

MODUL TEORI DAN PRAKTIKUM PERTEMUAN 3

Mata Kuliah:
PROJECT DESIGN

Disusun Oleh:
Sigit Yudi Prasetyo, S.Ds., M.Ds.
Abdi Darmawan, S.T., M.T.I., Ph.D.



Program Studi Desain Komunikasi Visual
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
Tahun Ajaran Ganjil 2025-2026

Modul Teori Pertemuan 3 – Menganalisis Data Riset Pengguna / Target Market dan Audience

A. Tujuan Pembelajaran

- Mahasiswa memahami pentingnya riset pengguna dalam proses desain.
- Mahasiswa mampu melakukan pengumpulan data sederhana (observasi, survei, wawancara).
- Mahasiswa dapat menganalisis data untuk membuat user persona sebagai representasi target audiens.

B. Materi Pokok

1. Pentingnya Riset Pengguna

- Desain yang baik berangkat dari kebutuhan pengguna, bukan asumsi desainer.
- Riset membantu menemukan *insight*: apa yang dibutuhkan, dirasakan, atau dihadapi pengguna.

2. Metode Riset Sederhana

- **Observasi**: mengamati perilaku pengguna di konteks nyata.
- **Survei**: kuesioner singkat untuk mendapatkan data kuantitatif / kualitatif.
- **Wawancara**: percakapan mendalam untuk menggali motivasi & kebutuhan.

3. User Persona

- Representasi fiktif atau nyata dari target audiens berdasarkan hasil riset.
- Komponen utama:
 - Identitas dasar (nama, usia, pekerjaan, latar belakang).
 - Tujuan & motivasi.
 - Masalah & hambatan.
 - Perilaku & preferensi media.

- Kutipan Persona
- Contoh: Persona mahasiswa yang sulit mengelola keuangan → solusi aplikasi budgeting ramah pelajar.

4. Analisis Data Riset

- Mengelompokkan data hasil wawancara/survei.
- Mencari pola & insight.
- Menyimpulkan kebutuhan utama pengguna.

C. Strategi Pembelajaran

- **Studi kasus:** dosen menunjukkan contoh riset pengguna sederhana.
- **Diskusi:** membandingkan kebutuhan pengguna dari dua kelompok target.
- **Latihan:** mahasiswa mencoba membuat persona dari data singkat.

D. Aktivitas Kelas

1. Pemaparan Konsep

- Penjelasan tentang observasi, survei, wawancara, yang telah di analisis pada *empathy map* pertemuan sebelumnya,
- Contoh hasil riset pengguna → dibuat persona sederhana.

2. Latihan Individu

- Dosen memberi tugas pada pertemuan sebelumnya yaitu *empathy map*. Hasil *empathy map* menjadi acuan pertemuan saat ini yaitu *User Persona*.
- Tiap mahasiswa/wi membuat *user persona* berdasarkan data observasi, wawancara, atau kuesioner.

3. Presentasi Mini

- Tiap mahasiswa/wi presentasi 1 persona mereka (2–3 menit).
- Dosen memberi masukan untuk memperkuat *insight*.

Modul Praktikum Pertemuan 3 – Riset & Analisis Kebutuhan (*User Persona*)

Pengertian Riset dan analisis kebutuhan adalah tahap awal yang penting dalam proses desain untuk memahami masalah, pengguna, dan konteks secara mendalam sebelum merancang solusi.

- **Riset kebutuhan** melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, survei, atau studi literatur untuk mengetahui apa yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna, klien, atau pasar. Tujuannya adalah mendapatkan informasi faktual yang menjadi dasar pengambilan keputusan desain.
- **Analisis kebutuhan** adalah proses mengolah dan mengevaluasi data hasil riset untuk mengidentifikasi kebutuhan utama, tantangan, serta peluang yang ada. Dari sini, desainer dapat menentukan prioritas dan merumuskan tujuan yang jelas untuk solusi desain yang akan dibuat.

Dengan melakukan riset dan analisis kebutuhan, desain yang dihasilkan akan lebih tepat sasaran, fungsional, dan relevan dengan kondisi nyata.

Tujuan: Melakukan riset pengguna.

Materi: User persona, journey map.

Praktikum & Aplikasi: Wawancara, Google Form, analisis Excel.

Tugas: Laporan riset (≥5 halaman).

Output: User persona + laporan riset.

