

# Prodi DKV IIB Darmajaya

# Tips Penelitian MK Seminar

Sumber : Buku Metodologi Penelitian Visual  
Dr. Didit Widiatmoko, Drs. MSn.

# TOPIK BAHASAN DKV

## **Visual Marketing**

- Periklanan: strategi, eksekusi, media
- Branding: logo, corporate identity
- City/place Branding
- Kemasan produk
- Desain Pameran, event, aktivasi
- Kampanye sosial

## **Multimedia Elektronik**

- Game
- Animasi
- Website
- Digital imaging
- Film dan Video

## **Seni Visualisasi**

- Ilustrasi
- Komik
- Fotografi

# TOPIK BAHASAN DKV

## **Environmental graphic**

- Signage & way finding
- Mural, Street Art
- Ambient media

## **Tataletak dan tipografi**

- Aplikasi Tipografi
- Sampul : majalah, buku, CD
- Perwajahan: koran, majalah, buku
- Poster

**GEJALA APA YANG TERJADI  
PADA TOPIK - TOPIK TERSEBUT**

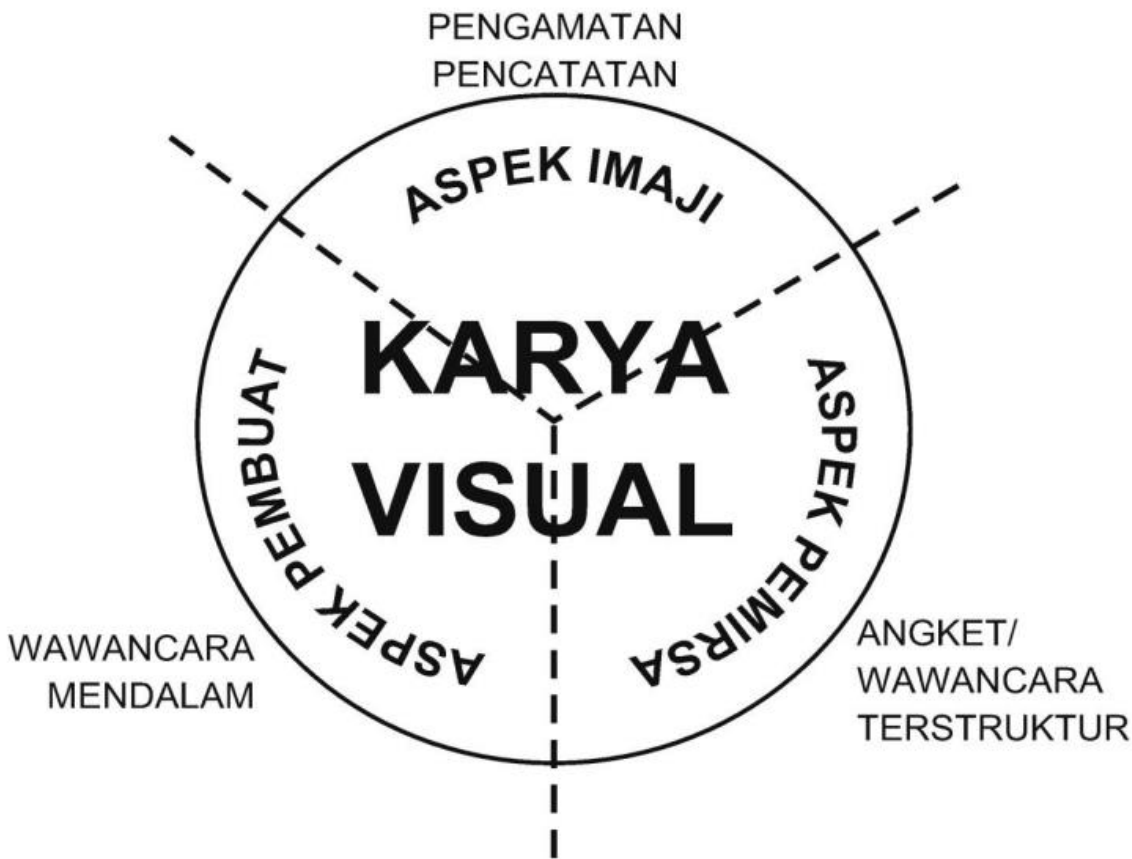
# JUDUL PENELITIAN MK. SEMINAR

- Pengaruh selebriti endorser produk provider seluler.
- Pengaruh visualisasi kemasan kripik pedas
- Pengaruh iklan pada megatron terhadap awareness konsumen
- Pengaruh kemasan oleh-oleh Bandung terhadap minat beli masyarakat
- Efektivitas unsur visual pada buku anak
- Efektivitas media billboard factory outlet
- Efektivitas sign system pada bangunan komersial.
- Efektivitas media cetak terhadap perilaku kekerasan
- Efektivitas motion graphic sebagai media edukasi untuk anak
- Implementasi teori sinematografi pada iklan layanan masyarakat
- Iklan produk dengan pendekatan iklan layanan masyarakat.
- Komik sebagai media perubahan perilaku sosial masyarakat
- Pergeseran visualisasi iklan dilihat dari teori FCB Model.
- Rancangan visual dan interface pada website untuk anak

# JUDUL PENELITIAN MK. SEMINAR

- Buku Pop Up
- Display distro di kota Bandung
- Komik GarudaYana
- Kemasan permen di supermarket
- Media kampanye kesehatan
- Media mural iklan provider
- Media promosi Museum
- Budaya **Lampung** dalam kemasan oleh-oleh Pesisir Barat
- Poster festival budaya di Indonesia
- Poster film bioskop
- Signage dalam area universitas di kota **Bandar Lampung**
- Urban Art di kota **Bandar Lampung**
- Desain dan Layout Website E-commerce di Indonesi

# METODE PENELITIAN VISUAL



# Contoh Menentukan Penelitian

TOPIK	FENOMENA	PERMASALAHAN	JUDUL
Periklanan, iklan televisi	Banyak iklan yang ke barat-baratan. baik dari tampilan maupun ungkapan	Identifikasi : <ul style="list-style-type: none"> <li>•Menipisnya rasa kebangsaan di masyarakat Indonesia.</li> <li>•Nilai-nilai barat menjadi kepantasan dan panutan</li> </ul> Rumusan: <ul style="list-style-type: none"> <li>•Bagaimana karakter visual iklan-iklan yang menampilkan Nasionalisme ?</li> </ul>	Unsur nasionalisme dalam iklan Televisi
