

BAHAN AJAR PERKULIAHAN

METODOLOGI DESAIN



DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FSRD – UNIV. TARUMANAGARA
JAKARTA – MARET 2013

DISUSUN OLEH :
SITI NURANNISAA P.B

Menganggap berpikir lebih sebagai suatu keahlian ketimbang sebuah bakat adalah langkah pertama untuk meningkatkan keahlian tersebut. -

Edward de Bono, Practical Thingking -

1 Apakah DESAIN itu ?

Mari terlebih dahulu melihat beberapa situasi berbeda berikut ini. Bagaimana seorang mekanik dapat dikatakan merancang kotak persneling yang baru untuk sebuah mobil ketika seorang perancang busana dapat dikatakan merancang baju yang baru?

Proses yang menghasilkan kotak persneling baru pastilah bersifat tepat, sistematis, terencana dan matematis ! Jika dibandingkan dengan kualitas yang sering diasosiasikan dengan kegiatan merancang baju yang, sebaliknya, bersifat spontan, acak dan imajinatif.

Perencanaan tata kota, arsitektur, desain industri, interior dan grafis ; semuanya melibatkan elemen, baik yang bersifat tepat dan tak pasti, sistematis dan acak, matematis dan imajinatif.

Seiring dengan perkembangannya, desainer bergantung hampir sepenuhnya pada metode intuitif, dan kemampuan desain secara luas dianggap sebagai bakat dan tidak dapat diajarkan. Sehingga pada akhirnya penekanan pendidikan seringkali ditempatkan lebih kepada produk yang dihasilkan ketimbang proses.

Dampak yang terjadi saat ini adalah tumbuhnya gerakan yang mencari pemahaman lebih akan proses desain itu sendiri. Pada awal tahun 1960an gerakan desain terinspirasi oleh kualitas rasional sains dan saat itu generasi pertama metode desain mulai muncul. Saat ini mahasiswa akan diajarkan metode desain sistematis yang banyak mengambil teknis matematis dan metode ilmiah. Metode yang dihasilkan baku, tepat dan terukur. Tetapi periode ini tidak berlangsung lama, karena bentuk masalah yang sedemikian kompleks, maka tidaklah cocok menggunakan metode pendekatan yang bersifat baku dan tidak fleksibel.

Akhirnya mungkin metode **desain harus dipelajari ketimbang diajarkan. Masing-masing kita harus menemukan proses kita sendiri, karena kitalah, dan bukan orang lain, yang harus mendesainnya.**



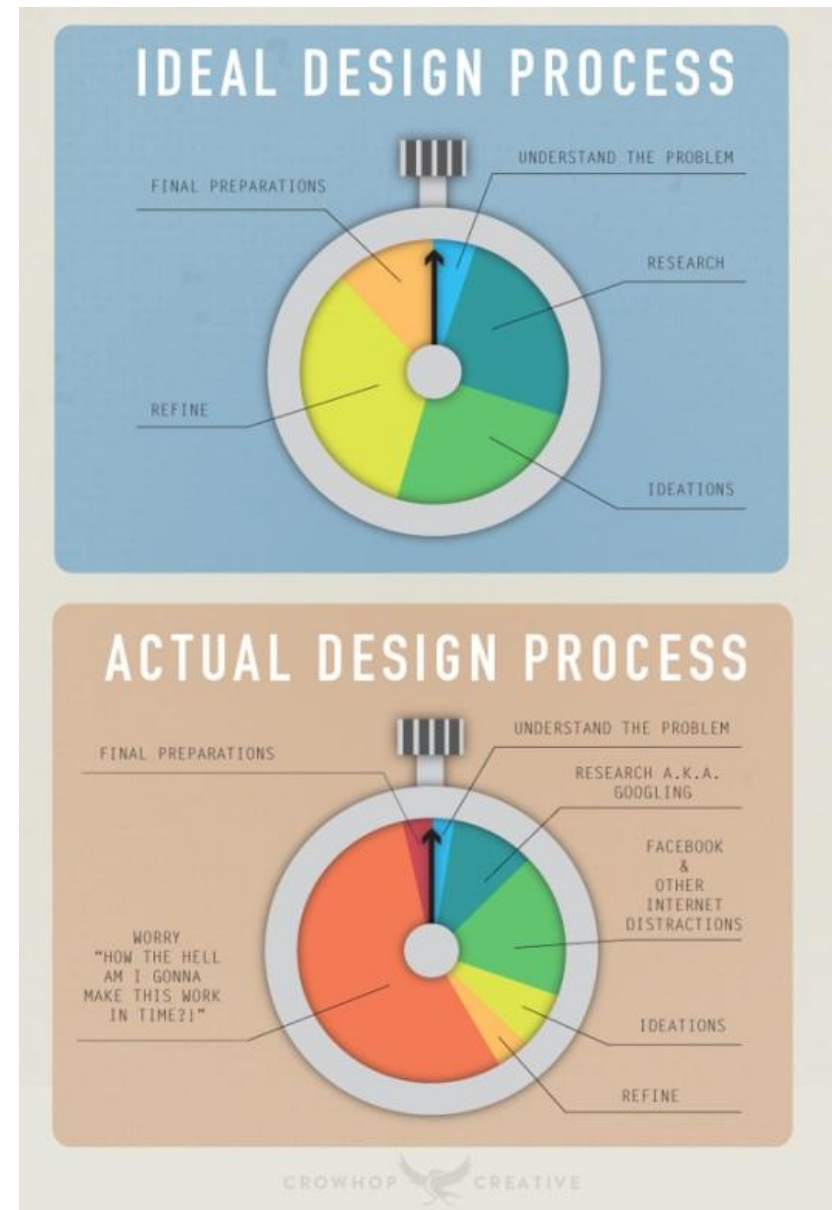
Desain adalah sejenis mahluk yang bervariasi!

