

Desain Ilustrasi Buku Metodologi Penelitian Dasar untuk Mahasiswa Program S1 DKV

Vania Gabriella Nuralim, Ardi Makki Pantow Gunawan, dan Andreana Lingga Sekarasri
Desain Komunikasi Visual, Universitas Pradita, Kabupaten Tangerang, Indonesia
e-mail: vania.gabriella@student.pradita.ac.id

Abstrak—Metodologi penelitian adalah ilmu yang penting untuk dijadikan pedoman dalam melakukan penelitian. Mahasiswa di bidang apapun membutuhkan itu, salah satunya adalah mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) menjelang semester akhir perkuliahan. Sayangnya mahasiswa DKV mengalami kesulitan dalam memahami ilmu yang teoritik seperti metodologi penelitian ini. Buku yang membahas mengenai metodologi penelitian desain ini masih tergolong langka, dan mayoritas konten di dalam buku tersebut mengandung banyak verbal dimana kurang mudah diserap oleh otak. Dari masalah yang diperoleh, maka penulis merancang buku visual mengenai metodologi penelitian desain untuk mahasiswa program S1 DKV yang berusia 18 hingga 24 tahun. Untuk melengkapi perancangan ini, penulis menggunakan metode observasi, studi pustaka, dan wawancara. Dengan hadirnya buku ini, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa DKV mengenai metodologi penelitian.

Kata Kunci—buku ilustrasi, mahasiswa DKV, program S1, dan metodologi penelitian.

Abstract—Research methodology is an important knowledge to be used as a guide in conducting research. Students in any fields need it, one of them is visual communication design (VCD) students, especially at the end of their study. Unfortunately VCD students have difficulty to understand theoretical knowledge such as research methodology. Books that discuss design research methodology are still rare, and the majority of the content in the book contains a lot of verbal which is not easily absorbed by the brain. Therefore, the writer design a visual book about design research methodology for undergraduate students program of VCD aged 18 to 24 years old. To complete this design, the writer used observation, literature studies, and interview. With this book, the writer hope it can increase the interest of VCD students in learning about research methodology.

Keywords—illustration book, visual communication design students, S1 program, and research methodology.

I. PENDAHULUAN

Di dunia desain banyak berkecimpung dengan penciptaan suatu visual yang dapat berkomunikasi dengan audiensnya. Siapapun yang berada di dunia desain mengalaminya, salah satunya mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV). Dari situ dapat ditunjukkan bahwa bobot praktik lebih banyak daripada teori di dalam perkuliahan DKV. Mahasiswa DKV pun sudah terbiasa melakukan praktek secara langsung di dalam mata kuliah yang dipelajari. Kemudian, sesuai

kepanjangan dari DKV, di dalam keilmuannya banyak berkecimpung dengan penciptaan suatu visual yang dapat berkomunikasi dengan *audiens*-nya. Mereka telah terbiasa bertemu dengan sesuatu yang visual, atau mengubah verbal menjadi visual.

Visual juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Gaya belajar terbagi menjadi 3 tipe, yaitu tipe visual, auditori, dan kinestetis. Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang mendominasi pada penglihatan. Ciri-cirinya adalah senang mencoret atau men-sketsa materi ketika guru menjelaskan mata pelajaran, lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar, lebih suka membaca sendiri daripada dibacakan orang lain, lebih mudah mengingat sesuatu jika dibantu gambar. Berdasarkan penelitian mengenai pengaruh gaya belajar mahasiswa terhadap hasil belajar, sesuai yang ada di Tabel 1, merujuk pada koefisien t, tipe visual memiliki nilai yang paling besar daripada tipe auditori dan kinestetis. Semakin tinggi koefisien, semakin berpengaruh positif [1].

Tabel 1. Hasil penelitian tentang pengaruh gaya belajar mahasiswa terhadap hasil belajar.

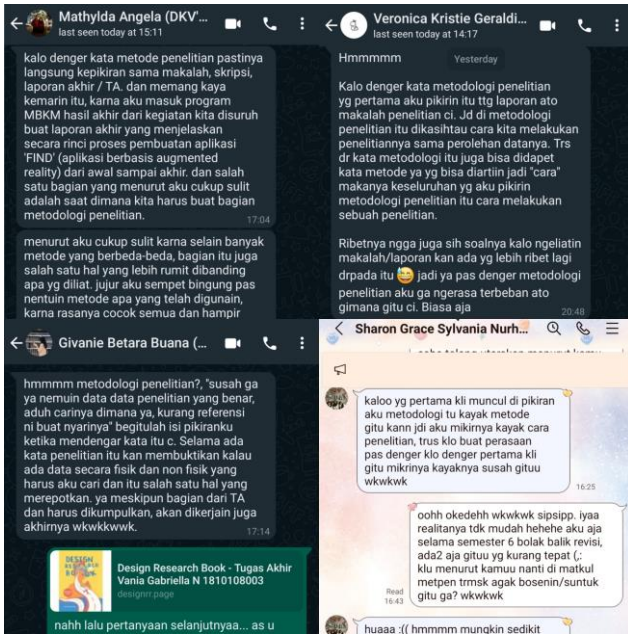
No.	Variasi Gaya Belajar	Koefisien t
1	Tipe Visual	0,574
2	Tipe Auditori	0,142
3	Tipe Kinestetis	0,117

