

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Subjek perancangan yang dituju dari perancangan buku informasi pengenalan industri desain di Indonesia untuk mahasiswa adalah sebagai berikut.

##### **3.1.1 Demografis**

1. Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
2. Usia: 18-25 tahun

Hulukati & Djibran (2018) menjelaskan bahwa mahasiswa pada umumnya berada pada rentang usia 18-25 tahun, di mana pada masa tersebut mahasiswa sudah mulai bertanggung jawab atas kehidupan serta masa depannya (h. 74). Dengan adanya teori ini, perancangan yang akan dilakukan menjadi efektif dan tepat sasaran, karena tujuannya memberikan informasi yang dapat berguna bagi masa depan mahasiswa sebagai pembaca.

3. Pendidikan: minimal lulusan SMA sederajat dan S1 jurusan DKV
4. SES A

Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu jurusan kuliah dengan biaya termahal di Indonesia, terlebih lagi kuliah jurusan DKV membutuhkan perlengkapan yang tidak murah (Aisyah, 2022). Perancangan buku informasi ini juga didukung oleh penelitian dari Aditomo & Felicia (2018), yang menjelaskan bahwa SES individu memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan literasi seseorang. Semakin tinggi status sosial-ekonomi setiap individu, maka semakin tinggi pula tingkat literasi individu tersebut (h. 4).

##### **3.1.2 Geografis**

Area Jabodetabek

Penulis memilih area Jabodetabek sebagai target geografis dari penelitian ini. Selain itu, berdasarkan data milik Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT), wilayah Jabodetabek memiliki sebaran

perguruan tinggi dengan program studi Desain Komunikasi Visual terbanyak di Indonesia yang totalnya lebih dari 25 perguruan tinggi.

### 3.1.3 Psikografis

1. Mahasiswa yang *passionate* dengan DKV
2. Mahasiswa atau calon mahasiswa yang tertarik dengan desain
3. Mahasiswa atau calon mahasiswa yang memiliki motivasi untuk belajar hal baru
4. Mahasiswa yang belum memiliki gambaran tentang industri pekerjaan atau profesi DKV di masa depan.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Untuk merancang buku informasi tentang pengenalan industri Desain Komunikasi Visual di Indonesia untuk mahasiswa di Jabodetabek, penulis menggunakan metode perancangan yang dikemukakan oleh Landa (2018a) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution*. Metode ini terdiri atas lima tahapan, antara lain: *Research, Strategy, Concepts, Design, dan Implementation* (h. 68).

Tahap *research* melibatkan pengumpulan data yang difokuskan sebagai landasan utama penyusunan konten buku, dilanjutkan dengan tahap *strategy* di mana data yang diperoleh akan dianalisis lebih lanjut untuk dirumuskan masalah serta solusi desainnya. Pada tahap *concepts*, penulis akan menentukan ide dan konsep perancangan, baik dari segi desain maupun dari segi komunikasi. Kemudian pada tahap *design*, penulis akan mengubah ide dan konsep yang telah dibuat ke dalam bentuk desain. Tahapan yang terakhir adalah *implementation*, di mana penulis akan mengimplementasikan hasil desain ke dalam bentuk cetak maupun digital.

Metodologi penelitian yang akan digunakan penulis berupa metodologi campuran atau hybrid. Metode ini adalah sebuah metode yang didesain secara paralel dan dikemukakan oleh Hesse dalam Sarwono (2011, 55). Metode ini memungkinkan penulis untuk melakukan riset secara kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan dengan bobot yang seimbang, dan kemudian akan menghasilkan

kesimpulan dari masing-masing riset. Metode kuantitatif digunakan untuk mendapatkan validasi berupa angka sebagai perwakilan dari masalah yang dialami oleh target. Metode kualitatif digunakan guna mendapatkan data untuk merancang konten buku yang dapat menjawab masalah dari target dengan sumber data yang kredibel sebagai isi konten buku. Untuk mendapatkan data tersebut, penulis melakukan wawancara, observasi, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Teknik pengumpulan data dilakukan secara *random sampling* untuk memastikan data yang diperoleh bersifat heterogen dan tidak bias. Detail dari langkah-langkah yang dibahas dijabarkan pada sub bab berikut.

