

Metodologi **DESAIN**

Minggu #3



Universitas
Pembangunan Jaya

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

dua fase proses pembelajaran yang penting dalam sebuah
proses desain

Analisis

sintesis

Analisis

analisis/ana·li·sis/ (n)

penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya

(Kamus Besar Bahasa Indonesia)

Analisis merupakan sebuah kegiatan untuk meneliti suatu objek tertentu secara sistematis ,guna mendapatkan informasi mengenai objek tersebut.

Analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan

Analisis

Salah satu bentuk analisis adalah merangkum sejumlah data besar yang masih mentah menjadi informasi yang dapat diinterpretasikan.

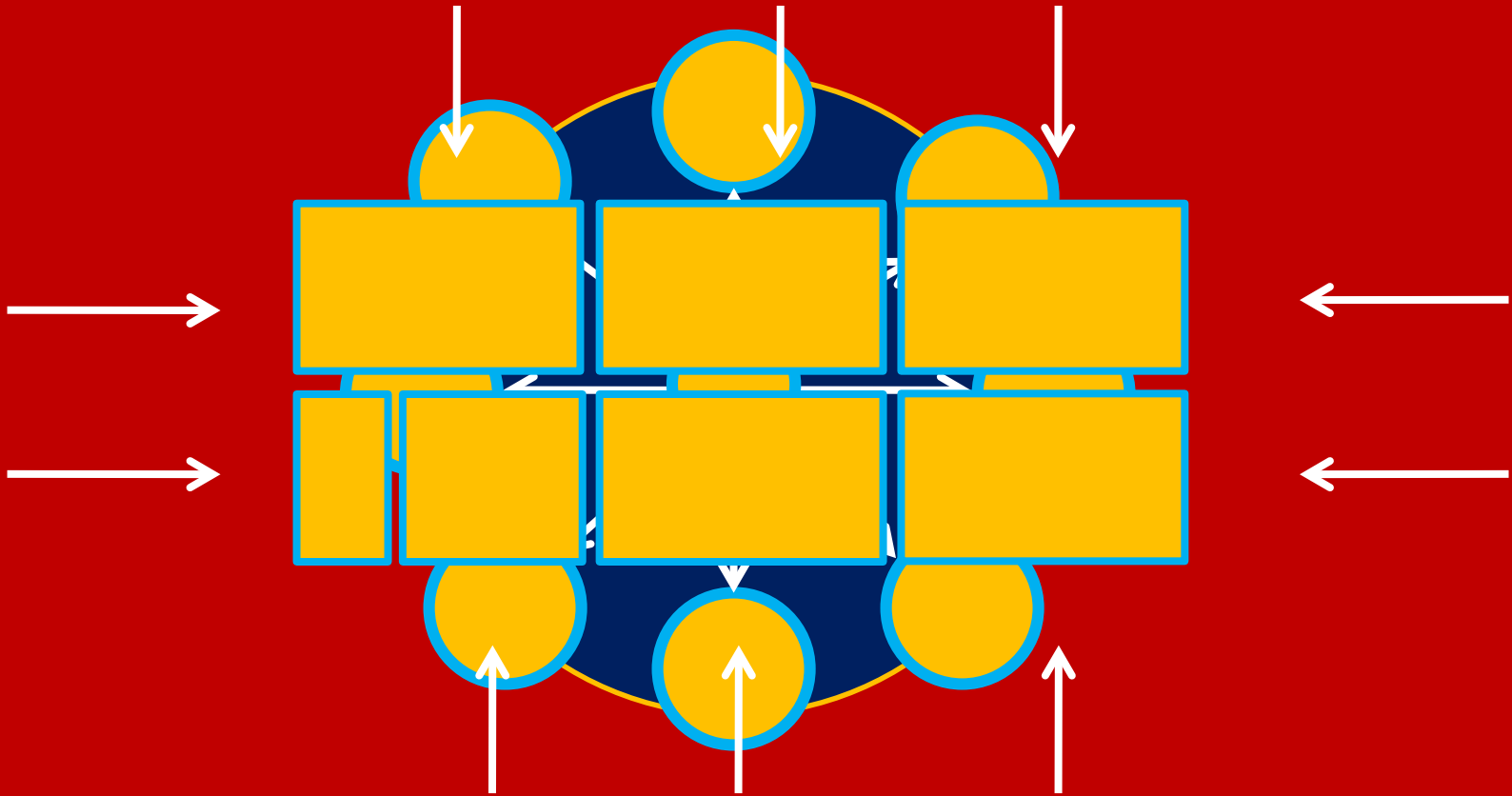
Semua bentuk analisis berusaha menggambarkan pola-pola secara konsisten dalam data sehingga hasilnya dapat dipelajari dan diterjemahkan dengan cara yang singkat dan penuh arti.

