

PERANAN DESAINER DALAM BERMASYARAKAT MENURUT PANDANGAN MAHASISWA DESAIN

Shyva Naira Alvil¹, Rizki Maulana Rachman²

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Indonesia

Email: shyvanaaa2901@gmail.com

*Article History: Submitted/Received 15 Mei 2025
First Revised 20 Juni 2025
Accepted 15 Juli 2025
Publication Date 26 Juli 2025*

ABSTRAK

Dengan adanya desainer di kalangan masyarakat, akan lebih mudah dalam menyampaikan isi pesan yang ingin disampaikan dengan ide-ide kreatif. Masyarakat di Indonesia cenderung menganggap remeh seorang desainer karena pekerjaannya yang berpenghasilan kecil. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode kuantitatif, peneliti mengumpulkan data-data yang dilakukan melalui pertanyaan yang akan diberikan melalui kuesioner. Objek penelitian yang dilakukan adalah seluruh mahasiswa Tingkat Persiapan Bersama (TPB) tahun 2022. Kuesioner penelitian berisikan 20 pertanyaan yang akan dijawab oleh mahasiswa Tingkat Persiapan Bersama (TPB) tahun 2022 yang akan mendukung penelitian ini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah peningkatan pemahaman masyarakat tentang peran desainer.

Kata Kunci: desainer, mahasiswa desain, masyarakat, pekerjaan

ABSTRACT

With designers in the community, it will be easier to convey the desired message with creative ideas. People in Indonesia tend to underestimate designers because their work is low-paying. The type of method used in this study is a quantitative method, the researcher collected data through questions that will be given through a questionnaire. The research subjects were all Joint Preparation Level (TPB) students in 2022. The research questionnaire contained 20 questions to be answered by the Joint Preparation Level (TPB) students in 2022 who will support this research. The conclusion of this study is an increase in public understanding of the role of designers.

Keywords: designer, design student, society, work

I. PENDAHULUAN

Desain merupakan proses kreatif yang melibatkan perencanaan dan penciptaan suatu objek, sistem, atau komunikasi visual dengan memperhatikan nilai estetika, fungsionalitas, serta kebutuhan pengguna. Dalam konteks kekinian, desain tidak hanya terbatas pada ranah seni dan estetika semata, namun telah meluas menjadi disiplin yang berperan strategis dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat (Cross, 2006). Hal ini menjadikan profesi desainer sebagai aktor penting dalam mendukung pembangunan sosial serta menjawab berbagai tantangan kehidupan modern.

Penerapan desain di lingkungan masyarakat dan lembaga pemerintahan memiliki urgensi yang tinggi. Melalui pendekatan visual yang efektif, informasi yang disampaikan dapat menjadi lebih mudah dipahami, menarik, dan nyaman secara visual.

Dalam dunia yang semakin cepat dan padat informasi, kehadiran desain yang komunikatif menjadi alat bantu utama dalam proses komunikasi publik, baik dalam bidang edukasi, promosi, maupun advokasi sosial (Lupton, 2017).

Di sektor bisnis, desain memegang peran penting dalam menciptakan identitas merek, kemasan produk, hingga strategi pemasaran. Desain yang baik mampu menarik perhatian konsumen, membangun citra profesional, dan mempengaruhi keputusan pembelian. Menurut Kotler dan Rath (1984), desain adalah "senjata kompetitif" dalam pemasaran karena dapat memengaruhi persepsi konsumen terhadap nilai suatu produk atau jasa.

Pemerintah pun tidak luput dari kebutuhan akan desain. Dalam berbagai program sosialisasi kebijakan publik, kampanye kesehatan, hingga penyelenggaraan pemilu, desainer berperan sebagai perancang komunikasi visual yang mampu menjangkau

masyarakat luas. Pada masa pandemi COVID-19, misalnya, desain komunikasi visual digunakan sebagai sistem anti-hoaks untuk mengedukasi masyarakat tentang bahaya informasi palsu dan pentingnya protokol kesehatan. Penelitian oleh Marsudi dkk., (2020) menunjukkan bahwa desainer komunikasi visual dapat memberikan rasa nyaman kepada masyarakat dengan karya yang turut memerhatikan efeknya terhadap psikologis penontonnya.