### **3.2.1 Research**

Pada tahap ini, penulis memahami permasalahan yang terjadi. melakukan riset terhadap industri desain di Indonesia, dari sisi pengetahuan mahasiswa, keadaan industri saat ini, serta profesi terkait bidang keilmuan DKV. Riset ini dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner, studi eksisting, juga studi referensi. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan statistik pengetahuan target dan menggali *insight* dari sisi praktisi, akademisi, dan asosiasi desain di Indonesia. Penulis juga melakukan studi eksisting untuk mendapatkan gambaran dari perancangan serupa terdahulu. Selanjutnya, penulis akan melakukan studi referensi terhadap perancangan terdahulu.

### **3.2.2 Analysis**

Tahapan ini adalah tahap di mana penulis akan melakukan analisis terhadap data-data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Penulis juga akan merumuskan masalah, serta mencari solusi desain yang tepat untuk perancangan berdasarkan *insight* dari audiens maupun narasumber.

### **3.2.3 Concepts**

Pada tahap ini, penulis akan menentukan konsep serta *big idea* perancangan. Prosesnya berupa *mind mapping*, membuat *moodboard*, hingga pembuatan sketsa desain perancangan.

### **3.2.4 Design**

Di tahap ini penulis mulai mengeksekusi strategi, ide, dan konsep dari perancangan yang telah direncanakan dalam bentuk desain. Proses ini

meliputi perancangan desain dari awal, revisi, hingga pengumpulan *final artwork* yang nantinya akan diimplementasikan.

### **3.2.5 Implementation**

Tahapan implementasi merupakan proses akhir dari sebuah perancangan. Pada tahap ini, penulis akan mempersiapkan dokumen desain yang telah dibuat untuk kemudian diproduksi dalam bentuk cetak atau dalam bentuk lainnya yang sesuai dengan kebutuhan mediana.

## **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Pada perancangan ini, penulis menggunakan teknik wawancara, observasi, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi. Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan data serta *insight* yang mendalam tentang kondisi aktual industri desain di Indonesia dari pandangan praktisi, akademisi, serta asosiasi. Selain itu, penulis juga bertujuan untuk memperoleh data tentang pengetahuan mahasiswa terhadap industri desain di Indonesia. Dengan mengumpulkan data dari target juga narasumber, penulis dapat menyusun struktur dan isi konten buku sehingga dapat menjawab permasalahan yang dialami oleh target dengan sumber jawaban yang kredibel.

### **3.3.1 Observasi Digital**

Observasi dilakukan oleh penulis untuk mengetahui kondisi aktual dari topik perancangan yang akan dibuat. Observasi yang dilakukan penulis berjenis observasi non-partisipasi, di mana peneliti tidak terlibat secara langsung, melainkan hanya sebagai pengamat (Sugiyono, 2013, h. 145). Pada teknik ini penulis melakukan pengamatan secara terfokus. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi tentang adanya media informasi yang sudah pernah membahas tentang pengenalan industri desain di Indonesia dalam bentuk cetak maupun digital.

Observasi akan dilakukan menggunakan *platform* digital atau secara *online*. Penulis akan melakukan pengamatan pada situs Gramedia *Online* untuk mencari buku eksisting dengan topik serupa. Selain itu, penulis juga melakukan penelusuran di internet untuk mencari jurnal, penelitian, atau buku yang relevan dengan topik perancangan penulis.

Observasi digital yang akan dilakukan bertujuan untuk mencari penelitian terdahulu dengan topik serupa, baik berupa artikel, jurnal, buku, maupun bentuk media lainnya. Data yang diperoleh nantinya akan digunakan sebagai bahan studi eksisting, studi referensi, dan data sekunder yang bisa mendukung perancangan penulis.