Visual juga lebih menarik dan disukai oleh para pembaca. Hal tersebut didukung dari kutipan bahwa buku bergambar (dalam arti buku visual) lebih menarik perhatian dan ketertarikan orang untuk membaca, karena pada umumnya orang lebih menyukai penyampaian melalui visual daripada verbal [2].

Metodologi penelitian adalah prosedur yang digunakan dalam melakukan penelitian dan analisis kritikal dari metode penelitian [3]. Metode penelitian melibatkan bentuk pengumpulan data, analisis, dan interpretasi yang diusulkan peneliti untuk studi mereka [4]. Metodologi penelitian ini dipakai mahasiswa menjelang semester akhir, di jurusan manapun, termasuk DKV. Oleh sebab itu ada mata kuliah ini menjelang semester akhir, dimana mata kuliah ini termasuk jenis teoritis. Karena mahasiswa DKV sudah terbiasa bertemu dengan praktek, ketika bertemu mata kuliah yang teoritis akan mengalami kesulitan dalam memahaminya.

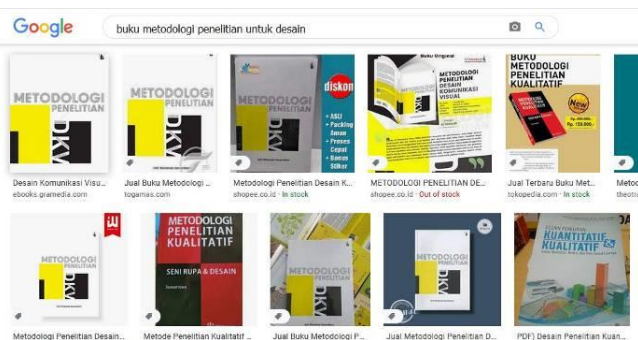
Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 mahasiswa DKV

semester 5 dan 3 mengenai pendapat ketika mendengar nama mata kuliah metodologi penelitian, mayoritas kesan pertama yang muncul di benak mereka rata-rata negatif. Antara lain “ribet” dan cukup sulit, karena butuh waktu pengerjaan yang panjang. Selain itu, karena mata kuliah ini teoritis maka kuliah tersebut bagi mereka membosankan. Seperti beberapa cuplikan percakapan yang ada di Gambar 1.



Gambar 1. Cuplikan wawancara melalui chat dengan 4 dari 10 mahasiswa DKV semester 5 dan 3.

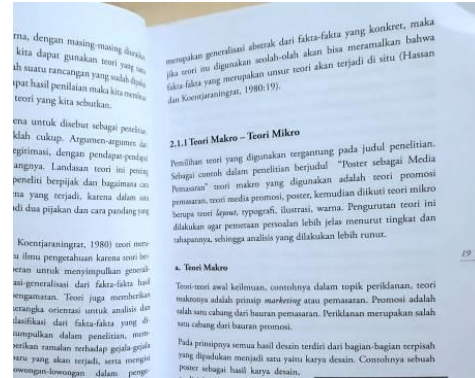
Mahasiswa DKV juga perlu buku untuk panduan di mata kuliah tersebut. Sayangnya, buku yang membahas metodologi penelitian khusus untuk DKV (atau desain) ini langka. Berdasarkan hasil pencarian Google tanggal 4 April 2021 yang muncul tidak terlalu banyak (Gambar 2). Mayoritas yang muncul hanya buku metodologi penelitian yang umum.



Gambar 2. Hasil pencarian buku metodologi penelitian untuk desain di Google pada tanggal 4 April 2021.

Dari hasil penelusuran tersebut, penulis memutuskan untuk membeli salah satu buku metodologi penelitian untuk desain di toko buku online. Penulis membeli buku yang ditulis oleh Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, M.Sn., diterbitkan oleh PT Kanisius Yogyakarta. Isi buku ini berjumlah 184 halaman, berukuran 15,4 × 22,8 cm. Selanjutnya penulis menemukan beberapa kekurangan pada buku tersebut, seperti dapat dilihat di Gambar 3, dimana

konten lebih didominasi oleh verbal. Tidak hanya itu, dari segi warna yang dipakai cenderung monoton dan kurang menarik. Hal inilah yang membuat mahasiswa tidak tertarik dengan buku metodologi penelitian yang telah ada, terutama karena faktor banyaknya verbal sehingga membuat pembaca buku tersebut, seperti yang diekspresikan oleh salah satu narasumber yaitu cepat bosan.