Dengan perkembangan teknologi digital, peran desainer juga semakin luas dan kompleks. Mereka tidak hanya bekerja dalam media cetak, tetapi juga dalam platform digital seperti media sosial, aplikasi mobile, dan situs web. Kondisi ini menuntut para desainer untuk memiliki literasi teknologi serta pemahaman sosial yang mendalam agar dapat merancang solusi visual yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini (Norman, 2013). Dalam konteks akademik, sangatlah penting untuk memahami bagaimana mahasiswa desain sebagai calon desainer masa depan memandang peran sosial mereka dalam masyarakat. Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI), sebagai institusi pendidikan tinggi di bidang desain, memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran dan tanggung jawab sosial mahasiswa terhadap masyarakat. Melalui kurikulum, proyek tugas, dan kegiatan kolaboratif, mahasiswa diajak untuk memahami peran desain dalam menyelesaikan persoalan nyata di masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pandangan mahasiswa desain STDI terhadap peran desainer dalam masyarakat. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini menggali bagaimana mahasiswa memahami kontribusi desain terhadap kesejahteraan sosial, komunikasi publik, serta perubahan perilaku masyarakat. Selain itu, penelitian ini juga meninjau seberapa besar kesadaran mahasiswa terhadap potensi mereka sebagai agen perubahan sosial melalui karya desain.

Fokus utama dari artikel ini adalah membahas tanggung jawab sosial yang melekat dalam profesi desainer. Desainer memiliki peran tidak hanya sebagai pencipta bentuk visual, tetapi juga sebagai penghubung antara pesan dan audiens, antara masalah dan solusi. Mereka diharapkan dapat berkontribusi dalam membangun masyarakat yang lebih inklusif, berkelanjutan, dan sadar akan nilai-nilai

kemanusiaan (Papanek, 1985). Oleh karena itu, penting untuk membekali mahasiswa desain dengan wawasan etika dan kepedulian sosial sejak dini.

Selain membahas aspek peran, artikel ini juga memperkenalkan konsep desainer sebagai agen perubahan (*change agent*). Dalam kerangka ini, desainer tidak sekadar merespons permintaan pasar, tetapi juga memprakarsai solusi atas persoalan sosial seperti pendidikan, lingkungan, kesehatan, dan keadilan sosial. Misalnya, penelitian oleh Pangestu (2019) menunjukkan bahwa kampanye sosial yang dirancang dengan pendekatan desain komunikasi visual dapat mengubah persepsi masyarakat terhadap isu-isu sosial, seperti kekerasan terhadap perempuan.

Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkuat posisi dan peran para desainer—khususnya mahasiswa desain—sebagai individu yang memiliki potensi untuk mendorong perubahan positif dalam masyarakat. Temuan dan pembahasan dalam artikel ini diharapkan menjadi dasar pengembangan strategi pendidikan desain yang lebih berorientasi pada kebutuhan masyarakat serta tanggap terhadap tantangan zaman.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam pandangan mahasiswa desain mengenai peran sosial seorang desainer dalam masyarakat. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengeksplorasi opini, pengalaman, serta pemaknaan subjektif mahasiswa terhadap fenomena sosial tertentu yang berkaitan dengan profesi desain (Moleong, 2019). Penelitian kualitatif memberikan fleksibilitas dalam menggali narasi dan wawasan dari partisipan yang memiliki latar belakang serta pengalaman belajar yang berbeda-beda.

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI) angkatan TPB 2022, dengan rentang usia antara 19 hingga 20 tahun. Penentuan responden dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yakni pemilihan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu (Sugiyono, 2017). Adapun kriteria responden antara lain: mahasiswa aktif STDI, berusia 19–20 tahun, telah mengikuti mata kuliah dasar

