

# Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: Evaluasi Kritis

<sup>[1]</sup>Iwan Zahar  
Universitas Esa Unggul  
iwan.zahar@esaunggul.ac.id

*Abstrak— Hampir 90 persen Skripsi atau Skripsi Sarjana Seni Universitas Tarumanagara tidak memenuhi standar penulisan Tugas Akhir. standar penulisan yang tidak seragam antar dosen, dan tidak ada acuan model penelitian yang jelas, acuan bukan yang terbaru, dan terputusnya informasi antara karya mahasiswa dengan tulisan yang dibuat dalam tugas akhir merupakan rangkaian kesalahan yang ditemukan pada 90 persen tugas akhir di Universitas Tarumanagara.*

*Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, angket kepada mahasiswa, observasi selama pengerjaan tugas akhir, dan review terhadap 40 tugas akhir di Desain Komunikasi Visual Universitas Tarumanagara. Wawancara dilakukan terhadap 5 dosen desain komunikasi visual, 80 mahasiswa dan wawancara mendalam dengan enam mahasiswa. Penerapan model Robin Landa membuat siswa bekerja lebih sistematis mulai dari pengumpulan data, tahap perancangan, asal usul ide, dan pembuatan prototipe. Dampak terpenting dari model Robin Landa adalah evaluasi wawasan siswa dapat dilacak dari empat tahap model kreatif Wallas yang terintegrasi dalam model Robin Landa*

**Kata Kunci :** Index Terms—Robin Lands's model, Wallas'four-stage model

## I. PENDAHULUAN

Penulisan tugas akhir bidang desain komunikasi visual selalu banyak kendala seperti ketidaksesuaian kesepakatan tentang gaya penulisan, model penelitian, bukan referensi terbaru, penggunaan model penelitian yang kurang tepat pada tiga jurusan Desain Komunikasi Visual yaitu grafis desain, multimedia dan periklanan. Penulisan akademis bukanlah hal yang biasa bagi mahasiswa desain komunikasi visual (Zahar, 2011) tetapi merupakan syarat untuk mendapatkan gelar (Odena & Burgess, 2017) Siswa mengikuti model penelitian tesis BA yang dibuat oleh alumni desain komunikasi visual. Selain itu, Dosen memperkenalkan model penelitian periklanan Fortune pada tahun 1990. Model periklanan Fortune dimulai dari: fakta kunci, wawasan, keputusan

kreatif, desain dan implementasi. Namun model penelitian Fortune lebih cocok untuk mahasiswa periklanan, bukan mahasiswa desain grafis dan multimedia. Banyak penulis buku membuat model penelitian desain komunikasi visual termasuk Ian Noble's [3] mulai dari definisi fase 1: penyebab masalah dan target audiens, fase 2: divergensi: data kuantitatif dan kualitatif, fase 3: desain prototipe dan uji skala kecil, fase 4: skala penuh dan rekomendasi. Model Robin Landa dimulai dari; fase 1: orientasi; Siapa yang Melakukan orientasi ?, penonton, pengumpulan materi, mendapatkan semua Informasi; fase 2: analisis: penemuan dan strategi, tinjauan klien; fase 3: konsepsi: proses pembuatan konsep. Pada fase 3, Robin Landa mengintegrasikan 4 fase teori kreatif Graham Wallas yang terdiri dari persiapan,

inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Tahap 4: desain; sketsa thumbnail, kasar, dan komprehensif, tahap tinjauan klien 5: Implementasi: pengerjaan. Yongki mengumpulkan di bab 5 hal 55. Sekitar 6 model. Sebagai contoh salah satunya proses DKV meliputi tahap 1. Inspirasi, tahap 2 identifikasi, tahap 3 Konseptualisasi, tahap 4 Eksplorasi, tahap 5 Definisi, tahap 6 Komunikasi, tahap 7 Produksi (Safanayong, 2006)

Penelitian ini membahas tentang penggunaan model lima langkah Robin Landa [8], serta kesulitan dalam mengimplementasikan metode desain pada tesis BA (sarjana) dan studi kritis tesis BA

## **II. METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, angket kepada mahasiswa, observasi selama pengerjaan tugas akhir, dan review terhadap 40 tugas akhir di Desain Komunikasi Visual Universitas Tarumanagara. Wawancara dilakukan terhadap lima dosen desain komunikasi visual, 80 mahasiswa dan wawancara mendalam dengan enam mahasiswa.