Gambar 3. Isi salah satu halaman buku yang berjudul Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual yang ditulis oleh Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, M.Sn.

Identifikasi Masalah

1. Mahasiswa DKV menganggap mata kuliah metodologi penelitian “ribet”, membosankan, dan sulit.
2. Jarang sekali diproduksi buku mengenai metodologi penelitian untuk desain di Indonesia.
3. Buku mengenai metode penelitian untuk desain yang ada, mayoritas isinya terlalu banyak verbal.

Rumusan Masalah

Bagaimana membuat buku visual tentang metodologi penelitian dengan pendekatan ilustrasi digital yang menarik untuk mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual (DKV).

Batasan Masalah

1. Perancangan ini berfokus kepada metodologi penelitian dalam bidang DKV.
2. Perancangan yang dibuat berupa buku visual berjenis ilustrasi editorial, dengan gaya ilustrasi flat design, menggunakan teknik menggambar digital.
3. Buku yang dirancang berukuran A5 (15 × 21 cm) portrait, dengan jumlah 148 halaman.
4. Ruang lingkupnya adalah mahasiswa program S1 DKV yang berusia 18 hingga 24 tahun.

Tujuan

1. Mengurangi paradigma negatif mengenai mata kuliah metodologi penelitian.
2. Metodologi penelitian dapat dianggap mata kuliah yang menarik untuk dipelajari oleh mahasiswa DKV.
3. Menambah buku tentang metodologi penelitian dalam desain di Indonesia.
4. Meningkatkan minat baca tentang metodologi penelitian dalam desain.

II. METODE

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Penulis melakukan observasi terhadap buku metodologi penelitian untuk desain, video metodologi penelitian untuk desain yang sudah tersedia, dan buku pengetahuan yang menjadi inspirasi penulis. Kemudian penulis mempelajari dan menganalisis kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh mereka.

2. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan mengambil teori pendukung dan referensi data dari sumber-sumber pustaka yang terpercaya, antara lain dari buku, jurnal, dan situs web. Studi pustaka berguna untuk penulisan literatur dan bahan kajian pada tugas akhir ini.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada orang praktisi di bidang ilustrasi. Tujuannya adalah memperoleh informasi mengenai gaya gambar untuk perancangan buku.

Tahapan Perancangan

Gambar 4 menunjukkan tahapan perancangan buku metodologi penelitian yang akan dirancang.



Gambar 4. Tahapan perancangan buku ilustrasi metodologi desain.

Menerjemahkan Video

Penulis menerjemahkan video yang diulas oleh Andy Schwanbeck yang berjudul *design research*, yang bersumber dari situs web lynda.com. Penulis menuliskan naskah hasil terjemahan dari bahasa Inggris ke Indonesia. Dari situ nantinya akan dijadikan pedoman dalam perancangan buku metodologi penelitian desain.

Penentuan Konten

Dari hasil terjemahan video tersebut, penulis menentukan konten apa saja yang dibahas, sekaligus membuat list daftar

isi yang berisi bab dan sub-bab. Hal ini dapat mempermudah proses desain buku, sekaligus memperkirakan waktu pengerjaannya juga.

Sketsa Gambar

Penulis memulai sketsa secara digital untuk memperkirakan visual apa yang terbaik untuk desain buku metodologi penelitian desain.

Pengerjaan Ilustrasi Digital

Setelah menentukan visual yang terbaik, masuk ke tahap eksekusi dengan pemberian warna, yang nantinya akan dimasukkan ke dalam halaman buku metodologi penelitian desain.

Pengaturan Layout dan Komposisi

Penulis mengatur tata letak dan komposisi dari ilustrasi yang telah dibuat, dimana peletakan yang enak dipandang mata. Tidak lupa, penulis juga menambahkan teks pendukung mengenai materi yang sedang dibahas dalam buku metodologi penelitian desain.

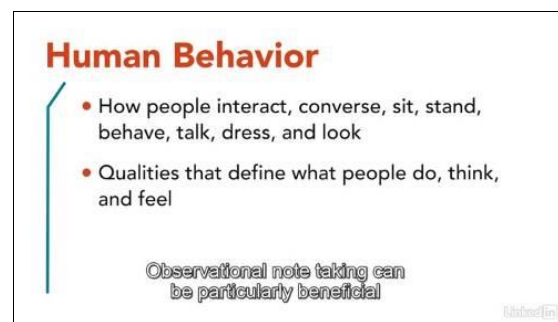
Finishing

Penulis menyelesaikan keseluruhan desain buku hingga selesai semuanya, termasuk desain sampul buku dan punggung buku.