desain atau komunikasi visual, serta bersedia untuk memberikan informasi secara terbuka. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 25 orang, yang dianggap representatif untuk memperoleh gambaran awal mengenai kesadaran sosial dan peran desain dalam kehidupan masyarakat dari sudut pandang mahasiswa desain pemula. Lokasi penelitian bertempat di Jalan Wastukencana No. 52 Bandung 40116.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara semi-terstruktur, kuesioner terbuka, dan observasi partisipatif. Wawancara semi-terstruktur dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi jawaban responden secara mendalam dan fleksibel, sesuai dengan konteks yang berkembang selama proses wawancara berlangsung (Creswell, 2016). Kuesioner terbuka diberikan sebelum wawancara untuk memperoleh pemetaan awal atas pemikiran responden mengenai tanggung jawab sosial desainer dan pengalaman pribadi mereka dalam proyek desain yang melibatkan masyarakat. Observasi partisipatif dilakukan selama kegiatan studio atau kelas dengan topik desain sosial dan komunikasi, guna menangkap sikap, interaksi, serta diskusi nyata yang mencerminkan perspektif mahasiswa terhadap fungsi sosial desain.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Teknik ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola-pola tematik dalam data wawancara, kuesioner, dan observasi. Langkah-langkahnya meliputi: transkripsi data, pengkodean awal, identifikasi tema utama dan subtema, hingga interpretasi konteks berdasarkan perspektif partisipan (Braun & Clarke, 2006). Tema yang muncul mencakup persepsi mahasiswa tentang fungsi sosial desain, kesadaran akan peran desainer dalam menyampaikan pesan publik, serta keterlibatan mereka dalam kegiatan desain berbasis komunitas.

Untuk menjaga keabsahan data (validitas dan reliabilitas), peneliti menerapkan triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil wawancara, kuesioner, dan observasi untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh (Patton, 2002). Selain itu, dilakukan member checking, yaitu proses memverifikasi ulang hasil temuan kepada responden guna memastikan kesesuaian antara interpretasi peneliti dan maksud responden. Peneliti juga melakukan audit trail, dengan

mencatat setiap langkah dan keputusan yang diambil dalam proses penelitian untuk memastikan transparansi dan dapat ditelusuri ulang oleh peneliti lain.

Aspek etika penelitian juga diperhatikan dalam studi ini. Responden diberikan penjelasan tentang tujuan penelitian dan diminta untuk mengisi surat persetujuan partisipasi secara sukarela (informed consent). Seluruh identitas responden dijaga kerahasiaannya dengan cara menggunakan inisial atau kode pada transkrip dan hasil analisis. Selain itu, peneliti menegaskan bahwa responden memiliki hak untuk mengundurkan diri kapan saja dari proses penelitian tanpa dikenai sanksi apa pun, sebagai bentuk penghormatan terhadap hak-hak partisipan (Neuman, 2014).

III. PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan	Jumlah		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Seberapa paham Anda dengan desain?	13	11	69,1%	30,9%
2	Seberapa penting desain untuk Anda?	20	4	85%	15%
3	Menurut anda, seberapa penting penerapan desain di kehidupan anda?	21	3	84,1%	15,9%
4	Apakah anda sering menerapkan desain di kehidupan anda?	18	6	79,1%	20,9%
5	Apakah anda menikmati trend desain tiap tahun ke tahun?	15	9	73,3%	26,7%
6	Menurut anda, seberapa penting penerapan desain di kalangan bermasyarakat?	21	3	75%	25%
7	Menurut anda, seberapa penting penerapan desain di kalangan pemerintah?	21	3	76,6%	23,4%
8	Menurut anda, seberapa penting penerapan desain di era modern sekarang ini?	15	9	76,6%	23,4%

Tingkat Pemahaman Terhadap Desain

Sebanyak 69,1% responden menyatakan memahami desain, sedangkan 30,9% menyatakan tidak. Persentase ini mengindikasikan bahwa sebagian besar

mahasiswa memiliki pengetahuan dasar mengenai konsep desain. Dalam konteks pendidikan desain, pemahaman awal terhadap desain merupakan fondasi utama dalam mengembangkan pola pikir visual dan problem solving. Menurut Munari (2001), desain adalah "merencanakan segala sesuatu yang bukan terjadi secara kebetulan"—ini menunjukkan bahwa desain selalu melibatkan kesadaran, niat, dan pengetahuan dasar.

Pentingnya Desain Secara Pribadi

Sebanyak 85% responden menyatakan bahwa desain penting untuk mereka. Ini memperlihatkan bahwa mahasiswa sudah memandang desain bukan hanya sebagai ilmu, tetapi juga bagian dari gaya hidup dan alat ekspresi. Dalam teori estetika sehari-hari, desain dipandang memiliki peran penting dalam membentuk kenyamanan, efisiensi, dan identitas pribadi (Norman, 2004). Keputusan dalam memilih barang, berpakaian, hingga membuat konten digital pun sangat dipengaruhi oleh elemen desain.