## **PENERAPAN MODEL LIMA LANGKAH**

Pedoman penulisan karya terakhir Desain Komunikasi Visual biasanya mengacu pada bimbingan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara. Tugas akhir dalam Desain Komunikasi Visual akan terdiri dari bab 1: pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian. Bab 2: Umum dan Khusus. Secara umum biasanya perspektif media yang digunakan dan sejarahnya, sebelumnya pembuat media baik internasional maupun lokal (di Indonesia). Bab 3 berisi tentang metodologi penelitian yang biasanya berupa teori dari metodologi penelitian. Bab 4: berisi tentang hasil penelitian yang merupakan penerapan metodologi penelitian dan merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian (Panduan Sistematika dan Teknik Penulisan MK Tugas Akhir. DKV.FSRD UNTAR).

Kebanyakan instruksi penulisan proyek akhir tidak menuliskan metodologi penelitian apa yang harus digunakan dan mahasiswa harus menemukan metodologi penelitian sendiri yang paling sesuai untuk penelitian mereka. Penggunaan metodologi penelitian dari Robin Landa dapat dicoba pada judul-judul yang berkaitan dengan promosi barang, kampanye sosial, pembuatan buku hingga ilustrasi komik. Namun, Institut Seni Indonesia Solo memiliki pedoman yang menjelaskan

bagaimana menggunakan model penelitian dalam tugas akhir (Skripsi S1). Tugas akhir perlu didasarkan pada tahap penciptaan (proses kreatif) yang jelas, mengacu pada teori yang benar, dan relevan dengan upaya menciptakan karya.

Tahapan penciptaan perlu dijelaskan dengan pekerjaan komunikasi visual siswa. Tahap pembuatan akan menjadi tiga langkah: langkah 1. konsep, langkah 2. draf, langkah 3 eksekusi (karya seni akhir) [11]. Panduan menulis ISI (Institut Seni Indonesia) menggunakan bagian dari model Robin Landa yang dimulai dari konsep pembangkit fase 3 hingga implementasi fase 5. Namun, panduan ISI tidak menyebutkan tentang 4 fase model kreatif empat tahap Wallas. Sedangkan pada buku pedoman lain yang bertajuk Metodologi Penelitian dalam Desain [2], membagi desain lima langkah menjadi dua bab yaitu bab 3 pembangkitan konsep dan bab 4 desain [2]. Buku itu tidak menyebutkan model kreatif empat tahap Wallas. Namun dalam tulisan ini menggabungkan 5 fase desain menurut Robin Landa menjadi satu bab, mulai dari Fase 1: orientasi hingga fase 5: implementasi.

Kesulitan yang muncul pada siswa saat menulis bab 1 terutama melatarbelakangi masalah yang mengungkapkan beberapa kesalahan seperti kurangnya literatur, tidak ada data pendukung, banyak pendapat

pribadi tanpa dukungan data, tidak ada alasan untuk menggunakan SWOT (kekuatan, kelemahan, peluang, utas ) metode, dan tidak adanya survei pendahuluan untuk mendukung pemilihan judul, dan tidak ada penjelasan dan wawancara kepada pemilik atau otoritas mengapa siswa memilih media visual tertentu. Studi pendahuluan atau latar belakang berikut ini diambil dari salah satu skripsi Sarjana Seni Universitas Tarumanagara yang berjudul Perancangan produk lima jam (Hassan, 2017). “Fashion secara sederhana diartikan sebagai gaya berpakaian yang populer di suatu budaya, dan dalam perkembangannya, fashion tidak hanya dipahami sebatas pakaian tetapi juga diperluas pada perlengkapan lainnya seperti sepatu, tas, dan salah satunya adalah jam tangan.