Desain Grafis, Komik	Remaja menggambar figur manusia cenderung bergaya Manga Jepang	Identifikasi : <ul style="list-style-type: none"> <li>•Komik Jepang menguasai pajangan di toko-toko buku terkemuka.</li> <li>•Mayoritas remaja menggambar dengan gaya Manga</li> </ul> Rumusan <ul style="list-style-type: none"> <li>•Mengapa banyak Remaja menggambar figur manusia begaya Manga?</li> </ul>	Gaya menggambar figur manusia di kalangan Remaja.
Multimedia, Game	Remaja dan mahasiswa banyak yang kecanduan game, sehingga melupakan studi	Identifikasi <ul style="list-style-type: none"> <li>•Kenyataan dan imajinasi virtual bercampur dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>•Game menjadi ber konotasi negatif</li> </ul> Rumusan <ul style="list-style-type: none"> <li>•Bagaimana manfaat game selain untuk bersenang-senang dan membuang waktu?</li> </ul>	Penggunaan game untuk pendidikan.

# Proposal Penelitian pada Latar Belakang

## BAB I PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Adanya fasilitas yang diberikan oleh orang tua kepada anak-anaknya mulai dari televisi, video game, komputer atau laptop, sampai handphone dan gadget yang kini sudah semakin banyak digunakan oleh anak-anak. Fasilitas tersebut juga tidak terlepas dari dampak buruk yang mengancam mereka, fasilitas yang merupakan alat yang memiliki layar elektronik mengandung unsur sinar radiasi yang diyakini dapat mengganggu kesehatan mata. Gangguan yang sering terjadi pada mata anak-anak yang terlalu dekat dengan layar elektronik adalah kelainan mata minus atau dalam istilah kedokteran disebut myopia atau rabun jauh

Kejadian mata minus pada anak sekolah dasar sudah semakin mengkhawatirkan. Kelainan mata minus pada anak sekolah dasar membuat mereka mengalami gangguan dalam belajar, seperti tidak memperhatikan pelajaran dengan baik, tidak membuat pekerjaan rumah, yang pada akhirnya sampai menurunkan prestasi belajarnya di sekolah. Anak tidak selalu dapat menyadari kondisi matanya yang sudah minus, jika ditanyai, anak cenderung mengatakan tidak, karena dia tidak tahu apa yang sebenarnya terjadi pada matanya. Karena itu, penting untuk memberikan kesadaran tentang kondisi mata minus kepada mereka. Selain itu orang tua juga perlu untuk disadarkan akan kesehatan mata anak sehingga dapat melakukan upaya pendektasian kelainan mata anak sejak dini agar tidak sampai mengganggu kegiatan belajarnya

