



Modul Metodologi Desain

DVM322-Methodologi Dkv

MODUL 7

DVM322-Methodologi Dkv

DISUSUN OLEH
Dr. IWAN ZAHAR

Universitas
Esa Unggul

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

PENGANTAR

A. Kemampuan Akhir Yang Diharapkan

Setelah mempelajari modul ini, diharapkan mahasiswa mampu :

1. Menguraikan visi dan misi Universitas Esa Unggul
2. Pengenalan metode dkv

B. Uraian dan Contoh

1. Visi dan Misi

Universitas Esa Unggul mempunyai visi menjadi perguruan tinggi kelas dunia berbasis intelektualitas, kreatifitas dan kewirausahaan, yang unggul dalam mutu pengelolaan dan hasil pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi. Untuk mewujudkan visi tersebut, maka Universitas Esa Unggul menetapkan misi-misi sebagai berikut :

- a. Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang bermutu dan relevan
- b. Menciptakan suasana akademik yang kondusif
- c. Memberikan pelayanan prima kepada seluruh pemangku kepentingan

2. Topik Perkuliahan

Bersumber pada Landa, R (2011:77-95) proses dalam perancangan dibagi menjadi 5 tahap, yaitu :



Gambar 3.1 Metode Perancangan
(Sumber : Landa, R., 2011)

A. Tahap Orientasi

Perancangan ini diawali dengan pengumpulan data. Pada saat pengumpulan data perlu memperhatikan pertanyaan ini sebelum masuk tahap berikutnya

Apa bentuk alami dari tugas yang diberikan? Apakah merupakan bagian kecil dari proyek strategi yang besar? Apa yang dibutuhkan dalam tugas tersebut? Apa peran dalam skala besarnya? Siapa yang akan membutuhkan proyek tersebut atau target? Bagaimana rancangan itu berhubungan dengan pendengar. (audiens)? Apakah aplikasi yang sama sudah ada? Dengan media apakah akan dibuat? Budget? Deadline? (Landa, R (2011 : 94)

Pengumpulan dan pengolahan data yang akan dianalisa untuk perancangan ini ada dua macam yaitu :

1. Data Primer

Sumber data yang diperoleh secara langsung dari narasumber atau pihak pertama untuk menjawab pertanyaan riset. Pengumpulan data primer dilakukan dengan cara :

Wawancara

Memperoleh data atau informasi khusus dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan pihak yang terkait.

Kuesioner

Melakukan penyebaran kuesioner terbuka kepada responden secara langsung. Pembagian kuesioner ini bertujuan untuk memperkuat data yang ada serta sehingga dapat menjadi acuan dalam perancangan.

Data visual

Diambil oleh tangan pertama sebagai data primer berupa rekaman foto, film.

2. Data Sekunder

Sumber data yang diperoleh melalui media perantara, data ini digunakan sebagai tambahan pendukung dalam rancangan. Data ini dikumpulkan dari studi literatur baik yang bersumber dari internet, buku, artikel, maupun jurnal

Contoh penggunaan orientasi

A. Orientasi

1. Hasil Wawancara

a. Wawancara dengan Spesialis Gizi

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan spesialis gizi dr. Rosnah Pinontoan, dr. Kristina Joy, dr. Dian Permatasari Adityo, dr. Nessa Wulandari, dan dr. Diani Adrina maka dapat diperoleh kesimpulan berupa :

- 1) Makanan sehat adalah makanan dengan komposisi seimbang. Seimbang dalam artian karbohidrat, protein, lemak, vitamin dan mineral cukup sesuai dengan porsinya masing-masing.
- 2) Variasi dan jumlah makanan yang dikonsumsi sangat mempengaruhi kesehatan, karena antara satu dengan yang lain memenuhi kebutuhan gizi yang dibutuhkan.
- 3) Konsumsi satu jenis makanan secara berlebihan akan membuat kekurangan gizi sehingga bisa mengganggu sistem imun, hormonal dan pembentukan jaringan.
- 4) Dampak dari tidak mengonsumsi makanan sehat bagi anak-anak adalah dapat mengganggu pertumbuhan, mengganggu sistem imun dan menjadi mudah sakit.
- 5) Kebutuhan gizi anak-anak dan dewasa berbeda, untuk anak-anak lebih tinggi dikarenakan masih dalam masa pertumbuhan dan umumnya aktivitasnya juga tinggi.
- 6) Makanan yang sebaiknya dibatasi oleh anak-anak adalah makanan yang tinggi natrium, tinggi gula, tinggi kalori dan tinggi lemak jenuh/trans fat.
- 7) Secara umum, jumlah dan jenis makanan yang sebaiknya dikonsumsi setiap hari terdapat pada "Isi Piringku".
- 8) Edukasi makanan sehat kepada anak sejak kecil penting karena dapat membentuk pola makannya.