### **3.3.2 Wawancara**

Penulis melakukan wawancara dengan narasumber yang pernah menjadi praktisi serta akademisi desain, dengan tujuan untuk mendapatkan *insight* dan sudut pandang yang lebih luas. Wawancara dilakukan dengan *point of view* yang berbeda dari setiap narasumber. Penulis akan melakukan wawancara bersama Rouzell Waworuntu Saad yang merupakan *Creative Team Head* pada *Dentsu Creative Indonesia*. Penulis juga akan melakukan wawancara bersama Ismiaji Cahyono, yakni CEO SUNVisual sekaligus *chief* dari organisasi Desain Grafis Indonesia (DGI).

Untuk mendapatkan *insight* dari sisi akademisi desain, penulis akan melakukan wawancara dengan R.A. Dita Saraswati, seorang akademisi di Universitas Kristen Maranatha yang juga menjabat sebagai Direktur Edukasi dan Riset pada Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI). Sementara untuk mendukung perancangan secara teknis, penulis akan mewawancarai Katrine Gabby Kusuma selaku *editor* di penerbit Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).

Wawancara ini ditujukan untuk mendapatkan data primer berupa informasi seputar industri desain di Indonesia. Wawancara yang akan dilakukan bersifat semi terstruktur sehingga pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dapat menyesuaikan kondisi saat wawancara.

#### **3.3.2.1 Wawancara dengan Praktisi Desain**

##### **A. Wawancara dengan Rouzell Waworuntu Saad**

Wawancara akan dilakukan bersama Rouzell Waworuntu Saad yaitu *Creative Group Head* dari *Dentsu Creative Indonesia*. Wawancara ini dijadwalkan pada 15 September 2024, dilakukan secara *online*

menggunakan *google meet*. Rouzell sendiri sudah berkiprah di industri desain selama hampir sepuluh tahun dan telah mencapai level *manager* di usia yang terbilang cukup muda. Rouzell juga aktif menulis pada situs resmi Desain Grafis Indonesia (DGI), salah satu tulisannya yang paling dikenal adalah pembahasan tentang nilai-nilai yang perlu diperjuangkan oleh mahasiswa desain di Indonesia. Tulisannya bersifat kritis, dengan subjek bahasan mahasiswa, hal ini dimanfaatkan penulis sebagai sebuah keselarasan antara topik perancangan dengan *personal interest* narasumber. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pandangan tentang kondisi aktual industri desain saat ini, dan pandangan tentang masa depan mahasiswa DKV di dalam industri. Berikut adalah pertanyaan yang diajukan kepada narasumber.

1. Mengacu dari tulisan-tulisan yang dibuat, sebenarnya apa motivasi utama kak Rouzell dalam menulis? Apakah memang ada *background* sebagai akademisi, atau memang sebagai bentuk kepedulian dengan dunia desain saat ini?
2. Berkaca dari artikel yang dibuat, bisakah kak Rouzell jelaskan tentang "mahasiswa seharusnya bisa memaknai desain grafis atau DKV bukan hanya sekadar objek, tapi ada peran besar lain yang sebenarnya desainer harus pahami"?
3. Berdasarkan pengamatan kak Rouzell sebagai praktisi yang juga kritis terhadap dunia desain, bagaimana kondisi industri desain di Indonesia saat ini?
4. Menurut kak Rouzell, apakah ada *gap* antara dunia perkuliahan dengan industri desain di Indonesia, dan apakah penyebabnya?
5. Menurut kak Rouzell, hal-hal apa saja yang dapat dilakukan oleh mahasiswa untuk dapat beradaptasi dari perkuliahan ke industri desain di Indonesia?

## **B. Wawancara dengan Ismiaji Cahyono**

Wawancara akan dilakukan bersama Ismiaji Cahyono yang merupakan praktisi desain yang pernah menjadi akademisi, *chief* dari

lembaga kolaborasi Desain Grafis Indonesia (DGI), dan CEO studio desain SUNVisual. Wawancara ini dijadwalkan pada 16 September 2024 dan akan dilakukan secara *online* menggunakan *google meet*.

Pengalaman Ismiaji sudah sangat banyak dalam industri desain Indonesia, maka dari pemilihan Ismiaji Cahyono sebagai narasumber dapat memberikan penulis data dan *insight* yang kredibel. Berikut adalah pertanyaan yang diajukan kepada narasumber.

