



# ***METODOLOGI DESAIN***

Dzuha Hening Y., M.Ds

Apa yang dimaksud dengan

# DESAIN?

Menurut **Profesor Heskett**,



**“Design is to design a design to produce a design”**

**1**

**2**

**3**

**4**

**Keempat kata ‘design’ di atas dimaksudkan untuk:**

- 1. Kata benda (noun) konsep secara keseluruhan ilmu**
- 2. Kata kerja (verb) merujuk pada kegiatan**
- 3. Kata benda, merujuk pada konsep lide**
- 4. Kata benda, merujuk pada produk akhir**

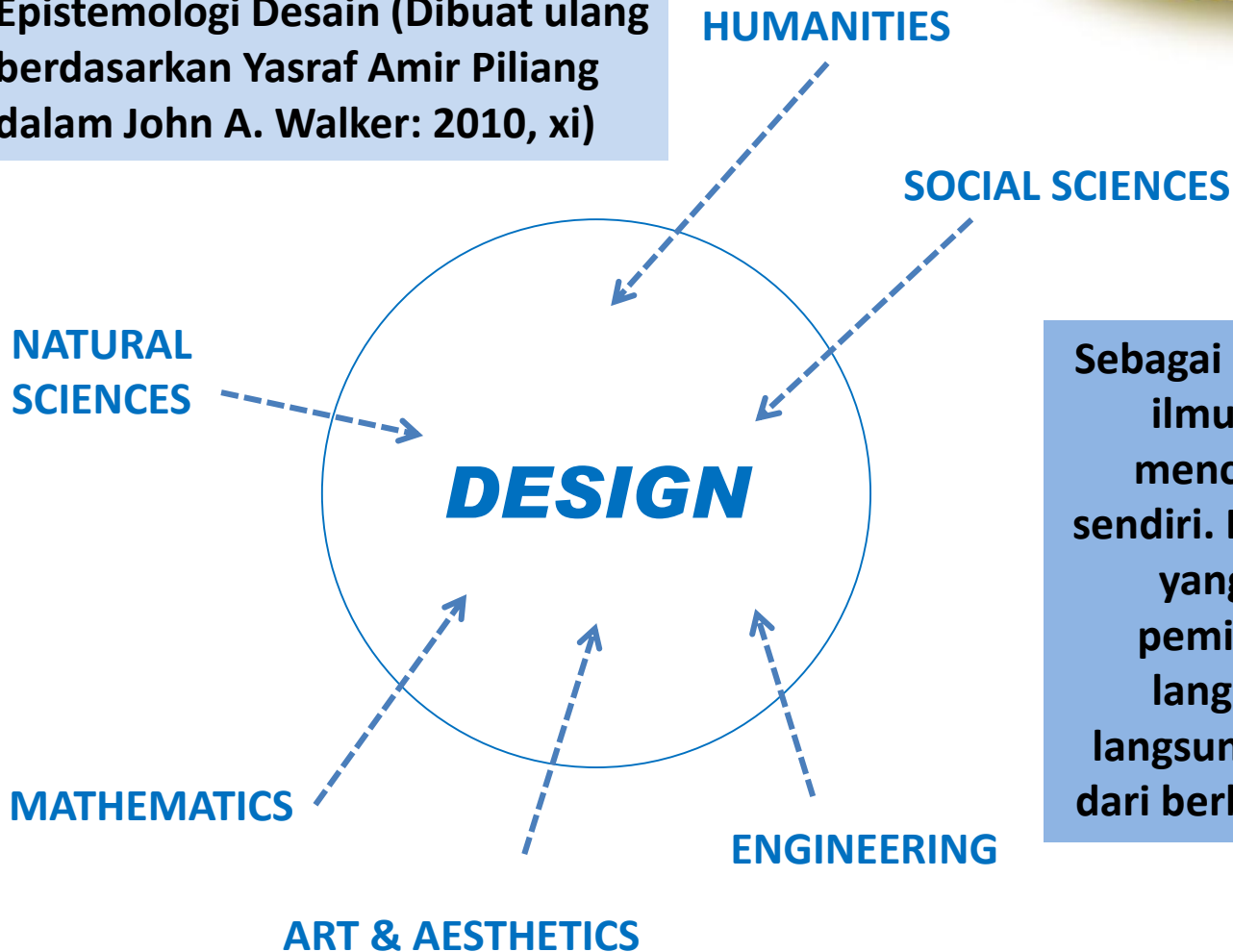
**“Pada awal abad ke-20, ‘desain’ mengandung pengertian sebagai suatu kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan cara tertentu pula (Walter Gopius, 1919)..... (Agus Sachari)**