Cukup mudah untuk melihat perbedaan hasil desain antara seorang mekanik dengan seorang perancang busana. Tetapi pertanyaannya adalah seberapa jauh proses berbeda proses mereka dan mengapa? Secara tradisional seseorang akan menggunakan produk akhir desain untuk membedakan desainer yang satu dengan yang lain. Jadi seseorang akan mudah untuk memilih pergi ke desainer satu untuk

membangun jembatan, desainer lain untuk membangun gedung dan desainer satunya untuk membangun kursi.

Bayangkan jika ada sebuah perusahaan kereta api selama bertahun-tahun telah menawarkan fasilitas catering dan menemukan bahwa sekarang bisnis perusahaan itu merugi. Apa yang harus dilakukan? Agen periklanan mungkin mengusulkan perlunya merancang pencitraan atau kemasan baru bagi penyajian makanan. Desainer industri mungkin mengatakan bahwa masalah sebenarnya terdapat pada desain gerbong makanan. Konsultan riset operasi mungkin akan memperhatikan apakah gerbong makan berada di kereta yang tepat dan seterusnya.

Sangatlah mungkin bahwa tidak seorangpun dari ahli-ahli itu yang benar. Tetapi mungkin semua ahli tersebut mempunyai sesuatu yang berguna untuk merancang sebuah jalan keluar. Situasi desain bermacam-macam ini karena desainer seringkali mengadopsi **pendekatan desain** yang berbeda. Seorang desainer juga harus memiliki pemahaman mengenai **teknologi yang relevan dengan bidangnya**. Pendekatan desain dan pemahaman teknologi akan membantu meningkatkan produktivitas sebagai seorang perancang.



Gambar : Proses Desain

Dalam perjalanannya desain melibatkan berbagai proses, ia harus bias menghargai sifat dasar seni dan sains, dan juga melibatkan proses perancangan itu sendiri. Proses tersebut dipadukan dengan proses mental yang sangat terorganisir yang bias memanipulasi pelbagai macam informasi, mencampurnya menjadi satu set ide koheren, dan pada akhirnya menghasilkan realisasi dari ide-ide tersebut.

Referensi :

Lawson, Bryan., 1980, Bagaimana Cara Berpikir Desainer (*How Designers Think*), Yogyakarta & Bandung : Jalansutra

2 METODOLOGI

Metodologi adalah Cara – Sistematis – Pendekatan

Metodologi sebagai kumpulan metode / perangkat ilmiah yang dipergunakan pada proses perancangan/desain. Hasil akhir berupa proposal metode perancangan yang tepat untuk memecahkan suatu problem desain. Studi dan penelitian awal terhadap bidang keilmuan desain melalui konsep proses, dan aplikasi pendekatan yang metodologis / ilmiah.

Perbedaan antara Metodologi dan Metode

Metodologi adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan, aturan-aturan yang akan digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pengembangan desain.

Metode adalah cara, teknik yang sistematis untuk mengerjakan sesuatu. Urut-urutan prosedur untuk penyelesaian masalah ini dikenal dengan istilah algoritma

Mengapa dibutuhkan ?

Mendesain adalah kegiatan memecahkan masalah (*problem solving*) yang didasarkan pada metode yang sistematis dan "saintifik" serta rasional. Oleh karena itu untuk menghindari unsur subjektivitas (seperti seniman dalam berkarya) maka seorang pendesain (desainer) memerlukan proses dan kecermatan dalam mengurai dan mendefinisikan problema, sehingga desain yang dihasilkan akan semakin objektif

Metodologi Desain

Metodologi desain dilakukan sebagai salah satu cara untuk memahami konsep dasar desain dan dilakukan :

1. Untuk memahami karakteristik dasar dari **proses desain**;
2. Untuk memahami **unsur-unsur desain**;
3. Untuk memahami **faktor-faktor yang mempengaruhi proses desain dan hasil**.

Referensi :

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008, Kamus Bahasa Indonesia, Jakarta : Pusat Bahasa



3 TERMINOLOGI DESAIN

Definisi Desain

Dalam KBBI 2008 kata desain memiliki definisi : kerangka bentuk, rancangan, motif, corak. Secara etimologis kata “desain” berasal dari Bahasa Yunani “Graphein” yang berarti menulis atau menggambar, dan berasal dari kata “Designo” (bahasa Italia) yang artinya gambar (Jervis, 1984).

Menurut Victor Papanek, desain adalah “... *the conscious and intuitive effort to impose meaningful order ...*” (Papanek dalam Arief Adityawan,1999). Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris di abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk School of Design tahun 1836. Makna baru tersebut dalam praktik kerap semakna dengan kata *craft* (keterampilan adiluhung), kemudian atas jasa Ruskin dan Morris, dua tokoh gerakan anti industri di Inggris pada abad ke-19, kata “desain” diberi bobot sebagai seni berketerampilan tinggi (*art and craft*).

Kata DESAIN memiliki arti proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru. Desain digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

Mendesain merupakan sebuah kegiatan *creative problem solving*. Proses memecahkan masalah melalui solusi kreatif. Oleh karena itu desain merupakan penggabungan wawasan plus kreativitas.

Peranan desain bagi manusia ?