Implementasi dan publikasi

Semua desain yang sudah selesai disajikan berupa *soft copy file*, yang sudah siap untuk dicetak menjadi sebuah buku dengan ukuran A5 (15 × 21 cm) *portrait*. Lalu siap untuk dipublikasikan pada acara pameran tugas akhir.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 5. Isi salah bagian video *design research* yang berasal dari situs web lynda.com yang memiliki visual penjelas.

Hasil Analisis

Video Design Research oleh Andy Schwanbeck

Selain buku metodologi penelitian untuk desain, penulis menemukan video yang membahas metodologi penelitian untuk desain. Video tersebut diperoleh dari situs lynda.com. Judulnya adalah *design research*, yang diulas oleh Andy Schwanbeck yang merupakan pendidik spesialis desain grafis, desain industrial, desain konsep, lulusan S1 University of the Arts dan S2 Kent State University. Total videonya berjumlah 46 buah, dengan total durasi 2 jam 57 menit. Setiap videonya memiliki durasi yang berbeda-beda, rata-rata tiga sampai lima menit. Kemudian penulis akan

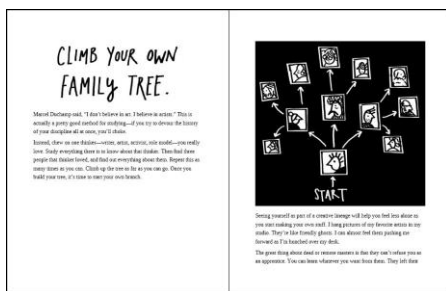
menganalisa kelebihan dan kekurangan dari video ini.

Kelebihan dari video ini adalah: Penjelasan video di setiap bagiannya termasuk singkat, padat, dan jelas, langsung *to the point*; Dalam penyajian konten di video tidak monoton, sesekali diselingi dengan visual penjelas (Gambar 5), sehingga video mudah dipahami dan tidak terkesan monoton. Kualitas audio yang baik dan dilengkapi dengan *subtitle* untuk mempermudah pemahaman audiens yang menonton video. Bagi audiens yang cukup mahir dalam bahasa Inggris akan mudah memahami video ini, karena penggunaan *vocabulary* yang tidak termasuk golongan sulit. Penggunaan *typeface* dan warna yang cukup baik untuk visual penjelas video.

Kemudian untuk kekurangan dari video ini adalah: Bagi audiens yang kurang mahir dalam bahasa Inggris akan mengalami kesulitan dalam pemahaman dan penyerapan video, karena harus menerjemahkan video terlebih dahulu; membutuhkan waktu yang lama untuk memahami keseluruhan isi video.

Buku *Steal Like an Artist*

Buku yang menjadi produk pembeding adalah *Steal Like an Artist*. Buku ini ditulis oleh Austin Kleon, diterbitkan oleh Workman Publishing Company di New York. Isi buku ini berjumlah 132 halaman. Kemudian penulis akan menganalisa kelebihan dan kekurangan dari buku ini (Gambar 6).



Gambar 6. Isi salah satu halaman buku yang berjudul *Steal Like an Artist* yang ditulis oleh Austin Kleon.

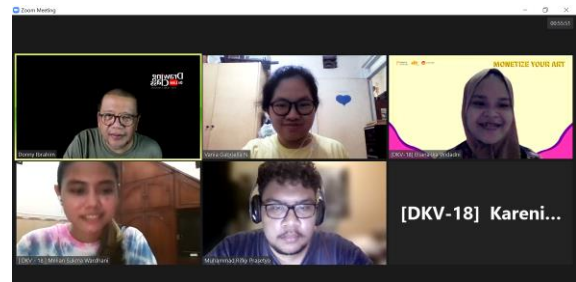
Kelebihan dari buku ini adalah penjelasan yang terkandung di buku ini memiliki campuran antara verbal dan visual (Gambar 6), sehingga pembaca buku ini akan lebih mudah memahami informasi yang ada di buku ini. Terdapat beberapa bagian yang menggunakan foto, tidak sepenuhnya ilustrasi, sehingga ada variasi penyajian konten dalam buku ini. *Leading* (jarak antar baris kalimat) yang digunakan dalam buku ini sudah cukup, sehingga tidak membuat mata terlalu jenuh; Tata bahasa dalam buku ini juga mudah untuk dipahami.

Kekurangannya adalah warna yang digunakan dalam buku ini cenderung monoton dan kurang menarik. Tidak ada nomor halaman di daftar konten dan setiap halaman buku sehingga pembaca buku akan mengalami kesulitan jika ingin mencari konten pembahasan tertentu. Terdapat beberapa halaman yang memiliki *widow* (sisia 1 kata di baris teks), sehingga kurang enak dipandang.

