

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan merupakan penjelasan terkait audiens yang menjadi target utama dalam perancangan tugas akhir. Pembahasan terkait subjek perancangan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: Aspek demografis, geografis, dan psikografis. Subjek disesuaikan dengan topik, yaitu perancangan *e-book* mengenai konsep amati, tiru, modifikasi dalam proses kreativitas mahasiswa. Berikut merupakan penjelasan terkait subjek perancangan.

##### 1) Demografis

###### a. Usia: 18–21 tahun

Menurut Steinberg dalam Fardana (2021), usia remaja akhir adalah umur 18–21 tahun. Pada rentang usia ini pula seorang individu umumnya menempuh jenjang perkuliahan (Tifanisaki, 2021, h. 1). Pada rentang usia ini pula seorang individu menjalani transisi menuju dewasa awal. Tahap transisi ini merupakan proses perkembangan individu secara fungsional dalam menjadi bagian aktif masyarakat (Tifanisaki, 2021, h. 1).

###### b. Jenis kelamin: Laki-laki dan Perempuan

###### c. Pengeluaran: SES A–C

Penentuan SES A–C didasari oleh target audiens yang merupakan mahasiswa. Berdasarkan data kuesioner, 26 responden berasal dari SES C dan 13 responden berasal dari SES A–B.

###### d. Pendidikan: Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Pendidikan akhir Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan sebelum memasuki perkuliahan.

e. Pekerjaan: Mahasiswa DKV

Target audiens yang dituju adalah remaja yang sedang menjalani pendidikan di perguruan tinggi di jurusan Desain Komunikasi Visual.

f. Bahasa: Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris

Target audiens merupakan warga Indonesia yang melakukan pendidikan perguruan tinggi di Tangerang atau Tangerang Selatan sehingga bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dan bahasa kedua adalah bahasa Inggris.

2) Geografis

a. Kota: Tangerang dan Tangerang Selatan

Kota Tangerang dan Tangerang Selatan dipilih karena memiliki perguruan tinggi yang menyediakan jurusan Desain Komunikasi Visual, antara lain: Universitas Multimedia Nusantara, universitas Bina Nusantara, Universitas Pradita, dan sebagainya.

b. Provinsi: Banten

3) Psikografis

a. Kepribadian: Keterbukaan, berani, oportunistik, dan optimis.

b. Sikap: Peduli terhadap pendidikan, kurang sadar akan tindakan yang termasuk dalam plagiarisme.

c. Gaya hidup: Strivers (VALS *framework*), sering berkarya, mengikuti gaya hidup *hustle culture*, dan *digital narrative*.

Sumber data yang digunakan dalam perancangan ini berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer diambil dari *in-depth interview* bersama dengan psikolog klinis dan konselor *Student Support* Universitas Multimedia Nusantara (Ria Natalia), serta dosen Desain Komunikasi Visual dan Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara (Fonita Theresia Yoliando). Untuk data sekunder diambil dari hasil kuesioner yang disebarakan melalui media Google Form.

### **3.2 Metode dan Prosedur Perancangan**

Pada perancangan tugas akhir, penulis menggunakan metodologi penelitian kualitatif dan metode perancangan oleh Robin Landa. Metode perancangan ini didasarkan oleh *five-phase model of design process*, antara lain: *Research, strategy, concept, design, dan implementation* (Landa, 2019, h. 68–78).

#### **3.2.1 Research**

Pada tahapan ini, penulis melakukan penelitian terhadap subjek perancangan. Hal ini dilakukan supaya penulis dapat mengetahui kebutuhan desain dari topik perancangan. Penulis akan mencari informasi sebanyak-banyaknya seputar topik perancangan, lalu mengidentifikasi tujuan utama perancangan. Setelah itu, penulis melakukan kategorisasi terkait batasan perancangan dan target audiens yang akan dijangkau supaya dapat sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Landa, 2019, h. 68). Pada tahapan ini, penulis juga mulai melakukan proses pengumpulan data melalui wawancara, studi referensi kuesioner, dan *Focus Group Discussion*. Melalui metode pengumpulan data tersebut, maka penulis dapat mendapatkan informasi terkait plagiarisme yang terjadi pada mahasiswa, pendalaman terkait budaya plagiarisme dalam proses berkarya, serta pandangan general dan profesional terkait metode ATM sebagai bentuk antisipasi plagiarisme.