Jam tangan diperkenalkan pada abad ke-14. Wanita memakai jam tangan, sedangkan pria hanya menggunakan jam saku yang ditempatkan di saku. Namun, pada tahun 1572 pria mulai memakai jam tangan sejalan dengan perkembangan gaya tahun itu.

Kini, gaya jam tangan mulai berkembang dalam inovasi model dan bahan dibandingkan 700 tahun lalu. Model yang digunakan tidak lagi kaku, berat dan tebal serta menggunakan bahan kuningan. Berbagai model dan bahan jam tangan bisa didapatkan

di pasaran. Beberapa bahan pada jam tangan terbuat dari stainless steel, platinum, karet silikon, plastik, emas putih, dan titanium. Jam tangan kayu kini juga hadir sebagai pelengkap keragaman model di dunia fashion. Jam tangan Lima, merupakan salah satu merek jam tangan kayu yang diproduksi oleh produsen Indonesia Herman Tantriady. Ia juga seorang kolektor arloji yang mengawali kecintaannya pada produk kayu, memicu ide untuk memproduksi arloji dari kayu. Jam tangan Lima terbuat dari bahan kayu pada bodi casingnya yaitu maple, ebony, dan jati.

Kayu maple berasal dari Hongkong, sedangkan eboni dan jati berasal dari Indonesia, tepatnya di Sulawesi dan Jawa. Jam tangan Lima juga memadukan kulit kulit sapi asli sebagai bahan tali jam tangan Lima. Lima jam menggunakan media sosial berupa Instagram @limawatch, Facebook dengan nama lima jam dan Twitter @limawatch serta website dapat diakses di <http://www.limawatch.com> Promosi jam tangan Lima menggunakan foto dan bukan dalam bentuk video profil. Konsep informasi yang diusung lima jam ini memiliki konsep unik yaitu minimalis dan eye catching. Konsep desain pada jam lima memiliki konsep yang unik karena mengusung bahan kayu sebagai bahan produksinya. Jam tangan Lima memiliki gaya minimalis yang berkaitan dengan

penggunaan elemen sederhana seperti warna dan bentuk untuk mendapatkan efek atau kesan terbaik namun tetap eye catching (Hassan, 2017).

*Kekurangan dalam penulisan desain jam tangan Lima adalah tidak adanya referensi dan alasan pembuatan video profil, disamping tidak adanya penjelasan media promosi yang digunakan kompetitor. Pemilihan media profil video juga bisa merupakan permintaan dari klien atau pemilik lima jam tangan atau mengikuti metode promosi yang dibuat oleh pesaing.*

*Siswa memiliki kekurangan dalam menulis bab 2; Teori desain aplikasi, mahasiswa biasanya melihat contoh tugas akhir yang dibuat oleh alumni desain komunikasi visual. Cacat penulisan yang paling umum adalah penggunaan teori yang tidak sesuai dengan masalah dan judul tugas akhir. Parkit Nusantara (Sendry, 2013).. Contoh kesalahan skripsi seperti sarjana BA ini: "Menurut teori warna teori Brewster yang pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Warna yang ada di alam jika disederhanakan dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier dan warna netral, dan ini diwujudkan dalam bentuk lingkaran warna, lingkaran warna Brewster mampu menjelaskan teori*

*kontras warna, perpecahan komplementer, triad, dan tetrad” (Sendry, 2013).*

*Teori warna dan pengelompokan warna Brewster seperti pada teks tugas akhir tidak berkaitan dengan desain buku cerita anak. Pembahasan warna yang digunakan dalam buku cerita anak (kompetitor) lainnya akan lebih banyak berkaitan dengan judul proyek akhir. Demikian pula pembahasan tentang tata letak dan tipografi buku cerita anak harus dibandingkan dan dikontraskan dengan buku anak terbitan.*

