

**PERAN LITERASI VISUAL TERHADAP KREATIVITAS
MAHASISWA DESAIN INTERIOR ISI YOGYAKARTA
DI ERA *DIGITAL NATIVE***



PENGKAJIAN

oleh :

Shabrina Zallfanika Sabita Bachri

NIM 1912255023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

ABSTRAK

Mahasiswa desain interior perlu memiliki kreativitas dalam menghasilkan rancangan yang berguna (*useful*), dan dapat dimengerti (*understandable*). Pendidikan desain interior menghendaki adanya langkah-langkah strategis dalam mempresentasikan karya-karyanya sesuai dengan imajinasi, gagasan, serta alternatif pemecahan masalah. Namun mahasiswa seringkali lebih memikirkan aspek estetis dan teknisnya dibandingkan penguasaan konsep dan penyampaian solusi. Hal ini bisa terjadi dikarenakan kemampuan literasi visual yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kemampuan literasi mahasiswa desain interior ISI Yogyakarta di era *Digital Native* secara kognitif serta pengaruh kemampuan mahasiswa terhadap kreativitasnya. Penelitian kualitatif ini melibatkan studi pustaka, analisis karya, wawancara, observasi, dan dokumentasi, dianalisis menggunakan model literasi visual Hattwig (2013) yang mencakup tujuh aspek utama. Hasilnya menunjukkan adanya dominasi pada aspek produksi visual, namun pemahaman etika kurang diperhatikan. Ironisnya, di era *Digital Native*, terdapat kesenjangan digital yang signifikan, meskipun generasi ini sudah akrab dengan teknologi. Melalui hambatan serta tantangan yang dihadapi mahasiswa, perbedaan kemampuan ini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Perlu perhatian khusus terkait dukungan dan pengembangan kemampuan literasi visual secara seimbang untuk mencapai kompetensi kreativitas yang matang serta etika profesionalisme yang kuat bagi mahasiswa.

Kata kunci : Literasi Visual, Kreativitas, Desain Interior

ABSTRACT

Interior design students must possess creativity to produce designs that are both useful and understandable. Interior design education requires strategic steps in presenting works that align with imagination, ideas, and alternative problem-solving approaches. However, students often prioritize aesthetic and technical aspects over mastering concepts and delivering solutions. This tendency may stem from low visual literacy skills. This study aims to examine the visual literacy skills of interior design students at ISI Yogyakarta in the Digital Native era, focusing on cognitive aspects and the influence of these skills on creativity. This qualitative research involves literature review, design analysis, interviews, observations, and documentation, analyzed using Hattwig's (2013) visual literacy model encompassing seven key aspects. The results reveal a dominance in the visual production aspect, while ethical understanding receives less attention. Ironically, despite being part of the Digital Native generation accustomed to technology, a significant digital divide. The disparities in these abilities are influenced by both internal and external factors. Special attention is needed to support and develop balanced visual literacy skills to achieve well-rounded creative competencies and strong professional ethics among students.

Keywords : Visual Literacy, Creativity, Interior Design

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Pengkajian berjudul :

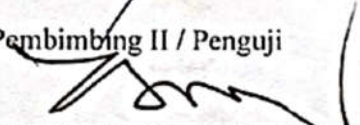
PERAN LITERASI VISUAL TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA DESAIN INTERIOR ISI YOGYAKARTA DI ERA *DIGITAL NATIVE* diajukan oleh Shabrina Zallfanika Sabita Bachri, NIM 1912255023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Penguji / Ketua Sidang


Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M. T.

NIP. 19740713 200212 1 002 / NIDN. 0013077402

Pembimbing II / Penguji


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.T.

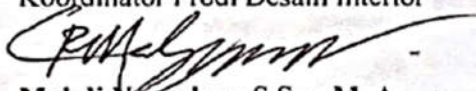
NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Cognate / Penguji Ahli


Brigitta Isabella, M. A.

NIP. 19890216 202203 2 006

Koordinator Prodi Desain Interior


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M. A.

NIP 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN. 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001

NIDN. 0019107005



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shabrina Zallfanika Sabita Bachri
NIM : 1912255023
Tahun lulus : 2025
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa pertanggungjawaban yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik di ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang / lembaga lain kecuali yang tertulis dan diacu dalam dokumen ini sebagaimana tercantuk dalam daftar pustaka. Laporan ini dapat dipertanggungjawabkan keaslian hasil karyanya.