#### **3.2.2 Strategy**

Pada tahapan ini, penulis akan menyusun strategi perancangan melalui penelusuran lebih jauh terkait permasalahan dan informasi melalui hasil dari proses pencarian data (wawancara, FGD, dan kuesioner). Dari

penelusuran lebih lanjut tersebut, penulis akan melakukan pengolahan, dan organisasi data, serta menarik kesimpulan dari keseluruhan inti data yang telah ditemukan untuk digunakan pada tahap perancangan konsep (Landa, 2019, h. 72–74). Hal ini ditujukan untuk melakukan penelusuran secara lebih mendalam terkait esensi permasalahan (plagiarisme), korelasi metode ATM dengan plagiarisme selaku tahap antisipasinya, dan perkembangan ide terkait perancangan buku (*e-book*).

Setelah itu, penulis menyusun *creative brief* berdasarkan hasil pengolahan data dari tahap *research*. Berdasarkan *creative brief* tersebut, penulis menyusun konten buku. Konten buku berasal dari buku-buku yang relevan dan wawancara narasumber supaya isi buku tetap komprehensif, lalu konten buku diverifikasikan kepada ahli supaya informasi yang disajikan tetap kredibel. Selain menyusun konten buku, penulis juga merancang alternatif judul buku dan menentukan salah satu judul buku yang paling merangkum keseluruhan isi dan esensi buku.

### **3.2.3 Concept**

Pada tahapan konsep, penulis akan menentukan konsep desain yang akan mendasari keseluruhan proses desain pada perancangan tugas akhir. Perancangan konsep desain didasari pada efektivitasnya dalam penyampaian pesan kepada target audiens. Penulis akan mengumpulkan beberapa referensi, melakukan *brainstorming*, dan merancang *moodboard* untuk menentukan alternatif gaya desain, warna, *layout*, serta tipografi (Landa, 2019, h. 74–76).

### **3.2.4 Design**

Pada tahapan desain, penulis akan menggunakan konsep yang telah disusun sebagai acuan dari proses desain. Penulis akan merancang sketsa kasar yang berkaitan dengan penyusunan ide desain sebanyak-banyaknya. Setelah itu, penulis akan merancang sketsa yang lebih komprehensif dan mendekati hasil akhir. Terakhir, penulis akan membuat desain komprehensif yang sesuai dengan konsep dan sangat mendekati desain akhir. Penulis akan melakukan uji cetak untuk melihat dan menilai kualitas, serta mengujinya pada target audiens (Landa, 2019, h. 77–78).

### **3.2.5 Implementation**

Pada tahapan implementasi, penulis akan melakukan proses publikasi pada hasil karya final untuk ditampilkan kepada audiens. Hasil karya ditunjukkan melalui tampilan *e-book* secara online dan cetak. Selain itu, penulis juga akan melakukan produksi mockup yang dapat mendukung implementasi karya (seperti desain kolateral). Pada proses implementasi, penulis akan tetap mengambil masukan dari audiens (Landa, 2019, h. 78–79).

### **3.2.6 Market Validation (Bimbingan Spesialis)**

Pada tahapan *Market validation*, penulis akan mengambil data dari masukan dari bimbingan spesialis dengan mengambil kritik dan saran dari dosen spesialis, dilanjutkan dengan penerapan Beta Test yang dilakukan melalui *in-depth interview*.

## **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Teknik dan prosedur perancangan menggunakan teknik wawancara dan kuesioner untuk mengetahui dan memperdalam informasi terkait plagiarisme dan pandangan terhadap efektivitas metode ATM dalam bidang kreatif. Plagiarisme merupakan tindakan kecurangan yang disengaja maupun tidak disengaja melalui pencurian karya milik orang lain tanpa mencantumkan nama perancangannya (Shadiqi, 2019, h. 32). Seiring dengan berkembangnya zaman, ide pun ikut mengalami perluasan dan perkembangan. Oleh karena itu, sudah tidak ada ide yang sepenuhnya asli, ide yang ada merupakan perkembangan dari ide sebelumnya. Untuk mencegah terjadinya plagiarisme, maka salah satu metode yang digunakan adalah Metode ATM. Metode ini adalah metode perancangan suatu karya yang didasari dengan pengenalan objek referensi, pemahaman esensi objek, dan perancangan objek baru yang memiliki kebaruan (Nugroho et al, 2022, h. 7). Tujuan utama teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan pandangan secara profesional maupun general terkait konsep plagiarisme dan metode ATM supaya perancangan media informasi dapat menjadi solusi yang relevan dan efektif terhadap permasalahan yang telah ditentukan.

