

Metodologi **Desain**

DESI DWI KRISTANTO

Introduction

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

Industrial Design - Institut Teknologi Bandung (1999)

Interactive Media Design – Master Programme – Institut Teknologi Bandung, 2007

15 yrs → 3d artist

14 yrs → design & animation Lecturer (ITB, UMN)



No.	Materi
1.	Penjelasan RPS, dan Pengantar Metodologi Desain.
2.	Sejarah & Perkembangan Desain
3.	Konsep Desain
4.	Tinjauan Terhadap Metode Pendesainan Baru
5.	Designers Creativity as Blackbox
6.	Designer Rationality as Glassbox
7.	Desainer sebagai system pengendali proses
8.	Ujian Tengah Semester
9.	Metode Pengambilan Keputusan dalam Desain
10.	Metode Analisis untuk Evaluasi dan Eksplorasi
11.	Pengarah Bentuk
12.	Strategi Desain
13.	Design Problems
14.	Penjelasan mengenai contoh urutan dan tahapan proses desain, dan penjelasan format tugas akhir semester.
15.	Konsultasi Tugas Akhir.
16.	Minggu Tenang
17.	Ujian Akhir Semester

Desain vs Seni ?

di indonesia seringkali timbul kerancuan mengenai arti *desain* dengan *seni rupa*, keduanya memiliki perbedaan :

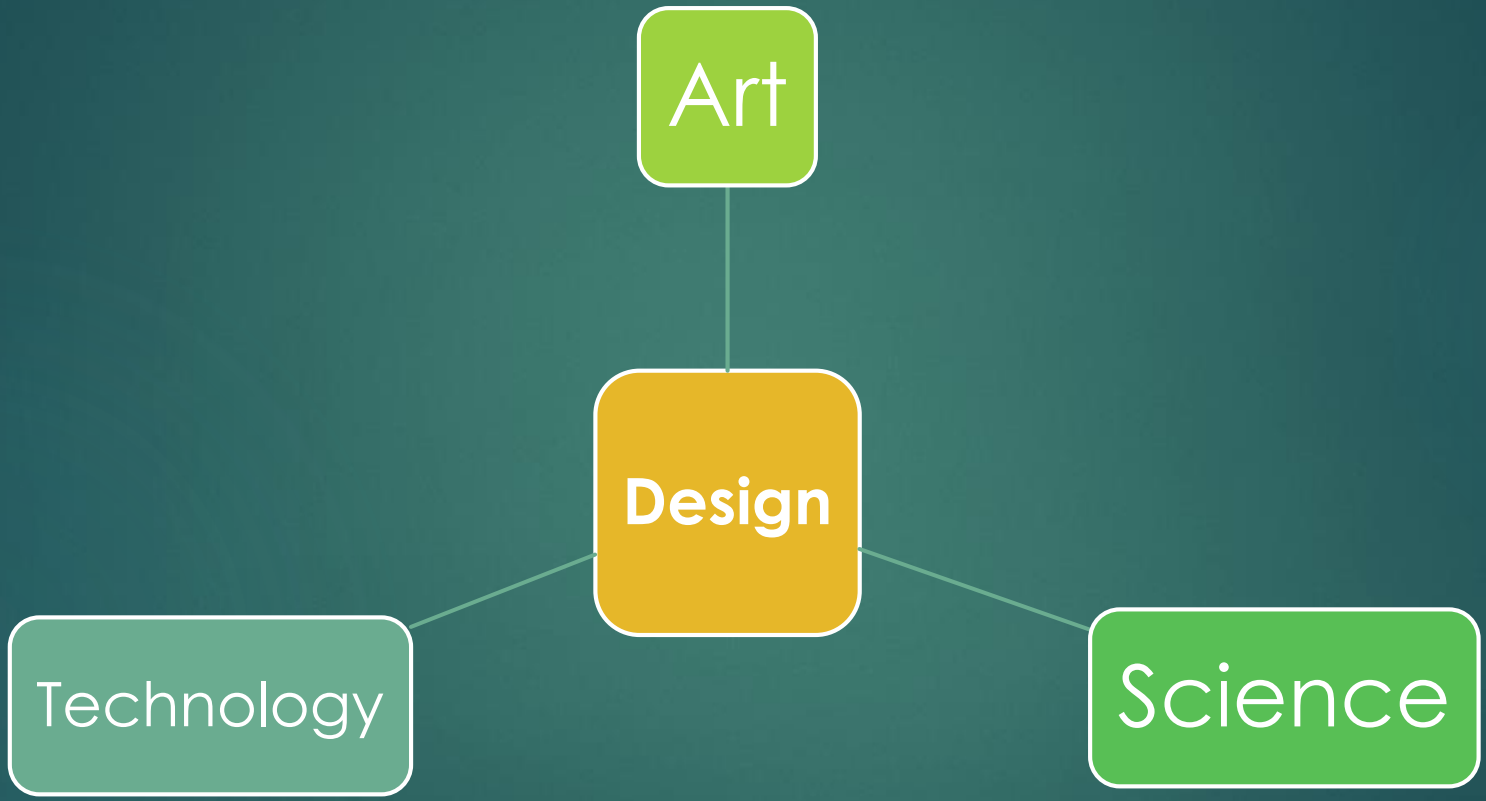
desain	seni rupa
desainer	seniman
bermuara pada obyektifitas dan pasar	bermuara pada subyektifitas,dan ekspresi individu.
mengemban fungsi sosial pada pesan yang diemban yang disampaikan kepada khalayak luas dengan melalui media yang sudah direncanakan untuk bisa menjangkau khalayak luas	sedangkan seni rupa sebagai ekspresi individual yang tak mempunyai fungsi sosial.