**Pengertian-pengertian desain yang bersifat rasional mengalami puncaknya pada tahun 60-an, sebagaimana terungkap pada berbagai pengertian yang diutarakan sebagai berikut:**

- **Desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas (Acher, 1965),**
- **Desain merupakan temuan unsur fisik yang paling objektif (Aleksander, 1963) atau**
- **Desain adalah tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia (Jones, 1970)”<sup>2</sup>**

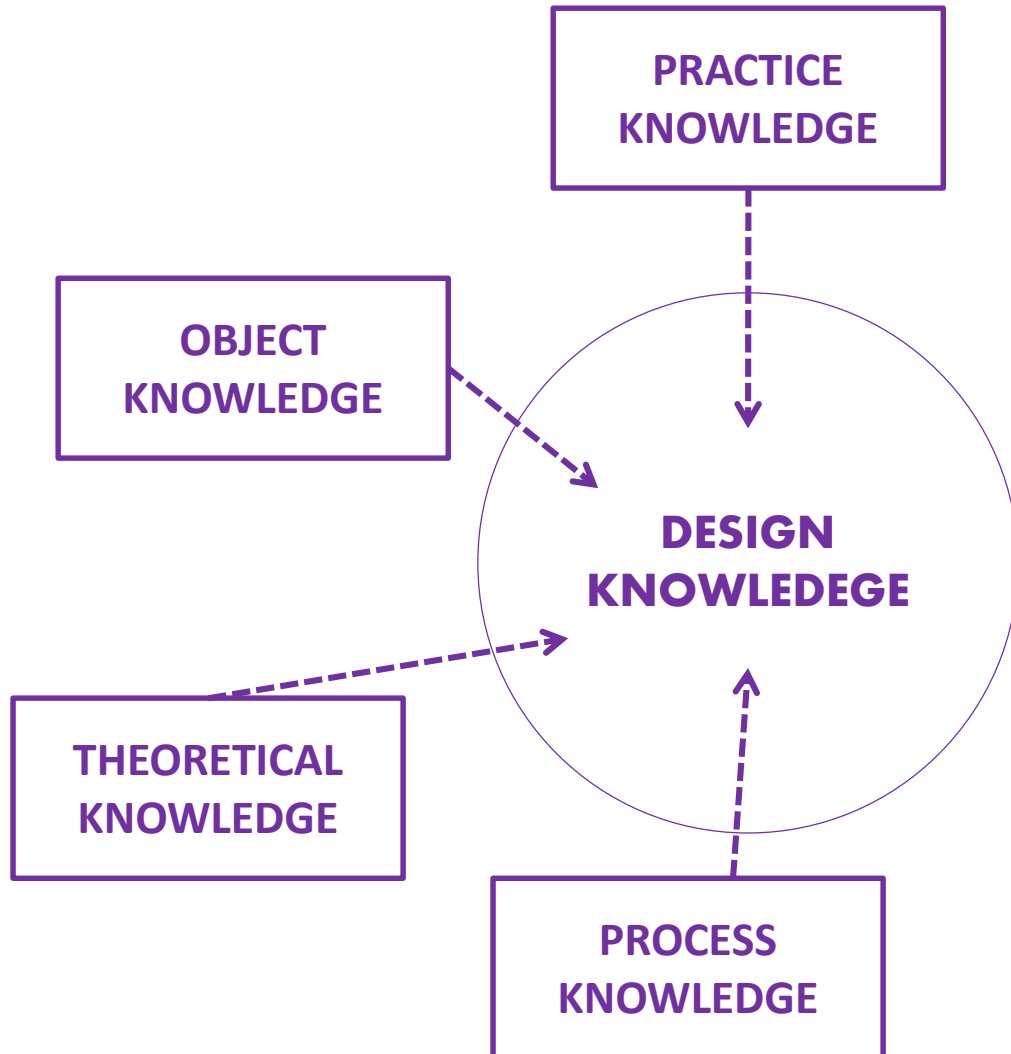
# EPISTEMOLOGI DESAIN

Epistemologi Desain (Dibuat ulang berdasarkan Yasraf Amir Piliang dalam John A. Walker: 2010, xi)



Sebagai cabang keilmuan, ilmu-ilmu desain tidak dapat mencukupi dalam dirinya sendiri. Desain merupakan ilmu yang dibangun melalui peminjaman, baik secara langsung maupun tidak langsung (melalui konsultasi), dari berbagai keilmuan lainnya.

# PENGETAHUAN DESAIN



Pengetahuan desain dibedakan menjadi empat kategori pengetahuan:

1. Pengetahuan tentang objek (*design object*), mencakup sistem, susunan, struktur, kualitas fisik, dan bentuk objek.
2. Pengetahuan tentang praktik (*design practice*), pengetahuan tentang kegunaan, fungsi, dan utilitas objek.
3. Pengetahuan tentang proses (*design process*), pengetahuan tentang metodologi desain, proses desain, proses produksi, dan konsumsi.
