

## **Implementasi Penelitian Terapan (Participatory Action Research) Dalam Disiplin Keilmuan Desain Komunikasi Visual**

*I Nyoman Subudiartha*

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas bumigora, Indonesia

\*e-mail: nyomansubudiartha@gmail.com

### **Abstract**

Visual Communication Design is one of the design sciences that studies graphic processing procedures to convey messages visually. Visual Communication Design is also a major in tertiary institutions, both public and private. In Indonesia itself, the term DKV was popular in the 80s where DKV was popularized by Gert Dumbar. The aim this research is to find out whether PAR research can be used in the science of Visual Communication Design by giving examples of the application of PAR research in the science of Visual Communication Design. Like other lecture majors that are closely related to research, Visual Communication Design has many choices of research methods that can be used to research and design. One of the research methods that can be used in the science of Visual Communication Design is applied research or Participatory Action Research (PAR). This research is one of the qualitative research methods in which this research involves participation in its implementation. When Visual Communication Design is associated with Applied Research, the question arises whether Applied Research can be used in Visual Communication Design scholarship. By using a qualitative descriptive method, these two things become interesting topics to discuss. Through a qualitative descriptive method by collecting data through written sources in the form of books and online journals as well as describing and explaining the results of the research. After conducting research, the authors conclude that Applied Research can be used in Visual Communication Design science because there are other researchers who use this method.

Keywords : *Experimental; Visual Communication Design; Implementation*

### **1. PENDAHULUAN**

Keilmuan Desain Komunikasi Visual atau disingkat DKV adalah salah satu ranah keilmuan seni yang mempelajari bagaimana cara menyampaikan pesan melalui ungkapan kreatif berupa visual dengan tujuan tertentu. Di Indonesia, istilah Desain Komunikasi Visual populer pada tahun 1980 yang dipopulerkan oleh Gert Dumbar. Awal dari Pendidikan Desain Komunikasi Visual di Indonesia diawali oleh Jurusan Reklame, Dekorasi, Ilustrasi dan Grafik (REDIG) pada 15 Januari 1950 yang saat itu bersamaan dengan berdirinya Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) Yogyakarta yang kemudian terus berkembang hingga saat ini (Rachmadia & Mulyanto, 2014) Desain Komunikasi Visual juga merupakan bidang keilmuan yang menarik untuk diteliti sehingga sampai saat ini ada banyak jenis penelitian yang bisa digunakan baik itu meneliti atau mengkaji hasil karya desain (Lucius, 2019).

Ada banyak definisi kata ‘penelitian dan banyaknya definisi kata ini bisa dimengerti karena kata dasar dari kata ‘penelitian’ sendiri, yaitu ‘teliti’ juga memiliki banyak arti . Salah satu penelitian yang dapat digunakan adalah metode penelitian kualitatif yaitu metode penelitian terapan atau PAR (Participatory Action Research). Penelitian PAR sendiri merupakan sebuah model penelitian yang mencari sesuatu untuk menghubungkan proses penelitian ke dalam proses perubahan social (Mustari & Rahman, 2012; Rahmat & Mirnawati, 2020a)

Dalam penelitian menggunakan metode PAR bertujuan untuk membangun kesadaran masyarakat atau memberdayakan masyarakat melalui Pendidikan kritis dengan berdialog, diskusi publik, dan mengarah pada pembelajaran orang dewasa. Selain itu penelitian dengan Metode PAR bertujuan untuk mengubah cara pandangan penelitian menjadi sebuah proses partisipasi aktif;; dan membawa pada perubahan nilai sosial (Rahmat & Mirnawati, 2020b)

