Metodologi **Desain**

minggu #02

DESI DWI KRISTANTO

Universitas
Pembangunan Jaya

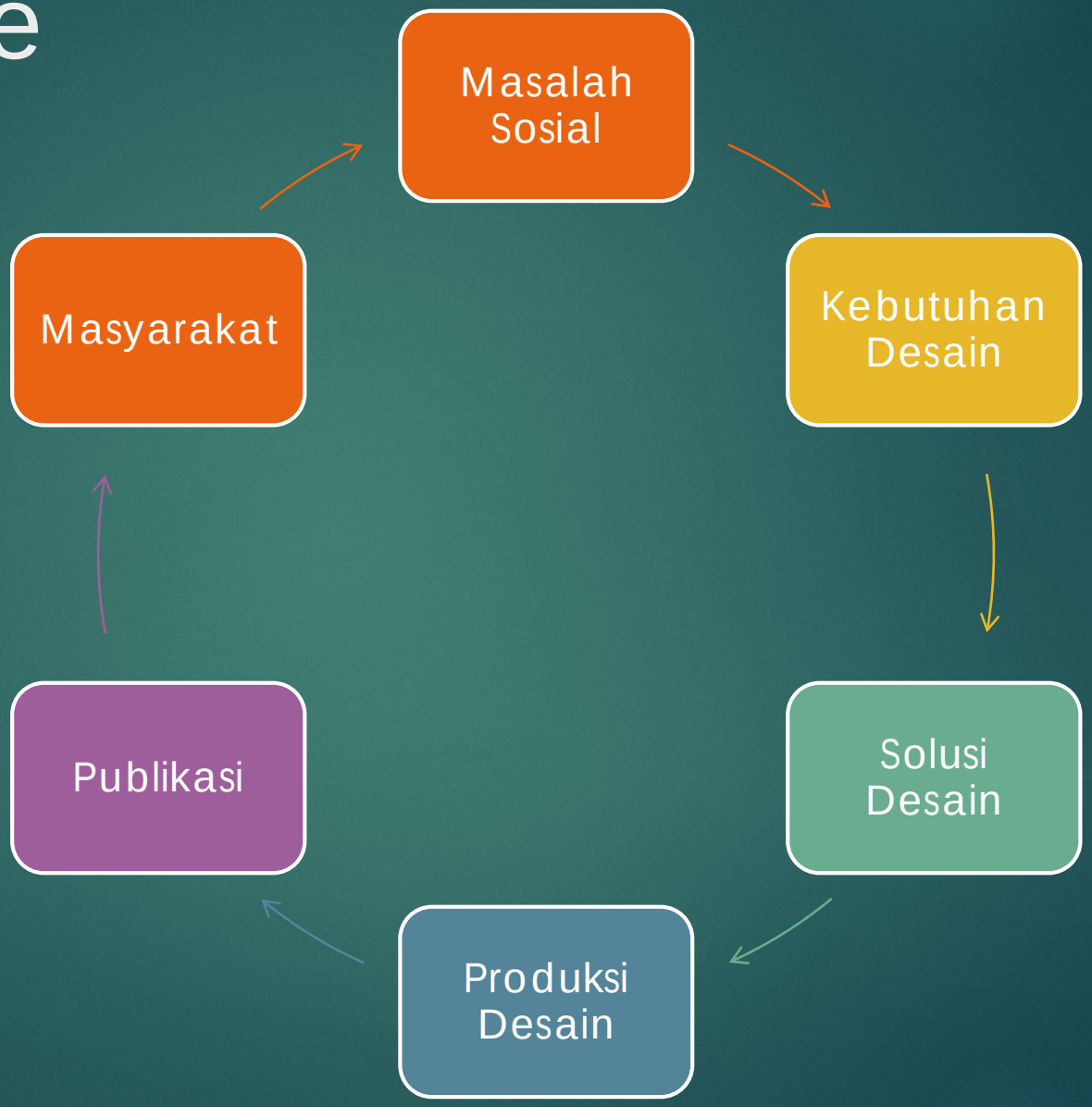
metodologi

me.to.do.lo.gi /métodologi/