4. Pengetahuan tentang teori (*design theory*), pengetahuan tentang berbagai aspek teoretis dari desain, baik teori tentang objek itu sendiri (filsafat desain), dimensi mental (psikologi desain), dimensi pertukaran (ekonomi desain), dimensi sosial (sosiologi desain) dan dimensi estetik (estetika desain).

# METODOLOGI

Metodologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang metode.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, metode adalah:

*(1) cara teratur yg digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dng yg dikehendaki; cara kerja yg bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yg ditentukan;*

*(2) Lingkup sikap sekelompok sarjana thd bahasa atau linguistik, msl metode preskriptif, dan komparatif;*

*(3) prinsip dan praktik pengajaran bahasa, msl metode langsung dan metode terjemahan”*

Latar belakang mengapa metodologi dibutuhkan:

- a. Mendesain adalah kegiatan memecahkan masalah yang berdasarkan pada metode yang sistematis, saintifik, serta rasional
- b. Kesejajaran kegiatan desain sebagai kegiatan ilmiah dengan menekankan metode pada pemecahan masalah desain
- c. Kompleksitas untuk menghadirkan desain terletak pada bagaimana desainer mampu mengutarakan seluas-luasnya masalah yang melingkupi desain
- d. Menghindari unsur subyektivitas (layaknya seniman dalam berkarya), semakin luas desainer mengurai dan mendefinisikan masalah, semakin objektif desain yang dihasilkan.<sup>7</sup>