Mendesain adalah kegiatan manusia untuk meningkatkan kehidupan manusia – membuat hidup manusia lebih baik. Desain ditantang untuk menjawab perkembangan masyarakat. Desain memberikan nilai tambah untuk hidup manusia. Seperti apa nilai tambah itu? Misalnya pada sebuah bangku, asal sudah bisa diduduki selesailah masalahnya. Tetapi orang memberi makna pada

“duduk”, hingga berkembanglah bentuk kursi sesuai dengan makna yang disandangnya. Demikianlah secara sederhana bagaimana desain berperan dalam kehidupan. Bangunan, Ruang tamu, kamar tidur, pakaian, walkman, surat undangan, komunikasi, merupakan contoh terdekat bagaimana kita membangun makna melalui desain.

Makna sangat erat hubungannya dengan budaya: aspirasi, norma, adat kebiasaan masyarakat tertentu. Maka seorang desainer perlu melengkapi wawasan kehidupannya sesuai dengan makna yang dibangun budaya masyarakatnya.

Beberapa macam terminologi desain yang berkembang di kehidupan manusia diantaranya :

A. Desain Bangunan (Building Design)

Arsitektur adalah seni dan ilmu dalam merancang bangunan.



Gambar : Karya Arsitektur

B. Desain Pakaian (Fashion Design)

Fashion desain adalah seni terapan didedikasikan untuk pakaian dan gaya hidup aksesoris diciptakan dalam dan pengaruh sosial budaya dari waktu tertentu



Gambar : Karya Fashion Design

C. Desain Produk (Product Design)

Desain Produk, atau dalam bahasa keilmuan disebut juga **Desain Produk Industri**, adalah sebuah bidang keilmuan atau profesi yang menentukan bentuk/form dari sebuah produk manufaktur, mengolah bentuk tersebut agar sesuai dengan pemakainya dan sesuai dengan kemampuan proses produksinya pada industri yang memproduksinya.

Sebagai contoh : desainer produk mendesain kursi tidak hanya agar kursi tersebut tampak bagus, tetapi juga agar nyaman diduduki dan mudah untuk diproduksi.

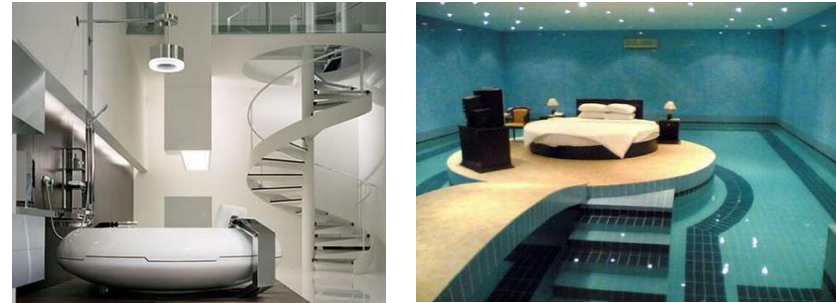


Gambar : Karya Desain Produk

D. Desain Interior

Bidang keilmuan ini bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun non fisik, sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada didalamnya menjadi lebih baik.

Ada tiga hal utama yang menjadi kajian dalam desain interior, yaitu ruang, alat dan manusia penggunaannya.



Gambar : Karya Desain Interior

E. Desain Komunikasi Visual

Periklanan

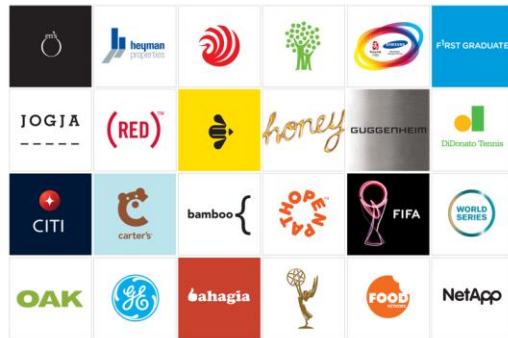
- *Associate Creative Director*
- *Art Director*

Desain Grafis

- *Graphic Designer*
- *Visualizer*
- *Illustrator*
- *Branding*

Multimedia

- *Web Designer*
- *Animator*
- *Game Development*



Keterangan logo-logo (mulai kiri atas ke kanan)
 Eric Collection Jewelry - Indonesia / 2002
 Haymer Properties - Connecticut, AS / 2001
 Japan Airlines (JAL) Logo Rebranding - Japan / 2001
 Audius Children's Center - New York / 2001
 Semarang Binang 2008 Worldwide Olympic Partner / 2007
 First Graduate Educational Site - California / New York / 2007
 JOGJA - Earthquake Awareness Campaign / NJR New York / 2006
 Global Fund (RED) Campaign for AIDS in Africa by Benetton / 2006
 Fiat Institute 2000 Graduate Design Exhibition, New York / 1999
 Home-4 Children (SHO), Time Warner subsidiary / 2004
 Guggenheim Foundation, New York / 2000
 Diakonit Tennis - Hito Kawakita, Hanoi / 2006
 CD Group (Phong) Plastic, not used / 2006
 Carter's Children Apparel - Blue color / 2009
 Bamboozle Smith and Hughes, Portland / 2003
 Ovarn Path, Adoption Research Center - California / 2007
 FIFA - Global Awareness Cup, identity sponsored by FIFA / 2006
 Neo-AM World Series, Japan / 2004
 DAC - Security Club, Oakland / Pro Bono / 2009
 General Electric Company rebranding / 2004
 Nietsi (Banjak, Indonesia) / 2006
 Ernie Awards - National Television Academy / 2002
 Food Network - New York bought but reworked / 2002
 Net App, Santa Clara - Silicon Valley Private, not used / 2007

Gambar : Karya Desain Komunikasi Visual

Pengetahuan Desain

Dalam pembuatan desain terdapat beberapa hal mendasar yang perlu diketahui oleh dalam sebuah proses perancangan desain diantaranya:

1. Wawasan Senirupa
2. Wawasan Desain
3. Elemen Desain : Garis, ruang, bentuk, tekstur, warna

4. Prinsip Desain : *Unity* (Kesatuan), *Variety* (Keragaman), *Contrast* (Kontras), *Harmony* (Keselarasan), *Proportion* (Kesepadanan/Sebanding), *Rhythm* (Irama), *Balance* (Keseimbangan)

Referensi :

- Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta : CV Andi Offset, 2007
- Arief Adityawan S. *Tinjauan Desain: dari Revolusi Industri hingga Posmoder*, Jakarta : UPT Penerbitan Tarumanagara, 1999.
- Simon, Jervis. *The Penguin dictionary of design and designers*. London: A. Lane, 1984.