n ilmu tentang metode; uraian tentang metode

Kamus Besar Bahasa Indonesia

Design Cycle

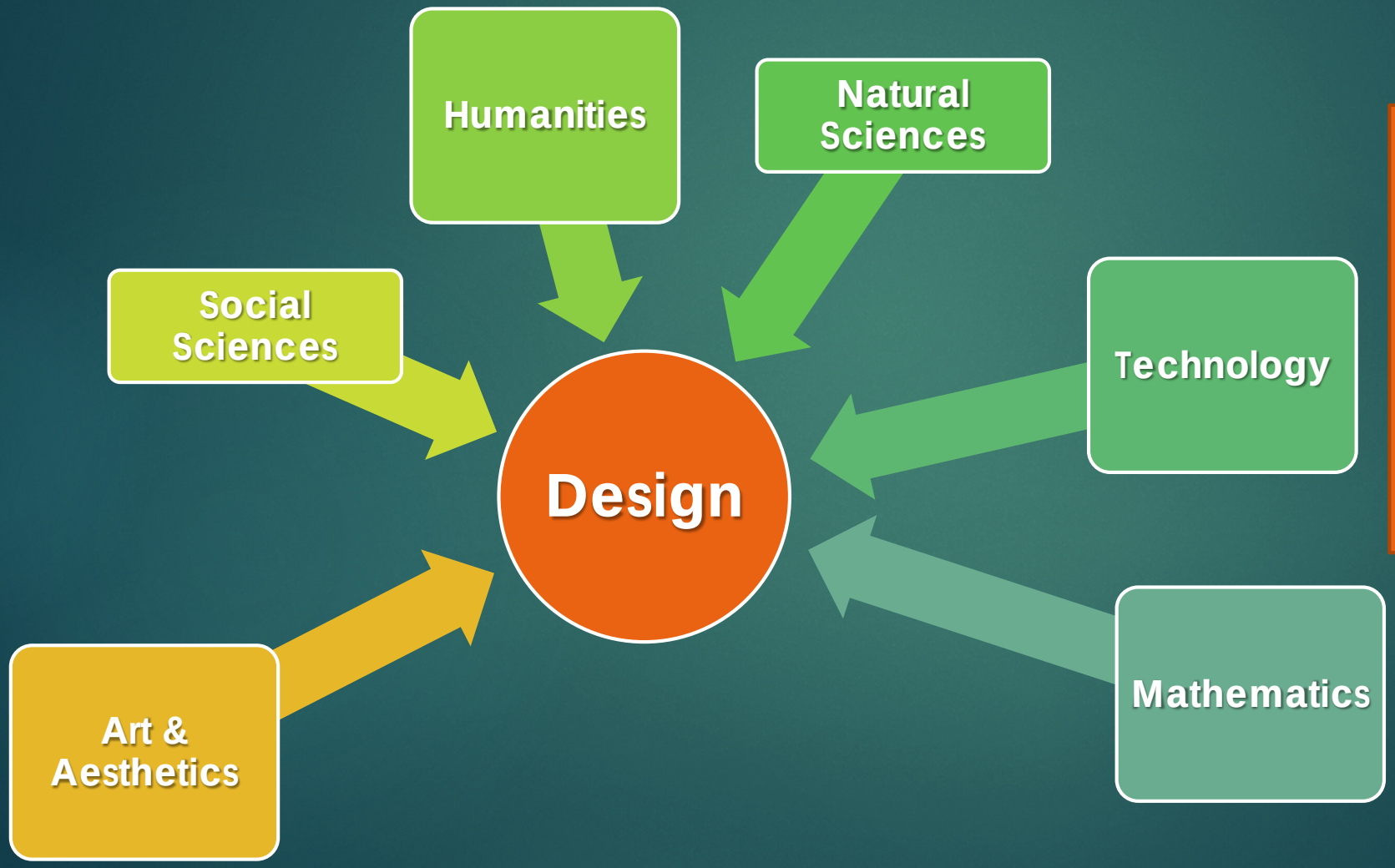


"**Design** is to **design** a **design** to produce a **design**"