*Isi bab 2 adalah perbandingan dan perbedaan nyata dari pesaing, peneliti sebelumnya, atau pencipta karya sebelumnya. Diskusi tentang asal muasal atau sejarah yang membuat karya pertama merupakan wacana yang akan membantu wawasan siswa saat membuat karya.*

Alumni sebagian besar tidak mengikuti tolak ukur yang diberikan Universitas Tarumanagara, sehingga pembuatan bab 3 lebih diisi dengan data lapangan termasuk struktur organisasi perusahaan yang dijadikan kajian. Sebenarnya struktur organisasi tidak ada sangkut pautnya dengan membuat desain dalam pembuatan tugas akhir dan datanya cukup diletakkan di lampiran atau tidak diperlukan sama sekali. Sebenarnya data ini

sulit untuk berdiri dalam satu bab karena tidak ada penjelasan dan alasan mengapa data tersebut dikumpulkan.

Sedangkan bab 3 diusulkan dalam teori model lima langkah Robin Landa. Pada bab 3 dapat diganti dengan model lain sesuai dengan spesialisasi seperti periklanan dan multimedia. Sedangkan pada bab 4 adalah penerapan model lima langkah. Semua data yang dikumpulkan baik data primer maupun data sekunder, beserta tahapan perancangan mulai dari insight hingga verifikasi, serta pembuatan desain dari thumbnail hingga implementasi tertulis pada bab 4. Bab ini berisi tentang orientasi, analisis, konsep, desain, implementasi.

Keenam mahasiswa tersebut tidak kesulitan menemukan pesaing dari produk, pembuat karya sebelumnya dan alasan pembuatan judul penelitian pada bab satu. Keenam siswa tersebut juga tidak menggunakan SWOT karena analisis pesaing dan target sudah ada pada lima langkah model. Pada penulisan bab 2, penulisan penulis pertama, peserta lomba, analisis warna, tata letak, tipografi karya peserta lomba atau karya yang dibuat sebelumnya. Keenam siswa tersebut tidak menemui kesulitan. Dalam penulisan bab 3 metode penelitian mengambil referensi dari

model yang dibutuhkan. Penulisan model ini dapat dimodifikasi jika ada perubahan model, misalnya penambahan SWOT. SWOT hampir hadir di setiap sarjana BA, namun tidak ada pernyataan asal muasal SWOT yang dikenalkan oleh Wehrich pada tahun 1982 (Ghazinoory, 2011).

SWOT akan menganalisis kekuatan dan kelemahan pesaing dan perusahaan itu sendiri dilihat dari perhitungan internal dan eksternal. Penggunaan SWOT lebih cocok untuk mahasiswa periklanan.

Pada fase orientasi, disarankan untuk mendengarkan penjelasan klien tentang kebutuhan dan bisnis mereka [Ilanda, 2015]. Namun pada orientasi tahap pertama dan analisis kedua, tidak ada analisis detail pesaing, dan lebih fokus pada klien dan target audiens. Kebutuhan untuk menggunakan model SWOT sebenarnya tidak diperlukan oleh mahasiswa desain grafis. Penjelasan tentang pesaing dan sejarah pesaing serta semua jenis media yang mereka gunakan dijelaskan secara rinci pada bab 2.

Penulisan bab 4 ini terutama pada model empat tahap dalam *The Art of Thought* oleh Graham Wallas tahun 1926. Penulisan keempat tahap tersebut belum pernah dilakukan dalam tugas akhir sebelumnya di Universitas Tarumanagara kecuali dengan 6

orang mahasiswa saya di bawahnya. pengawasan saya. Berikut adalah contoh penggunaan empat fase teori kreatif Graham Wallas yang terdiri dari persiapan, inkubasi, iluminasi. Contoh penggunaan Wallas empat fase pada tugas akhir berjudul *Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Makanan Sehat untuk anak sekolah dasar* [Patricia, 2019].