Hasil Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan seorang ilustrator, yang sekaligus juga menjadi dosen jurusan DKV di Universitas Pelita Harapan, yaitu Pak Donny Ibrahim, S.Sn.,

M.I.Kom. Penulis melakukan wawancara *online* melalui *video call* Zoom pada hari Kamis, 6 Mei 2021 jam 3 sore, bersama dengan beberapa teman penulis, seperti dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Foto wawancara *online* dengan Pak Donny Ibrahim.

Menurut Pak Donny, ilustrasi terbagi menjadi dua, yaitu gaya gambar (*drawing style*) dan gaya seni (*art style*). Gaya seni adalah *moment* yang menjadi sebuah gerakan (*movement*), ada tahun, dan filosofi. Gaya gambar adalah teknik coretan masing-masing *artist*, cara orang menggambarannya. *Flat design* termasuk ke dalam kategori gaya gambar, yang tidak berdimensi, tidak bervolume. Tidak ada spesifikasi khusus atau jenis-jenis dari *flat design* itu sendiri. *Flat design* tidak harus berupa *vector*, dapat pula berupa *freehand* (yang digambar sendiri oleh tangan di *pentab*). Pada intinya *flat design* hanya pipih.

Hasil Perancangan

Konsep Desain

Flat Design

Jenis ilustrasi yang akan dipakai untuk buku rancangan ini, yang akan menjadi gaya gambar adalah *flat design*. *Flat design* adalah gaya desain yang merupakan hasil implementasi gaya minimalis dalam dunia desain grafis.

Ciri khas *flat design* adalah menghilangkan penggunaan bayangan, bevel, tekstur, dan ornamen lain yang tidak diperlukan. *Flat design* berfokus pada ilustrasi 2D, dan menggunakan warna yang cerah [5]. Hal ini juga dipertegas oleh Pak Donny Ibrahim (ilustrator dan dosen DKV Universitas Pelita Harapan) bahwa *flat design* adalah gaya gambar yang tidak berdimensi, tidak bervolume.



Gambar 8. Penerapan *flat design* pada buku metodologi penelitian desain.

Contoh penerapan *flat design* pada buku rancangan bisa dilihat di Gambar 8. Penulis memilih *flat design* karena *flat design* dianggap memberikan kesan yang lebih modern, *simple*, dan *playful* karena menggunakan warna-warna yang cerah. Hal yang paling penting adalah dapat menyampaikan informasi kepada audiens dengan lebih baik dan mudah. Hal

ini bertujuan agar para pembaca dapat mudah memahami isi dari buku rancangan ini [5].

Tipografi

Huruf yang akan digunakan untuk mengisi konten pada buku rancangan adalah Mega Marker (Gambar 9), yang merupakan jenis *handwriting*. Jenis huruf ini adalah interpretasi dari tulisan tangan atau pencetakan gaya tulisan tangan yang sebenarnya. Gaya ini merepresentasikan gerakan tangan yang unik, goyang, dan tidak beraturan, seperti aslinya ketika seseorang sedang menulis [6]. Penulis memutuskan untuk mengambil ini karena ingin menciptakan luwes dan santai ketika sedang membaca isi dari buku rancangan ini.

Mega Marker

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X
Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

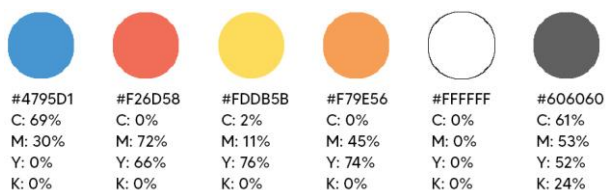
Gambar 9. Tipografi Mega Marker.

Warna

Pemilihan warna merupakan hal yang penting dalam karya seni atau desain. Warna dapat menjadi salah satu sarana penyampaian pesan, menjadi daya tarik, membuat kesan atau *mood* keseluruhan visual [7]. Empat warna yang akan digunakan untuk buku rancangan ini adalah biru, kuning, merah, dan *orange*, seperti di Gambar 10.

Penulis menggunakan masing-masing warna tersebut berdasarkan psikologi warna. Warna kuning melambangkan gembira, suka cita, bisa bantu menghidupkan warna yang ada di sekitarnya. Warna merah melambangkan energetik, gembira, gairah. Warna *orange* melambangkan ramah, segar, semangat, dan merupakan warna peleburan dari kuning dan merah. Sedangkan warna biru melambangkan ketenangan, pengetahuan, dan kontras dengan warna kuning, *orange*, dan merah. Maka dari gabungan semua warna tersebut dapat menghasilkan nuansa yang ceria, gembira, santai, supaya para pembaca buku rancangan ini tidak menganggap metodologi penelitian desain adalah materi yang berat [8][9].