What is **DeSign**

- ▶ **Desain** adalah Proses perancangan / perancangan yang melibatkan kreatifitas manusia yang bertujuan membuat (to create something) sesuatu benda, sistim, dan sejenisnya dan memiliki manfaat bagi umat manusia.
- ▶ **Desain** merupakan manifestasi umat manusia dalam berkebudayaan yang menjadi ciri bagi peradabannya.

Desain Sebagai Keilmuan

- ▶ Merupakan bidang keilmuan yang terintegrasi dengan seluruh induk bidang keilmuan.
- ▶ Desain merupakan ilmu meramu / merakit / memodifikasi sesuatu dari dasar-dasar kecabangan ilmu pengetahuan.
- ▶ Desain merupakan ilmu dasar untuk memecahkan masalah (problem solving)



- 
- ▶ 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*).

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 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



metodologi

me.to.do.lo.gi /métodologi/

n ilmu tentang metode; uraian tentang
metode

Kamus Besar Bahasa Indonesia

Metodologi Desain

Segala cara atau upaya pemecahan masalah yang teratur dalam penciptaan aktivitas kreatif yang baru dan bermanfaat bagi lingkungan yang berupa konsep, project planning, drawing maupun analisis data melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuan.

Tujuan Metodologi Desain

Mendapatkan wawasan yang menghasilkan lebih banyak solusi atau pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan analisis membaca pergerakan yang ada di sekitar