Yogyakarta, 14 Januari 2025



Shabrina Zallfanika Sabita Bachri
NIM. 1912255023

KATA PENGANTAR

*"Life is like an empty canvas,
but i am the artist that painting my life with full of memories..."*

Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis panjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, Sang Pemilik Ilmu, yang dengan kasih-Nya memberikan kekuatan, petunjuk, dan ketenangan hingga akhirnya skripsi ini yang berjudul **“Peran Literasi Visual Terhadap Kreativitas Mahasiswa Desain Interior Isi Yogyakarta Di Era Digital Native”** dapat terselesaikan. Perjalanan panjang dalam menyusun karya ini menjadi cerita penuh makna yang mengajarkan ketekunan, kesabaran, dan keindahan berbagi ilmu. Di sepanjang jalan ini, banyak tangan yang telah terulur, banyak doa yang telah terpanjat, dan banyak hati yang telah tulus memberi dukungan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

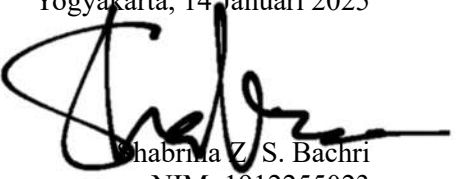
1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala Rahmat dan karunia-Nya kepada penulis hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua Orang Tua, Mamah dan Papah yang senantiasa memberi dukungan doa, moral dan material sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir tepat waktu.
3. Saudara satu-satunya Atan yang selalu memberikan doa dan menjadi pengingat serta penyemangat penulis untuk segera menyelesaikan kewajiban skripsi.
4. Yth. Bp. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn, M.T. Selaku dosen pembimbing 1 dan Yth. Bp. Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A. Selaku dosen pembimbing 2 yang selalu sabar membimbing dengan kritik dan saran yang konstruktif.
5. Yth. Bp. Dony Arsetyasmoro , S.Sn., M.Ds selaku dosen wali.

6. Alifat, selaku *my other half and partner in crime* yang selalu memberikan dukungan konstruktif dan motivatif serta percaya bahwa penulis bisa menunaikan kewajiban tugas akhir dengan jerih payah sendiri.
7. Terima kasih kepada teman-teman Sampah Interior, Anak Parkiran DI, kost Pandan Wangi yang selalu mendukung dan membantu selama perkuliahan lima setengah tahun , (khususnya) Isbal, Atenk, Stif Aceng, Akbar, Parin, Najek, Mimunk, Dambrenk, Amer, Dondup, Jopi Intel, Ryan Basna, Mbak Nyak, Pairuz, Japar Sehat, Nawap, Ejak, Pendenk dan teman lainnya.
8. Terimakasih dengan tulus kepada teman satu periode yang sudah bertahan dan mau berjuang bersama sampai akhir khususnya Ciprit, Dipuy, Grace, Mbak Rani, Mas Idoy. Serta pak Gun, pak Tambang dan lik Jon yang sudah membantu administrasi belakang kampus.
9. Kedai Pincuk dan Mantra bumi yang menjadi saksi bisu dan tempat berkeluh kesah perjuangan 350+ halaman pembuatan penelitian.
10. Terimakasih 12 responden yang sudah mau membantu jalannya penelitian.
11. The Adams, Fstvlst, Perunggu, Efek Rumah Kaca, Morfem, Dongker, The Jansen dan The Jeblogs yang selalu terputar ditelinga dan menjadi teman berkarya ketika sendiri dan sepi. Terimakasih banyak semoga selalu berkarya.

Skripsi ini adalah buah dari kerja keras, namun penulis menyadari bahwa karya ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sebagai bekal berharga untuk karya-karya berikutnya. Semoga skripsi sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, menginspirasi peneliti lainnya, dan menjadi langkah kecil dalam mewarnai dunia ilmu pengetahuan, khususnya di bidang seni, desain, dan budaya.