Pentingnya Penerapan Desain dalam Kehidupan

Sebanyak 84,1% responden menganggap penerapan desain penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mendukung konsep design thinking, di mana desain tidak terbatas pada produk visual, melainkan solusi terhadap masalah kehidupan (Brown, 2009). Penerapan desain pada ruang, perangkat, aplikasi, hingga media sosial menjadi bagian dari rutinitas mahasiswa.

Frekuensi Penerapan Desain

Sebanyak 79,1% menyatakan sering menerapkan desain, menandakan bahwa mahasiswa aktif menggunakan desain dalam aktivitas sehari-hari. Dalam konteks mahasiswa desain, hal ini mencerminkan internalisasi pengetahuan ke dalam praktik. Menurut Lawson (2006), proses desain adalah siklus yang berulang: observasi–ideasi–eksperimen–refleksi. Mahasiswa yang sering menerapkan desain menunjukkan keterlibatan mereka dalam siklus ini secara aktif.

Ketertarikan Terhadap Tren Desain

Sebanyak 73,3% menyatakan menikmati tren desain tiap tahun, mengindikasikan bahwa mahasiswa mengikuti perkembangan visual dan gaya. Ini mendukung teori visual culture, di

mana manusia modern memiliki konsumsi visual yang tinggi melalui media sosial dan teknologi (Mirzoeff, 2009). Ketertarikan terhadap tren menumbuhkan sensitivitas estetis yang diperlukan dalam dunia desain yang dinamis.

Pentingnya Desain dalam Masyarakat

Sebanyak 75% responden menyatakan bahwa penerapan desain di masyarakat penting. Hal tersebut memperkuat peran desainer sebagai komunikator visual publik. Dalam konteks ini, desain berperan dalam penyampaian informasi sosial, budaya, hingga kampanye. Sebagaimana dikemukakan oleh Helfand (2001), desain grafis memiliki fungsi edukatif dan advokatif dalam ranah sosial.

Pentingnya Desain dalam Pemerintahan

Sebanyak 76,6% responden menyatakan desain penting dalam konteks pemerintahan. Desain digunakan untuk mengkomunikasikan kebijakan publik, program, dan edukasi sosial. Dalam studi oleh Dwi Saputra (2020), pemerintah Kota Surabaya menggunakan desain kampanye visual secara efektif dalam sosialisasi protokol COVID-19. Desain visual yang menarik meningkatkan pemahaman dan kepatuhan masyarakat.

Pentingnya Desain di Era Modern

Sebanyak 76,6% responden menyatakan bahwa desain penting di era modern, menunjukkan bahwa mahasiswa menyadari posisi strategis desain dalam kehidupan digital dan global saat ini. Dalam era digital, desain tak hanya soal bentuk, tapi juga pengalaman pengguna (*user experience*). Menurut Morville dan Rosenfeld (2007), desain digital menentukan seberapa efektif informasi diserap pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa STDI TPB 2022 yang berusia 19–20 tahun memiliki pemahaman dan kesadaran yang cukup tinggi terhadap pentingnya desain dalam kehidupan mereka maupun dalam konteks sosial yang lebih luas. Temuan ini menegaskan bahwa desain tidak hanya dipahami sebagai kegiatan estetis, tetapi juga sebagai alat komunikasi dan transformasi sosial. Mahasiswa tidak hanya menyadari pentingnya desain di kehidupan pribadi (85%), tetapi juga mengakui penerapannya dalam kehidupan masyarakat (75%), pemerintahan (76,6%), dan era modern (76,6%). Data ini

sejalan dengan pandangan Papanek (1985) yang menyebutkan bahwa desainer memiliki tanggung jawab sosial untuk menciptakan solusi visual yang menjawab permasalahan riil dalam masyarakat.