1. Berdasarkan pengamatan pak Ismiaji sebagai praktisi yang juga pernah menjadi akademisi, bagaimana kondisi industri desain di Indonesia saat ini?
2. Sebenarnya, desainer seperti apa yang dibutuhkan oleh industri? Apakah dia yang berkemampuan teknikal tinggi, atau dia yang punya *creative thinking* dan *design thinking* yang baik?
3. Sebagai seorang praktisi yang juga pernah menjadi akademisi, bapak sendiri pasti sudah sering bekerjasama dengan generasi yang lebih muda, pertanyaannya apakah ada perbedaan antara desainer tahun 2000 hingga 2010-an dengan desainer sepuluh tahun terakhir?
4. Menurut pak Ismiaji, kira-kira apa yang menjadi *gap* antara dunia perkuliahan dengan industri desain di Indonesia?
5. Apakah penting untuk mahasiswa bisa tahu tentang industri desain saat ini?
6. Apa saja yang perlu disiapkan oleh mahasiswa untuk dapat beradaptasi di industri desain nantinya?
7. Bagaimana prospek karier dan lapangan pekerjaan bagi mahasiswa desain saat ini? Mengingat dari data yang saya dapatkan ada sekitar 14000 lulusan DKV setiap tahunnya.

### **3.3.2.2 Wawancara dengan Akademisi Desain**

Wawancara dilakukan bersama ibu R.A. Dita Saraswati yang merupakan akademisi desain di Universitas Kristen Maranatha,

Bandung. Wawancara ini akan dilakukan secara *online* menggunakan *google meet* pada 19 September 2024. Dalam perjalanan kariernya, Dita Saraswati sempat menjadi *Creative Director* sebelum berkiprah di dunia akademik. Beliau memulai perjalanan akademiknya sejak tahun 2008, hingga pada periode 2016-2020 Dita dipercaya untuk menjadi Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Maranatha. Saat ini beliau menjabat sebagai Direktur Edukasi dan Riset pada Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI). Berikut adalah pertanyaan yang diajukan kepada narasumber.

1. Berdasarkan pengamatan ibu Dita sebagai seorang *researcher* dan akademisi yang juga pernah menjadi praktisi, bagaimana kondisi industri desain di Indonesia saat ini?
2. Pada salah satu presentasi ibu Dita, terdapat kutipan menarik yang saya dapatkan, yakni perkembangan industri yang cepat itu sulit diimbangi dengan perkembangan dunia pendidikan desain, bisakah dijelaskan lebih lanjut tentang hal ini?
3. Sebenarnya, desainer seperti apa yang dibutuhkan oleh industri? Apakah dia yang berkemampuan teknikal tinggi, atau dia yang punya *creative thinking* dan *design thinking* yang baik?
4. Menurut ibu Dita, kira-kira apa yang menjadi *gap* antara dunia perkuliahan dengan industri desain di Indonesia?
5. Berdasarkan riset yang saya lakukan, rata-rata mahasiswa DKV saat ini belum punya fokus pada bidang spesialisasinya, sehingga mereka bimbang setelah mereka lulus mereka ingin berprofesi sebagai apa atau sebagai desainer yang fokus di bidang apa, menurut ibu Dita apakah hal ini wajar untuk terjadi Bu? Dan bagaimana ibu menanggapi?
6. Apakah penting untuk mahasiswa bisa tahu tentang industri desain saat ini?
7. Apa saja yang perlu disiapkan oleh mahasiswa untuk dapat beradaptasi di industri desain nantinya?

8. Bagaimana prospek karier dan lapangan pekerjaan bagi mahasiswa desain saat ini? Mengingat dari data yang saya dapatkan ada sekitar 14000 lulusan DKV setiap tahunnya.

### 3.3.2.3 Wawancara dengan *Editor Buku*

Wawancara dilakukan bersama Katrine Gabby Kusuma, selaku *editor* di Penerbit Kepustakaan Populer Gramedia (KPG). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan *insight* terkait dengan unsur teknis dalam desain proses perancangan buku informasi. Berikut adalah pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber.