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan, terdapat beberapa rumusan masalah diantaranya(1) Apa itu Desain Komunikasi Visual?, (2) Apa itu Pengertian Penelitian Terapan (PAR)? (3) Apa saja contoh penerapan Penelitian PAR alam Keilmuan Desain Komunikasi Visual? Serta berikut merupakan tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis; (1) Mengetahui pengertian Desain Komunikasi Visual ,(2) Mengetahui pengertian Penelitian Terapan (PAR), (3) Mengetahui contoh Penelitian Terapan (PAR) dalam Keilmuan Desain Komunikasi Visual.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan dan menerangkan hasil penelitian setelah mencari informasi melalui kata-kata yang bersumber dari literasi-literasi yang ilmiah. Dalam metode penelitian ini juga penulis melakukan pengumpulan data melalui sumber tertulis berupa buku dan jurnal serta artikel online. Dalam penelitian kualitatif, sangat diperlukan adanya kepekaan teoritik peneliti” sehingga dari sana penelitian ini menjadi lebih fokus kepada patokan-patokan dasar yang lebih ilmiah dan akurat (Bado, 2022; Rahadi, 2020). Sehingga penelitian ini dapat menjabarkan secara spesifik dan lebih luas tentang konsep-konsep ilmiah mengenai metodologi penelitian Participatory Action Research dalam disiplin keilmuan Desain Komunikasi Visual.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Secara etimologi kata desain diambil dari kata designo. Kata tersebut berasal dari bahasa Italia yang bermakna gambar (Nadhira et al., 2022; Rahman et al., 2020). Dalam bahasa Inggris, diambil dari kata designare yang berarti merancang atau merencanakan. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Desain sendiri dapat diartikan

sebagai sebuah rancangan dari karya yang berupa sketsa ataupun gambar (Anindita & Riyanti, 2016; Moneko et al., 2023; Supriatna, 2015). Komunikasi dalam bahasa Inggris yaitu *communication* yang dimana dalam bahasa latin disebut *communis* yang berarti “sama”. Komunikasi memiliki pengertian menyampaikan pesan yang sama dari penyampai pesan (komunikator) ke penerima pesan (komunikan). Sedangkan pengertian secara paradigmatic, meskipun banyak definisi yang dikemukakan oleh para ahli, namun dari semua definisi itu dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, dan perilaku, baik langsung (komunikasi tatap muka) maupun tidak langsung (komunikasi melalui media)(Nurhadi & Kurniawan, 2018; Sari, 2016).

Kata visual dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dilihat oleh indra penglihatan manusia. Visual sendiri berhubungan erat dengan apapun yang bisa ditangkap mata. Dalam bahasa Inggris, seni visual disebut sebagai *visual arts* yang berarti “seni yang terlihat”. Berdasarkan penjabaran diatas, Desain Komunikasi Visual memiliki pengertian merancang dan mengkomunikasikan pesan atau informasi secara visual. Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Desain Komunikasi Visual atau DKV merupakan salah satu bidang keilmuan yang mempelajari cara menyampaikan pesan lewat visual (gambar, tipografi, warna dan layout) (Anggraini & Nathalia, 2014; Sulistiyawati et al., 2017)

Desain Komunikasi Visual memiliki keunggulan untuk menyelesaikan masalah baik itu terkait dengan bidang politik, kesehatan, budaya dan lain-lain dengan menciptakan karya. Penciptaan karya visual inilah yang mampu menyelesaikan masalah, baik itu masih dalam ranah seni maupun yang tidak termasuk dalam ranah seni. Sejarah DKV dalam Menjadi Disiplin Ilmu Mandiri Sejarah DKV dalam menjadi disiplin ilmu mandiri dimulai dari masa kejayaan Desain Komunikasi Visual yang ditandai dengan penemuan mesin cetak Gutenberg pada tahun 1439 lalu diikuti dengan pembuatan logo pertama kali dari mesin cetak pada akhir 1400-an. Kemudian adanya pembuatan iklan pertama kali dari mesin cetak pada tahun 1620 (AZANI & AGUSTA, 2023; Migotuwio, 2020; Prasetyo et al., 2020) Iklan tersebut masih sederhana dengan gambar dan tulisan hitam putih dengan menggunakan media pertama kali yaitu koran. Lalu ditemukannya teknologi Chromolitography tahun 1837. Teknologi tersebut mampu mencetak warna. Sedangkan perkembangan Desain Komunikasi Visual di Indonesia berkembang pada zaman kolonial. Mesin

cetak pertama kali didatangkan dari Belanda ke pulau Jawa pada tahun 1659 namun karena ketiadaan operator, mesin tersebut menganggur puluhan tahun.