Tahapan Desain

- ▶ Divergence
- ▶ Transformation
- ▶ Convergence

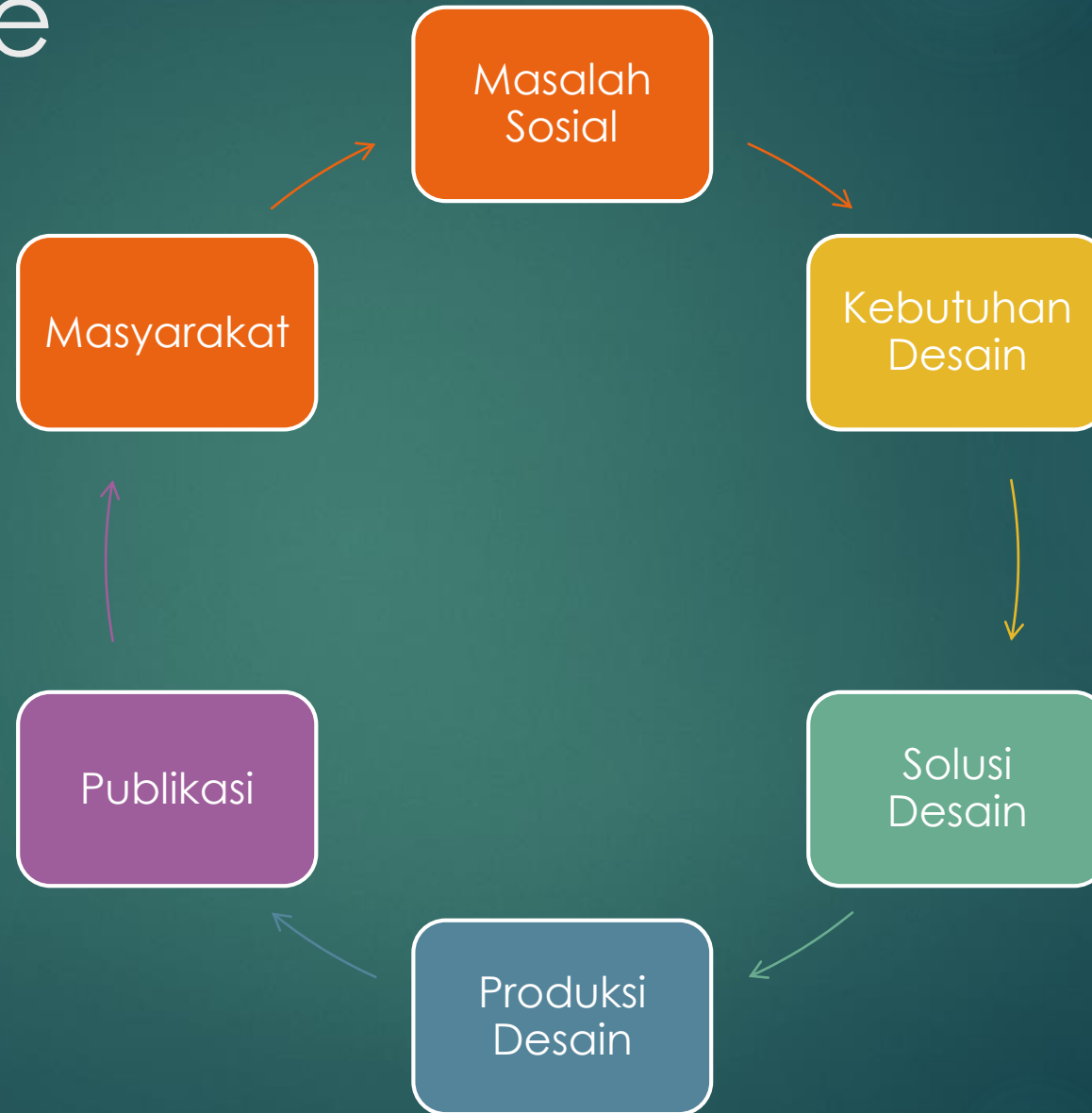


Dari sejarah perkembangannya, metode desain dapat dibagi atas :