Sumber : Laporan TA DKV IMTelkom, Rizki Novelin, 2013

## **I.2 Permasalahan**

### **I.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari penjabaran latar belakang diatas, dapat diidentifikasi sebuah masalah yaitu sebagai berikut:

1. Fenomena layar elektronik yang mengandung sinar radiasi dapat merusak mata.
2. Anak-anak usia dini sudah sangat dekat dengan alat elektronik seperti televisi, komputer, handphone, dan gadget lainnya.
3. Ketidaktahuan anak sekolah dasar mengenai kondisi matanya yang sudah minus.
4. Mata minus pada anak sekolah dasar membuat mereka mengalami gangguan dalam belajar.
5. Kurangnya kesadaran orang tua dalam memperhatikan kesehatan mata anak yang mana sangat penting untuk dideteksi sejak dini.

### **I.2.2 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah, maka dapat dibuat rumusan berupa masalah berupa pertanyaan sebagai berikut:

“Bagaimana merancang kampanye sosial untuk meningkatkan kesadaran orang tua mengenai pentingnya mendeteksi mata anak sejak dini?”

# Contoh Perumusan Masalah dari Suatu Latar Belakang

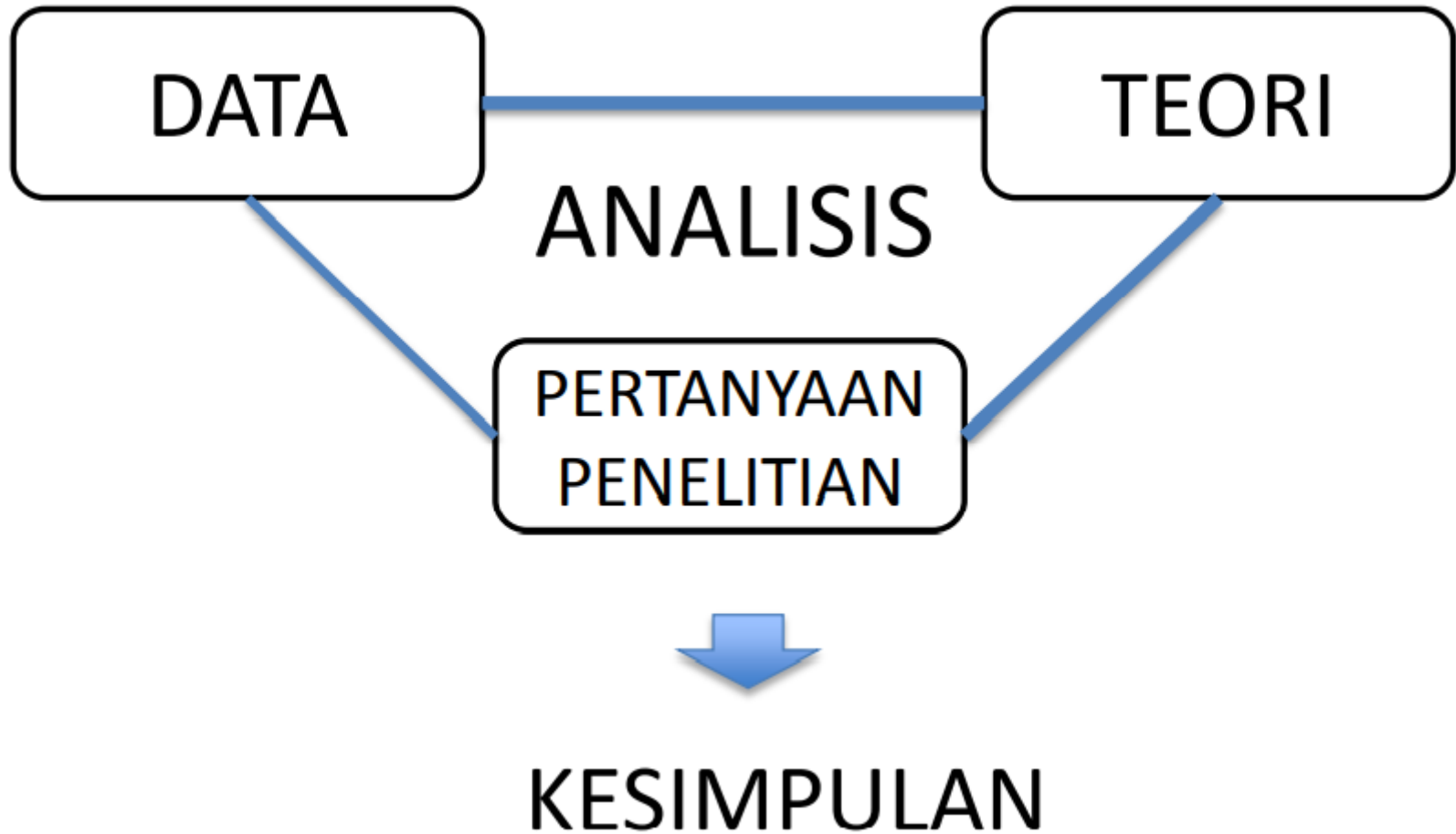
## **Latar Belakang**

- Banyaknya mitos yang beredar di masyarakat
- Minat masyarakat Indonesia terhadap hal -mistis
- Peluang produsen game horror di Indonesia
- Pengenalan budaya mistis Indonesia melalui game ke dunia internasional

## **Rumusan Masalah**

Bagaimana ilustrasi latar dalam game horror menjadi aspek yang penting dalam memberi kesan menyeramkan?

# Landasan Teori



# Contoh : Landasan Teori Penelitian tentang Game.

- **Game**  
konteks berpura – pura namun seperti realitas, dimana pemainnya memiliki tujuan untuk mendapatkan satu kemenangan. Menurut Ernest Adam ( 2010 : 2) Fundamentals Of Game Design.
- **Concept Artist**  
Concept Artist adalah mengumpulkan aset dari pembuatan sketsa, gaya, pewarnaan, pemodelan hingga proses jadi. (Game Development and Production)