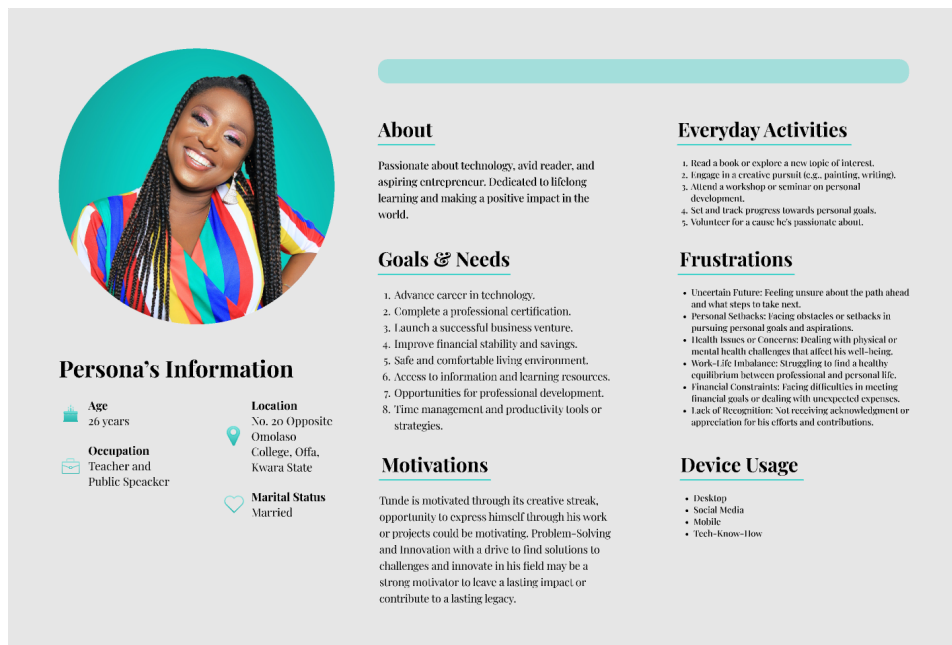
A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti praktikum ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Memahami Target Audience.
2. Menerapkan teknik observasi, survey, wawancara, studi literatur untuk memahami siapa target audience.
3. Analisis Menggunakan metode kualitatif, kuantitatif, atau mixed methods dalam kebutuhan target audience.
4. Menghasilkan *user persona* sebagai pengembangan proyek desain.

B. Deskripsi Materi

Deskripsi persona adalah karakter semi-fiksi yang merepresentasikan segmen target pengguna suatu produk atau layanan, dibuat berdasarkan riset data nyata seperti wawancara dan survey. Tujuan adalah untuk membantu tim desain dan pengembangan memahami kebutuhan, perilaku, tujuan, dan masalah pengguna agar dapat merancang produk dan strategis yang berpusat pada pengguna, serta memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik.



The image shows a user persona card for a woman named Tunde. It includes a circular profile picture of her, a teal header bar, and several sections of text: 'About', 'Goals & Needs', 'Motivations', 'Everyday Activities', 'Frustrations', and 'Device Usage'. The 'Persona's Information' section is located at the bottom left and includes details like age, location, occupation, and marital status.

Persona's Information

- Age:** 26 years
- Location:** No. 26 Opposite Omolaso College, Ofofa, Kwara State
- Occupation:** Teacher and Public Speaker
- Marital Status:** Married

About

Passionate about technology, avid reader, and aspiring entrepreneur. Dedicated to lifelong learning and making a positive impact in the world.

Goals & Needs

1. Advance career in technology.
2. Complete a professional certification.
3. Launch a successful business venture.
4. Improve financial stability and savings.
5. Safe and comfortable living environment.
6. Access to information and learning resources.
7. Opportunities for professional development.
8. Time management and productivity tools or strategies.

Motivations

Tunde is motivated through its creative streak, opportunity to express himself through his work or projects could be motivating. Problem-Solving and Innovation with a drive to find solutions to challenges and innovate in his field may be a strong motivator to leave a lasting impact or contribute to a lasting legacy.

Everyday Activities

1. Read a book or explore a new topic of interest.
2. Engage in a creative pursuit (e.g., painting, writing).
3. Attend a workshop or seminar on personal development.
4. Set and track progress towards personal goals.
5. Volunteer for a cause he's passionate about.