#### Persiapan

Dari hasil data yang terkumpul diperoleh wawasan:

- 1) Sasaran (6-12 tahun) kurang memahami makanan sehat dan tidak sehat.
- 2) Agar pendekatan sasaran bisa efektif, maka media dibuat lebih visual daripada verbal.
- 3) Pemilihan visual ilustrasi, warna, atau tipografi harus sederhana agar penyampaian pesan mudah dipahami, namun visual tetap dapat menarik perhatian anak.
- 4) Permainan dapat memberikan hiburan sekaligus edukasi, sehingga dapat mengajak atau meningkatkan minat anak untuk belajar tentang makanan sehat.
- 5) Permainan harus mudah dimainkan oleh anak-anak, sehingga tidak perlu pengawasan yang ketat [Patricia, 2019].

Wawasan berupa fakta bahwa anak usia 6-12 tahun belum memahami makanan sehat

dan terkait dengan kebutuhan media pembelajaran visual untuk pembelajaran makanan sehat. Tulisan di atas sesuai dengan teori wawasan dari Wallas yang digunakan dalam buku Robin Landa.

### **Inkubasi**

Pada tahap ini penulis melihat referensi dari desain serupa dari jurnal, internet, buku bergambar, animasi, dan game. Hal ini bertujuan untuk melihat pendekatan visual dan verbal yang biasa digunakan pada anak 6-12 tahun Pada bagian inkubasi tertulis bahwa siswa mencari data tentang anak-anak berusia 6-12 tahun di Internet. Pencarian porsi data sebenarnya bukanlah tahap inkubasi. Pada tahap inkubasi, yaitu dengan membiarkan semua data dan fakta terhubung dengan wawasan dalam pikiran. Pikiran bawah sadar menjadi aktif dengan melakukan aktivitas yang tidak berhubungan seperti membaca buku cerita, melihat pameran lukisan, melihat pertunjukan teater, semoga muncul penerangan atau ide-ide baru atau AHA.

### **Penerangan**

Pada tahap ini penulis menggunakan tema “Pahlawan Super vs. Penjahat” untuk merepresentasikan makanan sehat dan tidak sehat. Tema ini dipilih berdasarkan kesamaan

karakteristik yang dimiliki, seperti makanan sehat sebagai Superhero / Hero yang sama-sama baik, bermanfaat, dan bermanfaat, sedangkan makanan tidak sehat sebagai *Villains / Evil* yaitu jahat, merugikan, dan pembawa masalah.

Melalui tema ini anak-anak diharapkan dengan mudah mengenali makanan yang baik dan yang tidak baik. Latar belakang permainan tersebut dilatarbelakangi oleh adanya masalah makanan tidak sehat yang selalu ada di perkotaan.

Pada tahap Illumination, siswa mendapatkan tema superhero vs villain. Sayangnya, tidak dijelaskan dari mana asal muasal ide yang biasanya muncul secara tiba-tiba. Kemungkinan besar dari sebagian besar film anak-anak umumnya tentang pertempuran yang baik vs. jahat.

### **Verifikasi**

- Konsep Media

Dalam perancangan ini, media pembelajaran untuk anak usia 6-12 tahun harus aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga dapat mendorong anak untuk belajar. Kemudian media utama yang akan digunakan adalah Board Game. Sedangkan untuk media pendukungnya akan di sesuaikan dengan desainnya agar kedepannya dapat membantu

mempromosikan dan membuat penonton lebih mengingat game ini, melalui media seperti Poster, X-Banner, Stiker, Tote Bag, dan Penunjuk Buku.

- **Konsep Game**

Permainan tersebut harus mudah dimainkan oleh anak, sehingga tidak perlu pengawasan yang ketat dari orang tua / guru. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mendidik, sehingga alur permainan dibuat sederhana agar penyampaian informasi kepada anak dapat lebih efektif. Oleh karena itu game ini dibuat berdasarkan game klasik Ular Tangga, karena game ini mudah dan terbukti menyenangkan untuk anak-anak. Tetapi permainan akan sedikit dimodifikasi sehingga dapat menciptakan lebih banyak interaksi antar pemain, dan menambahkan hadiah atau hukuman ke dalam permainan.