*"...and after all,
life is always an empty canvas, and it's never too late to create your masterpiece"*

Yogyakarta, 14 Januari 2025

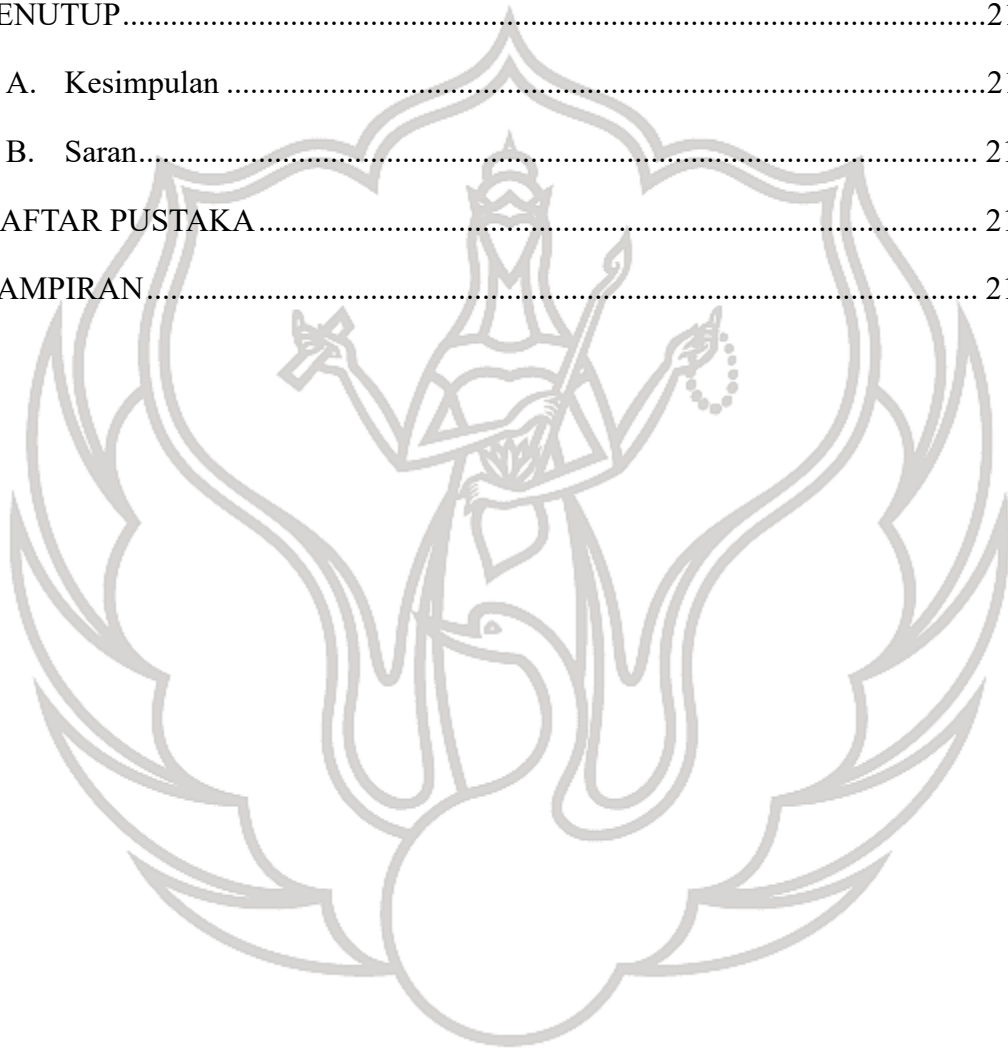

Shabrina Z. S. Bachri
NIM. 1912255023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Metode Penelitian.....	3
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Penelitian Sebelumnya.....	9
B. Tinjauan Literatur.....	14
C. Landasan Teori Penelitian	33
BAB III	47
DATA LAPANGAN	47
A. Pengumpulan Data	47
B. Hasil Lapangan.....	55
BAB IV	162

PEMBAHASAN	162
A. Kemampuan Literasi Visual Mahasiswa Desain Interior ISI Yogyakarta	162
B. Pengaruh Kemampuan Literasi Visual Terhadap Kreativitas Mahasiswa Desain Interior ISI Yogyakarta.....	198
BAB V.....	211
PENUTUP.....	211
A. Kesimpulan	211
B. Saran.....	212
DAFTAR PUSTAKA.....	213
LAMPIRAN.....	216



