



METODE PERANCANGAN

Minggu 3



THE UNIVERSAL TRAVELER

By Don Koberg & Jim Bagnall

WHAT IS DESIGN?

By Victor Papanek



1. BAGAIMANA CARANYA MENGATASI MASALAH?

PROSES DESAIN = PERJALANAN MENGATASI MASALAH

1. **TERIMA (*ACCEPT*):** MEMULAI
2. **ANALISIS (*ANALYZE*):** KUMPULKAN FAKTA DAN PERASAAN
3. **DEFINISI (*DEFINE*):** MENENTUKAN TUJUAN
4. **IDEASI (*IDEATE*):** MEMBUAT ALTERNATIF
5. **PILIH (*SELECT*):** MENENTUKAN PILIHAN
6. **IMPLEMENTASI (*IMPLEMENT*):** MELAKUKAN AKSI
7. **EVALUASI (*EVALUATE*):** MENGIKUT KESUKSESAN

TERIMA (*ACCEPT*): MEMULAI

- ✧ Menentukan tujuan awal,
- ✧ menerima masalah sebagai tantangan,
- ✧ membiarkan masalah menjadi pemicu proses,
- ✧ temui motivasi diri

PENERIMAAN (*ACCEPTANCE*)

Mengetahui apa yang mengantarmu untuk menerima segala tantangan dan mau terlibat adalah hal penting untuk menjadi sukses

ANALISIS (*ANALYZE*): **KUMPULKAN FAKTA DAN PERASAAN**

- ✧ Menemukaenali bagian dalam dan luar masalah yang perlu kita tangani
- ✧ Menemukan apa saja hal-hal terkait masalah tersebut

HASIL ANALISIS

Penemuan fakta dan bagaimana satu dengan lainnya saling terkait membutuhkan pencarian dari segala sisi dari sebuah situasi, menilik detail, dan berpikiran terbuka

DEFINISI (*DEFINE*): MENENTUKAN TUJUAN

- ✧ Menentukan isu utama dari masalah yang ada
- ✧ Mengonsepkan dan mengklarifikasi tujuan, ujung, dan capaian dari resolusi masalah yang ada

DEFINISI [*ESSENCE FINDING*]

Hal-hal yang akan menentukan 'ramuan' konsep atau ide untuk masalah yang ada. Untuk mendapatkan tujuan yang tepat sasaran membutuhkan perilaku atau posisi yang tegas.

IDEASI (*IDEATE*): **MEMBUAT ALTERNATIF**

- ✧ Mengidentifikasi seluruh kemungkinan dari pencapaian tujuan

PILIH (*SELECT*): **MENENTUKAN PILIHAN**

- ✧ Membandingkan segala kemungkinan yang ada dalam mencapai tujuan
- ✧ Menentukan mana yang terbaik

PILIHAN IDE (*IDEA-SELECTION*)

Pilihan ide dapat muncul dari perbandingan atas apa yang kita inginkan dengan apa yang kita punya. Di sini ide lebih jelas definisi dan arahnya

IMPLEMENTASI (*IMPLEMENTATION*): MEMBUAT ALTERNATIF

- ✧ Membentuk cara terbaik
- ✧ Merealisasikan niat

REALISASI

Merealisasikan ide membutuhkan pengambilan keputusan berkali-kali. Sering kali kita justru menemukan masalah kecil lainnya yang sebenarnya dapat mengarahkan kita ke tujuan utamanya

EVALUATE (*EVALUATE*): MENGUKUR SUKSES

- ✧ *Review* perjalanan untuk menentukan tingkat kesuksesannya
- ✧ Mengetahui hal-hal apa saja yang telah dipelajari
- ✧ Meninjau bagaimana langkah selanjutnya agar 'perjalanan' lebih bermakna dan dinikmati