- **Konsep Visual**

Visual akan menampilkan nama, gambar tiap makanan, dan pembahasan tentang kandungan dan dampak makanan tersebut. Pemilihan makanan dipilih berdasarkan kategori "Isi Saya" yang telah diakui oleh ahli gizi sebagai pedoman makan sehat. Ilustrasi makanan dibuat sesuai dengan tema pahlawan dan penjahat dalam gaya kartun, sehingga desainnya akan sederhana dan lucu namun tetap memiliki ciri khas yang mudah

diingat.

- **Konsep Tipografi**

Mengingat game ini bertemakan *Heroes and Villains*, maka dapat diasumsikan ada pertarungan / konflik antara kedua karakter tersebut, maka game ini mengambil nama "*Food Wars*" yang artinya perang makanan. Oleh karena itu, dalam desain ini font utama akan menggunakan jenis tipografi yang dapat memberikan kesan terbuka, ekspresif namun tetap memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Sedangkan untuk *bodycopy* akan menggunakan jenis tipografi yang tegas namun tidak kaku. Oleh karena itu jenis tipografi yang akan digunakan baik untuk bagian utama maupun *bodycopy* adalah jenis *Sans Serif*. Selain memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, tipografi jenis ini juga fleksibel jika digunakan pada media lain.

- **Konsep Warna**

Umumnya anak usia 6-12 tahun cenderung menyukai warna-warna yang menarik perhatian, karena hasil desain akan menggunakan warna-warna cerah dan menarik seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu dan sebagainya. mendukung sudut pandang Anda "

Maka setelah proses AHA atau ide, siswa memperkenalkan konsep warna, tipografi,

konsep mainan, konsep visual yang akan dijadikan landasan saat membuat desain tahap desain.

Pada tahap desain dimulai dari ibu jari dan sketsa atau ide dengan proses menggambar. Sebagian besar mahasiswa tidak mengalami kesulitan menulis tahap ini karena mahasiswa syringe pada perkuliahan sebelumnya.

Setelah bab 4 selesai siswa mulai menulis abstrak. Siswa sering mengalami kesulitan dalam penelitian dan metode penelitian dan hasil penelitian tidak tertulis. Penulisan abstrak gaya mengikuti APA memberikan perhatian khusus pada tujuan, metode, ruang lingkup, hasil, rekomendasi, dan rekomendasi yang berasal dalam makalah Anda. Namun, hampir semua abstrak (N = 80) tugas akhir biasanya ditulis dengan tidak benar. Sebagian besar siswa menulis dengan gaya menulis non-akademik dan tidak menulis hasil penelitian. Contoh abstrak pada tugas akhir berjudul Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Makanan Sehat untuk anak sekolah dasar [Patricia, 2019],

“Desain Board Game Sebagai Media Pendidikan Pangan Sehat untuk Anak Sekolah Dasar

Gaya hidup modern membuat orang berjuang keras untuk mengonsumsi makanan sehat. Perubahan pola makan yang tidak sehat menyebabkan penurunan derajat kesehatan di Indonesia. Melalui perancangan papan permainan ini diharapkan dapat mengedukasi dan meningkatkan minat akan makanan sehat khususnya bagi anak usia 6-12 tahun. Perancangan ini menggunakan model 5 tahap karya Robin Landa yang terdiri dari orientasi, analisis dan strategi, konsep desain, pengembangan dan implementasi desain. Pengumpulan data diperoleh dari wawancara dengan 5 orang anak usia 6-12 tahun, 2 orang guru dan 5 ahli gizi dan kuisioner yang disebarkan kepada 55 orang target. Data sekunder diperoleh dari studi literatur terkait permainan papan dan makanan sehat.