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir	8
Gambar 2. 2 Proses Memori Jangka Pendek dan Jangka Panjang	26
Gambar 2. 3 Proses Persepsi Visual	30
Gambar 2. 4 Konsep Awal Literasi Visual	34
Gambar 2. 5 Standar Literasi Visual	39
Gambar 3. 1 Kemampuan Literasi Visual Mahasiswa Desain Interior ISI Yogyakarta	55
Gambar 3. 2 Konsep Perancangan Responden 9	60
Gambar 3. 3 Konsep Perancangan Responden 6	61
Gambar 3. 4 Konsep Perancangan Responden 10	62
Gambar 3. 5 Sumber Pencarian Kebutuhan Visual Secara Online & Offline	64
Gambar 3. 6 Penggunaan Media Visual dalam Berkomunikasi	122
Gambar 3. 7 Tujuan Penggunaan Media Visual	123
Gambar 3. 8 Memikirkan Dampak Penggunaan Media Visual	125
Gambar 3. 9 Aspek-aspek Membuat Media Visual	127
Gambar 3. 10 Tujuan Membuat Media Visual	128
Gambar 3. 11 Mengikuti Perkembangan Informasi	140
Gambar 3. 12 Platform untuk Mengikuti Perkembangan Informasi	141
Gambar 3. 13 Aspek-aspek Memahami Etika dan Masalah Hukum	145
Gambar 3. 14 Perbandingan Kemampuan Literasi Visual Berdasarkan Nilai Komersial 2	151
Gambar 4. 1 Kemampuan Literasi Visual Mahasiswa Desain Interior ISI Yogyakarta	163
Gambar 4. 2 Konsep Perancangan Responden 6	165
Gambar 4. 3 Konsep Perancangan Responden 9	166
Gambar 4. 4 (kiri) Survei Lapangan Secara Langsung (kanan) Survei Melalui Google Maps	167
Gambar 4. 5 Sumber Pencarian Media Visual Secara Online	169
Gambar 4. 6 (kiri) Organisasi Media Visual Melalui Pinterest (kanan) Organisasi Media Visual Melalui Folder Laptop	172

Gambar 4. 7 Metode Sketsa Manual Sebagai Metode Mengingat Media Visual	175
Gambar 4. 8 (kiri) Foto sebagai Metode Mengingat Media Visual (kanan) 3D Model Sebagai Metode Mengingat Media Visual	176
Gambar 4. 9 Interpretasi Makna Perancangan Responden 5	178
Gambar 4. 10 Interpretasi Makna Perancangan Responden 5	178
Gambar 4. 11 Metode Stilasi Pengembangan Ide Responden 5	180
Gambar 4. 12 Metode Lembar Ideasi Pengembangan Ide Responden 9	180
Gambar 4. 13 Hasil Media Visual Artificial Intelligence	183
Gambar 4. 14 Hasil Media Visual Render Enscape	184
Gambar 4. 15 Website AI Architecture Generator	185
Gambar 4. 16 Hasil Media Visual AI Architecture Generator	185
Gambar 4. 17 Penggunaan Teknologi dalam Tahap Menggunakan Media Visual	187
Gambar 4. 18 Paparan Diagram Konsep Responden 12	188
Gambar 4. 19 Penggunaan Media Visual Responden 9	189
Gambar 4. 20 Penggunaan Media Visual Responden 5	189
Gambar 4. 21 Stilasi Perancangan Responden 2	191
Gambar 4. 22 ATM dalam perancangan	192
Gambar 4. 23 ATM dengan Stilasi dalam Perancangan	193
Gambar 4. 24 Representasi Grafis Kolase Moodboard	194
Gambar 4. 25 Representasi Grafis Bagan Skema Konsep	194
Gambar 4. 26 Pengalaman Hak Cipta Responden 1	196
Gambar 4. 27 Perbandingan Kemampuan Literasi Visual Berdasarkan Nilai Komersial 2	198
Gambar 4. 28 Hasil Temuan Kemampuan Literasi Visual Mahasiswa Desain Interior ISI Yogyakarta	210
Gambar 4. 29 Hasil Temuan Pengaruh Literasi Visual Terhadap Kreativitas Mahasiswa Desain Interior ISI Yogyakarta	210