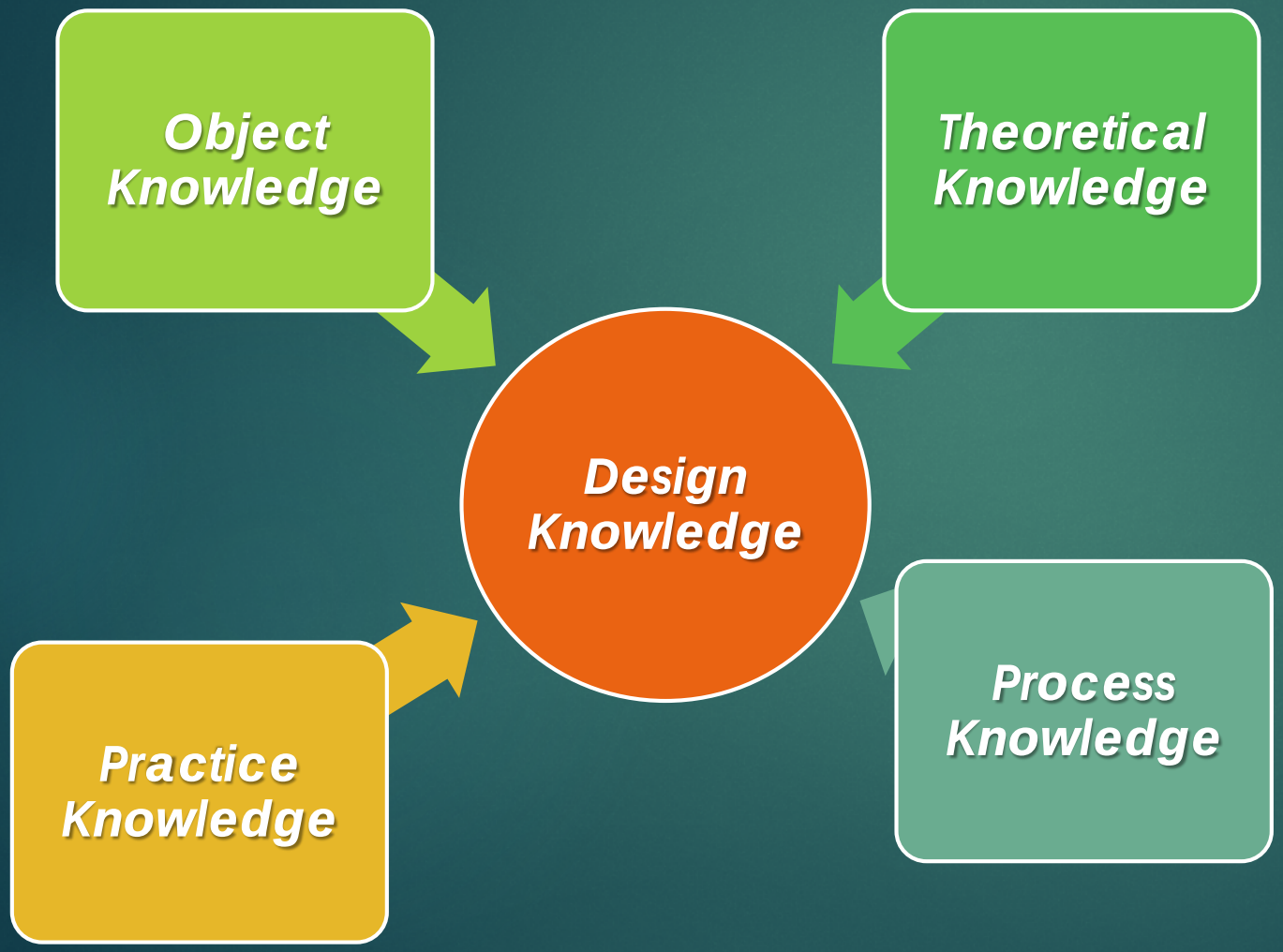
1 **2** **3** **4**

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

John Heskket



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 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).*

Tujuan Metodologi Desain

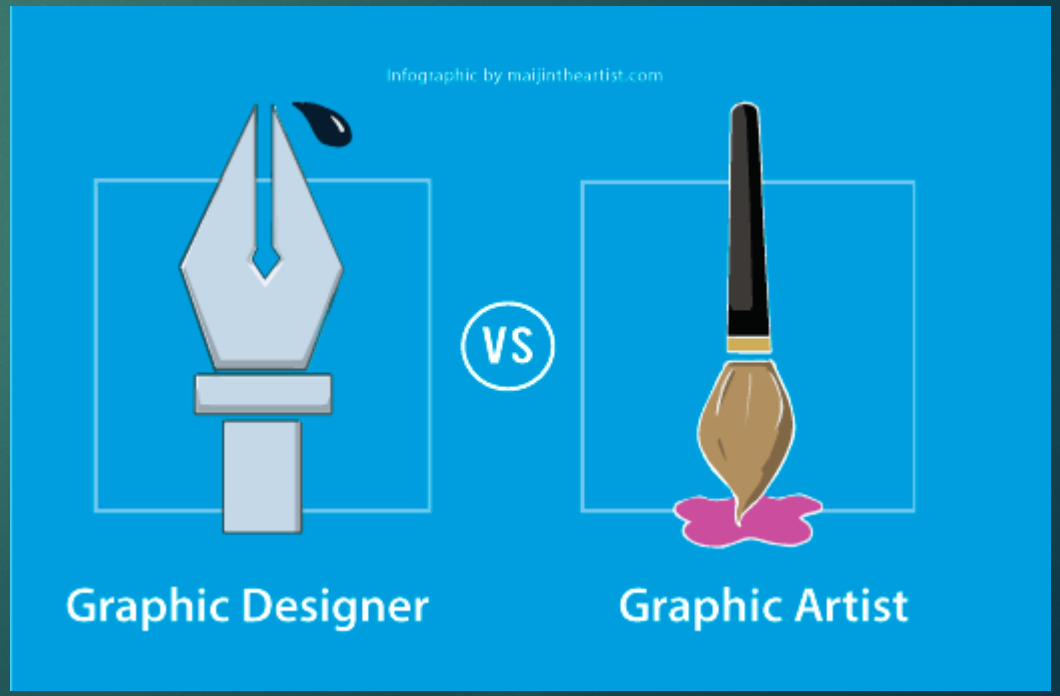
Mempelajari landasan teoritis tentang desain serta bagaimana mencapai sasaran tersebut secara metodologis. Pengenalan cara dan urutan mendesain serta membangun metode berpikir yang sesuai dengan proses permasalahan desain, yakni dengan metode pemecahan masalah. Pengembangan kemampuan menganalisa dan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

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.

Metodologi Desain. Mengapa dibutuhkan??

Mendesain adalah kegiatan memecahkan masalah (***problem solving***) yang didasarkan pada metode yang '**sistematik**' dan '**saintifik**' serta '**rasional**'.