1. Apa perbedaan buku informasi dengan jenis buku lainnya?
2. Apa saja yang dipertimbangkan orang saat membeli buku informasi?
3. Dalam proses pembuatan buku informasi, hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam desainnya?
4. Bagaimana cara menyusun konten buku informasi?
5. Bagaimana cara menentukan bagian teknis dalam pembuatan buku informasi? (*hard cover* atau *soft cover*, ukuran dan berat kertas, serta *binding* buku)
6. Bagaimana cara menyesuaikan desain buku informasi agar sesuai dengan target mahasiswa usia 18-25 tahun?
7. Seperti apa tata bahasa yang cocok digunakan pada buku dengan target mahasiswa usia 18-25 tahun?

### 3.3.3 Kuesioner

Kuesioner yang juga disebut angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan sehubungan dengan objek penelitian (Sugiyono dalam Prawiyogi dkk., 2021, h. 449). Kuesioner dilakukan untuk mendukung serta memvalidasi latar belakang perancangan dari sisi audiens, baik itu berkaitan dengan masalah yang dihadapi, maupun media informasi yang pernah didapatkan. Kuesioner disebarakan secara *online* melalui *google forms* kepada mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual

yang tinggal di Jabodetabek. Kuesioner yang disebarakan bersifat kualitatif, dengan tujuan utama untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa DKV terhadap industri desain di Indonesia, serta mengetahui kebiasaan mahasiswa dalam menggunakan, mencari, dan mendapatkan informasi dari media. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan melalui kuesioner.

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner Bagian 1

<b>SECTION 1: Data Responden</b>		<b>Goal:</b> Mengetahui data responden dan memastikan data yang didapat tidak bersifat homogen
Pada bagian ini responden diminta mengisi data terkait identitas serta validasi bahwa responden adalah seorang mahasiswa jurusan DKV. Data identitas yang dikumpulkan hanya digunakan untuk keperluan akademis.		
<b>PERTANYAAN</b>	<b>MODEL JAWABAN</b>	<b>JAWABAN</b>
1. Apakah anda adalah mahasiswa DKV?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ya</li> <li>• Tidak</li> </ul>
2. Berapakah usia anda saat ini?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17-19 tahun</li> <li>• 20-22 tahun</li> <li>• 23-25 tahun</li> <li>• &gt;25 tahun</li> </ul>
3. Saat ini anda sedang berada di semester berapa?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1</li> <li>• 3</li> <li>• 5</li> <li>• 7</li> <li>• &gt;7</li> </ul>
4. Di mana domisili anda saat ini?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jakarta</li> <li>• Bogor</li> <li>• Depok</li> <li>• Tangerang</li> <li>• Bekasi</li> <li>• Di luar Jabodetabek</li> </ul>
5. Asal kampus anda	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UMN</li> <li>• UPH</li> <li>• Pradita</li> <li>• Binus</li> <li>• Mercu Buana</li> <li>• IKJ</li> <li>• UNTAR</li> <li>• TRISAKTI</li> <li>• Yang lainnya (sebutkan)</li> </ul>

Pada bagian pertama, pertanyaan kuesioner yang diberikan bertujuan untuk mendapatkan informasi dari responden. Informasi tersebut terkait dengan usia, asal kampus, domisili, serta tingkatan semester dari responden. Pertanyaan ini juga digunakan sebagai validasi bahwa responden merupakan mahasiswa DKV, yaitu target dari perancangan yang akan dibuat.

Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner Bagian 2

SECTION 2: Berkuliah di DKV		Goal: Mengetahui motivasi, antusiasme, dan masalah mahasiswa dalam perkuliahan DKV
Pada bagian ini responden diminta berpendapat mengenai pengalaman responden saat berkuliah di jurusan DKV		
PERTANYAAN	MODEL JAWABAN	JAWABAN
Apakah anda memilih jurusan DKV atas kemauan diri sendiri?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ya</li> <li>• Tidak</li> </ul>
Dari mana anda mengetahui tentang jurusan DKV?	<i>Multiple Choice (Multiple Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teman</li> <li>• Keluarga</li> <li>• Portal Berita</li> <li>• Sosial Media</li> <li>• Website</li> <li>• Artikel</li> <li>• Influencer/Public Figure/Professional</li> </ul>
Apa alasan anda memilih jurusan DKV?	<i>Multiple Choice (Multiple Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suka menggambar</li> <li>• Malas belajar akademik (Matematika, IPA, IPS, dll)</li> <li>• Tertarik dengan seni</li> <li>• Ikut teman</li> <li>• Tertarik dengan dunia desain</li> <li>• Hanya iseng (asal masuk saja)</li> <li>• Tidak tahu atau tidak punya pilihan jurusan lain</li> <li>• Yang lainnya (sebutkan)</li> </ul>
Apakah anda sudah memiliki bayangan atau ekspektasi sebelum berkuliah di DKV? (seperti apa saja yang	<i>Likert</i>	Skala 1 = Tidak ada bayangan Skala 5 = Sudah memiliki bayangan

SECTION 2: Berkuliah di DKV		Goal: Mengetahui motivasi, antusiasme, dan masalah mahasiswa dalam perkuliahan DKV
Pada bagian ini responden diminta berpendapat mengenai pengalaman responden saat berkuliah di jurusan DKV		
PERTANYAAN	MODEL JAWABAN	JAWABAN
dipelajari, dan bagaimana ruang lingkupnya)		
Setelah anda berkuliah, apakah DKV sesuai dengan bayangan anda?	<i>Likert</i>	Skala 1 = Tidak sesuai Skala 5 = Sangat sesuai
Apa tujuan utama anda saat mengerjakan tugas-tugas kuliah DKV?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai maksimal</li> <li>• Portofolio/karya yang bagus</li> <li>• Penyelesaian tugas (yang penting kelar)</li> <li>• Situasional (bisa ketiganya)</li> </ul>
Saat anda berkuliah, faktor yang menjadi masalah dalam perkuliahan anda?	<i>Multiple Choice (Multiple Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada masalah</li> <li>• Masih awam dengan DKV (pelajaran, tugas-tugas, dan kegiatan perkuliahan)</li> <li>• Belum familiar dengan software</li> <li>• Belum memiliki fokus utama dalam DKV (bidang spesialisasi)</li> <li>• Tidak memiliki basic dalam seni dan desain</li> </ul>
Apakah ada usaha yang pernah anda lakukan di luar perkuliahan untuk lebih memahami DKV?	<i>Multiple Choice (Multiple Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum ada</li> <li>• Menonton tutorial menggunakan software</li> <li>• Mengikuti seminar, workshop, webinar tentang DKV</li> <li>• Mencari referensi tentang DKV</li> </ul>

<b>SECTION 2: Berkuliah di DKV</b>		<b>Goal:</b> Mengetahui motivasi, antusiasme, dan masalah mahasiswa dalam perkuliahan DKV
Pada bagian ini responden diminta berpendapat mengenai pengalaman responden saat berkuliah di jurusan DKV		
<b>PERTANYAAN</b>	<b>MODEL JAWABAN</b>	<b>JAWABAN</b>
Apakah anda tahu dan sadar bahwa DKV merupakan salah satu jurusan dengan persaingan yang ketat dan memiliki mahasiswa yang sangat banyak?	<i>Multiple Choice (Multiple Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ya, tahu</li> <li>• Tidak</li> <li>• Tahu, namun tidak peduli</li> </ul>

Pada bagian kedua, pertanyaan kuesioner berfokus seputar pengalaman responden saat berkuliah di jurusan DKV. Melalui pertanyaan tersebut, data yang didapatkan berupa *insight* mengenai motivasi, tingkat antusiasme, serta masalah yang dihadapi oleh responden dalam perkuliahan DKV.

Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner Bagian 3

<b>SECTION 3: Spesialisasi bidang dan Industri DKV</b>		<b>Goal:</b> Mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap bidang spesialisasi di DKV beserta industrinya
Pada section ini, responden diminta untuk berpendapat sesuai dengan pengetahuan responden tentang industri DKV		
<b>PERTANYAAN</b>	<b>MODEL JAWABAN</b>	<b>JAWABAN</b>
Apakah anda tahu jika DKV memiliki banyak bidang spesialisasi?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ya</li> <li>• Tidak</li> </ul>
Apakah anda sudah pernah mencari tahu tentang bidang-bidang spesialisasi DKV?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sudah</li> <li>• Belum</li> </ul>
Apakah saat ini anda sudah punya peminatan dan fokus pada salah satu bidang tersebut?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sudah</li> <li>• Belum</li> </ul>

<b>SECTION 3: Spesialisasi bidang dan Industri DKV</b>		<b>Goal:</b> Mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap bidang spesialisasi di DKV beserta industrinya
Pada section ini, responden diminta untuk berpendapat sesuai dengan pengetahuan responden tentang industri DKV		
<b>PERTANYAAN</b>	<b>MODEL JAWABAN</b>	<b>JAWABAN</b>
Apakah anda sudah tau tentang ruang lingkup dari bidang tersebut (job desc, role, jenis project)?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sudah</li> <li>• Belum</li> </ul>
Apakah anda sudah tahu setelah lulus nanti ingin berprofesi menjadi apa?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sudah</li> <li>• Belum</li> </ul>
Apakah ada mata kuliah pada kampus anda yang memberikan pengetahuan tentang dunia kerja dan industri desain di Indonesia?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak</li> <li>• Ada</li> <li>• Tidak Tahu</li> </ul>
Apakah anda sudah memiliki bayangan terhadap dunia kerja di industri desain nantinya? (Job Desc, Role, project yang dikerjakan)	<i>Likert</i>	Skala 1 = Belum ada bayangan  Skala 5 = Sudah ada bayangan
Apakah anda sudah tahu kira-kira di mana anda akan bekerja nantinya?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum tahu</li> <li>• Agency</li> <li>• Studio Desain</li> <li>• Freelance</li> <li>• Corporate</li> <li>• Start-Up</li> </ul>
Sebutkan salah satu studio/agency/designer/tokoh yang menjadi referensi anda	<i>Short Answer</i>	<i>...Short answer diisi oleh responden...</i>
Menurut anda, apakah penting bagi mahasiswa untuk mengetahui tentang dunia kerja dan industri DKV sedari awal kuliah?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penting</li> <li>• Tidak Penting</li> </ul>
Dari skala 1-5, menurut anda berapa tingkat pengetahuan anda tentang dunia kerja/industri DKV?	<i>Likert</i>	Skala 1 = Tidak Paham Skala 5 = Sangat Paham

Pada bagian tiga, pertanyaan kuesioner difokuskan kepada pemahaman responden terkait dengan profesi, industri, serta dunia kerja DKV. Pertanyaannya seputar bidang spesialisasi DKV dan bayangan responden terhadap dunia kerja.

Tabel 3.4 Pertanyaan Kuesioner Bagian 4

<b>SECTION 4: Media Behaviour</b>		<b>Goal:</b> Mengetahui kebiasaan target tentang jenis media yang digunakan untuk mencari dan mendapatkan informasi
Pada bagian ini, responden diminta berpendapat berdasarkan pengalaman dalam mendapatkan dan menggunakan media-media sebagai sumber informasi.		
<b>PERTANYAAN</b>	<b>MODEL JAWABAN</b>	<b>JAWABAN</b>
Dalam skala 1-5, seberapa sering anda mencari informasi tentang dunia DKV, baik itu tentang perkuliahan maupun industri pekerjaannya?	<i>Likert</i> <input type="checkbox"/>	Skala 1 = Tidak pernah sama sekali Skala 5 = Sering sekali
Apakah anda pernah mendapatkan informasi tentang dunia DKV, baik itu tentang perkuliahan maupun industri pekerjaannya?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum</li> <li>• Sudah</li> </ul>
Media apa yang memberikan informasi tentang dunia DKV tersebut?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum pernah mendapat informasi</li> <li>• Seminar/Workshop/Web inar</li> <li>• Media sosial (Instagram, TikTok, Twitter, YouTube)</li> <li>• Website (Portal berita, blog)</li> <li>• Artikel &amp; Jurnal</li> <li>• Media cetak (buku, koran, brosur, majalah, zine)</li> <li>• Informasi dari dosen (mata kuliah)</li> </ul>