### 3.3.1 Wawancara

Mulyana (2010) dalam bukunya yang berjudul “Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya” menyatakan Wawancara adalah wujud komunikasi tanya-jawab yang melibatkan dua pihak dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tertentu (h. 180). Terdapat dua jenis wawancara, yaitu wawancara tidak terstruktur dan wawancara terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang menggunakan komunikasi tidak formal, memiliki pembawaan yang lebih fleksibel, menggunakan pertanyaan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (berubah-ubah), dan bersifat kualitatif. Wawancara tidak terstruktur ditujukan untuk mendapatkan informasi sesuai dengan pandangan, pemahaman, dan perasaan narasumber (h. 181). Wawancara tidak terstruktur yang bersifat fleksibel memungkinkan penanya untuk mengetahui pandangan personal dan sosial narasumber. Sedangkan wawancara terstruktur adalah wawancara yang bersifat tertulis dimana pertanyaan yang digunakan telah memiliki pilihan jawaban yang berhubungan (h. 180).

Patton dalam Moleong (2002) mengklasifikasikan jenis-jenis pertanyaan, yaitu: Pertanyaan terkait pengalaman, pertanyaan terkait pendapat, pertanyaan terkait pendapat, pertanyaan terkait perasaan, pertanyaan terkait pengetahuan, pertanyaan terkait indera (yang dilihat, didengar, diraba, dan dicium oleh narasumber pada fenomena tersebut), dan pertanyaan terkait aspek demografis subjek (Sugiyono, 2014, h. 423–425). Klasifikasi pertanyaan menurut Guba dan Lincoln dalam Moleong (2002) adalah pertanyaan hipotesis, pertanyaan terkait idealisme narasumber, pertanyaan terkait hipotesis alternatif, pertanyaan interpretatif (interpretasi narasumber terkait suatu fenomena), pertanyaan terkait saran, pertanyaan untuk mendapatkan pembuktian, pertanyaan untuk mendapatkan sumber informasi tambahan, pertanyaan untuk mengungkap kepercayaan narasumber akan suatu hal, dan pertanyaan yang bersifat mengarahkan untuk mendapatkan informasi tambahan dari narasumber.

## **1. Wawancara dengan Psikolog Klinis dan konselor *Student Support* Universitas Multimedia Nusantara**

Wawancara dilakukan bersama dengan Ria Natalia, M. Ps., CGA., seorang psikolog klinis dan konselor *Student Support* Universitas Multimedia Nusantara. Ria telah bekerja sebagai psikolog klinis dewasa selama 10 tahun. Wawancara dilakukan secara tatap muka pada tanggal 18 September 2024 di Universitas Multimedia Nusantara. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait plagiarisme dan penyebabnya, pengaruh plagiarisme, beserta faktornya terhadap mahasiswa, dan pandangan psikolog terhadap metode Amati, Tiru, dan Modifikasi (ATM) dalam berkarya.

Berikut merupakan pertanyaan wawancara kepada psikolog klinis dan konselor berdasarkan Mulyana (2010):

- a. Mengapa ada mahasiswa yang melakukan plagiarisme?
- b. Apa saja faktor pemicu plagiarisme pada mahasiswa?
- c. Bagaimana faktor tersebut memengaruhi atau memperparah plagiarisme pada mahasiswa?
- d. Menurut Nadiem Makariem (2020), sistem pendidikan di Indonesia masih konvensional (yang mengutamakan pendidikan yang berfokus pada bidang keilmuan daripada kreativitas) sehingga membentuk generasi muda yang kurang kreatif dan berdaya pikir kritis. Bagaimana hal ini memengaruhi tingkat plagiarisme?
- e. Dengan situasi angka plagiarisme yang tinggi di Indonesia, bagaimana dampaknya terhadap kualitas moral dan sumber daya manusia di daerah Tangerang?
- f. Bagaimana pendapat Ibu mengenai konsep amati, tiru, modifikasi sebagai bentuk pencegahan plagiarisme?