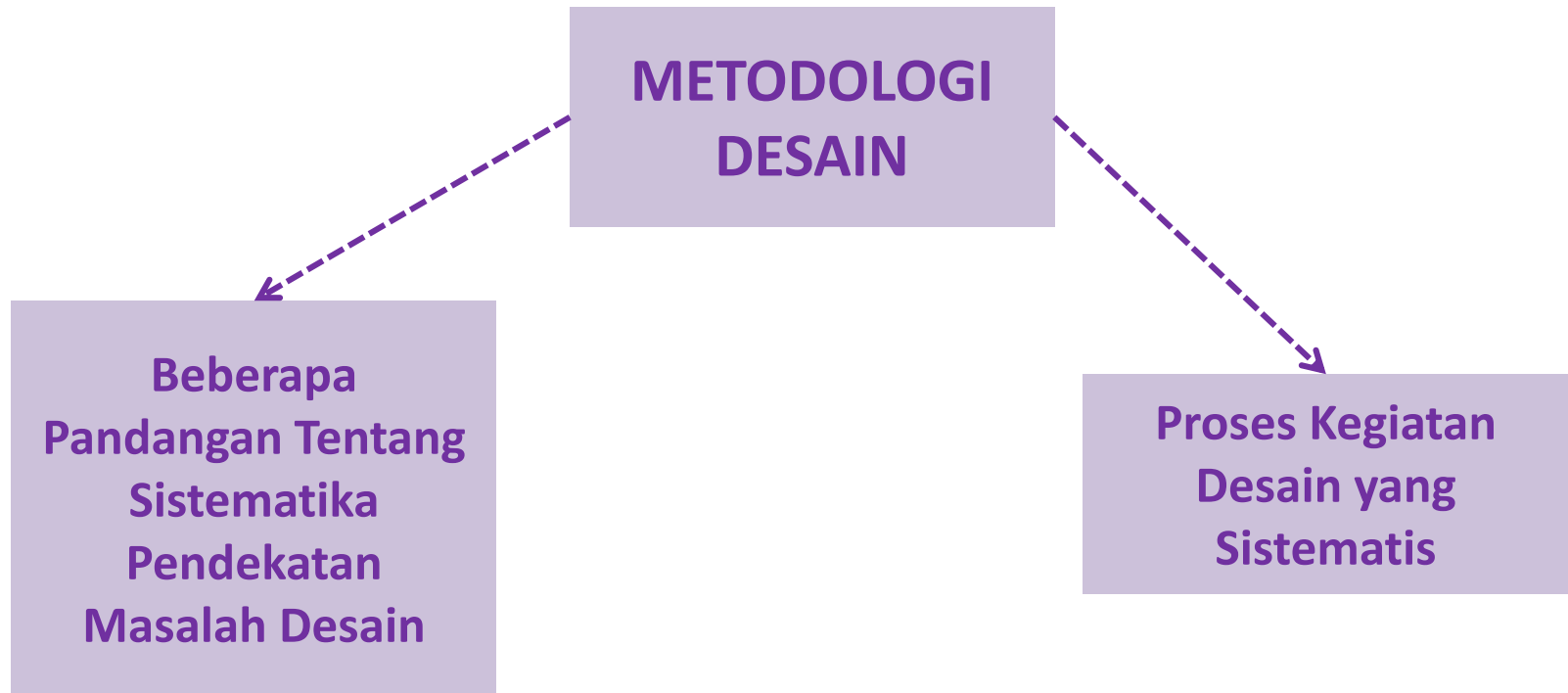


# Tujuan METODOLOGI DESAIN

**Tujuan** dari metodologi desain adalah kunci untuk mendapatkan wawasan atau kebenaran esensial yang unik menghasilkan lebih banyak solusi holistik untuk mencapai pengalaman yang lebih baik untuk pengguna dengan produk, jasa, lingkungan dan mengandalkan sistem mereka.

Mempelajari landasan teoritis tentang desain serta bagaimana mencapai sasaran tersebut secara metodologis. Pengenalan cara dan urutan mendesain serta membangun metode berpikir yang sesuai dengan proses permasalahan desain, yakni dengan metode pemecahan masalah. Pengembangan kemampuan menganalisa dan membaca gejala secara kritis setiap pergerakan dengan yang terjadi di sekeliling.