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah permainan berbasis ular tangga yang mudah dimainkan oleh anak, yang kemudian dialihkan dengan penambahan kartu aksi dan kartu permainan bertema makanan bertema “Superhero vs. Villains”. Game ini mengambil nama “Food war” yang artinya perang makanan. Font utama menggunakan Taip face Splatch, sedangkan bodycopy menggunakan DINPro. Secara total, warna yang digunakan dalam desain ini adalah warna cerah yang umumnya memikat hati anak usia 6-12 tahun.

Warna utama yang digunakan dalam desain ini adalah kuning-oranye dan merah untuk menarik perhatian dan peperangan. Permainan papan menggambarkan masalah saat ini, di mana di kota besar selalu ada "makanan tidak sehat" di sekitar kita, baik pagi maupun malam. "

Kata kunci: desain, permainan papan, edukasi media, makanan sehat

Yang terpenting adalah menulis Abstrak dan biasanya dilakukan setelah penulisan Bab 1 sd Bab 4 desain yang sudah jadi selesai ditulis dan dirancang. Ini adalah abstrak yang bagus yang dimulai dengan alasan membuat desain papan permainan di awal paragraf dan diikuti dengan metodologi penelitian. Kemudian penjelasan hasil desain berupa permainan papan kuning-oranye dan papan merah untuk menggambarkan semangat dan perang melawan makanan tidak sehat di kota besar untuk anak-anak usia 6-12 tahun.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A.A., Hasan, Perancangan produk lima watch. (unpublished undergraduate BA thesis), Universitas Tarumanagara, Jakarta, 2017.
- D.W. Suwardikun, Metodologi Penelitian Visual : Dari Seminar ke Tugas Akhir. Bandung: Bandung Dinamika Komunik, 2013.
- Noble, I. R. Bestley, Visual Research introduction to research methodologies in Graphic Design. Switzerland : AVA publishing, 2005.
- I. Zahar , A. Sani, Written Exams: Concrete Solution to Solve Image-Text Relation for Visual Communication Design's students (art students)? Paper presented at International Conference on Teaching & Learning in Higher Education (ICTLHE 2011), Melaka, Malaysia, 2011.
- O,Odena, H. Burgess, "How doctoral students and graduates describe facilitating experiences and strategies for their thesis writing learning process: A qualitative approach". *Studies in Higher Education*, vol 42, no 3, 572-590, 2017, Retrieved from <https://srhe.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03075079.2015.1063598#.XjvTOrNuLIU>
- Panduan Sistematika dan Teknik Penulisan MK Tugas Akhir. DKV.FSRD UNTAR. aug 2016. Retrieved from <https://tadkvuntar.wordpress.com/2016/08/11/panduan-sistematika-dan-teknik-penulisan-ta/panduan-sistematika-dan-teknik-penulisan-mk-tugas-akhir-dkv-fsrd-untar-aug-2016>
- Patricia, Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Makanan Sehat untuk anak sekolah dasar. (unpublished undergraduate BA thesis), Universitas Tarumanagara, Jakarta, 2019.
- R. Landa, *Graphic Design Solutions*. USA : Clark Baxter, 2013.
- Safanayong, Y. Desain Komunikasi visual terpadu. Buana Printing , 2006.

Sendry, Perancangan Buku Cerita Anak-Anak.  
(unpublished undergraduate BA  
thesis), Universitas Tarumanagara,  
Jakarta, 2013

S. Ghazinoory, M. Abdi, M. Azadegan-Mehr,  
“SWOT Methodology : A State of The  
Art Review”. *Journal of Business  
Economics and Management*, vol 12,  
no 1, 24-48, 2011.  
doi:doi:10.3846/16111699.2011.5553  
58

W. Adhi, *Panduan Tugas Akhir*. Solo: Institut  
Seni Indonesia Surakarta, Retrieved  
from [https://fsrd.isi-ska.ac.id/wp-  
content/uploads/2011/06/Panduan-  
TA-FSRD.pdf](https://fsrd.isi-ska.ac.id/wp-content/uploads/2011/06/Panduan-TA-FSRD.pdf), 2015.