Lebih lanjut, kecenderungan mahasiswa untuk menikmati tren desain (73,3%) serta seringnya mereka menerapkan desain dalam kehidupan sehari-hari (79,1%) menjadi indikator bahwa mereka tidak hanya pasif sebagai pelajar desain, tetapi juga aktif sebagai pelaku kreatif yang siap memberi kontribusi di tengah masyarakat. Ini menunjukkan potensi besar mahasiswa desain sebagai agen perubahan yang mampu mengangkat isu-isu sosial melalui pendekatan visual yang komunikatif dan inovatif. Dengan demikian, hasil ini memperkuat pentingnya pendidikan desain yang tidak hanya berfokus pada skill teknis, tetapi juga pada penanaman nilai-nilai empati sosial dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, sebagaimana dianjurkan oleh Lawson (2006) dan Brown (2009).

Desain dan Peranannya

Desain tidak hanya dimaknai sebagai aktivitas estetis, melainkan sebagai proses strategis yang bertujuan menyelesaikan masalah melalui pendekatan visual dan kreatif. Menurut Cross (2006), desain merupakan “cara berpikir khas” yang berbeda dari pendekatan ilmiah atau seni murni. Desainer dituntut mampu memadukan logika, empati, dan kreativitas dalam merancang solusi yang fungsional sekaligus bermakna.

Papanek (1985) menyatakan bahwa desain memiliki peran sosial yang besar karena hampir semua aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh hasil rancangan desain, mulai dari barang sehari-hari hingga media komunikasi. Oleh karena itu, desainer memiliki tanggung jawab etis terhadap masyarakat.

Desain dan Komunikasi Sosial

Desain memiliki fungsi strategis dalam menyampaikan pesan sosial secara efektif. Lupton (2017) menekankan bahwa desain tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk narasi dan membangun hubungan emosional dengan audiens. Dalam konteks Indonesia, Marsudi dkk., (2020) menunjukkan bahwa selama pandemi COVID-19, desain digunakan secara efektif dalam menyampaikan protokol kesehatan melalui kampanye visual,

poster, infografis, dan media sosial. Hasil desain yang baik terbukti lebih efektif dalam membangun kesadaran masyarakat daripada teks semata.

Desainer sebagai Agen Perubahan

Desainer dapat berperan sebagai agen perubahan sosial (*change agent*) dengan mengangkat isu-isu sosial dan mendorong kesadaran publik melalui media visual. Dalam studi Pangestu (2019), kampanye sosial yang mengangkat isu kekerasan terhadap perempuan berhasil meningkatkan perhatian publik dan mengubah sikap masyarakat, menunjukkan kekuatan desain sebagai alat advokasi.

Kotler dan Rath (1984) menambahkan bahwa desain bukan hanya alat pemasaran, tetapi juga instrumen strategis yang mampu menciptakan nilai tambah bagi produk dan organisasi. Dalam dunia usaha, desain berperan besar dalam pembentukan merek, diferensiasi produk, dan penguatan strategi komunikasi visual perusahaan.

Pendidikan Desain dan Kesadaran Sosial

Pendidikan desain perlu menanamkan kesadaran sosial sejak dini kepada mahasiswa. Norman (2013) menyebut bahwa desainer masa depan harus memiliki literasi tidak hanya visual, tetapi juga sosial dan teknologi agar mampu menghasilkan solusi yang berkelanjutan dan inklusif. Di tingkat pendidikan tinggi seperti STDI, pembelajaran desain diharapkan mampu menggabungkan aspek estetika, fungsionalitas, dan tanggung jawab sosial.

Sebagai contoh, penelitian oleh Wibowo (2020) dalam jurnal Nirmana menunjukkan bahwa mahasiswa desain yang dilibatkan dalam proyek-proyek komunitas cenderung memiliki kesadaran sosial yang lebih tinggi dan mampu merancang solusi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

Peran Desainer dalam Lembaga Pemerintah dan Masyarakat

Dalam institusi pemerintahan, desainer diperlukan untuk menyampaikan kebijakan dan regulasi secara visual. Misalnya, Kementerian Kesehatan RI menggunakan desain grafis untuk kampanye imunisasi, stunting, dan edukasi gizi seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa peran desainer meluas ke ranah pembangunan masyarakat.