4 DESAIN – DESAINER - DKV

Desain

Desain adalah sains yang berupaya merumuskan dan mengkonstruksikan gagasan secara ilmiah (scholarly) ke dalam sistem/artefak/produk yang mengandung kegunaan praktis yang dilandasi oleh nilai-nilai (*values*). (Imam Buchori, 2005, Guru Besar Desain FSRD ITB)

Desain adalah salah satu manifestasi budaya yang berwujud dan merupakan produk nilai untuk suatu kurun waktu tertentu (Widagdo, 2003, Guru Besar Desain FSRD ITB)

Apakah Desain Komunikasi Visual itu ?

Definisi Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk

menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

Desain Komunikasi Visual bisa disebut dengan singkatan DKV. Ilmu DKV adalah solusi komunikasi yang menjembatani antara pemberi informasi dengan publik, baik secara perseorangan, kelompok, lembaga maupun masyarakat secara luas yang diwujudkan dalam

bentuk komunikasi visual. Penyampaian pesan visual harus kreatif (asli, inovatif dan lancar), komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah/estetis.

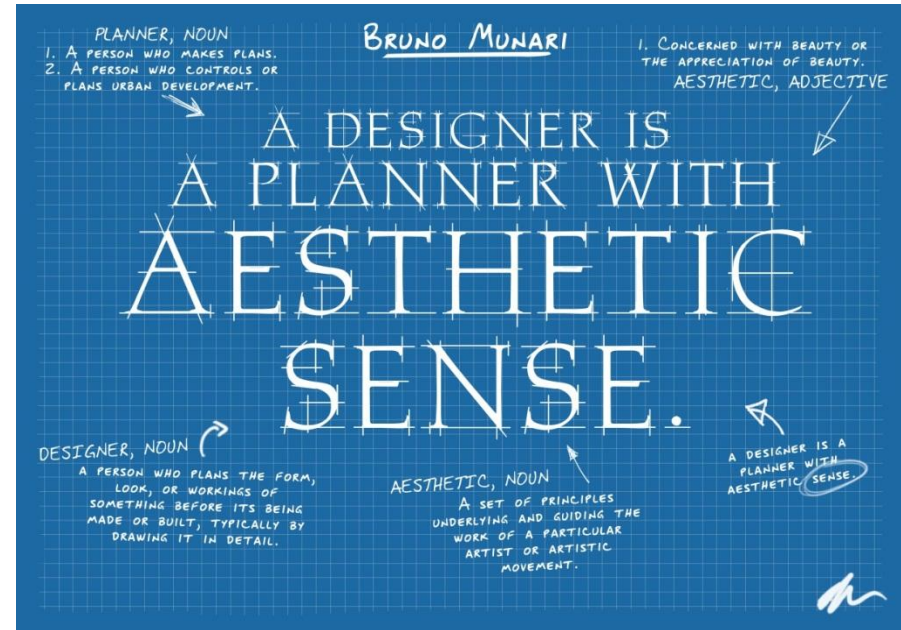
**Creativity is allowing
yourself to make mistakes.
Design is knowing which
ones to keep.**

— *Scott Adams*

Apa saja yang akan dipelajari dalam DKV ?

1. Mengetahui konsep Desain Komunikasi Visual sebagai Dasar Perancangan/Desain dan Strategi Komunikasi.

2. Mengetahui Desain Grafis (Desain Komunikasi Visual) dan Bahasa Rupa sebagai Pengolah Visual Data Informasi.
3. Mengetahui secara teknis prinsip, proses teknologi informatika dan sistem informasi manajemen.
4. Memahami elemen desain grafis sebagai alat penyampai pesan yang efektif, efisien, komunikatif dan estetis kreatif dalam konteks konsep-policy/planning/ strategy dan implementasi serta evaluasi.
5. Memahami strategi komunikasi, psikologi dan sosial/ antropologi budaya.
6. Memahami beberapa media baru, terutama dunia media / ruang cyber serta tekniknya, yaitu:
 - a. Animasi – Audio Visual (Mix Media)
 - b. Interaktif media dan web/website yang biasa dipergunakan untuk melengkapi e-media dan Mixmedia/ Multimedia.
7. Menguasai konsep perancangan / desain komunikasi visual dan pemasaran global secara universal. Menguasai proses dan tehnik perancangan /desain yang dapat mengantisipasi perkembangan dunia kewirausahaan/enterpreneuership.



Desainer

Desainer adalah seseorang yang merancang sesuatu. Seorang Desainer berperan untuk mendesain dan merencanakan serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk merubah situasi yang ada menjadi lebih baik

Desainer Komunikasi Visual

Desainer yang berperan merancang menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu

permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desainer komunikasi visual disebut juga desainer grafis.