<b>SECTION 4: Media Behaviour</b>		<b>Goal:</b> Mengetahui kebiasaan target tentang jenis media yang digunakan untuk mencari dan mendapatkan informasi
Pada bagian ini, responden diminta berpendapat berdasarkan pengalaman dalam mendapatkan dan menggunakan media-media sebagai sumber informasi.		
<b>PERTANYAAN</b>	<b>MODEL JAWABAN</b>	<b>JAWABAN</b>
Dalam skala 1-5, seberapa sering anda mendapatkan informasi tersebut?	<i>Likert</i>	Skala 1 = Tidak pernah sama sekali Skala 5 = Sangat sering
Apakah anda pernah mencari informasi spesifik tentang industri desain di Indonesia (lingkup pekerjaan, tokoh profesional, skill yang dibutuhkan, dan kualifikasi pekerjaannya)	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pernah</li> <li>• Tidak Pernah</li> </ul>
Media apa yang sering anda gunakan untuk mencari informasi? (Informasi secara umum, dengan topik apapun)	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media sosial (Instagram, TikTok, Twitter, YouTube)</li> <li>• Website (Portal berita, blog)</li> <li>• Artikel &amp; Jurnal</li> <li>• Media cetak (buku, koran, brosur, majalah, zine)</li> <li>• Search engine (google, chat GPT, Gemini)</li> </ul>
Jika anda mendapatkan sebuah informasi, apakah anda hanya membaca sekilas (Judul dan deskripsinya saja) atau anda membacanya secara lengkap hingga selesai?	<i>Multiple Choice (Single Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hanya membaca sekilas</li> <li>• Membaca sampai selesai</li> <li>• Tidak tentu, bisa keduanya</li> </ul>
Faktor apa yang membuat anda terkadang tidak membaca informasi atau berita sampai tuntas?	<i>Multiple Choice (Multiple Ans)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selalu membaca berita sampai tuntas</li> <li>• Malas membaca</li> <li>• Terlalu banyak teks</li> <li>• Distraksi digital (notifikasi HP, chat, game, dan media sosial)</li> <li>• Topiknya tidak menarik</li> </ul>

<b>SECTION 4: Media Behaviour</b>		<b>Goal:</b> Mengetahui kebiasaan target tentang jenis media yang digunakan untuk mencari dan mendapatkan informasi
Pada bagian ini, responden diminta berpendapat berdasarkan pengalaman dalam mendapatkan dan menggunakan media-media sebagai sumber informasi.		
<b>PERTANYAAN</b>	<b>MODEL JAWABAN</b>	<b>JAWABAN</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak fokus saat membaca</li> </ul>

Pada bagian empat, pertanyaan kuesioner difokuskan kepada kebiasaan responden dalam menggunakan media sebagai sumber pencarian atau mendapatkan informasi. Insight yang didapat dari bagian ini akan digunakan sebagai landasan pemilihan media perancangan, sehingga perancangan dapat tepat sasaran dan tepat guna.

Kuesioner yang disebarakan merupakan kuesioner kualitatif serta menggunakan metode *random sampling*. Target responden dari kuesioner ini adalah 100 responden, namun kuesioner dapat dihentikan jika data yang diperoleh sudah bersifat jenuh atau bias.

### 3.3.4 Studi Eksisting

Penulis akan melakukan studi eksisting sebagai salah satu proses pengumpulan data perancangan. Studi eksisting akan dilakukan dengan membandingkan media informasi dengan topik serupa. Studi eksisting yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui aspek-aspek seperti kelebihan dan kekurangan dari media informasi yang telah ada. Dari studi ini, penulis akan mengumpulkan *insight* sebagai bekal dalam perancangan yang akan dibuat.