Oleh karena itu untuk menghindari unsur subjektivitas (seperti seniman dalam berkarya) maka seorang pendesain (*designer*) memerlukan proses dan kecermatan dalam mengurai dan mendefinisikan problema, sehingga desain yang dihasilkan akan semakin objektif



Metode Desain

Metode Desain Konvensional

Metode Vernakular

Kria / craft

Metode Desain Baru

Metode Desain by Drawing

Menggambar/sketsa/konsep/riset

Tahapan Desain

- ***Divergen***
  - 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 jadikan pedoman yang lebih baik secara tradisional dan kontemporer berbagai kegiatan desain (arsitektur, grafis, industri, informasi, interaksi, dan sebagainya) dan / atau membutuhkan respons multidisiplin.
- ***Konvergen***
  - 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.

Desain bersifat **humaniora**, desain dilakukan oleh manusia, untuk kepentingan manusia itu sendiri, yakni membuat manusia lebih manusiawi, dalam arti membuat **manusia lebih berbudaya.**

Berkaitan dengan Konsep dan Ide, ada beberapa metode berpikir dalam merancang desain:

1. Metode berpikir Intuitif
2. Metode berpikir Logis
3. Metode berpikir Prosedural

Metode berpikir **Intuitif** 1

1. Tidak Logis
2. Tidak rasional/tidak dapat diukur, namun tetap dapat dipahami sebagai kreativitas
3. Didasari data, namun tidak detail
4. Subyektif
5. berpikir *imagining* (kotak hitam/***black boxes***)

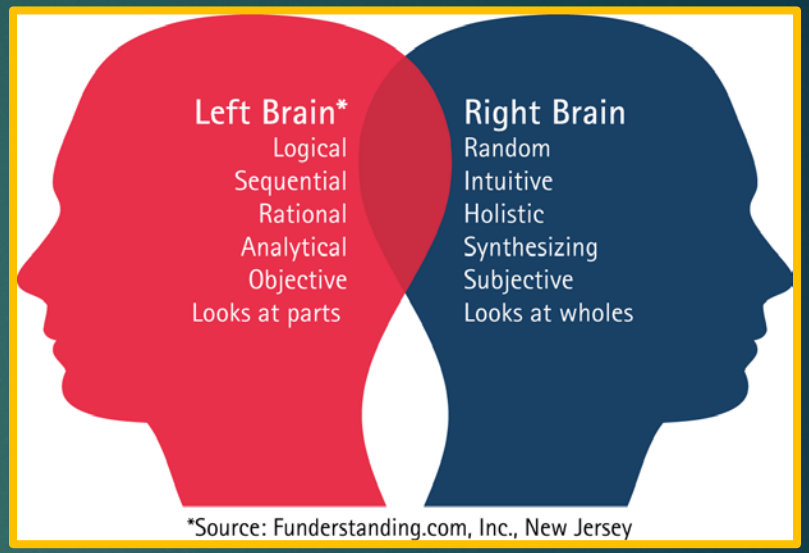
•daya atau kemampuan mengetahui atau mema-hami sesuatu tanpa dipikirkan atau dipelajari; bisikan hati; gerak hati

Metode berpikir **Intuitif** 1

Ciri-ciri *black boxes*:

1. Sasaran desain sesuai dengan perubahan pikiran desainer.
2. Data menentukan keputusan desainer dan berdasarkan pengalaman desainer
3. Keputasan cepat dan acak
4. *Leap of Insight* ->> menyederhanakan beberapa aspek ->> menipulasi citra
5. *Knowledge* yang luas mutlak bagi desainer, referensi, cepat dalam memutuskan, orisinil, dan fleksibel dalam berpikir.

Metode berpikir **LOGIS** 2



Adalah metode berfikir rasional yang secara obyektif dan sistematis menelaah suatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (irasional).

Penemuan data-data, fakta, sebab dan alasan faktual yang menjadi landasan dalam mencari masalah dan solusi.

1. **Mengacu pada data/fakta yang terukur dan terarah.**
2. **Glass boxes/berpikir *reasoning* (kotak kaca)**
3. **Data berupa dokumentasi, observasi, *questioner, interview***

•sesuai dengan logika; benar menurut penalaran; masuk akal

Metode berpikir **LOGIS** 2

Ciri-ciri *glass boxes*:

1. Analisis dilakukan secara mendalam dan tuntas sebelum pengambilan keputusan
2. Evaluasi bersifat deskriptif dan dijelaskan secara logis
3. Strategi perancangan/desain ditetapkan dahulu sejak awal, sebelum proses analisis.

