

METODE PERANCANGAN

W12



Universitas
Pembangunan Jaya

Tata Olah Perancangan sebagai Perjalanan Penyelesaian Masalah (The Universal Traveler)

- Perancangan/Design sebagai penyelesaian masalah kreatif mudah dipahami sebagai urutan tahapan suatu perjalanan yang tujuannya ditentukan; dan itu meliputi:
 - Menerima (tugas): memulai
 - Menganalisis/Mengurai: kumpulan fakta dan perasaan
 - Membatas (mendefinisi): menentukan isu-isu
 - Mencitra/Berpikir: membangkit pilihan
 - Memilih: dari opsi yang ada
 - Melaksanakan: bertindak
 - Menilai: mengukur keberhasilan

Penerimaan

(The Universal Traveler)

- Menerima [pekerjaan] adalah membuat sesuatu bagian dari kehidupan anda.

Metode Penerimaan Tugas

(suatu usul yang perlu dikritisi karena sangat kapitalistik)

- Ad valorem (sesuai nilai)
- Matriks prioritas pribadi
- Apa yang ada di situ untuk anda?
- Hipnotis diri
- Kedalaman keterlibatan
- Menyerah
- Siapa penanggungjawab tugas?
- Saya bertanggung jawab
- Skenario tragis
- Penerimaan analogis
- Tata kelola keadaan terpaksa
- Pernyataan menerima tugas
- Pembuat-kebiasaan
- Lepaskan semua prakonsepsi yang ada