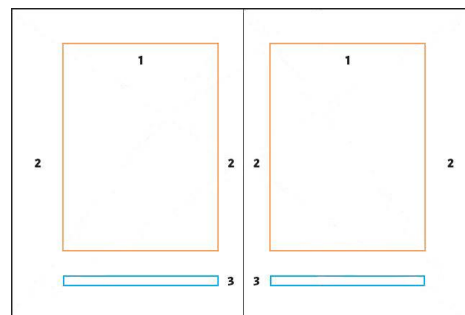
Di samping penggunaan empat warna yang telah disebutkan sebelumnya, penulis juga menambahkan warna putih dan abu-abu tua. Kedua warna tersebut digunakan supaya kontras dengan empat warna sebelumnya, terutama warna abu-abu tua yang dipakai untuk menambahkan teks di atas halaman warna kuning dalam buku rancangan.



Gambar 10. Palet warna yang dipakai di buku metodologi penelitian desain.

Layout

Grid yang akan digunakan untuk buku rancangan ini adalah *manuscript grid*, atau yang terkenal dengan sebutan *block grid*. *Grid* ini dipakai karena cocok untuk ukuran halaman yang tidak terlalu besar (dalam hal ini ukuran A5 (15 × 21 cm)). Bagian utama dalam *grid* ini (Gambar 11) adalah area teks persegi panjang (1) yang digunakan untuk menampilkan teks panjang, seperti pada novel atau *essay* panjang. Selain itu, ada juga bagian *secondary* (3), yaitu *header* atau *footer*, judul bab atau bagian, dan nomor halaman [10]. Untuk bagian 3 penulis hanya menggunakan nomor halaman saja.



Gambar 11. Bagian dari *manuscript grid*.

Supaya mata pembaca nyaman dan tidak lelah dalam membaca, ukuran margin (2) perlu disesuaikan. Margin yang lebar menciptakan fokus pada pembaca. Margin yang sempit akan menciptakan ketegangan karena kurangnya ruang kosong, terlalu dekat dengan bagian tepi halaman .

Konten Buku Rancangan

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, konten untuk buku rancangan ini diambil dari video berjudul *design research* dari situs web *lynda.com*. Dari situ penulis mengambil bagian-bagian yang penting untuk dimasukkan ke dalam buku, merangkum isinya dengan menggunakan bahasa yang lebih ringan sehingga lebih mudah dipahami. Penulis membuat judul untuk buku metodologi penelitian desain ini, yaitu "*Design Research Book*". Buku ini memiliki tujuh bab, dengan keseluruhan total 37 sub-bab, antara lain:

Bab 1. Penelitian Desain itu Penting

- Desain dalam Konteks
- Jadi Desainer yang Bagus
- Tambahkan *Value* di Pekerjaanmu

Bab 2. Metode Penelitian Desain

- Penelitian Primer vs. Sekunder
- Penelitian Kuantitatif vs. Kualitatif
- Penelitian Generatif vs. Evaluatif
- Penelitian Pasar
- Penelitian Etnografi

Bab 3. Alat Penelitian Desain

- Memilih Alat Penelitian dengan Tepat
- Studi Pustaka
- Analisis Kompetitif
- Pencatatan Observasi
- Foto Etnografi
- *Survey* Kuesioner
- Wawancara
- *Focus Group Discussion*

- Saran untuk Melakukan Penelitian
- Solusi Mengambil Catatan Observasi yang Baik
- Solusi Menulis Pertanyaan Wawancara yang Baik

Bab 4. Membuat Rencana Penelitian Desain

- *Overview* Proses Penelitian
- Menyusun Tabel KWHL
- Menyusun Model Logika Penelitian
- Menentukan Ruang Lingkup Penelitian yang Tepat
- Solusi Membuat Rencana Penelitian Desain

Bab 5. Membungkus Hasil Temuan

- Manfaatkan Penelitian Kamu Sebaik Mungkin
- Kerangka Informasi
- *5E Experience Model*
- Membuat Persona
- Menggunakan Persona untuk Membantu Menjelaskan Penelitian Kamu (*part 1*)
- Menggunakan Persona untuk Membantu Menjelaskan Penelitian Kamu (*part 2*)
- Visualisasi & Dokumentasi Penelitianmu
- Solusi Mensintesis dan Mengidentifikasi Peluang Desain

Bab 6. Memakai Penelitian untuk Menyampaikan Solusi Desain

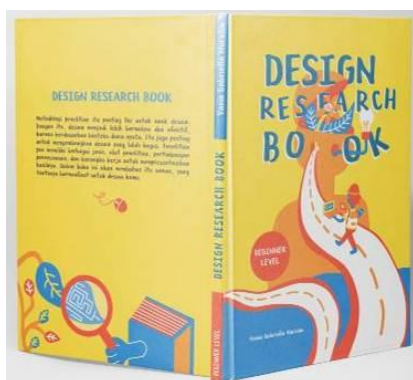
- Memanfaatkan Penelitian untuk Memulai Proses Desain
- *Test Pengguna & Pembuatan Prototype* Cepat
- Mengevaluasi Proses Penelitian Desain