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Sampel Penelitian.....	5
Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya	11
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	47
Tabel 3. 2 Pengambilan Konteks Kebutuhan Media Visual Responden 9	60
Tabel 3. 3 Pengambilan Konteks Kebutuhan Media Visual Responden 6.....	61
Tabel 3. 4 Pengambilan Konteks Kebutuhan Media Visual Responden 10.....	63
Tabel 3. 5 Pengalaman Survei Lapangan Responden 12	67
Tabel 3. 6 Pengalaman Survei Langsung Responden 5	69
Tabel 3. 7 Unsur Tangible & Intangible dalam Kriteria Visual.....	75
Tabel 3. 8 Contoh Elemen Visual dalam Mengenali Media Visual	86
Tabel 3. 9 Pendekatan, Kriteria dan Fokus Utama Pemilihan Media Visual	91
Tabel 3. 10 Perbandingan Pengelolaan Media Visual Secara	94
Tabel 3. 11 Pemahaman Makna Media Visual Responden 5	105
Tabel 3. 12 Metode Eksplorasi Ide Responden 5 & Responden 9.....	106
Tabel 3. 13 Penerapan Ide dalam Perancangan Responden 6	108
Tabel 3. 14 Penggunaan Media Visual Responden 12	116
Tabel 3. 15 Penggunaan Media Visual Responden 9 & 5	117
Tabel 3. 16 Penggunaan Media Visual Responden 3 & 6	118
Tabel 3. 17 Pemilihan Desain Responden 2 & 11.....	130
Tabel 3. 18 Visualisasi Konsep Responden 8, 5 dan 4.....	132
Tabel 3. 19 Metode Stilasi Responden 2, 8, dan 12	135
Tabel 3. 20 Representasi Grafis Kolase Responden 4 dan 1	137
Tabel 3. 21 Representasi Grafis Diagram Responden 1 dan 12.....	138
Tabel 3. 22 Representasi Grafis Font dan Layout Presentasi Responden 6	139
Tabel 4. 1 Unsur-unsur Kriteria Kebutuhan Media Visual.....	167
Tabel 4. 2 Pendekatan, Kriteria, dan Fokus Utama Pemilihan Media Visual	171
Tabel 4. 2 Pendekatan, Kriteria, dan Fokus Utama Pemilihan Media Visual	171
Tabel 4. 3 Perbandingan Organisasi Media Visual Online dan Offline	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transformasi era digital native menghadirkan generasi yang terpapar teknologi digital secara intensif. Helsper & Eynon (2010) mengatakan era ini disebut dengan era *Digital Native* dikarenakan internet telah menjadi bagian hidup mereka sejak usia dini. Generasi digital native memiliki akses yang sangat luas terhadap informasi, di mana paparan terhadap informasi digital menciptakan peluang yang signifikan untuk mendukung proses pembelajaran dan inovasi. Namun demikian, situasi ini juga membawa tantangan yang tidak dapat diabaikan. Berdasarkan The Law of Diminishing Returns Johnson, paparan informasi secara berlebihan atau terus-menerus akan mencapai titik jenuh, di mana informasi yang diterima tidak lagi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pengetahuan. Sebaliknya, kondisi tersebut dapat menyebabkan peningkatan stres, kelelahan, serta kebingungan dalam memproses informasi (Kenny 2020). Hal ini terjadi karena kemampuan kognitif manusia dalam memproses informasi bersifat terbatas (Halford dkk., 2008).

Dalam konteks desain interior, hal ini sebenarnya membuka peluang besar untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam menghasilkan karya desain yang estetis dan fungsional. Namun, di sisi lain, paparan informasi yang berlebihan, kualitas referensi yang bervariasi, serta ketergantungan pada teknologi digital menghadirkan tantangan yang dapat menghambat proses desain. Informasi visual yang ditemukan secara daring sering kali memiliki kualitas yang beragam. Tidak semua konten yang tersedia dapat dijadikan referensi yang valid, terutama karena banyaknya gambar dan konsep yang kurang kredibel atau tidak terverifikasi. Dalam desain interior, kesalahan dalam memilih referensi dapat mengarah pada hasil desain yang kurang maksimal

secara fungsi dan estetika. Sehingga perlu adanya penyesuaian dengan pengalaman visual secara langsung sebagai pembanding serta pengetahuan yang kuat agar dapat menganalisis informasi visual di sekelilingnya untuk diimplementasikan sebagai ide pada proses perancangan. Oleh karena itu, mahasiswa desain interior membutuhkan kemampuan untuk menyeleksi informasi visual yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks proyek desain mereka. Kemampuan ini dikenal sebagai literasi visual.

