

**Argumentasi** Pernyataan atau pendapat yang didukung oleh alasan, data, dan referensi ilmiah untuk meyakinkan pembaca.

## B

**Bibliografi / Daftar Pustaka** Daftar sumber referensi yang digunakan dalam penulisan ilmiah dan disusun sesuai gaya sitasi tertentu (APA, MLA, Chicago, dll.).

**Brand Identity** Identitas visual dan konseptual suatu merek yang mencakup logo, warna, tipografi, dan gaya komunikasi.

**Brainstorming** Teknik pengumpulan ide secara bebas untuk menemukan kemungkinan topik atau solusi desain.

## C

**Citation / Sitasi** Rujukan sumber informasi yang digunakan dalam tulisan ilmiah untuk menghindari plagiarisme.

**Case Study (Studi Kasus)** Metode penelitian yang berfokus pada satu objek atau fenomena tertentu secara mendalam.

**Credible Source** Sumber informasi yang dapat dipercaya karena memiliki dasar akademik atau otoritas keilmuan.

## D

**Data Primer** Data yang diperoleh langsung oleh peneliti melalui observasi, wawancara, survei, atau eksperimen.

**Data Sekunder** Data yang diperoleh dari sumber yang telah ada sebelumnya seperti buku, jurnal, atau laporan penelitian.

**Desain Komunikasi Visual (DKV)** Bidang ilmu yang mempelajari perancangan pesan visual untuk tujuan komunikasi tertentu.

**DOI (Digital Object Identifier)** Kode unik untuk mengidentifikasi artikel atau publikasi ilmiah secara digital.

## E

**Etika Akademik** Prinsip moral dalam kegiatan ilmiah yang mencakup kejujuran, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap karya orang lain.

**Empiris** Berdasarkan pengalaman, pengamatan, atau data nyata.

**Eksplorasi Visual** Proses pencarian kemungkinan bentuk visual sebelum keputusan desain final.

## F

**Framework / Kerangka Teori** Struktur konseptual yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar konsep dalam penelitian.

**Font / Tipografi** Jenis huruf yang digunakan dalam komunikasi visual untuk membentuk karakter pesan.

**Field Research** Penelitian yang dilakukan langsung di lapangan untuk memperoleh data nyata.

## G

**Gap Penelitian (Research Gap)** Celah atau kekosongan kajian yang belum banyak diteliti dan menjadi peluang penelitian baru.

**Globalisasi Visual** Fenomena penyebaran tren visual lintas budaya akibat perkembangan media digital.

## H

**Hipotesis** Dugaan sementara yang akan diuji melalui penelitian.

**Human-Centered Design** Pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna.

## I

**IMRaD** Struktur artikel ilmiah yang terdiri dari Introduction, Method, Result, and Discussion.

**Interdisipliner** Pendekatan yang menggabungkan lebih dari satu bidang ilmu.

**Inklusi Budaya** Upaya memasukkan unsur budaya yang beragam dalam perancangan visual.

## J

**Jurnal Ilmiah** Media publikasi hasil penelitian yang telah melalui proses peer review.

**Jurnal Predator** Jurnal tidak kredibel yang tidak menjalankan proses peninjauan ilmiah secara layak.

## K

**Kata Kunci (Keywords)** Istilah penting yang mewakili topik utama penelitian untuk memudahkan pencarian.

**Kerangka Konseptual** Struktur ide yang menunjukkan hubungan antar variabel penelitian.

**Kredibilitas** Tingkat kepercayaan terhadap kualitas sumber atau penelitian.

## L

**Literature Review / Tinjauan Pustaka** Kajian terhadap penelitian terdahulu untuk memahami posisi penelitian yang dilakukan.