Bab 7. Final

- Pendapat Akhir
- Daftar Pustaka

Hasil Akhir

Setelah menentukan bab dan sub-bab, penulis mengeksekusi desain buku ilustrasi. Diawali dari sampul buku, yang terdiri dari sampul depan, sampul belakang, dan punggung buku, sesuai yang tertera di Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan sampul buku pada buku metodologi penelitian desain.

Di setiap halaman bukunya, penulis menggunakan warna yang berbeda-beda, dengan tujuan agar pembaca tidak merasa bosan melihat warna halaman buku yang sama secara terus menerus. Ilustrasi yang dibuat di setiap halaman kontennya juga berbeda-beda, ada yang nyambung dengan 2



Gambar 13. Tampilan pembatas bab pada buku metodologi penelitian desain.

halaman, ada pula yang terpisah. Ilustrasi yang dibuat secara keseluruhan merupakan ilustrasi metafora, yaitu perbandingan/analogi suatu hal dengan hal yang lain. Ilustrasi metafora digunakan dalam buku ini supaya memiliki keistimewaan sehingga dapat meningkatkan minat baca.

Pada sampul buku, di bagian depan penulis menggambarkan seorang mahasiswa DKV yang sedang berjalan ke arah kepala yang terbuka untuk mencari pencerahan dan ide, dianalogikan dengan bunga dan bohlam. Indikasi mahasiswa DKV adalah dari penampilan dan benda yang dibawanya, yaitu laptop, ransel yang berisi tabung dan kuas, rambut panjang, serta kaca pembesar yang menandai bahwa dia sedang mencari berdasarkan *clue* yang ada di laptop. Selain itu juga tertulis judul buku, nama penulis, serta keterangan *beginner level*.

Untuk sampul belakang tertera judul buku, gambaran isi buku, dan ilustrasi di bagian bawah. Terdapat ilustrasi kecil di bawah teks gambaran isi buku, yaitu *mouse* yang mengindasikan atribut DKV. Kemudian karakter buku yang sedang menyoroti daun tanaman menggunakan kaca pembesar, di salah satu daun tersebut terdapat labirin yang menjadi misteri.

Penulis juga membuat pembatas bab setiap kali memulai bab baru, supaya pembaca dapat mengidentifikasi dengan mudah tentang bab apa yang sedang dibaca. Di setiap pembatas babnya, penulis menggunakan pasangan warna yang berbeda, supaya bervariasi. Gambar 13 menampilkan implementasi salah satu pembatas bab.



Gambar 14. Tampilan konten 1 buku metodologi penelitian desain.

Di halaman kiri terdapat ilustrasi, sedangkan di halaman

kanan terdapat nomor bab dan judul bab. Pada pembatas bab 3 yang berjudul Alat Penelitian Desain, penulis mengilustrasikan dengan alat penelitian yang seolah-olah menjadi makhluk hidup dan saling berinteraksi, seakan-akan sedang melakukan penelitian.

Konten buku dibuat secara ringkas, menggunakan poin-poin dan kalimat yang singkat namun mudah dipahami. Terdapat judul sub-bab di bagian atas, isi konten, dan nomor halaman di tepi halaman. Gambar 14, 15, 16, dan 17 adalah implementasi halaman konten.

Pada Gambar 14 membahas konten mengenai contoh kasus dari materi penelitian primer dan sekunder, yaitu terdapat sebuah proyek untuk mendesain aplikasi mengenai gaya hidup sehat untuk mahasiswa. Dari contoh kasus tersebut diilustrasikan *smartphone* yang dipegang seseorang, lalu dari layar keluar hal-hal yang berkaitan dengan gaya hidup sehat, yaitu olahraga, makan bergizi, minum, dan lain-lain.



Gambar 15. Tampilan konten 2 buku metodologi penelitian desain.

Pada Gambar 15 membahas konten tentang penelitian generatif dan evaluatif. Di halaman kiri penuh dengan teks keterangan, sedangkan di halaman kanan terdapat grafis penjelas (di bagian atas) dan ilustrasi (di bagian bawah). Ilustrasi yang tergambarkan adalah seorang wanita sedang olahraga di *treadmill* sambil *multitasking* penelitian, terlihat dari tangannya yang banyak yang sedang memegang benda.



Gambar 16. Tampilan konten 3 buku metodologi penelitian desain.