Frustrations

- Uncertain Future: Feeling unsure about the path ahead and what steps to take next.
- Personal Setbacks: Facing obstacles or setbacks in pursuing personal goals and aspirations.
- Health Issues or Concerns: Dealing with physical or mental health challenges that affect his well-being.
- Work-Life Imbalance: Struggling to find a healthy equilibrium between professional and personal life.
- Financial Constraints: Facing difficulties in meeting financial goals or dealing with unexpected expenses.
- Lack of Recognition: Not receiving acknowledgment or appreciation for his efforts and contributions.

Device Usage

- Desktop
- Social Media
- Mobile
- Tech-Know-How

Sumber Gambar: Figma

C. Aktifitas praktikum

Melakukan riset pengguna dan menganalisis hasil observasi wawancara, kuesioner, survey, atau studi literatur, dengan output user persona.

D. Contoh

Nama Persona: Rani Pratiwi

Usia: 21 tahun

Pekerjaan/Status: Mahasiswa Desain Komunikasi Visual semester 5

Latar Belakang:

- Tinggal di Lampung bersama teman kos.
- Aktif di organisasi kampus dan sering ikut lomba desain.
- Menggunakan media sosial (Instagram & TikTok) untuk mencari inspirasi desain.

Tujuan:

- Mengembangkan portofolio desain untuk persiapan magang.
- Mencari software desain yang ringan namun tetap powerful.
- Belajar tren desain terkini agar tidak ketinggalan.

Kebutuhan:

- Akses cepat ke referensi visual (Pinterest, Behance, Dribbble).
- Platform belajar desain yang mudah dipahami.
- Tools kolaborasi untuk kerja kelompok.

Pain Points (Masalah):

- Laptop sering lemot saat membuka software berat.
- Sulit menemukan tutorial desain berbahasa Indonesia yang berkualitas.

- Bingung menentukan gaya visual yang konsisten untuk portofolio.

Perilaku Digital:

- Scroll Instagram minimal 2 jam per hari.
- Aktif di komunitas desain online (Discord, Telegram, Forum).
- Lebih suka menonton video tutorial daripada membaca artikel panjang.

Kutipan Persona:

"Aku butuh platform yang bisa bantu aku belajar desain dengan cara praktis, cepat, dan nggak bikin pusing."

USER PERSONA



Nama Persona:
Rani Pratiwi

Usia: 21 tahun

Pekerjaan/Status:
Mahasiswa DKV
semester 5

Latar Belakang:

- Tinggal di Lampung bersama teman kos.
- Aktif di organisasi kampus dan sering ikut lomba desain.
- Menggunakan media sosial (Instagram & TikTok) untuk mencari inspirasi desain.

Tujuan:

- Mengembangkan portofolio desain untuk persiapan magang.
- Mencari software desain yang ringan namun tetap powerful.
- Belajar tren desain terkini agar tidak ketinggalan.

Kebutuhan:

- Akses cepat ke referensi visual (Pinterest, Behance, Dribbble).
- Platform belajar desain yang mudah dipahami.
- Tools kolaborasi untuk kerja kelompok.

Pain Points (Masalah):

- Laptop sering lemot saat membuka software berat.
- Sulit menemukan tutorial desain berbahasa Indonesia yang berkualitas.
- Bingung menentukan gaya visual yang konsisten untuk portofolio.

Perilaku Digital:

- Scroll Instagram minimal 2 jam per hari.
- Aktif di komunitas desain online (Discord, Telegram, Forum).
- Lebih suka menonton video tutorial daripada membaca artikel panjang.

Kutipan Persona:

"Aku butuh platform yang bisa bantu aku belajar desain dengan cara praktis, cepat, dan nggak bikin pusing."

Sumber Gambar: Penulis

E. Alat dan Aplikasi yang Digunakan

Dalam membuat laporan riset dan user persona antara lain Google Docs, Figma, Adobe, dan software lain yang mendukung berkaitan dengan perancangan desain komunikasi visual.

F. Tugas Mahasiswa (Individu)

- Laporan hasil riset observasi (wawancara/kuesioner) Hasilnya digunakan untuk membuat 1 user persona lengkap.

G. Output

- Dokumen laporan riset dan user persona (≥ 5 halaman).
- Output ini menjadi dasar untuk pertemuan 4 sebagai formulasi konsep proyek