Metode berpikir **PROSEDURAL** 3

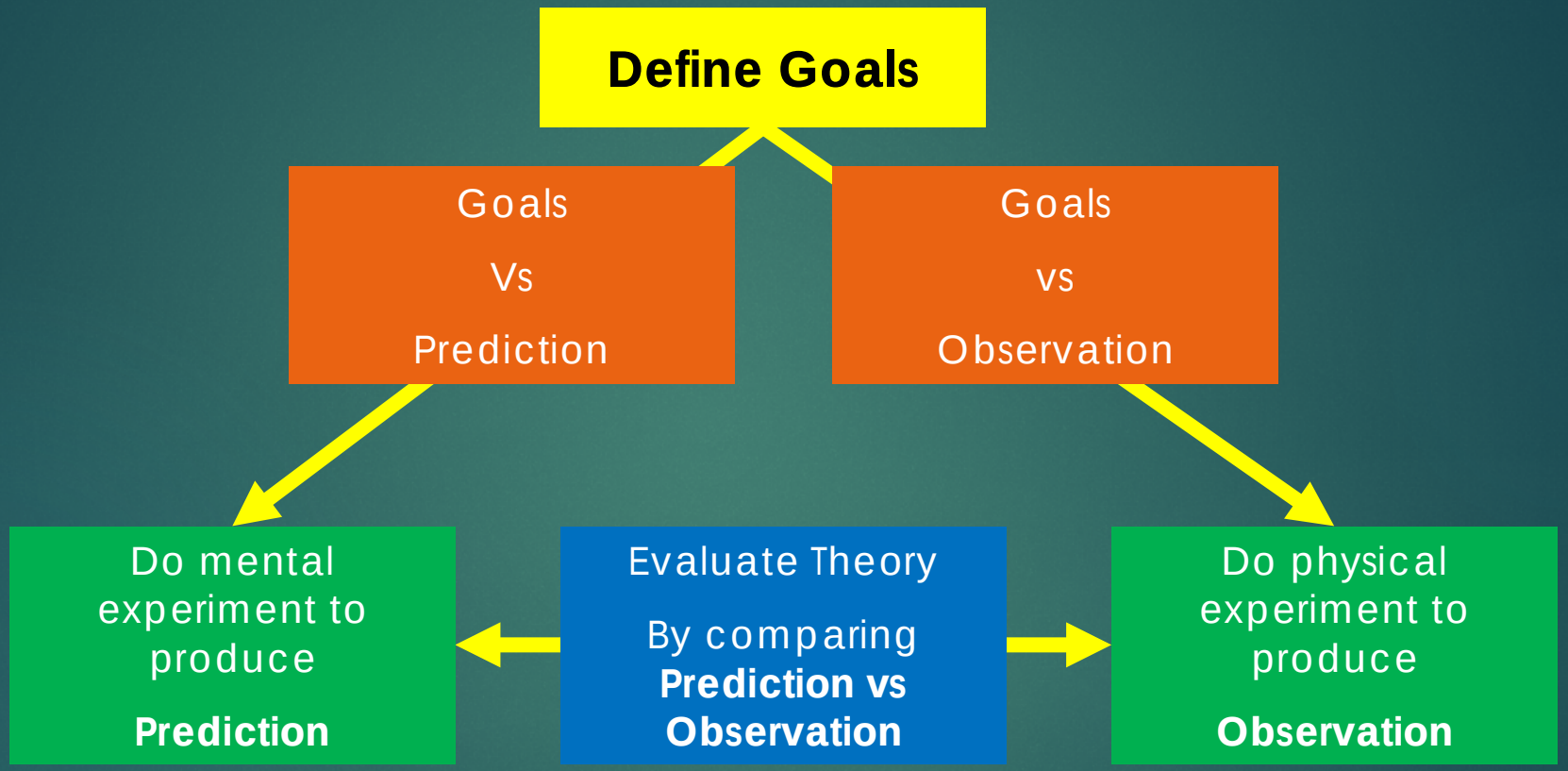
Adalah metode berfikir dengan pendekatan memilah-milah permasalahan menjadi bagian-bagian yang dapat ditelaah secara logis dan analisis dengan metode kotak kaca.

Berdasarkan bagian-bagian tadi yang dihasilkan dan dianalisa maka keputusan akhir diambil secara intuitif menggunakan kotak hitam.