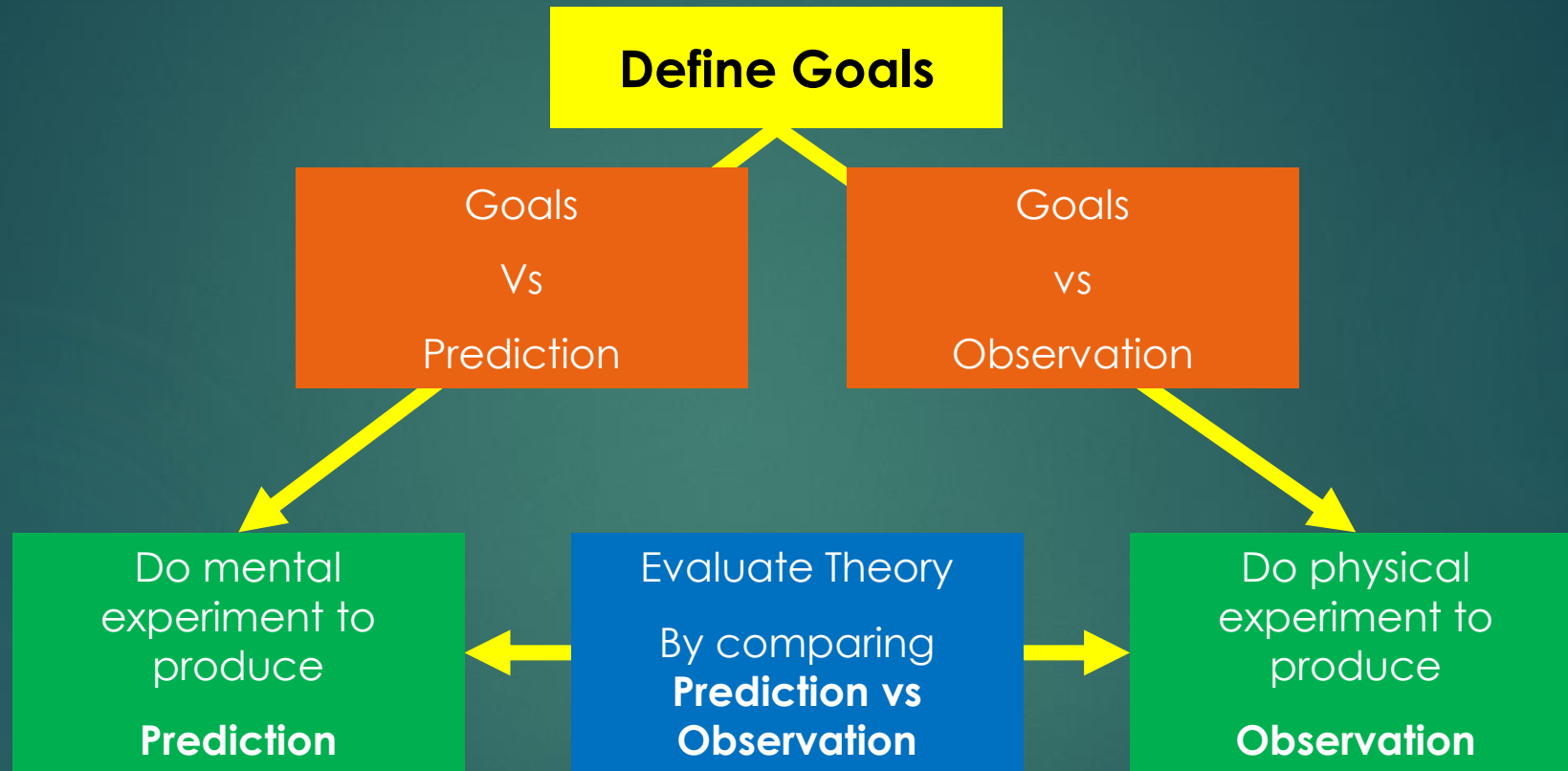
- ▶ Metode Desain Konvensional
- ▶ Metode Desain Baru

Metode Desain Umum	Pengembangan Metode Desain oleh Christopher Jones			
	Metode Tradisional		Metode Modern	
Metode Tindakan	Metode Craft	Uji coba (trial & error) Kerajinan	Metode Black box	Inspirasi Ide
Campuran Metode Tindakan dan Rasional	Metode Gambar	Gambar sketsa Gambar konsep Gambar detail	Metode Glass box	Brainstorming, Synectic, Konsep Desain
Metode Rasional			Desainer sebagai pengorganisasian perancangan	Programming
			Desainer sebagai penemu acuan (kriteria)	Kriteria tunggal Multi kriteria

Design Cycle



Proses Metode Desain



1st assignment

- ▶ Pilih 1 campaign/iklan dari sebuah brand/produk
- ▶ Deskripsikan
 - ▶ Produknya, Pembuatnya,
 - ▶ Pesan yang disampaikan
- ▶ Cari proses pembuatannya
 - ▶ Proses kreatif
 - ▶ Proses produksi
- ▶ Pelajaran apa yang anda dapatkan dari iklan/campaign