EVALUASI

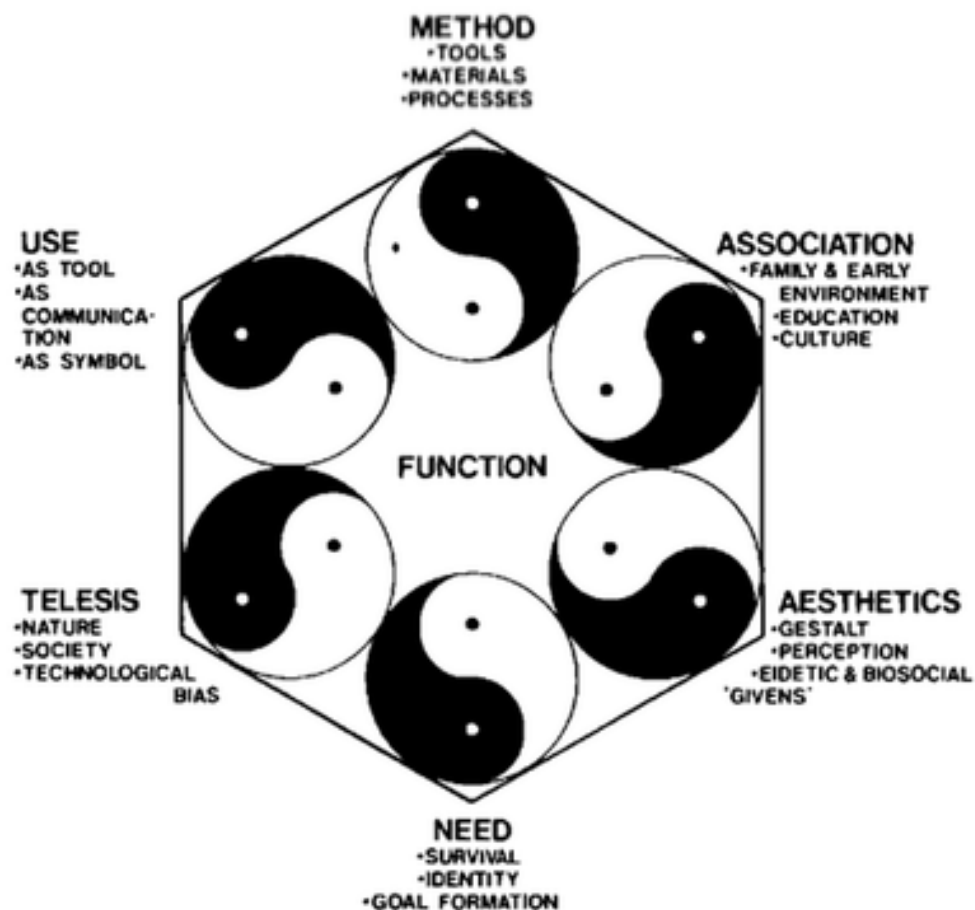
Untuk mengetahui secara spesifik situasi seperti apa yang mengganggu kita dalam mencapai tujuan kita dan mengembangkan lagi rencana kita ke depannya



2. DESAIN SEPERTI APA YANG TEPAT?

Merancang adalah upaya
berkesadaran dan intuitif
untuk menentukan pengaturan
yang **bermakna**





The function complex. The Yin-Yang monad appears at each of the six aspects, indicating the soft-hard, feeling-thinking, intuitive-intellectual mix, which determines each of these six evaluative criteria.



Source: <http://casavogue.globo.com>



Sources: <https://inhabitat.com/made-in-china-emilie-voirin-reinterprets-iconic-chairs-in-biodegradable-bamboo-and-rattan/>



Sources: <http://www.woodworkerz.com/wave-spirit-by-neilturner-biz/>, <https://id.pinterest.com/pin/673991900456121225/>



3. BAGAIMANA CARA KITA MENJADI (LEBIH) KREATIF?

“Kreativitas membutuhkan niat untuk **menggabungkan subjektivitas dengan objektivitas**. Kreativitas termasuk belajar untuk berpikir dan bertindak **menyeluruh** dibandingkan satu aksi pasti; untuk menggantikan apa yang kamu rasakan dan apa yang kamu ketahui, serta apa yang akan kamu temukan dengan **mencoba hal baru**”

- ✧ BEBAS DARI KECONGKAKAN
- ✧ PERCAYA PADA DIRI DAN KEMAMPUAN KITA UNTUK SUKSES
- ✧ RASA TIDAK PUAS YANG KONSTRUKTIF
- ✧ MENYELURUH
- ✧ KEMAMPUAN MENGONTROL KEBIASAAN