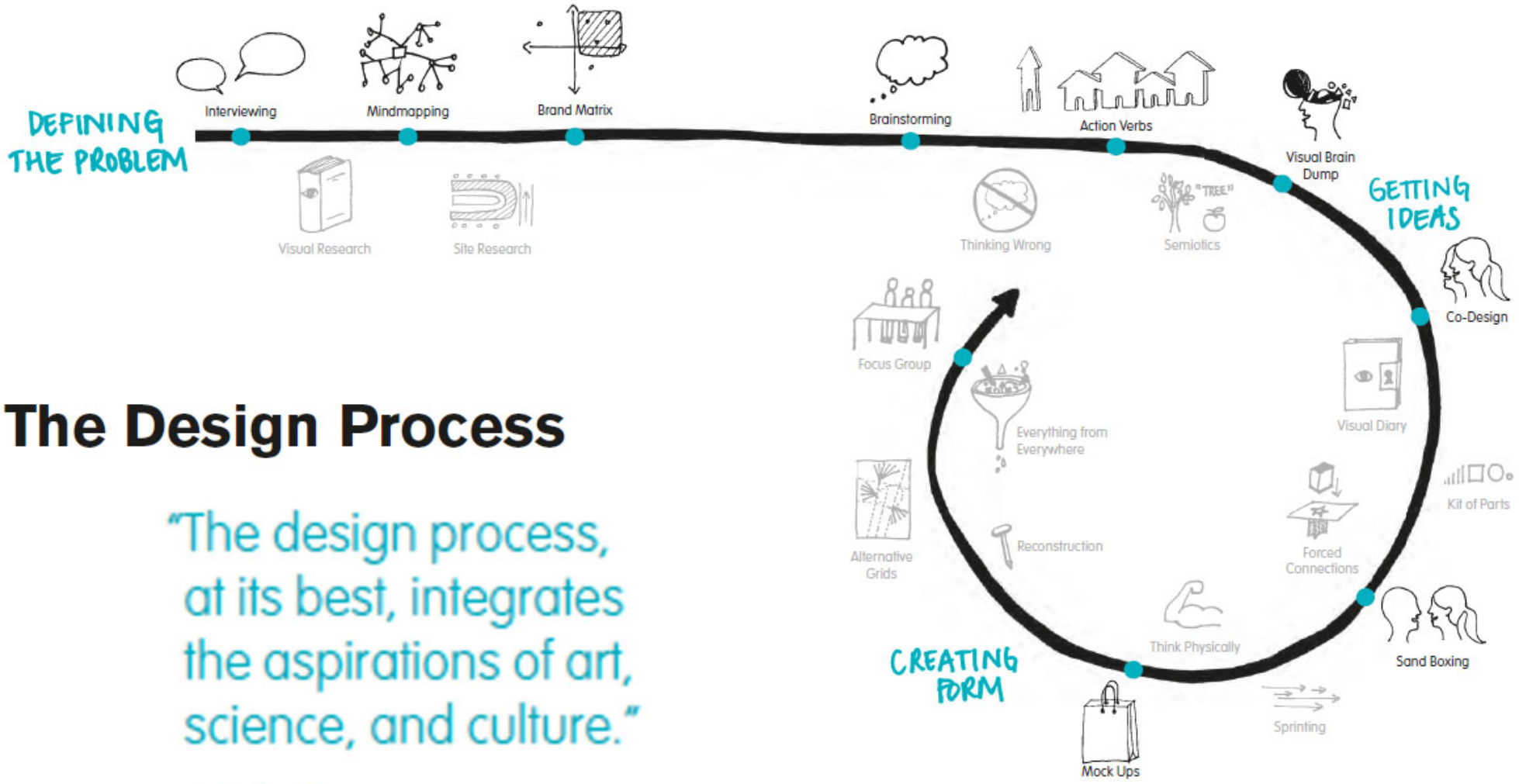
1. Meninjau kembali dua cara berpikir sebelumnya
2. Jika 2 metode sebelumnya kurang fokus/kurang jelas, diperlukan eksplorasi lebih lanjut
3. Jika diperlukan mengambil keputusan yang baru
4. Metode Pengorganisasian diri (Self Organizing System)
5. Variasi metode desain lebih banyak
6. Intuisi pada akhirnya menjadi sangat penting dan diperlukan saat *final decision* (keputusan akhir)