**Layout / Tata Letak** Pengaturan elemen visual dalam suatu media desain.

## M

**Metodologi Penelitian** Pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data.

**Multimodalitas** Penggunaan berbagai mode komunikasi seperti teks, gambar, dan audio dalam satu media.

## N

**Narasi Visual** Penyampaian cerita atau pesan melalui rangkaian elemen visual.

**Novelty (Kebaruan)** Unsur baru atau sudut pandang berbeda yang membedakan penelitian dari penelitian sebelumnya.

## O

**Objektivitas** Sikap netral tanpa dipengaruhi opini pribadi dalam penulisan ilmiah.

**Open Access Journal** Jurnal yang dapat diakses secara gratis oleh publik.

## P

**Peer Review** Proses evaluasi artikel ilmiah oleh ahli sebidang sebelum publikasi.

**Plagiarisme** Tindakan menyalin karya orang lain tanpa mencantumkan sumber.

**Problem Statement** Rumusan masalah utama yang akan diteliti.

## Q

**Qualitative Research** Penelitian yang berfokus pada makna, persepsi, dan interpretasi.

**Quantitative Research** Penelitian berbasis angka dan statistik.

## R

**Research Question** Pertanyaan utama yang menjadi dasar penelitian.

**Referensi** Sumber rujukan yang digunakan dalam penulisan ilmiah.

**Replicability** Kemampuan penelitian untuk diulang dengan hasil serupa.

## S

**Semiotika** Ilmu yang mempelajari tanda dan makna dalam komunikasi visual.

**Signifikansi** Tingkat pentingnya hasil penelitian terhadap pengembangan ilmu.

**Sitasi APA** Gaya penulisan referensi yang umum digunakan dalam bidang sosial dan desain.

## T

**Teori** Kumpulan konsep yang menjelaskan suatu fenomena secara sistematis.

**Tipografi** Seni dan teknik pengaturan huruf dalam desain visual.

**Transparansi Metode** Kejelasan penjelasan metode agar penelitian dapat diuji ulang.

## U

**Usability** Tingkat kemudahan penggunaan suatu desain atau antarmuka.

**User Experience (UX)** Pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk visual atau digital.

## V

**Validitas** Tingkat ketepatan data atau metode penelitian.

**Variabel** Unsur yang diteliti dan dapat berubah atau diukur.

**Visual Culture** Kajian tentang peran visual dalam kehidupan sosial dan budaya.

## W

**Writing Style** Gaya bahasa yang digunakan dalam penulisan ilmiah.

**Web of Science** Basis data jurnal ilmiah bereputasi internasional.

## X

**X-Height** Ukuran tinggi huruf kecil “x” dalam tipografi yang memengaruhi keterbacaan.

## Y

**Yield of Research** Hasil atau kontribusi yang diperoleh dari penelitian.

## Z

**Zotero** Perangkat lunak pengelola referensi untuk membantu sitasi dan daftar pustaka.



Buku ajar Penulisan Akademik dalam Praktik Desain disusun sebagai panduan pembelajaran bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam memahami penulisan ilmiah sebagai bagian integral dari proses desain dan riset. Buku ini menempatkan academic writing tidak sekadar sebagai tuntutan akademik, melainkan sebagai sarana penguatan

kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif dalam merumuskan gagasan desain secara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Melalui pendekatan bertahap dan berbasis riset, buku ini membimbing mahasiswa mulai dari perumusan masalah, penyusunan kerangka teoretis dan metodologi, hingga penulisan artikel ilmiah dan persiapan publikasi. Diharapkan, buku ajar ini mampu mendukung terbentuknya desainer yang tidak hanya kreatif secara visual, tetapi juga memiliki kapasitas konseptual yang kuat serta mampu berkontribusi dalam pengembangan pengetahuan dan diskursus akademik di bidang Desain Komunikasi Visual.

# PENULISAN AKADEMIK

*dalam praktik desain*



PENERBIT  
UNIVERSITAS  
CIPUTRA

Universitas Ciputra  
Citraland CBD Boulevard  
Surabaya 60219  
penerbit@ciputra.ac.id



0 00035 54562 0