# Alasan Mengapa Desain Memerlukan **METODOLOGI**






# CAKUPAN ILMU

## DALAM METODOLOGI DESAIN :

- **Divergensi** - Menggali kemungkinan dan batasan-batasan berbagai situasi dengan menerapkan warisan pemikiran kritis melalui metode penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk menciptakan pemahaman baru (ruang masalah) ke arah solusi desain yang lebih baik
- **Transformasi** - Redefining spesifikasi solusi desain yang dapat dijadikan pedoman yang lebih baik secara tradisional dan kontemporer berbagai kegiatan desain (arsitektur, grafis, industri, informasi, interaksi, dan sebagainya) dan / atau membutuhkan respons multidisiplin.
- **Konvergensi** - Prototyping berbagai kemungkinan skenario sebagai solusi desain yang lebih baik secara bertahap atau secara signifikan dalam memperbaiki warisan situasi awalnya
- **Keberlanjutan** - Mengelola proses, mengeksplorasi, redefining dan prototipe dari solusi desain secara terus menerus.
- **Artikulasi** - hubungan visual antara bagian dan keseluruhan.



**METODOLOGI DESAIN** sebagai sebuah pendekatan sains dari berbagai metoda yang dapat diterapkan dalam pemenuhan solusi sebuah desain.

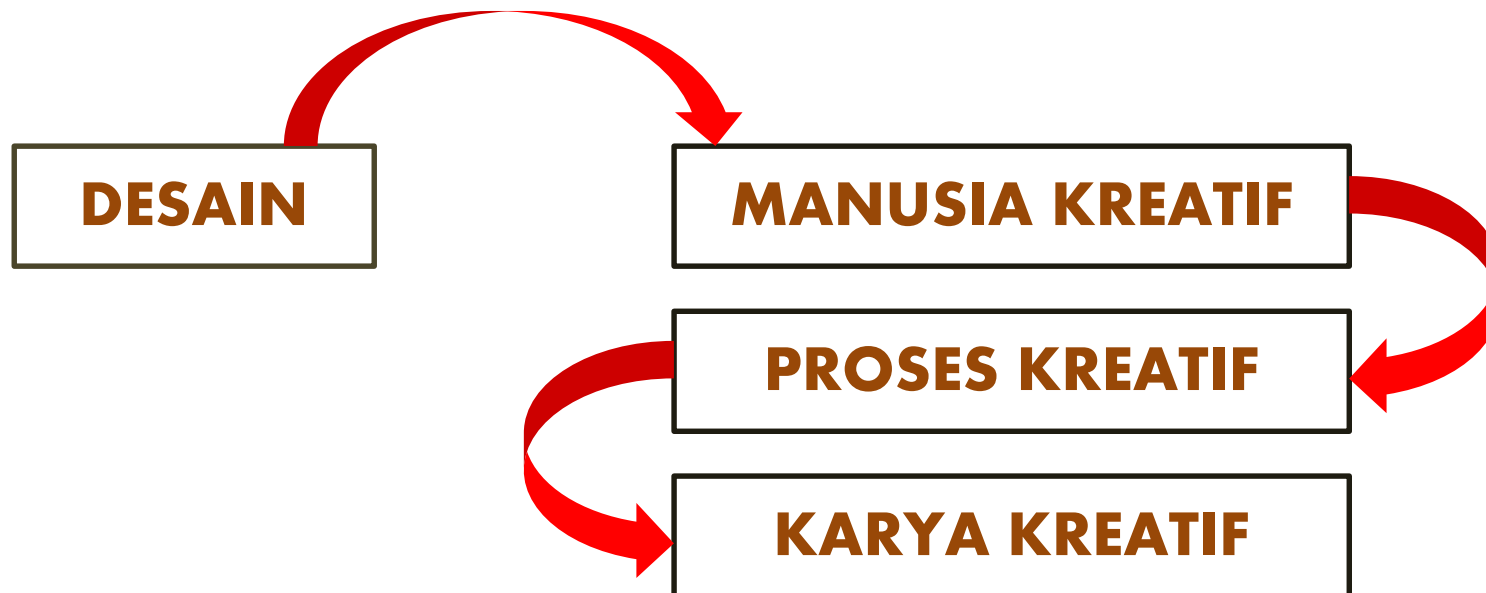
 **METODOLOGI BERMAKNA** 

Cabang keilmuan atau metoda pengamatan yang mencakup metoda deskripsi, evaluasi dan eksplanasi.