Pekerjaan Desainer

Bidang kerja para desainer grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan (advertising), branding, packaging, perfilman, dan lain-lain. Dalam pekerjaannya desainer bisa memberdayakan ilustrator, fotografer, visualizer, kartunis, pelukis, lay-outer, kaligrafer, dan juga penulis naskah (*copywriter*). Tidak menutup kemungkinan desainer mengerjakan sendiri seluruh rangkaian pekerjaan, mulai dari pemotretan, pembuatan logo, layout di komputer, dan bahkan mengawasi sampai ke proses cetak. Karena dalam masa perkuliahannya seorang calon desainer grafis sudah dikenalkan dengan ilmu tersebut.

Kemampuan seorang Desainer

Untuk mengembangkan cita rasa design dalam diri, paling tidak ada tiga kemampuan visual yang perlu dimiliki:

1. **Visual-Eyes** (pandangan visual): Amati secara cermat hasil-hasil design cetak yang ditemui, cari tahu perbedaannya dan ciri khasnya dan eksplorasi secara teliti apa yang menarik dari design tersebut.
2. **Critic-Eyes** (pandangan kritis): Pisahkan design yang bagus dengan yang jelek. Kritisi kualitasnya (Misalnya 'vocal point' apa yang menarik dari sebuah iklan, dan apa yang menarik perhatian untuk melihat design publikasi tersebut dan kenapa?)
3. **Analy-Eyes** (pandangan analitis): Seleksi unsur-unsur yang mempengaruhi sebuah karya design yang bagus.

Standar Kompetensi Desainer Grafis

Ilmu DKV adalah ilmu yang selalu berkembang seiring dengan perubahan lingkungan, peran seorang desainer dalam menyampaikan informasi melalui media cetak yang digunakan dalam perdagangan (poster dan kemasan), penerbitan (koran, buku dan majalah) informasi seni budaya dan bidang lainnya menuntut seorang desainer memiliki kompetensi tertentu untuk dapat menjalankan pekerjaannya sebagai 'Penyampai Informasi'

Kenyataan lain yang berada di masyarakat adalah bahwa dengan majunya teknologi dan informasi tersebut menyebabkan banyak orang yang menyatakan dirinya sebagai seorang desainer grafis. Setelah mengikuti kursus photoshop/freehand dll, selama tiga bulan, menyatakan dirinya desainer grafis, bekerja di industri percetakan menyatakan dirinya desainer grafis, lulusan fakultas yang bukan DKV (periklanan, komunikasi) bisa menyatakan dirinya seorang desainer grafis juga. Oleh karena itu perlu dibuat standar kompetensi yang jelas sehingga seseorang dapat menyebutkan dirinya Desainer Grafis.

Standar Kompetensi

Berdasar pada arti etimologi standar kompetensi terbentuk dari dua kosa kata, yaitu standar dan kompetensi. Standar diartikan sebagai ukuran atau patokan yang disepakati sedangkan kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan atau melaksanakan pekerjaan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja.

Sehingga dapatlah dirumuskan bahwa kompetensi diartikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas

pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar performa yang ditetapkan.

SKKNI bidang keahlian Desain Grafis

SKKNI adalah singkatan dari Standar Kompetensi Kerja Nasional. SKKNI berisi standar kompetensi dan kemampuan apa saja yang seharusnya dimiliki oleh seseorang dalam bidang kerjanya.

Standar kompetensi adalah perumusan tentang kemampuan yang harus dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan yang didasari atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja sesuai untuk kerja yang dipersyaratkan.

Kompetensi kerja seseorang dapat ditinjau dari:

- Bagaimana kualitas seseorang dalam mengerjakan suatu tugas atau pekerjaan.
- Bagaimana kualitas seseorang dalam mengorganisasikan pekerjaan dapat terlaksana dengan baik.
- Bagaimana kualitas seseorang dalam mengantisipasi sebuah kondisi di luar rencana semula.

- Bagaimana kualitas seseorang dalam menggunakan kemampuannya untuk memecahkan masalah

Saat ini profesi desain grafis telah memiliki standar kompetensi yang diatur oleh Kementerian Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Republik Indonesia yaitu SKKNI bidang keahlian Desain Grafis. SKKNI bidang keahlian Desain Grafis disusun tahun 2009 oleh Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI) bekerjasama dengan Dekominfo yang merupakan departemen teknis pembina bidang Desain Grafis.



Foto : Suasana Konvensi SKKNI Desain Grafis

Desainer, Seniman, Dekorator

Banyak orang beranggapan bahwa desainer adalah seniman. Tidak salah, tetapi juga tidak 100% benar. Desainer memang pekerja seni, namun bukan seni murni (*pure art*) seperti halnya seni lukis. Seni dipilah menjadi dua cabang, yaitu seni murni (*fine art*) dan seni pakai (*applied art*).

Perbedaan Seniman, Dekorator, Penata *Layout* dan Desainer :

Seniman	Dekorator
Kebebasan dalam mengekspresikan karya Mengedepankan ego dan ciri khas kepribadiannya dalam berkarya	Dekorator biasanya terdapat pada desain interior Menghususkan jasa dengan menghias ruang-ruang yang bangunannya telah diselesaikan oleh arsitek Perabot rumah tangga / perlengkapan ruang serta seni dekorasi Bersifat pribadi / perorangan
Penata <i>Layout</i> / Setting	Desainer Grafis
Setting menghususkan jasanya untuk menyusun layout (media desain grafis) dari materi yang sudah disediakan Dalam usaha percetakan ada yang bertugas merapikan materi untuk persiapan cetak Keahliannya hanya bersifat teknis (menguasai <i>software computer</i>) tetapi tidak memiliki kemampuan konseptual	Tugas utama desainer adalah menyampaikan informasi atau pesan-pesan dari pemberi order (<i>client</i>) kepada sasaran pembaca yang dituju (<i>target audience</i>) Cara berpikir konseptual, "problem solving" atas masalah tertentu dan kreativitas Pemecahan masalah secara menyeluruh dan terpadu dengan disiplin profesi lain yang terkait Desainer grafis bekerja berdasarkan <i>design brief</i> yang disampaikan klien Peran desainer lebih sebagai "mediator" antara klien (orang atau perusahaan yang menyampaikan informasi) dan audience (segmen masyarakat yang menjadi target bisnis) Desainer memiliki keterbatasan dan keterikatan, misal soal waktu pengerjaan, ukuran, bahan, teknik, warna khas perusahaan yang sudah menjadi <i>brand image</i> , dan sebagainya