Desainer juga dapat membantu organisasi non-pemerintah, komunitas lokal, dan sektor pendidikan untuk memperluas jangkauan informasi dan memperkuat pesan advokasi. Keterlibatan ini menunjukkan bahwa desain bukan hanya alat ekspresi estetika, tetapi juga alat transformasi sosial.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa desain sudah memahami pentingnya peranan seorang desainer dalam masyarakat secara lebih luas. Mereka tidak lagi memandang desain sekadar sebagai aktivitas estetik semata, melainkan sebagai alat komunikasi visual yang mampu mempengaruhi cara berpikir, berperilaku, dan bertindak dalam kehidupan sosial. Mahasiswa menyadari bahwa desain bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan penting secara efektif, baik dalam konteks masyarakat umum, lembaga pemerintahan, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, desainer dipandang sebagai profesi yang memiliki peran strategis dalam membentuk opini publik dan menciptakan perubahan sosial melalui pendekatan visual yang komunikatif dan kreatif.

Kesadaran ini menggambarkan bahwa mahasiswa desain memiliki potensi besar sebagai agen perubahan sosial. Mereka memahami bahwa karya desain bisa berperan dalam menyuarakan isu-isu penting, mengedukasi masyarakat, hingga merancang solusi atas berbagai permasalahan sosial. Sejalan dengan gagasan Victor Papanek tentang tanggung jawab sosial desainer, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa generasi muda desainer telah memiliki bekal nilai dan pandangan yang tepat untuk menggunakan keahliannya dalam membangun masyarakat yang lebih baik melalui desain yang beretika dan bermakna.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar pendidikan desain di institusi seperti STDI semakin diarahkan pada penguatan peran sosial desainer. Kurikulum perlu didesain agar tidak hanya membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis, tetapi juga memperkaya mereka dengan wawasan sosial, budaya, dan kemanusiaan. Pembelajaran berbasis proyek yang berinteraksi langsung dengan masyarakat atau lembaga publik akan menjadi langkah strategis untuk melatih kepekaan sosial

mahasiswa dan memperluas pemahaman mereka terhadap tantangan nyata di lapangan.

Selain itu, kolaborasi dengan komunitas, organisasi sosial, atau instansi pemerintah akan membuka ruang yang lebih luas bagi mahasiswa untuk mengekspresikan kontribusi mereka melalui desain yang berdampak. Melalui pengalaman langsung ini, mahasiswa dapat memperkuat jati diri mereka sebagai desainer yang tidak hanya menciptakan bentuk visual yang menarik, tetapi juga menciptakan makna dan dampak sosial. Hal ini sejalan dengan visi desain sebagai praktik yang berpihak pada manusia dan lingkungan, serta sebagai jembatan antara kreativitas dan kebermanfaatan publik.

DAFTAR PUSTAKA

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology*. 3(2), 77–101.
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harvard Business Press.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. Springer.
- Helfand, J. (2001). *Screen: Essays on Graphic Design, New Media, and Visual Culture*. Princeton Architectural Press.
- Kotler, P., & Rath, G. A. (1984). Design: A powerful but neglected strategic tool. *Journal of Business Strategy*, 5(2), 16–21.
- Lawson, B. (2006). *How Designers Think: The Design Process Demystified*. Elsevier.
- Lupton, E. (2017). *Design is Storytelling*. . Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.
- Marsudi, M., Sampurno, M. B. T., Wiratmoko, C., & Ratyaningrum, F. (2020). Kontribusi Desain Komunikasi Visual

- dalam Anti-Hoax System saat Pandemi Covid-19 di Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(3). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15844>
- Mirzoeff, N. (2009). *An Introduction to Visual Culture*. Routledge.
- Morville, P., & Rosenfield, L. (2007). *Information Architecture for the World Wide Web*. O'Reilly Media.
- Munari, B. (2001). *Design as Art*.
- Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Pearson Education Limited.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition)*. Basic Books.
- Pangestu, R. (2019). Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 4(5). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.796>
- Papanek, V. (1985). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Academy Chicago.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods (3rd ed.)*. Sage Publications.
- Saputra, D. (2020). "Peran Desain Grafis dalam Edukasi Kesehatan Masyarakat." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 6(1), 12–20.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta*. Alfabeta.
- Wibowo, A. (2020). Pembelajaran Desain dan Peran Sosial Mahasiswa dalam Konteks Komunitas. *Nirmana: Jurnal Desain dan Komunikasi Visual*, 22(1), 1–9. <https://doi.org/10.24198/nirmana.v22i1.29305>