Badan atau kumpulan dari prosedur, metoda, konsep kerja, dan hukum-hukum yang digunakan dari sebuah keilmuan, seni/ art

# DESAIN SEBAGAI SEBUAH PROSES KREATIF;

merupakan pengejawantahan manusia sebagai pribadi-pribadi memiliki **peran bagi peningkatan kualitas hidup sebagai mahluk sosial.**



Alur diatas memperlihatkan bagaimana pola berpikir desain. Dimanfaatkan oleh manusia-manusia kreatif berproses. Kreatif untuk menghasilkan karya-karya kreatif, sebagai Bentuk atas berbagai pertanyaan dan permasalahan dilingkungannya.

**BERPIKIR**

# **KREATIF**

**Berawal dari kebutuhan menuntun manusia untuk berbuat sesuatu yang lebih baik guna meningkatkan Standar dan berbagai kebutuhan manusia.**

**INVENSI**

**INOVASI**

**MODIFIKASI**

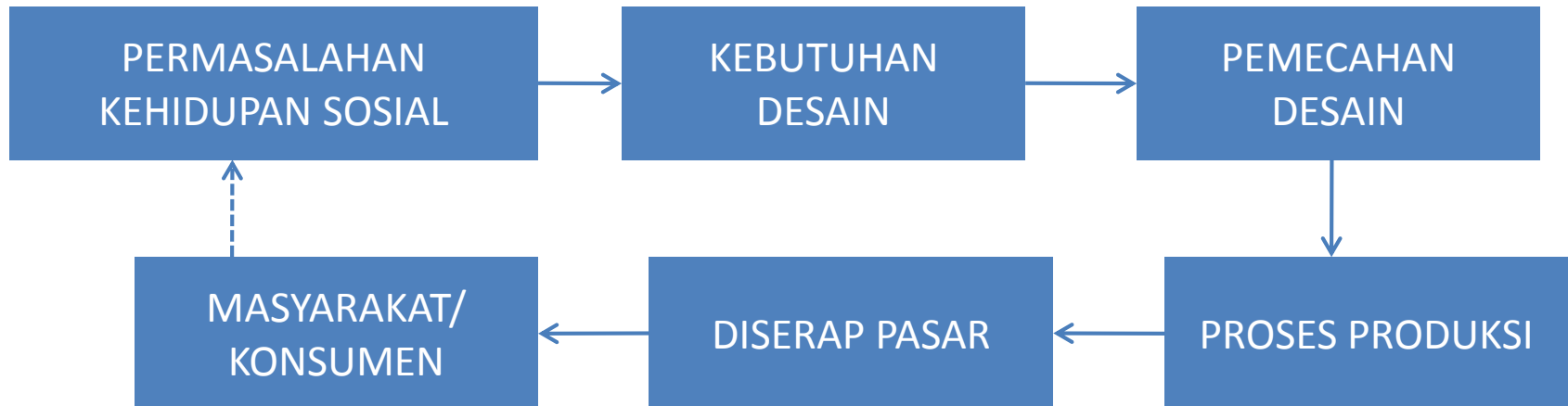
**DAYA KREATIF**

# BAGAIMANA BERPIKIR

# DESAIN ?

**Siklus desain** : bermula dari permasalahan, tumbuhnya

Kebutuhan, pemecahan desain, proses produksi, pasar,  
Dipergunakan oleh masyarakat konsumen, kembali menjadi  
Permasalahan baru, dan seterusnya berputar.