•Sesuai dengan prosedur

Proses Metode Desain



The Design Process

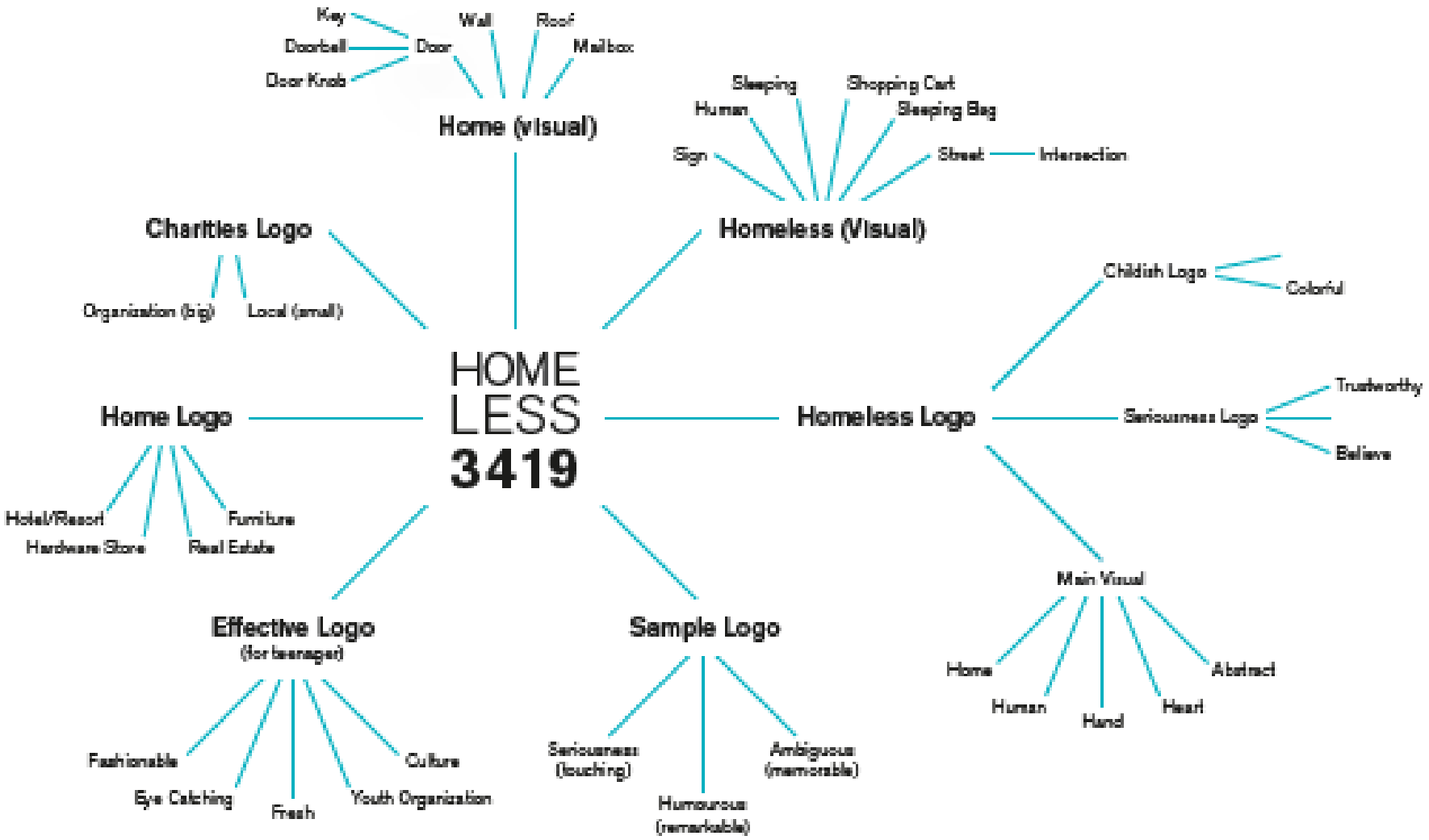


"The design process, at its best, integrates the aspirations of art, science, and culture."

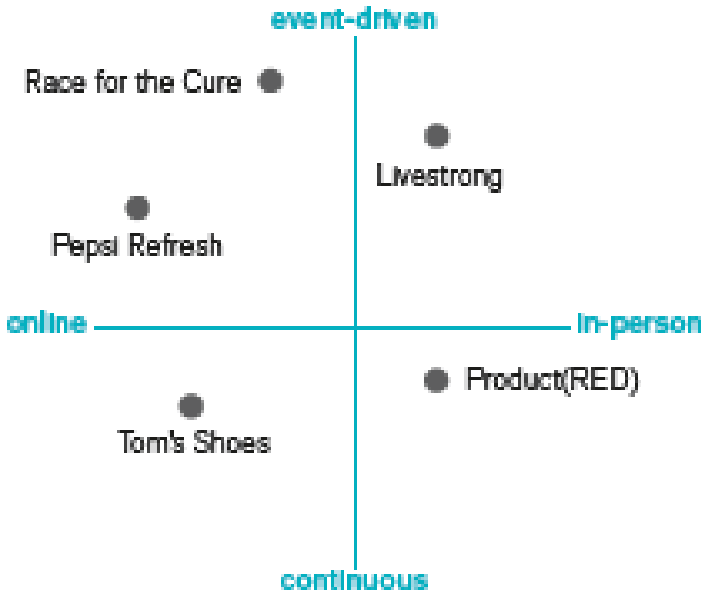
Jeff Smith

CASE STUDY

3419 Project



Mind Mapping. Designers use associative diagrams to quickly organize possible directions for a project. Design: Christina Beard and Supisa Wattanasansanee. *See more on Mind Mapping, page XX.*



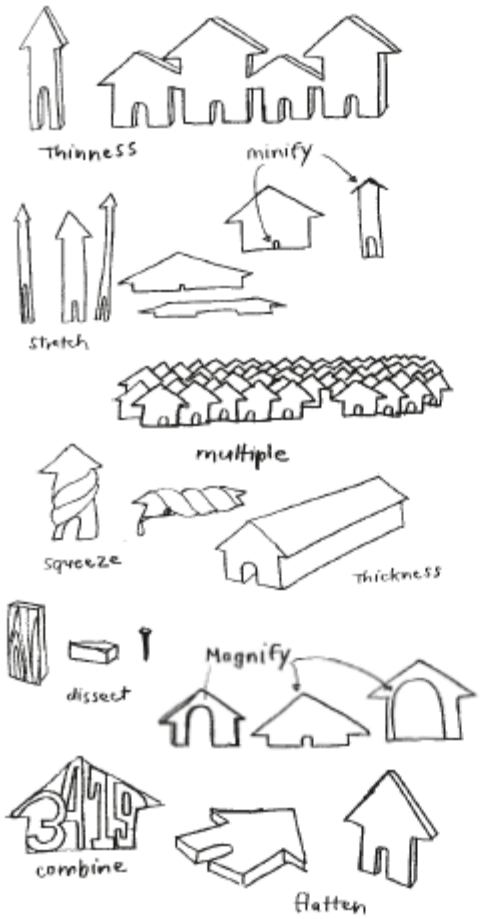
Brand Matrix. This diagram shows relationships among different social change campaigns. Some are events, while others take place continuously. Some happen online, others in person. *See more on Brand Matrix, page XX.*