Datangnya mesin cetak ini erat dikaitkan dengan niat misionaris untuk mencetak kitab suci dan buku-buku pendidikan Kristen di Indonesia. Pada Desember 1974 terjadi sebuah kejadian yang dikenal dengan sebutan “Desember Hitam”. Saat itu terjadi pergolakan seniman muda yang memprotes terhadap pemberian penghargaan pemerintah kepada lima pelukis, yang karyanya dikritisi bercorak seragam, yaitu dekoratif dan lebih ditujukan pada kepentingan konsumtif. Peristiwa “Desember Hitam” ini kelak menjadi cikal bakal terbentuknya Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) pada tahun 1975. GSRB menolak batasan antara seni murni dan seni terapan, semua kesenian termasuk desain dianggap sederajat. GSRB ini yang kelak akan memberikan pemahaman baru tentang seni di Indonesia. Gert Dumbar, adalah seorang desainer grafis asal Belanda yang mengenalkan istilah semiotika dan komunikasi visual di FSRD ITB. Menurut Gert, desain grafis tidak hanya menangani percetakan saja tetapi juga display, gambar bergerak dan pameran. Lalu pada akhir 70-an mulai banyak bermunculan perusahaan desain grafis yang dipimpin oleh desainer grafis Yogyakarta salah satu kota pelajar yang berperan penting dalam perkembangan Desain Komunikasi Visual. Dimulai dengan banyaknya pameran dari regional maupun internasional. Semakin tingginya minat untuk belajar di Yogyakarta dan semakin seringnya pameran Desain Komunikasi Visual, semakin berkembang pendidikan Desain Komunikasi Visual di Yogyakarta. Pengertian Penelitian PAR Pada dasarnya, PAR merupakan penelitian yang melibatkan secara aktif semua pihak-pihak yang relevan (stakeholders) dalam mengkaji tindakan yang sedang berlangsung (di mana pengamalan mereka sendiri sebagai persoalan) dalam rangka melakukan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik.

Secara harafiah, PAR adalah participatory yang memiliki arti partisipasi atau turut serta, action adalah aksi atau kegiatan, sedangkan research adalah penelitian (Soedjiwo, 2019, p. 4). Penelitian Terapan dapat dideskripsikan sebagai sebuah penelitian yang membutuhkan keterlibatan partisipan secara aktif. Penelitian Terapan atau Penelitian Tindakan Partisipatori bisa juga disebut penelitian tindakan peran serta merupakan metodologi penelitian khusus yang menghubungkan dan mengintegrasikan lima prioritas. Lawson (2011) sebagaimana dikutip oleh Sumartono (2017, p. 259) mengungkapkan bahwa lima prioritas itu adalah : “Pertama, PAR memungkinkan adanya partisipatori demokratik dalam pemecahan masalah dunia nyata oleh pemangku kepentingan lokal yang biasanya kurang mengikuti pelatihan penelitian secara resmi dan kurang memiliki bukti kewenangan ketika kegiatan penelitian dimulai. Kedua, partisipatori demokratik ini berlangsung dalam siklus-siklus penelitian tindakan berkelanjutan yang dapat dideskripsikan secara sederhana melalui langkah-langkah ‘merencanakan;’, ‘mengerjakan’, ‘mempelajari’, dan ‘menindaklanjuti’. ‘Ketiga, pengetahuan dan pemahaman baru dihasilkan

ketika pemecahan masalah local berlangsung. Keempat, pengetahuan yang dihasilkan lewat praktek ini menjawab kebutuhan-kebutuhan pengetahuan di pihak para praktisi dan para pembuat kebijakan karena pengetahuan yang relevan dan berguna untuk kebijakan dan praktek berasal dari mereka. Kelima, pengetahuan local yang berasal dari PAR menyediakan panduan aman menghadapi ancaman ke depan yang terkait dengan globalisasi, yaitu praktek dan kebijakan homogenisasi. Sedangkan, Cohen & Manion (1989) sebagaimana dikutip oleh Hanurawan (2001, p. 46) berpendapat bahwa penelitian tindakan partisipatoris adalah salah satu model penelitian kritis yang dirancang untuk dapat secara langsung memecahkan suatu masalah dan dapat diterapkan secara langsung ke dalam setting suatu penelitian berlangsung. Penelitian tindakan partisipatoris bertujuan untuk melakukan intervensi praktis terhadap suatu masalah yang dihadapi oleh kelompok sasaran dalam konteks sosial nyata untuk mencapai tujuan pembaharuan sosial.