# Metodologi

## sebagai langkah dasar menjawab kebutuhan :

**Mengamati** orang-orang dalam situasi kehidupan yang sebenarnya untuk menemukan apa yang membuat mereka bertindak laku seperti itu : apa yang membingungkan mereka, apa yang mereka sukai, apa yang mereka benci, apa kebutuhan utama mereka yang tidak terpenuhi saat ini.

**Memahami pasar**, teknologi dan kendala-kendala yang mungkin timbul dari sebuah masalah. Menantang masalah-masalah tersebut menjadi salah satu cara untuk mengetahui dasar masalah, tetapi yang penting adalah memahami persepsi yang ada saat ini.

**Memvisualisasikan konsep-konsep** ; memvisualisasi pengalaman-pengalaman obyek dengan berbagai macam pendekatan karakter dan skenario >>> Curah pendapat (brain storming/mind mapping)

# Metodologi

## sebagai langkah dasar menjawab kebutuhan :

### *Menerapkan konsep baru*

*tersebut untuk disosialisasikan. Hasil akhir konsep dan gagasan berhasil tidaknya bergantung kepada kredibilitas semua kerja kreatif pada tahap sebelumnya.*

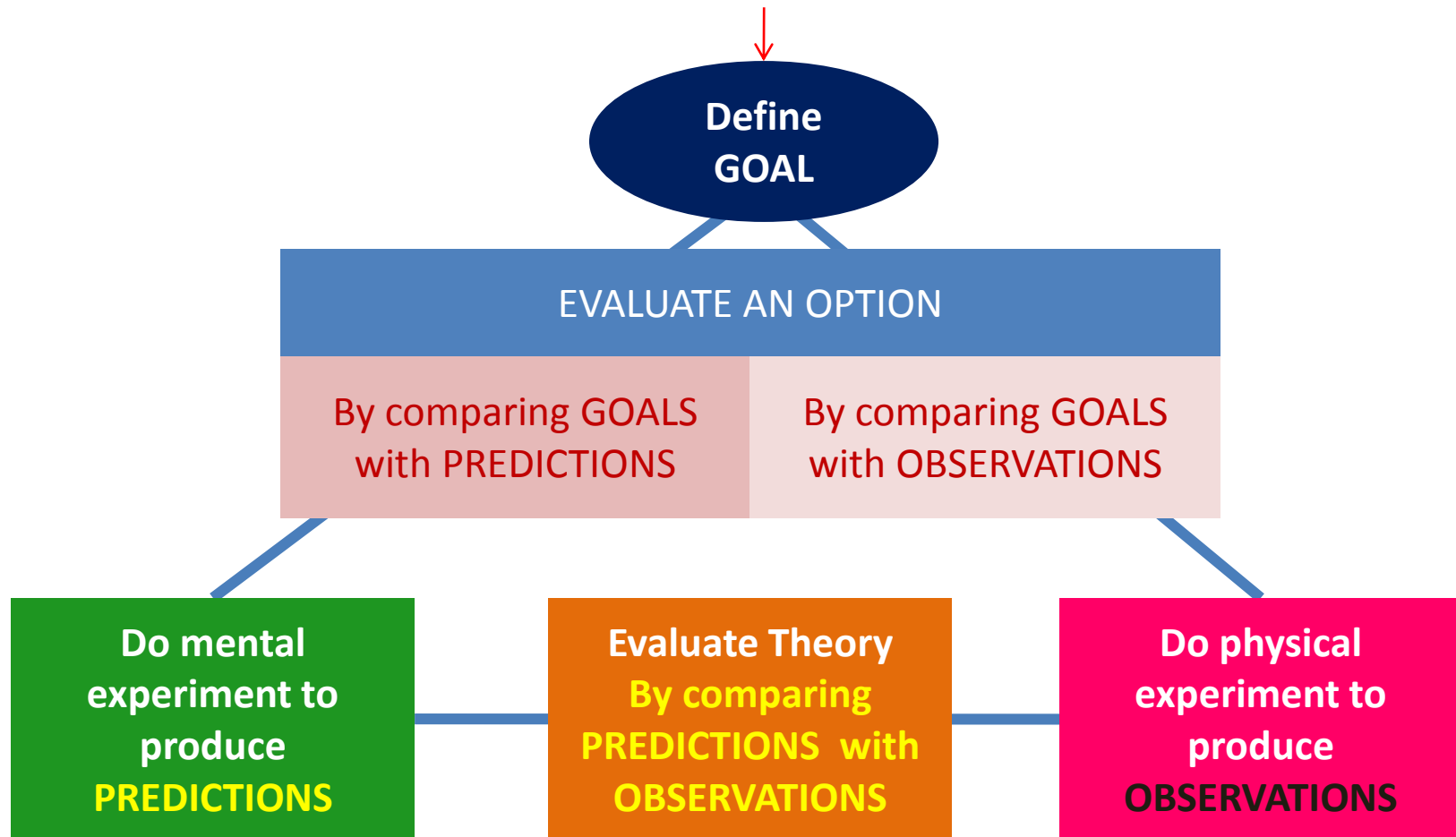
***Mengevaluasi dan menyempurnakan** prototipe secara berulang-ulang dan cepat. Jangan terpaku hanya pada satu prototipe karena pasti akan mengalami perubahan-perubahan, tetap perlu untuk mengamati apa yang jalan dan apa yang tidak, apa yang membingungkan, apa yang disukai, dan secara bertahap memperbaiki prototipe tersebut.*