- **Horror**  
Definisi : saluran langsung ke dorongan alam bawah sadar yaitu ketakutan, diekspresikan dengan bentuk visual yang mengerikan, kekejaman, atau pembalasan dendam. Jones (2005)

# Contoh : Landasan Teori

Environmental Desain : kombinasi beberapa elemen desain yang dapat membentuk sebuah nuansa dari suatu tempat atau bisa juga disebut dengan 'brandscaping'.

## Elemen terkait:

### Warna

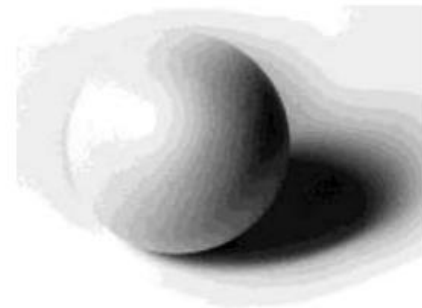
Warna monokromatik



Warna analog



### Shadow & Tone



# Contoh : Analisis Matriks Teori-Data Visual

				
<b>Game</b>	<b>Dread Out :</b> Melarikan diri dan keluar dari gedung sekolah.	<b>Ghaib :</b> Mencari adiknya yang hilang di kebun berhantu.	<b>Jurig Escape :</b> Mengumpulkan jiwa yang hilang agar dapat keluar dari sekolah.	<b>Pulang :</b> Keluar dari daerah tidak aman, dan bisa pulang kembali.
<b>Warna</b>	Warna monokromatik dan analog.	Warna gelap dominan, warna cerah hanya efek senter pada game.	Warna monokrom dominan dan lebih harmonis.	Warna monokromatik dominan.
<b>Shadow &amp; Tone</b>	Shadow ringan, objek disekitarnya masih terlihat	Shadow paling berat, tidak dapat melihat objek disekitarnya	Shadow ringan, objek disekitarnya masih terlihat	Shadow ringan, objek disekitarnya masih terlihat

## Contoh : Rangkuman Analisis

- Ilustrasi latar pada game horor dibuat dengan warna – warna gelap dan efek cahaya yang minim untuk menimbulkan rasa tertekan dan tidak nyaman.
- Horor merupakan sesuatu yang tidak seharusnya ada dalam sebuah situasi normal.
- Ruang yang sempit, kosong, dan gelap juga membantu untuk membuat suasana lebih menyeramkan.

## Contoh : Kesimpulan

Berdasarkan data Gambar latar pada game horror, gambar latar berfungsi:

1. Menunjukkan identitas pada sebuah game
2. Gambar latar dapat memengaruhi psikologi pemainnya
3. Meningkatkan emosi dengan membawa pemain pada suasana horor dan perasaan tidak nyaman

**TERIMA KASIH**