Literasi visual secara umum dapat dipahami sebagai kemampuan untuk membaca dan memaknai suatu bentuk bahasa secara visual serta dapat mengaplikasikan pemahaman tersebut untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya (Khamadi, 2020). Merujuk pada Kedra, visual dapat diartikan sebagai gambar, media, pesan, simbol, tindakan yang terlihat, objek, dan konsep literasi visual yang digabungkan dengan keterampilan membaca visual (menafsirkan makna), keterampilan menulis verbal, keterampilan berpikir visual, serta keterampilan visual lainnya (Strazdina, 2021). Setiap gambar adalah puisi yang ditulis dalam bahasa visual. Literasi visual memberi kita kemampuan untuk membaca dan menafsirkan setiap bait dalam puisi tersebut, menemukan makna yang tersembunyi, dan meresapi emosi yang terkandung di dalamnya. Di dunia digital, di mana gambar berbicara lebih cepat daripada kata-kata, kita harus mampu membaca puisi itu dengan perasaan dan pikiran yang terbuka. Kita diberikan kebebasan untuk mengatur dan mengolahnya menjadi karya yang mengalun indah serta dapat menyampaikan pesan yang kuat, baik secara langsung maupun halus.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan literasi visual mahasiswa desain interior ISI Yogyakarta secara kognitif?
2. Bagaimana kemampuan literasi visual mempengaruhi kreativitas mahasiswa desain interior ISI Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi pengaruh kemampuan literasi visual mahasiswa dalam menghasilkan rancangan secara kreatif di era *Digital Native*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan mengenai hubungan literasi visual dan kreativitas dalam pendidikan desain interior.

2. Manfaat Praktis

Membantu dosen dan mahasiswa dalam mengembangkan literasi visual untuk menghasilkan karya yang kreatif dan solutif.

3. Manfaat Strategis

Memberikan dasar bagi institusi pendidikan dalam merancang kurikulum yang mendukung literasi visual dan kreativitas.

E. Metode Penelitian

1. Metode Pendekatan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kualitatif yang dituliskan secara deskriptif. Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan pada kondisi alamiah bersifat postpositivisme yang berarti penelitian ini memandang fenomena dan realitas sosial sebagai sesuatu yang holistik, kompleks, dinamis, dan penuh makna yang dipengaruhi oleh hubungan yang membentuk realitas. Tidak dapat dipungkiri, dalam penelitian ini terdapat adanya bias peneliti atau *researcher bias* yang berkaitan dengan kelas sosial dan gender, sehingga peneliti mencoba meminimalisasi bias individu dengan menggunakan teknik triangulasi (gabungan) pada wawancara, observasi, dan dokumen perancangan mahasiswa. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Peneliti

menggunakan metode kualitatif untuk melihat kecenderungan pada kemampuan literasi visual mahasiswa desain interior di ISI Yogyakarta dan pengaruhnya terhadap proses perancangan dan kreativitas mereka.

Data penelitian ini berupa dokumen perancangan mahasiswa berdasarkan nilai akhir mata kuliah Desain Interior Komersial 2 prodi desain interior ISI Yogyakarta yang kemudian diolah dan dianalisis, serta diproses dengan mengkaitkan teori fundamental yang relevan dengan sumber referensi, dan kreativitas secara kognitif. Mata kuliah DIK 2 dipilih karena dalam mata kuliah tersebut, mahasiswa sudah dapat merasakan pengalaman melakukan proses desain secara menyeluruh seperti *programming*, konsep desain, *schematic* desain, gambar kerja, RAB, dan perspektif 3D model. Dalam mata kuliah DIK 2 capaian pembelajaran yang diharapkan yaitu mahasiswa dapat memiliki kemampuan apresiasi, adaptif, penguasaan berbagai media, dan rasa bertanggungjawab atas karya desainnya. Hasil yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan dianalisa secara tematik menggunakan bantuan software QDA Miner yang dilakukan meliputi tahapan sebagai berikut: 1) Membiasakan diri dengan data; 2) Melakukan koding; 3) Mencari tema; 4) Meninjau tema; 5) Mendefinisikan dan menamai tema; dan 6) Membuat laporan (Braun & Clarke, 2006).

2. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan sebuah obyek atau subyek wilayah yang tergeneralisasi dan memiliki kualitas serta karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian akan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Penelitian ini kemudian mengambil populasi mahasiswa prodi desain interior ISI Yogyakarta yang selanjutnya akan disebut sebagai mahasiswa desain interior ISI Yogyakarta sebagai objek yang diteliti.