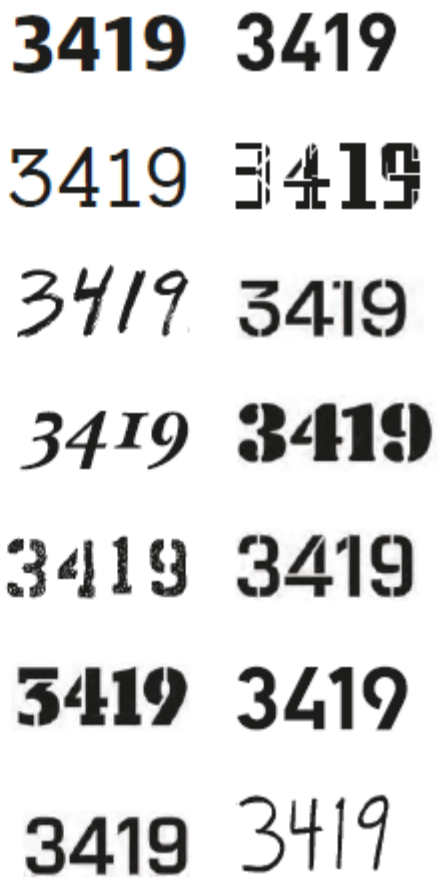
CAN	WANT	ARE
WALK	BE HAPPY	MUSICIANS
WORK	BE SAFE	ARTISTS
SMILE	SUCCEED	VETERANS
FEEL		WORKERS

Brainstorming. By focusing the campaign on what homeless people have and not what they materially lack, designers chose CAN, WANT and ARE as the voice of the project. *See more on Brainstorming, page XX.*

Getting Ideas

3419 Project





Action Verbs. A fun way to quickly produce visual concepts is to apply action verbs to a basic idea. Starting with an iconic symbol of a house, the designer transformed the image with actions such as magnify, minify, stretch, flatten, and rearrange. Design: Supisa Wattanasansanee. *See more on Action Verbs, page XX.*

Visual Brain Dumping. Designers created various typographic treatments of "3419" and pooled them together in order to find the best form for the project. Design: Christina Beard, Chris McCampbell, Ryan Shelley, Wesley Stuckey. *See more on Visual Brain Dumping, page XX.*

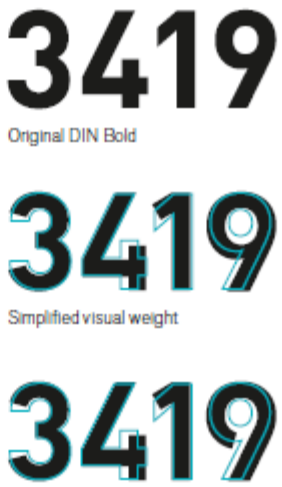
Creating Form

3419 Project

Sandboxing. The stencil was shared with another design team to explore different ways that users could transform it. Design: Paige Rommel, Wednesday Trotto, Hannah Mack. *See more on Sandboxing, page XX.*

Lauren P. Adams

Mock Ups. Making visual mock-ups showing how concepts, like a pillowcase poster, could be applied in real life helps make it concrete for clients and stakeholders.



John Smith

Ready for Reproduction. Having decided that a stencil would be part of the 3419 identity, the designer modified letters from the typeface DIN to create a custom mark that could function as a physical stencil. Design: Chris McCampbell.

The Whole Kit and Kaboodle. Designers created a poster and worksheets for teaching kids about homelessness in Baltimore and what they can do to help. The kit also includes two stencils, two pillowcase, a bottle of paint, and a brush. The kit invites students to create their own pillowcase posters, engaging them actively in thinking about the problem and what it means to sleep without your own bed. Design: Ann Liu, Beth Taylor, Chris McCampbell, Krissi Xenakis, Lauren P. Adams.

The Cycle Continues

3419 Project

Design is an ongoing process. After a team develops a project, they implement, test, and revise it. For the 3419 homelessness awareness campaign, the end result of the initial design phase was the creation of a kit for use in middle schools. The kit allowed the project team to interact with their audience, while the users created their own visual contributions with the materials provided and thus expanded the project's language. The design process began all over again.

Co-Design. The 3419 design team did a short afternoon workshop with local middle school students in order to create pillowcases that would be used as posters to hang around their school and city. Co-design is a methodology that involves users in the creative process. *See more on Co-Design, page XX.*

DesignMethodology

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 Processess
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 Deloypment 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

Increased Sales