Partisipasi dalam penelitian tindakan partisipatoris dibagi ke dalam empat jenis yaitu (1) Kontraktual yaitu orang-orang dikontrak ke dalam proyek peneliti untuk ambil bagian dalam penelitian dan eksperimen ; (2) Konsultatif, yaitu orang-orang dimintai pendapat mereka dan menjadi rujukan sebelum peneliti melakukan intervensi ; (3) Kolaboratif, yaitu peneliti dan orang-orang setempat bekerja bersama pada proyek yang dirancang, diprakarsai, dan dikelola oleh peneliti ; (4) Kolegiat, yaitu peneliti dan orang-orang setempat bekerja bersama sebagai kolega-kolega dengan keterampilan berbeda untuk diikuti sertakan dalam proses pembelajaran bersama dimana orang-orang setempat mengambil kendali proses.

PAR dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual Metode Penelitian Terapan atau Participatory Action Research pernah digunakan pada sebuah laporan akhir berjudul Model Inovasi Color Scheme berbasis Culture Color dari Batik Pekalongan untuk Perancangan Karya Desain Komunikasi Visual yang dilakukan oleh Christoperia R. Lucius dkk di Universitas Esa Unggul pada November 2018 (Lucius et al., 2018). Lalu sebuah jurnal online yang berjudul Perancangan Video Animasi Infografis “Cara Urban Gardening Yang Tepat Untuk Wilayah Kota DKI Jakarta” yang dikerjakan oleh Nadya dkk di Universitas Bunda Mulia pada September 2020. Selain contoh diatas, penelitian PAR digunakan juga oleh sebuah jurnal online berjudul Pengembangan Dan Pemberdayaan Masyarakat Pada Komunitas Sekolah Darussalam, Kelurahan Mekar Bakti, Kecamatan Panongan, Tangerang, yang dikerjakan oleh Alfiansyah Zulkarnain dkk di Universitas Pelita Harapan, 2021. Dengan tujuan : Merancang media edukasi dan informasi mengenai kesehatan kepada siswa-siswi; Merancang kegiatan inovatif dan kreatif untuk meningkatkan potensi keterampilan siswa-siswi SMK Darussalam; Merancang media yang mampu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran dari siswa dan siswi tentang kebersihan lingkungan, terutama tentang pemilahan sampah (Zulkarnain et al., 2021).

Selanjutnya adalah jurnal online berjudul Participation Action Research dalam Membangun Pendidikan Anak di Lingkungan Perkampungan Transisi Kota yang dikerjakan oleh Ali Muhtarom di Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten pada Nopember 2018. Contoh Penerapan Penelitian PAR Dalam Disiplin Ilmu Desain Komunikasi Visual Berdasarkan Partisipasinya 1. Contoh Penelitian PAR dengan partisipasi kontraktural Contoh penelitian semacam ini misalnya adalah seorang peneliti seni rupa dengan latar belakang profesi seni rupa ingin menciptakan sebuah karya seni rupa eksperimental berupa instalansi ukuran besar di mana proses penyelesaian karya tersebut perlu melibatkan orang-orang dalam komunitas tertentu yang sama sekali bukan seniman profesional tetapi biasa membuat benda-benda kerajinan. (Sumartono,2017, p. 262). 2. Contoh Penelitian PAR dengan partisipasi kolaboratif Contoh penelitian semacam ini misalnya adalah seorang peneliti yang juga seorang desainer produk ingin membantu memajukan produk yang dibuat oleh para pembuat produk di masyarakat tertentu (misalnya produk tas atau sepatu ) yang dalam ini diposisikan sebagai partisipan.(Sumartono,2017, p. 263). 3. Contoh Penelitian PAR dengan partisipasi konsultatif Contoh penelitian semacam ini misalnya adalah seorang peneliti yang juga seorang pakar seni kriya dan kerajinan ingin membantu meningkatkan kualitas artistic kerajinan yang berkembang di sebuah komunitas. (Sumartono,2017, p. 263). 4. Contoh Penelitian PAR dengan partisipasi kolegiat Dalam penelitian jenis ini seorang peneliti dan orang-orang setempat bekerja bersama sebagai kolega-kolega dengan keterampilan berbeda untuk diikutsertakan dalam proses pembelajaran bersama di mana orang-orang setempat mengambil kendali proses.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dideskripsikan di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah cabang ilmu yang mempelajari tata cara pengolahan elemen-elemen grafis (warna,bentuk,layout dan tipografi) dengan tujuan menyampaikan informasi kepada target audiens. Penelitian Terapan atau Participatory Action Research (PAR) adalah penelitian yang dimana peneliti membutuhkan keterlibatan partisipan secara aktif guna mendapatkan hasil penelitian yang bersumber langsung dari partisipan tersebut. Salah satu contoh Penelitian Terapan dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual adalah sebuah jurnal online berjudul Pengembangan Dan Pemberdayaan Masyarakat Pada Komunitas Sekolah Darussalam, Kelurahan Mekar Bakti, Kecamatan Panongan,Tangerang, yang dikerjakan oleh Alfiansyah Zulkarnain dkk di Universitas Pelita Harapan, 2021. Penelitian Terapan atau Participatory Action Research (PAR) dapat digunakan dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual karena ada beberapa peneliti yang sudah melakukan Penelitian PAR dalam ranah DKV. Contoh-contoh yang sudah dijabarkan diatas menjadi bukti bahwa Penelitian PAR dapat digunakan dalam