Mahasiswa desain interior ISI Yogyakarta berjumlah sekitar 80-90 orang setiap angkatan. Untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis data, maka peneliti akan melakukan pengambilan sampel dari populasi penelitian. Sampel merupakan sebagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dan bersifat representatif. Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik *Purposive Sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013).

Sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah nilai akhir mahasiswa berdasarkan mata kuliah Desain Interior Komersial 2 pada tahun ajaran 2023. Untuk dapat melihat kemampuan mahasiswa secara kognitif, menurut psikologi gestalt perlu melihat kondisi mental dan tingkah laku seseorang (Anderson, 2015). Sehingga kriteria yang dibutuhkan oleh peneliti untuk memilih sampel yaitu berkaitan dengan gender (perempuan dan laki-laki), serta jalur masuk penerimaan mahasiswa (snmptn, sbmptn, dan mandiri) untuk memilih mahasiswa yang memiliki kemampuan lebih unggul pada sketsa manual atau digital. Peneliti akan mengambil sampel dari 12 mahasiswa dengan nilai yang berbeda dengan kriteria yang sudah disebutkan, yang kemudian akan dijadikan sebagai standar awal penilaian dan akan dimaknai sebagai standar kreativitas mahasiswa dikarenakan nilai akhir mata kuliah DIK 2 sudah dapat merepresentasikan kreativitas berdasarkan capaian pembelajarannya.

Tabel 1. 1 Sampel Penelitian
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024)

Tahun Ajaran Mata Kuliah	Jumlah Sampel	Nilai
2023	4 karya & mahasiswa	A
2023	4 karya & mahasiswa	B
2023	4 karya & mahasiswa	C

3. Metode Pengumpulan Data

Studi Pustaka, Studi Dokumen Perancangan dan Studi Lapangan menjadi alat pengumpulan data utama pada penelitian ini. Peneliti akan melakukan Studi Pustaka seperti literatur, jurnal, dan buku serta didukung dengan analisa dokumen perancangan mahasiswa untuk mencari pola-pola proses berpikir yang akan dilakukan mahasiswa untuk menyelesaikan tugasnya dan studi lapangan seperti observasi langsung di lapangan dengan mencari informasi tambahan menggunakan wawancara terhadap narasumber terpilih.

4. Metode Pengolahan Data

a. Reduksi Data

Setelah data penelitian dikumpulkan, selanjutnya peneliti akan melakukan proses pemilihan, penyederhanaan, pengabstrakan, serta transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan yang disebut reduksi data (Sugiyono, 2013). Dalam tahap ini peneliti akan meringkas dan menetapkan fokus dalam mencari tema dan pola untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, dan membantu mengumpulkan dan mempelajari data tambahan dengan lebih mudah. Langkah-langkah yang akan dilakukan seperti mempertajam analisa, mengelompokkan data sehingga dapat ditarik kesimpulan yang terverifikasi. Data yang direduksi merupakan seluruh data mengenai permasalahan penelitian. Tahap ini penting dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data menjadi lebih spesifik sehingga dapat dengan mudah menambahkan data yang diperlukan.

b. Penyajian Data

Pada tahap ini, peneliti telah memiliki data yang direduksi dan kemudian langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah

menyajikan data. Penyajian data yang dilakukan akan berupa bentuk uraian naratif, bagan, hubungan antar kategori, atau diagram alur. Tahap ini dilakukan dengan tujuan mempermudah peneliti dalam memahami apa yang sudah terjadi. Dalam menyajikan data tidak semata-mata mendeskripsikan secara naratif, melainkan harus disertai dengan analisis yang dilakukan secara terus-menerus sehingga dapat menghasilkan sebuah kesimpulan.