## **2. Wawancara dengan Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara**

Wawancara dilakukan bersama Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., seorang dosen dan Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Fonita telah bekerja sebagai dosen Desain Komunikasi Visual 7 tahun dan telah menjabat sebagai Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual selama 2 tahun. Wawancara dilakukan secara tatap muka pada tanggal 19 September 2024 di Universitas Multimedia Nusantara. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait plagiarisme dan penyebabnya, pengaruh plagiarisme dan faktornya terhadap mahasiswa, serta pandangan pekerja kreatif dan pendidik terhadap metode Amati, Tiru, dan Modifikasi (ATM) dalam berkarya di bidang Desain Komunikasi Visual.

Berikut merupakan pertanyaan wawancara kepada dosen dan Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual menurut Mulyana (2010):

- a. Apa saja batasan yang perlu diterapkan dalam berkarya di bidang desainer grafis?
- b. Seberapa sering Ibu menjumpai kasus plagiarisme dalam dunia desain grafis maupun dalam perkuliahan (misal selama 1 semester)?
- c. Apa saja jenis dan contoh kasus plagiarisme yang pernah Ibu temui? Jelaskan.
- d. Bagaimana umumnya mahasiswa melakukan plagiarisme?
- e. Apa saja faktor yang memicu atau memengaruhi tindak plagiarisme, baik secara internal maupun eksternal pada mahasiswa dan desainer grafis?
- f. Bagaimana perkembangan IPTEK mempengaruhi angka plagiarisme karya dalam ranah DKV?
- g. Apa saja dampak plagiarisme terhadap sikap desainer grafis dalam berkarya?

- h. Apa saja upaya yang dilakukan pihak program studi dalam rangka mencegah terjadinya plagiarisme karya?
- i. Apa kendala terbesar dari proses pencegahan plagiarisme karya di lingkup DKV?
- j. Bagaimana pendapat Ibu mengenai konsep amati, tiru, modifikasi sebagai bentuk pencegahan plagiarisme di bidang Desain Komunikasi Visual?
- k. Dari segi ilmu desain grafis, apa yang membuat media informasi menarik dan efektif?
- l. Apa saja indikasi yang menandakan efektivitas penyebaran informasi?

### **3. Wawancara dengan psikolog pendidikan**

Wawancara dilakukan bersama Christy, M. Psi., Psikolog., seorang psikolog pendidikan yang telah bekerja di bidang pendidikan selama kurang lebih 10 tahun, dan bekerja sebagai psikolog pendidikan selama 3 tahun. Christy telah memiliki latar belakang dalam bidang pendidikan sehingga sering menangani kasus seputar motivasi belajar, bakat minat, dan evaluasi pendidikan. Wawancara dilakukan secara daring pada tanggal 17 Oktober 2024 melalui Google Meet. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait perspektif psikolog pendidikan mengenai topik plagiarisme dan metode ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi).

Berikut merupakan pertanyaan wawancara kepada psikolog pendidikan menurut Mulyana (2010):

- a. Apa latar belakang pekerjaan Ibu?
- b. Mengapa ada mahasiswa yang melakukan plagiarisme?
- c. Apa saja faktor pemicu plagiarisme pada mahasiswa?
- d. Bagaimana faktor tersebut memengaruhi atau memperparah plagiarisme pada mahasiswa?
- e. Seiring dengan perkembangan digital, materi maupun aset banyak tersebar di internet dan seringkali disalahgunakan oleh mahasiswa

yaitu untuk melakukan plagiarisme. Menurut Ibu, dari sisi psikologis, tantangan manusiawi apa yang mendorong mahasiswa untuk melakukan plagiarisme?

- f. Dengan situasi angka plagiarisme yang tinggi di Indonesia, bagaimana dampaknya terhadap kualitas moral dan sumber daya manusia, terutama di daerah Tangerang?
- g. Bagaimana pendapat Ibu mengenai konsep amati, tiru, modifikasi sebagai bentuk pencegahan plagiarisme bagi mahasiswa?
- h. Bagaimana penyampaian yang efektif untuk memberikan informasi kepada mahasiswa (remaja akhir) terkait plagiarisme?