Referensi :

- Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta : CV Andi Offset, 2007
 Dokumen yang dipresentasikan pada Konvensi Nasional SKKNI Bidang Keahlian Desain Grafis, 2009
 Tulisan berjudul "Tinjauan Tentang Pendidikan Desain" oleh Prof. Widagdo, FSRD ITB, yang dibawakan pada acara seminar di FSRD UNTAR, 2009
 Bahan ajar perkuliahan Metodologi Desain, Desain Interior FSRD UNTAR

5 PROSES DESAIN

Desain merupakan proses pemikiran dan perasaan yang akan menciptakan sesuatu, dengan menggabungkan fakta, konstruksi, fungsi dan estetika untuk memenuhi kebutuhan manusia.

Proses adalah urutan pelaksanaan atau kejadian yang terjadi secara alami atau didesain, elemen yang digunakan diantaranya menggunakan waktu, ruang, keahlian atau sumber daya lainnya, yang menghasilkan suatu hasil.

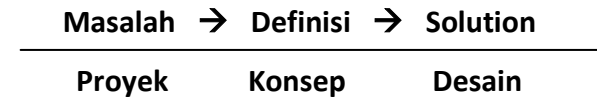
DESAIN Adalah PROSES

Mendesain merupakan kegiatan manusia untuk meningkatkan kehidupan manusia dan membuat hidup manusia lebih baik

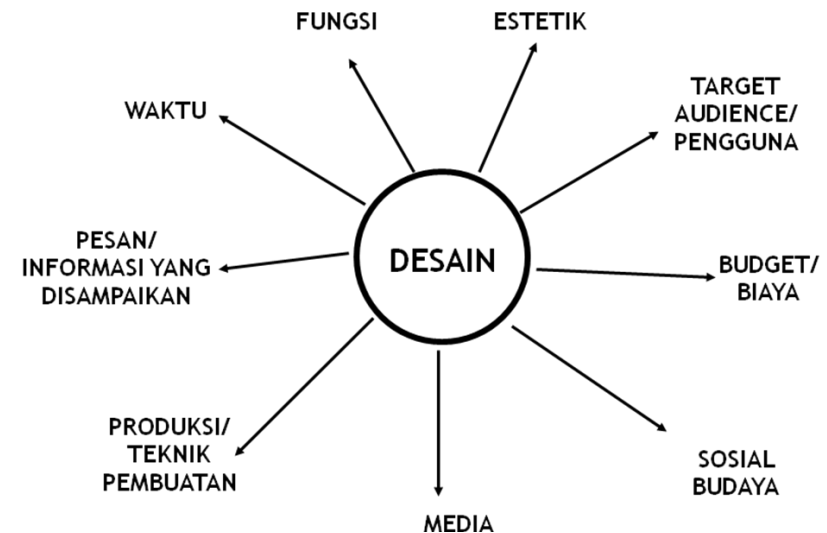
Desain merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang → produk yang dihasilkan berupa rancangan → disiplin ilmu yang digunakan ilmu desain

Mendesain merupakan kegiatan :

“ PROBLEM SOLVING “



Desain sangat erat dengan wawasan ilmu yang ada disekitarnya :



Pada sebuah proses desain pada dasarnya diambil dari keilmuan 'bagaimana proses manusia belajar' yaitu :

1. Seseorang mampu **menjelaskan definisi desain**, menguraikan dengan baik definisi, karakteristik desain, jenis desain yang berkualitas.
2. Seseorang mampu **memahami apa yang akan diuraikan dalam sebuah konsep desain**.
3. Seseorang akan mampu **merangkum dan mencari solusi kreatif** dengan membuat suatu desain tertentu.
4. Seseorang akan mampu **memilah-milah penyebab sesuatu fenomena atau masalah**, membanding-bandingkan karya, dan menggolongkan karya pada jenis dan kategori tertentu (**ANALISA**).
5. Seseorang mampu **memberikan solusi untuk membuat suatu desain** berdasarkan pengamatan wawasannya (**SINTESA**).
6. Seseorang mampu **menilai alternatif solusi kreatif** yg sesuai untuk dijalankan berdasarkan pesan komunikasi, manfaat atau nilai ekonomis.

Dalam melakukan sebuah proses desain ada satu hal yang harus dilakukan berkaitan dengan aktivitas PROSES (Lihat arti kata proses pada paragraf sebelumnya).

Pada pelaksanaan sebuah proses desain ada dua pertanyaan yang mendasar yang saling berkaitan tentang desain. Pertanyaan ini menjadi landasan seorang perancang untuk dapat memahami makna dan tahapan yang akan dilakukan dalam sebuah proses desain.

1. Apa karakteristik penting dari desain?

Pertanyaan ini untuk memahami perbedaan ketika suatu kegiatan perancangan (proses desain) dilakukan atau sedang tidak dilakukan.

2. Proses apa yang digunakan oleh desainer?

Untuk menjawab pertanyaan ini, bisa dikembangkan beberapa pertanyaan lain dengan menekankan pada berbagai aspek proses desain. Misalnya,

- a) Apakah satu proses desain bisa lebih baik daripada yang lain, atau menjadi cara yang 'benar' dan 'salah' dalam mendesain?