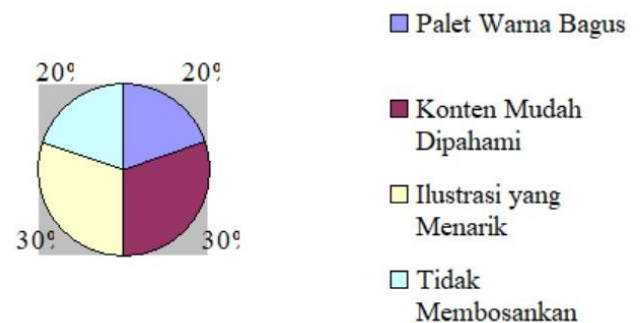
Gambar 16 membahas tentang manfaat dari penelitian desain, yang terdapat ilustrasi empat orang dari berbagai macam bidang ilmu sedang menyusun *puzzle* bersama-sama. Ilustrasi tersebut menggambarkan manfaat penelitian desain yaitu membantu jadi kolaborator dengan orang dari berbagai macam bidang ilmu untuk mengerjakan proyek bersama-sama.



Gambar 17. Tampilan konten 4 buku metodologi penelitian desain.

Gambar 17 membahas tentang penelitian kualitatif dan kuantitatif. Ilustrasi yang tergambarkan adalah seorang laki-laki dan perempuan yang sedang jatuh cinta, masing-masing membawa selembar kertas yang mengindikasikan penelitian kualitatif dan kuantitatif, mengenai alasan mereka jatuh cinta. Laki-laki menggambarkannya secara kualitatif yaitu dengan kata-kata, sedangkan perempuan menjawab secara kuantitatif yaitu dengan sesuatu yang dapat terukur (diagram).

IV. KESIMPULAN



Gambar 18. Hasil umpan balik dengan 10 mahasiswa DKV semester 5 dan 3 tentang hasil buku rancangan.

Mahasiswa DKV mengalami kesulitan dalam mempelajari metodologi penelitian. Selain itu materi metodologi penelitian juga kurang diminati mahasiswa DKV. Oleh sebab itu riset ini menciptakan buku metodologi penelitian desain yang dibuat secara ilustratif, dengan harapan dapat meningkatkan minat baca dan mempermudah pemahaman materi mengenai metodologi penelitian desain. Berdasarkan hasil umpan balik dengan 10 mahasiswa DKV semester 5 dan 3 tentang hasil perancangan ini, sesuai yang ditunjukkan pada Gambar 18, 20% dari jumlah narasumber berpendapat bahwa secara keseluruhan hasil buku rancangan ini tidak membosankan untuk dibaca. Kemudian 20% narasumber berpendapat bahwa perpaduan palet warna yang dipakai bagus dan enak dilihat. Selanjutnya 30% narasumber berpendapat bahwa bahasa konten di dalam buku ini mudah dipahami, karena menggunakan bahasa yang sederhana. Yang terakhir, 30% berpendapat bahwa

ilustrasi yang digambarkan pada buku ini menarik. Dari hasil tersebut maka diperoleh kesimpulan hasil umpan balik yang diperoleh bernilai positif semua. Saran yang diperoleh adalah menggunakan jenis huruf yang memiliki *family* (*bold, italic, regular*) di buku ini, sehingga pembaca buku lebih nyaman membaca dan mudah mengidentifikasi bahasa asing dan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L.F. Pusposari, “Pengaruh Gaya Belajar Mahasiswa terhadap Hasil Belajar pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro Jurusan PIPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang” in *J-PIPS*, 142, 158–159 (2019).
- [2] C.N. Serenami and R.A. Palit, “Perancangan Buku Resep 30 Ikon Kuliner Tradisional Indonesia untuk Generasi Muda” in *Serat Rupa Journal of Design*, 419 (2017).
- [3] S. Siyoto and M.A. Sodik, “Dasar Metodologi Penelitian” (Literasi Media Publishing, Yogyakarta, Indonesia, 2015).
- [4] J.W. Cresswell, “Research Design” (Sage Publications, California, USA, 2014).
- [5] M. Anindita and M.T. Riyanti, “Teori *Flat Design* dalam Desain Komunikasi Visual” in *Dimensi DKV*, 13 (2016).
- [6] D.E. Valentino, “Pengantar Tipografi” in *TEMATIK – Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 165 (2019).
- [7] Monica and L.C. Luzar, “Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan” in *Humaniora*, 1084, 1093 (2011).
- [8] S. Adams, “Color Design Workbook: New, Revised Edition: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design” (Rockport Publishers, Beverly, USA, 2017).
- [9] T. Samara, “Type Style Finder: The Busy Designer's Guide to Choosing Type” (Rockport Publishers, Gloucester, USA, 2011).
- [10] R. Poulin, “Design School Layout” (Rockpot Publishers, Beverly, USA, 2018).