b. Wawancara dengan Guru.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di sekolah Yadika 2 yakni Ibu Sonta Nuriaty dan Bapak Ruli Setiawan, diperoleh kesimpulan berupa :

- 1) Dalam kegiatan mengajar, pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
- 2) Penggunaan media pembelajaran bisa dikatakan sangat penting dalam membantu menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami isi materi.
- 3) Sebenarnya tidak ada media pembelajaran yang kurang efektif, semua tergantung dari cara penggunaannya. Sebab metode pembelajaran pasif seperti hanya "ceramah" dan siswa

mendengarkan saja, dapat membuat siswa cepat jenuh dan mengantuk, oleh karena itu digunakan media pembelajaran.

4) Dalam mengukur keefektifitasan suatu media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta respon dan keantusiasan siswa dalam mempelajari materi tersebut.

5) Penggunaan permainan seperti board game dapat dikatakan tergolong efektif sebagai media pembelajaran, karena termasuk ke dalam metode Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) .

c. Wawancara dengan Anak-Anak.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan 4 anak usia 6-12 tahun di sekolah dasar Yadika, maka diperoleh kesimpulan berupa :

1) 4 dari 4 anak sudah pernah bermain board game edukasi, salah satunya seperti permainan monopoli yang dianggap sebagai permainan untuk belajar hitung-hitungan dan juga permainan edukasi tentang bahasa.

2) Respons 2 dari 4 anak ketika mendengar “makanan sehat” adalah buah-buahan, 1 menjawab sayuran, dan 1 menjawab bergizi. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi anak terhadap makanan sehat hanya 1 jenis makanan saja.

3) Anak-anak mengetahui bahwa tidak semua makanan menyehatkan, contoh makanan yang tidak menyehatkan menurut mereka adalah junk food seperti KFC, McD, AW.

4) 3 dari 4 anak memiliki pandangan bahwa makanan sehat pasti bergizi, sementara 1 menjawab makanan sehat dan bergizi itu memiliki kandungan yang berbeda. Hal ini menunjukkan adanya salah persepsi apabila kurangnya edukasi tentang makanan sehat.

5) 3 dari 4 anak berpendapat bahwa makanan yang sebaiknya dikonsumsi tiap hari hanya makanan pokok, sayur dan buah. Hal tersebut menunjukkan persepsi anak-anak terhadap makanan sehat hanya sebatas sayuran dan buah saja.

2. Kuesioner

Dari hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan di LP3i Course Center Mirinda kepada 55 anak usia 6-12 tahun, diperoleh

kesimpulan berupa :

- a. Mayoritas responden sebanyak 48/55 umumnya sudah pernah mendapatkan edukasi tentang makanan sehat dari orangtua.
- b. Meskipun sudah mendapatkan edukasi, hanya 39/55 responden yang memiliki persepsi bahwa makanan sehat adalah makanan yang beragam dan bergizi.
- c. Masih ada sejumlah responden yang mempersepsikan bahwa makanan tergolong sehat apabila jumlah sayurannya banyak.
- d. Persepsi mayoritas responden terhadap sayuran dan buah-buahan adalah makanan yang menyehatkan dan bergizi, namun angka konsumsi sayuran masih tergolong rendah dibandingkan dengan buah-buahan.
- e. Persepsi mayoritas responden terhadap daging hanya sebatas rasanya yang enak, hal ini menunjukkan bahwa mayoritas kurang memperhatikan sehat atau tidaknya daging yang dikonsumsi.
- f. Mayoritas responden sebanyak 27/55 jarang jajan, 17 diantaranya memang tidak suka jajan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki respons positif untuk tidak jajan.
- g. Mayoritas responden sebanyak 32/55 baik suka ataupun tidak suka jajan, beranggapan jika sering jajan akan timbul penyakit. Tetapi masih terdapat sejumlah responden yang beranggapan jika sering jajan maka uang jajannya cepat habis, hal ini menunjukkan anak-anak kurang sadar/pedulikan akan bahayanya sering jajan bagi kesehatan.

Wawancara termasuk data sekunder

Data berupa foto yang diambil oleh penulis dianggap sebagai data sekunder

Target audiens ditentukan saat orientasi

Umur, pekerjaan, penghasilan termasuk data psikografis

Data internet merupakan data primer

Tugas

Buat tahap orientasi (data boleh fiktif) dari sebuah café yang akan dibuka tetapi belum punya identitas visual yang jelas (penulisan maks 1000 kata minimal 500 kata)