- b) Mengapa beberapa proses desain bisa cocok atau tepat dilakukan untuk seseorang dan berbeda dengan orang lainnya ?
- c) Apakah proses yang berbeda menyebabkan kualitas dan yang berbeda ?

ANALISA dan SINTESA

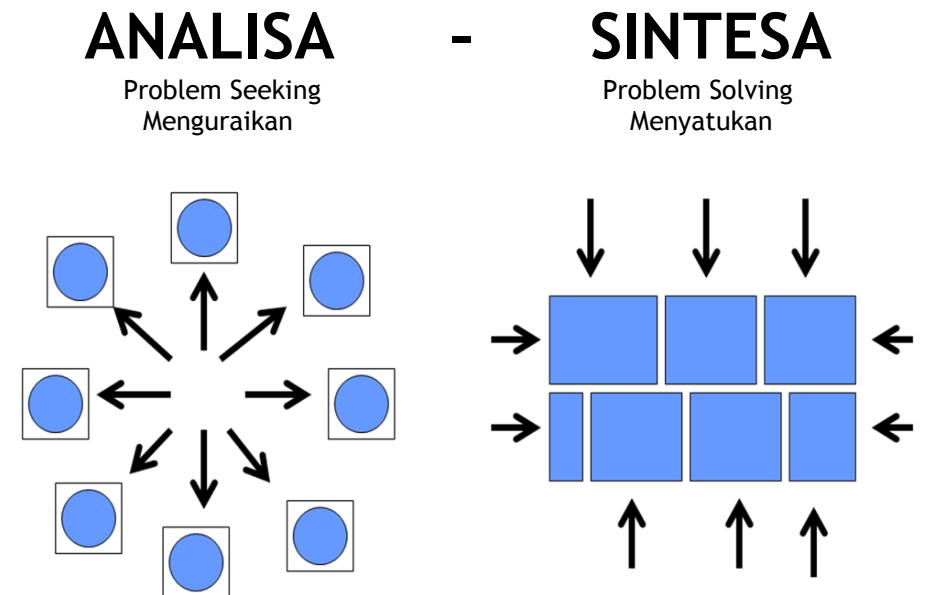
Terdapat dua fase proses pembelajaran yang penting dalam sebuah proses desain yaitu proses **Analisa** dan **Sintesa**.

Analisis merupakan sebuah kegiatan untuk meneliti suatu objek tertentu secara sistematis ,guna mendapatkan informasi mengenai objek tersebut. **Analisis** adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan

Salah satu bentuk analisis adalah merangkum sejumlah data besar data yang masih mentah menjadi informasi yang dapat diinterpretasikan. Kategorisasi atau pemisahan dari komponen-komponen atau bagian-bagian yang relevan dari seperangkat data juga merupakan bentuk analisis untuk membuat data-data tersebut

mudah diatur. Semua bentuk analisis berusaha menggambarkan pola-pola secara konsisten dalam data sehingga hasilnya dapat dipelajari dan diterjemahkan dengan cara yang singkat dan penuh arti.

Sintesa adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh sehingga merupakan kesatuan yang selaras dan membentuk sesuatu hal yang baru.



Konsep Desain

Dalam proses perancangan desain, seluruh data yang diperoleh diolah kembali dan dirumuskan dalam sebuah konsep perancangan sebagai acuan pembuatan desain. Konsep dibuat bertujuan untuk memfokuskan deskripsi sasaran yang akan dicapai. Konsep dibuat dalam beberapa tahapan fase proses desain.

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* konsep adalah gambaran mental dari objek, proses, atau apa pun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain. Sedangkan dalam pengertian lain konsep adalah ide-ide, penggambaran hal-hal atau benda-benda ataupun gejala sosial, yang dinyatakan dalam istilah atau kata. Oleh karena itu rumusan perancangan perlu di tuangkan dalam sebuah konsep agar rencana dan proses pengerjaannya dapat dilaksanakan oleh seluruh tim yang terlibat. Penggambaran ide-ide ataupun pemikiran akan lebih mudah diwujudkan dalam pelaksanaan dilapangan.

Bagian yang perlu dibuat dalam sebuah konsep perancangan adalah :

1. Konsep Komunikasi (Communication Brief) “WHAT TO SAY”

Konsep komunikasi adalah rumusan data mengenai informasi data-data produk dan hal apa yang akan dikomunikasikan pada prancangan yang akan dibuat. Konsep komunikasi berisi : alasan pemilihan atau latar belakang masalah, maksud dan tujuan perancangan, permasalahan perancangan, khalayak sasaran, pengetahuan tentang brand, kompetitor, *communication objective*, *consumers journey*, *consumer insights*, *consumer benefit*, *tone and manner*, *proposition* (pesan komunikasi), Analisa SWOT, Positioning.

2. Konsep Kreatif (Creative Brief) “HOW TO SAY”

Konsep kreatif bertujuan untuk menyediakan arah yang jelas dan tepat pada tim kreatif. Kreatif yang baik memiliki cirri-ciri jelas, logis berdasarkan pada kenyataan, berdasarkan insigh yang kuat, kompatibel dengan strategi dan konsep komunikasi. Konsep kreatif berisi : peluang/keunikan yang akan disampaikan dalam kampanye,

respon yang diinginkan (dari khalayak sasaran), *positioning*, irama atau pendekatan pesan, IDE, *key word*, *key visual*, penetapan kreatif (teknik pembuatan: fotografi, ilustrasi, pemilihan warna, font, layout, dll), strategi media (pemilihan media apa saja yang akan digunakan).