keilmuan Desain Komunikasi Visual terutama saat penelitian tersebut memerlukan partisipasi dari masyarakat.

#### REFERENSI

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1–14.
- AZANI, D. S., & AGUSTA, A. (2023). Perancangan Personal Branding Musisi Jon Kastella-Institut Teknologi Nasional. *FAD*, 1–28.
- Bado, B. (2022). *Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah*. Tahta Media Grup.
- Lucius, C. R. (2019). Potensi Komposisi Warna Batik Pekalongan Sebagai Color Scheme Untuk Perancangan Bidang Desain Komunikasi Visual. *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik*, 1(1), A7–A7.
- Lucius, C. R., Ramadhan, Y., & Fuad, A. (2018). Model Inovasi Color Scheme Berbasis Culture Color dari Batik Pekalongan untuk Perancangan Karya Desain Komunikasi Visual. *Laporan Akhir Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi (Tahun Ke 1)*. Universitas Esa Unggul. Jakarta.
- Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Alinea Media Dipantara.
- Moneko, I. K. D., Sudharsana, T. I. R. C., & Mudarahayu, M. T. (2023). “SANG ARABICA”: Metafora Kopi Kintamani Dengan Cipta, Rasa Dan Karya Dalam Sebuah Rancangan Busana. *BHUMIDEVI: Journal of Fashion Design*, 3(2), 78–86.
- Mustari, M., & Rahman, M. T. (2012). *Pengantar metode penelitian*. Laksbang Pressindo.
- Nadhira, D. F., Muslimin, E., & Widoyo, A. F. (2022). Strategi Pengembangan Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Dakwah Oleh Akhwat Creative Project (ACP). *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 11(2), 491–500.
- Nurhadi, Z. F., & Kurniawan, A. W. (2018). Kajian tentang efektivitas pesan dalam komunikasi. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 3(1), 90–95.
- Prasetyo, A., Sujana, I. W., Ratna Cora Sudharsana, T. I., Wahyudi, E., Ranu Wicaksono, A., Peradantha, I. B. G., Listiani, W., Rustiyanti, S., Dila Sari, F., & Ayu Wimba Ruspawati, I. (2020). *KREATIVITAS & KEBANGSAAN: Seni Menuju Paruh Abad XXI-36 Prosiding Seminar Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Rachmadia, N. P., & Mulyanto, E. (2014). *Perancangan Komunikasi Visual Berbasis Multimedia Pada Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia Pro2 Semarang*.
- Rahadi, D. R. (2020). Konsep Penelitian kualitatif plus tutorial NVivo. *PT. Filda Fikrindo, Bogor*.

- Rahman, F., Wahab, T., & Apsari, D. (2020). Perancangan Buku Fotografi Sebagai Medai Informasi Destinasi Wisata Situ Cileunca, Kecamatan Pangalengan, Bandung Selatan. *EProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020a). Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62–71.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020b). Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62–71.
- Sari, A. W. (2016). Pentingnya Keterampilan Mendengar dalam Menciptakan Komunikasi yang Efektif. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Sulistiyawati, P., Prabowo, D. P., & Ihya'Ulumuddin, D. I. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Kuliah Tipografi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 69–80.
- Supriatna, S. S. (2015). Makna Tanda Komunikasi Intrapersonal Dalam Sketsa (Studi Kasus Pada Karya Studi Dua Maestro). *Panggung*, 25(4).
- Zulkarnain, A., Laurencia, J., & Melini, E. (2021). Pengembangan dan Pemberdayaan Masyarakat Pada Komunitas Sekolah Darussalam, Kelurahan Mekar Bakti, Kecamatan Panongan, Tangerang. *Jurnal AKAL: Abdimas Dan Kearifan Lokal*, 2(1).