#### **4. Wawancara dengan praktisi, deputy tanggung jawab profesi Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia (AIDIA), dan dosen Desain Komunikasi Visual**

Wawancara dilakukan bersama Inda Ariesta, S.Sn., M.Sn., seorang praktisi, deputy tanggung jawab profesi Asosiasi Desain Komunikasi Visual Indonesia (AIDIA), dan dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara. Wawancara dilakukan secara tatap muka pada tanggal 18 Oktober secara daring melalui Google Meet. Wawancara dilakukan untuk Mengetahui perspektif praktisi dan asosiasi profesional Desain Komunikasi Visual mengenai topik plagiarisme dan metode ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi) dalam kreativitas mahasiswa DKV.

Berikut merupakan pertanyaan wawancara kepada Inda Ariesta selaku profesional dalam bidang Desain Komunikasi Visual menurut Mulyana (2010):

- a. Apa latar belakang pekerjaan Ibu?
- b. Apa peran Ibu dalam perancangan buku AIDIA “DKV dan Kecerdasan Artifisial”?
- c. Menurut Global Creativity Index 2023, Indonesia menduduki peringkat ke 115 dari 139 negara, di bawah Malaysia, Filipina,

Thailand, dan Vietnam. Bagaimana perkembangan kreativitas di Indonesia menurut Ibu? Adakah tantangan yang menghambat perkembangan kreativitas di Indonesia?

- d. Apa penyebab hambatan kreativitas pada mahasiswa DKV?
- e. Kreativitas yang dipermudah oleh teknologi AI apakah berdampak pada maraknya plagiarisme pada mahasiswa DKV?
- f. Jika demikian, apa peraturan dalam penggunaan AI dalam proses perancangan karya DKV?
- g. Menurut Ibu, apa itu plagiarisme dalam berkarya di bidang Desain Komunikasi Visual?
- h. Menurut Ibu, apa alasan utama mahasiswa DKV dilarang melakukan plagiarisme?
- i. Menurut Ibu, seberapa sering kasus plagiarisme terjadi di bidang Desain Komunikasi Visual, terkhususnya pada mahasiswa?
- j. Apa jenis plagiarisme yang umum ditemukan dalam karya Desain Komunikasi Visual?
- k. Apa yang menyebabkan jenis plagiarisme tersebut terjadi pada mahasiswa DKV?
- l. Apakah plagiarisme di bidang Desain Komunikasi Visual lebih susah untuk diidentifikasi dan mengapa demikian?
- m. Apa dampak plagiarisme terhadap perkembangan kreativitas dan moral mahasiswa DKV?
- n. Menurut Ibu, apa yang mendefinisikan batasan antara plagiarisme dan referensi dalam bidang DKV?
- o. Apa pendapat Ibu terhadap penerapan metode ATM sebagai upaya pencegahan plagiarisme dalam proses pembelajaran DKV?
- p. Bagaimana pandangan Ibu terhadap perbedaan plagiarisme dan modifikasi dalam metode ATM?
- q. Menurut Ibu, apa saja batasan-batasan modifikasi yang perlu diterapkan dalam penerapan metode ATM supaya tidak masuk ke dalam ranah plagiarisme?

### 3.3.2 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui penyebaran daftar pertanyaan yang terstruktur kepada responden (Sugiyono, 2014, h. 234). Sekaran dalam Sugiyono (2014) menyatakan bahwa perancangan kuesioner meliputi beberapa hal, yaitu: Prinsip penulisan kuesioner (isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang sesuai dengan kemampuan literasi responden, bentuk pertanyaan terbuka atau tertutup, pertanyaan yang tidak menanyakan dua hal, pertanyaan yang tidak membutuhkan pemikiran yang menyulitkan responden dalam menjawab, pertanyaan yang tidak menggiring jawaban, pertanyaan yang tidak terlalu panjang untuk mencegah kejenuhan, dan pertanyaan yang berurutan umum-khusus), prinsip pengukuran kuesioner yang teruji dan tervalidasi sebelum disebar, serta penampilan fisik kuesioner.