3. Konsep Bauran Media (Media Plan) “ When To Say”

Media Plan adalah suatu proses perancangan pelaksanaan bagaimana suatu komunikasi atau menyampaikan iklan/pesan (yang dibuat dalam media) diletakkan pada waktu dan tempat akan digunakan dalam mencapai tujuan tertentu, serta sesuai dengan khalayak sasaran yang tepat.

Fase Proses Desain

Kelengkapan konsep perancangan akan menentukan keberhasilan desain yang dibuat, jika terdapat kekurangan pada salah satu elemennya maka produk yang dibuat kemungkinan besar tidak akan sesuai dengan tujuan perancangan yang ditetapkan. **Fase**

Dalam Proses Desain

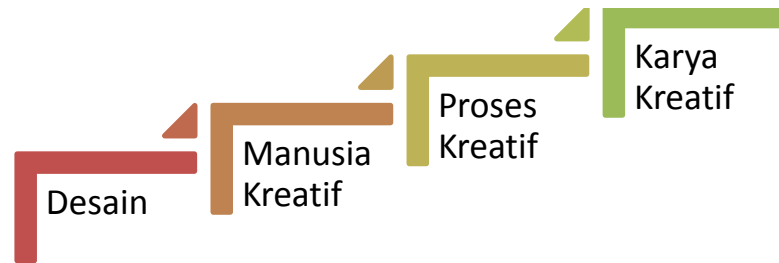
Terdapat beberapa fase dalam sebuah proses desain, dimana fase tersebut saling berkaitan, tidak boleh ada yang tertinggal. Jika ada salah satu elemen tidak dilewati maka hasil desain yang dibuat tidak akan sempurna, tidak akan sesuai dengan tujuan awal pembuatan. Bisa dikatakan desain tersebut memiliki kekurangan dan tujuan komunikasi tidak tercapai.

Tabel Fase Analisa dan Sintesa :

ANALISA POBLEM SEEKING	SINTESA POBLEM SOLVING	EVALUASI
<ul style="list-style-type: none"> • Indentifikasi masalah • Riset • Analisa 	<p>Gagasan atau Ajuan mengenai bagaimana langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah</p>	<p>Merangkum semua aspek untuk memecahkan masalah dengan solusi-solusi desain dan implementasinya</p>
		<p>Penyampaian hasil Penilaian</p>

Desain sebagai sebuah proses kreatif; merupakan pengejawantahan manusia sebagai pribadi memiliki peran bagi peningkatan kualitas hidup sebagai makhluk sosial

Pola Berpikir Desain :



Alur diatas memperlihatkan bagaimana pola berpikir desain dimanfaatkan oleh manusia kreatif dalam berproses kreatif untuk menghasilkan karya kreatif sebagai bentuk atas berbagai pertanyaan dan permasalahan dilingkungannya.

Fase dalam proses desain dapat dilakukan dalam berbagai permasalahan yang memerlukan solusi kreatif untuk menghasilkan karya yang kreatif. Tahapan yang dilakukan adalah sama, tetapi produknya bisa saja berbeda. Berikut dilampirkan pada bagian terakhir Bab 5 yaitu Tabel Tahapan Proses Desain.

Referensi :

- Hong Zhu. 2005. *Software Design Methodology: From Principles to Architectural Styles*. UK: Butterworth-Heinemann;1 edition.
- Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta : CV Andi Offset, 2007
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008, Kamus Bahasa Indonesia, Jakarta : Pusat Bahasa

TABEL TAHAPAN PROSES DESAIN :

PROSES FASE	INPUT FASE INFORMASI	PENGOLAHAN		OUTPUT		Keterangan
		FASE ANALISA	FASE SINTESA	FASE KREATIF	FASE EKSEKUSI	
AKTIVITAS	PENGUMPULAN DATA (LITERATUR, SURVEY LAPANGAN DAN INTERVIEW)	MENGANALISA SELURUH DATA IDENTIFIKASI PEMASALAHAN IDENTIFIKASI TARGET AUDIENCE	MENCARI CARA-CARA PEMECAHAN MASALAH MENENTUKAN • KONSEP KOMUNIKASI • KONSEP KREATIF DESAIN • KONSEP PERENCANAAN MEDIA	SKETSA ALTERNATIF IDE IDE KOMUNIKASI IDE VISUAL PERENCANAAN MEDIA ESTIMASI BIAYA EVALUASI	EKSEKUSI DESAIN TEKNIK PRODUKSI/ PEMBUATAN FINISHING	
BRIEF YANG DIGUNAKAN DALAM PERIKLANAN	<ul style="list-style-type: none"> • Produk • Latar Belakang Masalah • Tujuan • Target Market • Target Audience • Pengetahuan Brand • Kompetitor • Dll 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>communication objective</i> • <i>consumers journey</i> • <i>consumer insights</i> • <i>consumer benefit</i> • <i>tone and manner</i> • <i>proposition</i> (pesan komunikasi) • Analisa SWOT • Positioning • Dll 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep Komunikasi "WHAT TO SAY?" • Konsep Kreatif "HOW TO SAY?" • Perencanaan Media "WHEN TO SAY?" • <i>Budget</i> • <i>Mandatory</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • SKETSA • Eksekusi Komputer (<i>Comperhensive Design</i>) 	PRESENTASI	
						COMMUNICATION BRIEF
BRIEF YANG DIGUNAKAN DALAM DESAIN GRAFIS	SILAHKAN Mencari Informasi / Butir Proses apa saja yang perlu dilakukan pada Brief Desain Grafis dan Multimedia !!!					
BRIEF YANG DIGUNAKAN DALAM MULTIMEDIA						