# The Process of

# Design Method

Craig Rusbult, Ph.D

Define an Overall Goal





# Methods and the design process

## Design Methodology

### 01 Plan

Research  
Observe  
Understand  
Analyze



#### The Planning Phase

While the customer is getting ready to develop the idea into a product:  
I Collect requirements and details from Customer/Stakeholders  
I Collect Research data from User Researchers  
I Analyze and compare the market research results and create a design plan.



**Key Players:** Stakeholders/Customer, Product Managers

Research & collect data



### 02 Design

Use Cases  
Business Processes  
Wireframes  
Design Concepts



#### The Concept Phase

In this phase, when the basics of the application are getting ready:  
I create wireframes, use case scenarios, conceptual layouts and low or high fidelity prototypes.  
At this point, I also influence design decisions and work with development teams to reconcile legacy, performance and usability trade-offs.  
I make sure to validate design solutions with end users.



**Key Players:** Product Managers, Project Managers, Development Team

Information Architecture & Interaction Design



### 03 Develop

Design Handover  
Communicate  
Monitor  
Visual Design



#### The Development Phase

In this phase when the product almost reaches the alpha stage;  
I Work closely with the development team to resolve implementation issues.  
Make sure all the test cases are implemented as defined. Continue to collect feedback on designs.  
I Make sure that all the design details are translated effectively to the development team. I also Maintain a constant communication between the Designers and the Developers.



**Key Players:** Product Managers, Project Managers, Development Team

Development Monitoring & Visual Design



### 04 Deploy

Usability Testing  
Verification  
Design Quality Check  
Approval



#### The Deployment Phase

In this phase when the product is almost ready to hit the market;  
My role is to design & conduct comprehensive usability tests on the product and provide recommendations for the refinements in the next version of the release.  
Get any usability issues critical to the release fixed.  
This is where the project either ends or starts its cycle for the next version.



**Key Players:** Product Managers, Development Team, Customer, Stakeholders

Usability Testing and Deployment



Tentukan secara bersama mengenai metode desain yang hendak digunakan untuk merumuskan sebuah masalah. Hal ini bertujuan untuk melihat jalan/pola dan kaitannya pada proses mendesain .