Kuesioner yang dirancang oleh peneliti berjudul “Metode Amati, Tiru, Modifikasi dalam Proses Berkarya bagi Mahasiswa”. Kuesioner ini memiliki 54 responden dengan jawaban yang telah terintegrasi atau jenuh. Pertanyaan kuesioner dibagi ke dalam empat (4) bagian inti, yaitu: Informasi responden, seputar plagiarisme, seputar metode ATM, dan seputar media informasi Tugas Akhir. Kuesioner juga dilengkapi dengan penutup serta kesediaan responden untuk diwawancarai atau mengikuti *Focus Group Discussion* (FGD) dengan meminta informasi terkait nama dan kontak yang dapat dihubungi.

Berikut merupakan pertanyaan pada bagian pertama (informasi responden) yang diajukan penulis dalam kuesioner:

- a. Nama
- b. E-mail
- c. Usia (pilihan ganda: 18, 19, 20, dan 21)
- d. Domisili (pilihan ganda: Tangerang dan Tangerang Selatan)
- e. Pekerjaan (*checkboxes*: Mahasiswa, desainer grafis, *freelancer*)
- f. Pengeluaran (pilihan ganda:  $\leq$  Rp1.000.000, Rp1.000.001–Rp1.500.000, Rp1.500.001–Rp2.000.000, Rp2.000.001–Rp3.000.000, dan  $\geq$  Rp 3.000.000)

Berikut merupakan pertanyaan pada bagian kedua (seputar plagiarisme) yang diajukan penulis dalam kuesioner:

- a. Apakah Anda mengetahui apa itu plagiarisme? (pilihan ganda: Iya dan tidak)
- b. Jika iya, apa itu plagiarisme? (isian singkat)
- c. Apakah Anda pernah menemukan tindak plagiarisme di bidang Desain Komunikasi Visual? (pilihan ganda: Iya atau tidak)
- d. Jika pernah, jenis plagiarisme apa yang Anda temui? (*checkboxes*: Plagiarisme ide (mengambil ide milik orang lain), plagiarisme kata demi kata (mengutip secara eksak, tanpa sumber), plagiarisme sumber (tidak mencantumkan sumber pada kutipan), plagiarisme kepengarangan (mengakui karya orang lain sebagai milik sendiri), dan tidak pernah menemukan tindak plagiarisme)
- e. Menurut Anda, apa penyebab plagiarisme? (*checkboxes*: Rasa malas, kurangnya daya saing dan motivasi untuk berkembang, perasaan kurang percaya diri, ketidaktahuan terkait apa saja yang termasuk dalam plagiarisme, keinginan untuk memiliki karya orang lain, dan tekanan akademis dari faktor eksternal maupun internal)
- f. Apa saja dampak plagiarisme? (*checkboxes*: Mengurangi daya saing dan kemampuan berpikir kritis, karya yang tidak berkembang, reputasi diri yang buruk, berkurangnya kualitas dan kredibilitas akademik, serta mendapatkan hukuman secara akademik atau pidana)

Berikut merupakan pertanyaan pada bagian ketiga (seputar metode ATM) yang diajukan penulis dalam kuesioner:

- a. Seberapa sering Anda merasa kesulitan dalam menghasilkan karya yang unik sekaligus orisinal? (skala likert: 1 (sangat jarang) hingga 4 (sangat sering))
- b. Darimana Anda mengetahui informasi terkait metode Amati, Tiru, dan Modifikasi? (pilihan ganda: Media sosial (Instagram, Twitter,

- Facebook, dan sebagainya), kanal berita (Kompas, CNN, dan sebagainya), media literasi (buku dan jurnal), dan Youtube)
- c. Menurut Anda, seberapa efektif metode Amati, Tiru, dan Modifikasi dalam mencegah plagiarisme? (skala likert: 1 (tidak efektif) hingga 4 (sangat efektif))
  - d. Menurut Anda, bagaimana penerapan metode Amati, Tiru, dan Modifikasi dalam berkarya? (isian singkat)
  - e. Mengapa metode Amati, Tiru, dan Modifikasi penting? (*checkboxes*: Mencegah terjadinya plagiarisme, menciptakan karya baru secara inovatif, meningkatkan kreativitas, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan mengembangkan keahlian dalam berkarya)

Berikut merupakan pertanyaan pada bagian keempat (seputar media informasi Tugas Akhir) yang diajukan penulis dalam kuesioner:

- a. Media informasi apa yang paling sering Anda gunakan? (pilihan ganda: Buku ilustrasi, buku literasi, *website*, media sosial, poster (cetak/digital), zine, majalah, *e-book*, dan lainnya)
- b. Hal apa yang membuat Anda tertarik untuk menggunakan suatu media informasi? (*checkboxes*: *Layout* yang rapi, warna yang *eye-catching*, interaktivitas, informasi yang jelas, dan ilustrasi yang unik)
- c. Apakah Anda pernah menemukan media informasi terkait metode Amati, Tiru, Modifikasi dalam proses berkarya di bidang Desain Komunikasi Visual? (pilihan ganda: Pernah dan tidak pernah)
- d. Jika pernah, pada media informasi apa? (pilihan ganda: Buku ilustrasi, buku literasi, *website*, media sosial, poster (cetak/digital), zine, majalah, dan lainnya)
- e. Menurut Anda hal apa yang menjadi daya tarik dari media informasi berupa buku? (*checkboxes*: Penggunaan ilustrasi yang menarik atau unik, pewarnaan yang *eye-catching* dan sesuai *mood* buku, interaktivitas dalam buku, adanya aspek *story-telling*, dan *layout* yang rapi)

- f. Menurut Anda, manakah yang lebih efektif digunakan sebagai media informasi? (pilihan ganda: Buku cetak dan *e-book*)
- g. Mengapa Anda memilih jawaban tersebut? (isian singkat)
- h. Menurut Anda, aspek manakah yang lebih efektif digunakan sebagai media informasi? (pilihan ganda: Buku yang memiliki lebih banyak ilustrasi atau aset visual, buku yang memiliki lebih banyak teks, dan buku yang memiliki lebih banyak konten interaktif)
- i. Mengapa Anda memilih jawaban tersebut? (isian singkat)

### **3.3.3 Focus Group Discussion (FGD)**

*Focus Group Discussion* (FGD) adalah teknik pengumpulan data melalui diskusi kelompok yang dilakukan untuk mendapatkan kesepakatan bersama terkait suatu fenomena (Afiyanti, 2008, h. 59). Karakteristik dari metode FGD adalah penggunaan teknik eksplorasi ide dan interaktivitas antar peserta dalam mencapai suatu kesepakatan (Lehoux et al dalam Afiyanti, 2008, h. 59). Hasil FGD bersifat objektif karena merupakan hasil integrasi pemikiran dalam kelompok individu. FGD dilakukan dengan partisipan sebanyak 5–8 orang dengan 1 moderator.

Penulis melakukan FGD dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait pandangan plagiarisme dalam kehidupan akademik, serta mengetahui kaitan antara metode ATM dengan pencegahan penyebab plagiarisme pada mahasiswa. Berikut merupakan pertanyaan yang digunakan penulis dalam FGD:

- a. Apakah Anda mengetahui plagiarisme dalam proses kreatif terutama saat mengerjakan tugas? Bila iya, jelaskan.
- b. Apa saja ciri-ciri plagiarisme?
- c. Apakah Anda pernah melakukan plagiarisme?
- d. Apakah Anda mengetahui apakah itu plagiarisme? (sengaja atau tidak)
- e. Apabila iya, mengapa Anda melakukan plagiarisme?
- f. Apakah Anda mengetahui apa saja antisipasi plagiarisme?
- g. Apabila iya, apa saja yang termasuk dalam antisipasi plagiarisme?

- h. Apabila tidak, apakah Anda mengetahui metode ATM sebagai bentuk antisipasi plagiarisme yang komprehensif?
- i. Berdasarkan penjelasan metode ATM tersebut, apakah metode ATM efektif dalam mengantisipasi terjadinya plagiarisme, dan mengapa?
- j. Apakah dibutuhkan media informasi yang komprehensif dan terstruktur?
- k. Menurut Anda, bagaimana cara menentukan media yang komprehensif untuk menyampaikan metode ATM?

#### **3.3.4 Studi Referensi**

Studi referensi dilakukan pada beberapa karya terdahulu yang memiliki media yang sama. Studi referensi dilakukan untuk mendapatkan arahan atau referensi terkait gaya visual, *layout*, *copywriting*, dan berbagai elemen lainnya melalui proses analisis. Studi referensi dilakukan pada buku “*I see that*” karya *Art Studio* AGRAFKA dan buku “*Laboratorium Architektury*” karya Paweł Mildner.

