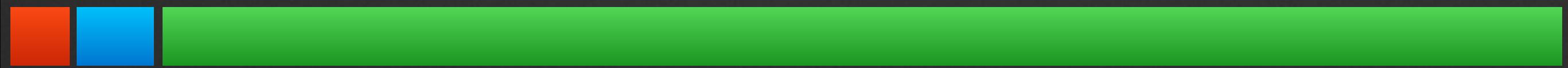


# SEMINAR DESAIN

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.



# Definisi SEMINAR

- Kata **seminar** berasal dari kata Latin **semin** yang berarti “**benih**”. Jadi, seminar berarti “**tempat benih-benih kebijaksanaan**”.
- Seminar merupakan pertemuan ilmiah yang dengan sistematis mempelajari suatu topik khusus di bawah pimpinan seorang ahli dan berwenang dalam bidang tersebut.

# Definisi Umum SEMINAR DESAIN

SEMINAR  
DESAIN

- Mempelajari, mengkaji dan menganalisa suatu fenomena yang memiliki permasalahan yang kemudian direlasikan dengan keilmuan desain.
- Sifat Desain desain adalah sebagai *problem solving*, untuk memecahkan masalah melalui visual yang terjadi dalam persepsi dan interaksi masyarakat.

# TOPIK-TOPIK PENELITIAN DESAIN

- Bidang Kajian **Desain Grafis**:
- Ilustrasi buku, Ilustrasi majalah dan komik, Tata letak dan Tipografi, Aplikasi Tipografi, Poster, Sampul majalah, sampul buku, sampul CD, brosur, serta berbagai macam perencanaan media visual yang berkaitan dengan teknik cetak.

# TOPIK-TOPIK PENELITIAN DESAIN

- Bidang Kajian **Visual Marketing**:
- Strategi dan eksekusi periklanan, efektifitas media, desain pameran/event, aktivitas merek, branding; logo dan corporate identity design, kemasan, serta berbagai media visual lainnya yang berkaitan dengan kegiatan pemasaran.

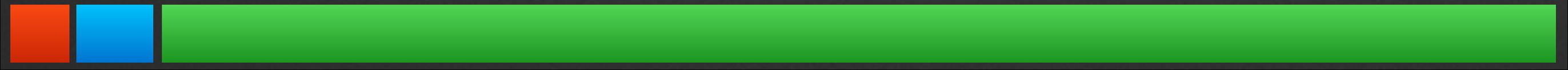
# TOPIK-TOPIK PENELITIAN DESAIN

- Bidang Kajian **Multimedia**:
- Game, Animasi, website, digital imaging, karakter emotion, fotografi, film dan video, cd interaktif, motion graphic, serta media visual lainnya yang berkaitan dengan multimedia.

# TOPIK-TOPIK PENELITIAN DESAIN

- Bidang Kajian **Environmental Graphic Design:**
- Sign system, signage, mural, street art, gravity, video mapping, serta media environmental lainnya yang berkaitan.

# ALUR MENENTUKAN PERMASALAHAN PENELITIAN



# TABEL MENENTUKAN TOPIK PENELITIAN

TOPIK	FENOMENA	PERMASALAHAN	JUDUL
PERIKLANAN, IKLAN TELEVISI	Banyak iklan yang kebarat-baratan, baik dari tampilan maupun ungkapan.	<p><b>Identifikasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menipisnya rasa kebangsaan di masyarakat Indonesia.</li> <li>- Nilai-nilai barat menjadi kepantasan dan panutan.</li> </ul> <p><b>Rumusan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagaimana karakter visual iklan-iklan yang menampilkan nasionalisme?</li> </ul>	Unsur nasionalisme dalam Televisi
DESAIN GRAFIS, KOMIK	Remaja menggambar figur manusia cenderung bergaya manga Jepang.	<p><b>Identifikasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komik Jepang menguasai pajangan di toko-toko buku terkemuka</li> <li>- Mayoritas remaja menggambar dengan gaya manga</li> </ul> <p><b>Rumusan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengapa banyak remaja menggambar figur manusia bergaya manga?</li> </ul>	Gaya menggambar figur manusia di kalangan remaja
MULTIMEDIA	Remaja dan mahasiswa banyak yang kecanduan game, sehingga melupakan studi.	<p><b>Identifikasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kenyataan dan imaji virtual bercampur dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>- Game menjadi ber konotasi negatif.</li> </ul> <p><b>Rumusan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagaimana manfaat game selain untuk bersenang-senang dan membuang waktu?</li> </ul>	Penggunaan game untuk pendidikan

# TUGAS DAN LATIHAN

- Tentukan topik penelitian untuk judul seminar desain.
- Tentukan fenomenanya.
- Buat Identifikasi masalah dan gejala yang timbul berupa pernyataan masalah.
- Tentukan rumusan masalahnya dari hasil identifikasi, berupa pertanyaan penelitian dimulai dengan kata pertanyaan 'bagaimana atau mengapa'.

# TUGAS DAN LATIHAN

- Mengumpulkan 3 (tiga) Proposal Seminar Desain dalam bentuk format penulisan ilmiah, diantaranya;
- TOPIK
- JUDUL
- BAB I PENDAHULUAN
  - 1.1. Latar Belakang
  - 1.2. Identifikasi Masalah
  - 1.3. Rumusan Masalah
  - 1.4. Batasan/Ruang Lingkup Penelitian