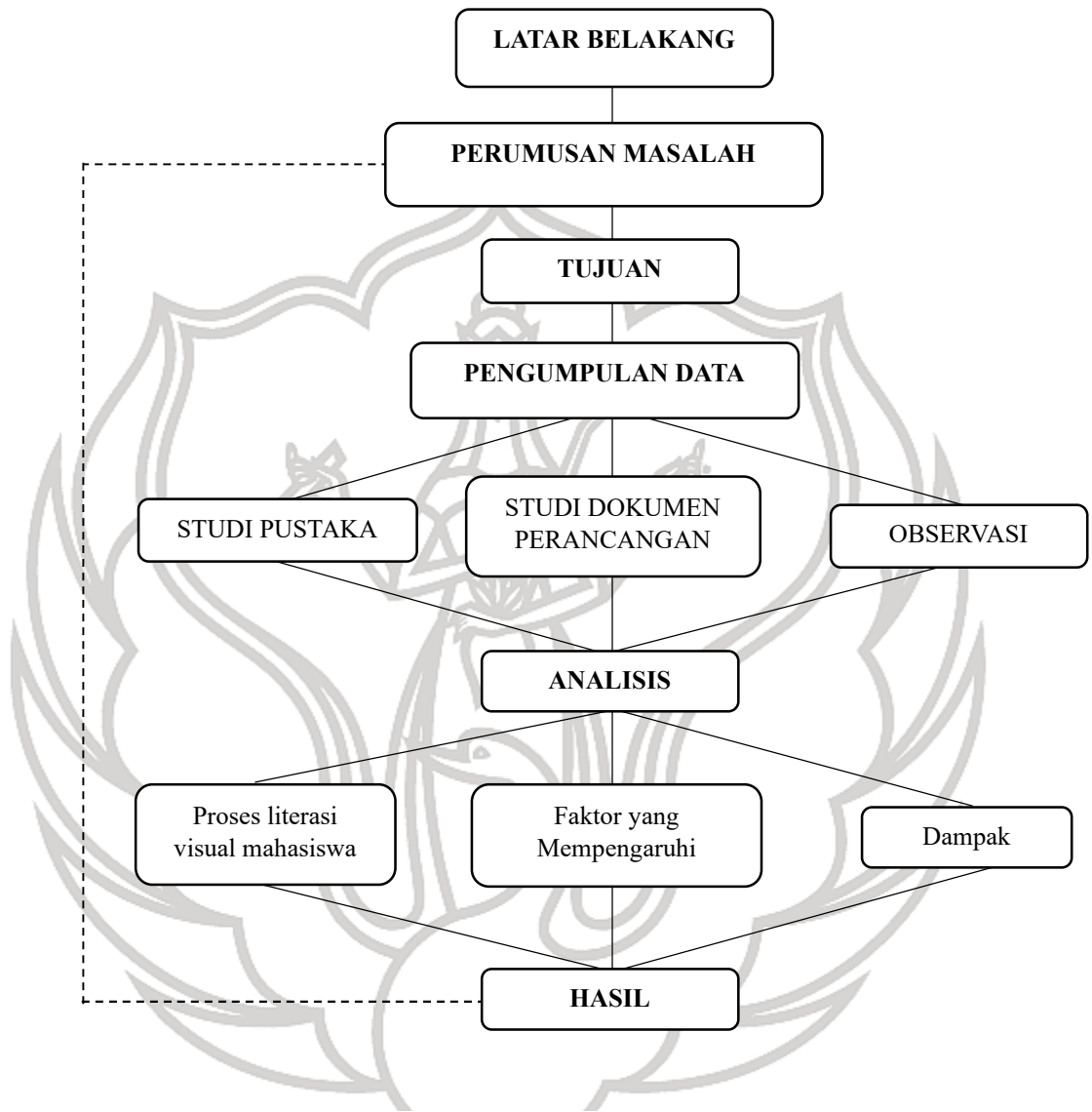
c. Menarik Kesimpulan

Tahap selanjutnya, peneliti akan menarik sebuah kesimpulan atau hasil dari sebuah penelitian. Data yang sudah direduksi dan disajikan dalam bentuk penyajian data akan ditarik kesimpulannya untuk mencari dan memaknai makna, keteraturan, pola, penjelasan, serta sebab akibat. Penarikan kesimpulan ini menjadi tahap akhir dari pengolahan data.

5. Metode Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis tematik. Analisis tematik dipilih karena kemampuannya untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola atau tema yang muncul dari data wawancara, observasi, atau dokumen. Teknik ini sangat efektif dalam menggali makna yang mendalam dan menyusun temuan penelitian yang dapat memberikan wawasan yang lebih jelas tentang fenomena yang sedang diteliti (Braun & Clarke, 2006). Pada penelitian ini, prosedur analisis data yang akan dilakukan terhadap masalah lebih berfokus pada upaya mencari fakta sebagaimana adanya (*natural setting*) dengan harapan dapat memberikan kesimpulan dan saran yang konstruktif untuk pengembangan ilmu dan penelitian berikutnya.

6. Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024)