Sintesis

sintesis/sin·te·sis/ /sintésis/ n

1. paduan (campuran) berbagai pengertian atau hal sehingga merupakan kesatuan yang selaras:
2. penentuan hukum yang umum berdasarkan hukum yang khusus

ANALISIS

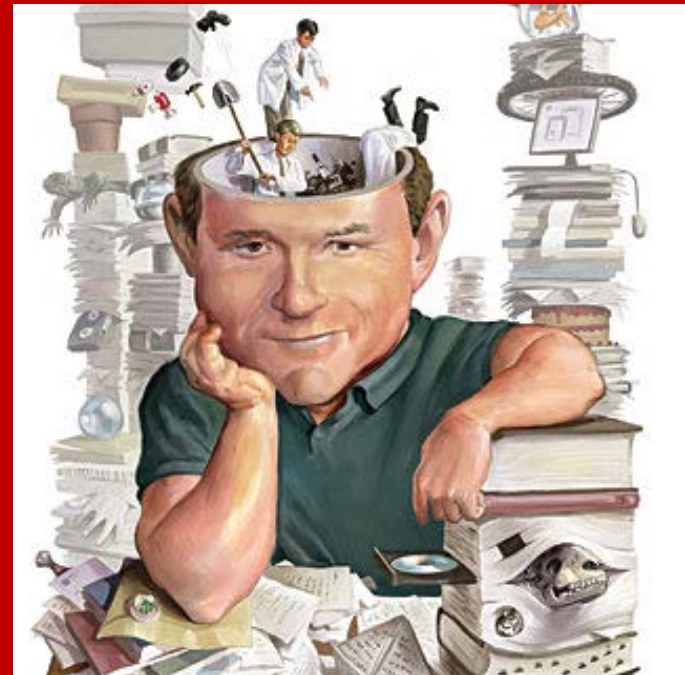


Problem Seeking - Menguraikan

Problem Solving

Metode Analisis Untuk Eksplorasi Evaluasi

Dalam proses perancangan, untuk keperluan eksplorasi gagasan maupun untuk menilai kembali keputusan yang telah ditetapkan, digunakan beberapa metode analisis, diantaranya;



- Metode Brainstorming
- Metode Synectics
- Metode SWOT
- Metode Cost-Benefit



Metode Brainstorming

Proses pencarian ide, gagasan, analisis, pengembangan dan penetapan solusi baik secara konseptual maupun desain.

Metode Brainstorming

NOISE TO SIGNAL
Rob Cottingham

We're brainstorming here,
and there are no dumb ideas.
But if we weren't brainstorming,
that would have been
a really, *really* dumb idea.



Metode Brainstorming

Langkah-langkahnya:

- Membuat suatu kelompok untuk memberikan gagasan-gagasan serta ide-ide.
- Seluruh gagasan dirangkum dan diformulasikan menjadi kesimpulan tim.

Brainstorming

- **Individual Brainstorming**
 - Wawasan terbatas
 - Penyelesaian masalah sederhana
 - Menciptakan pilihan2 ide
 - Fokus pada isu umum
- **Group Brainstorming**
 - Berbagi pengalaman antar anggota
 - Team building
 - Tidak terlalu besar
 - Potensi konflik karena terkadang ada saran yang terkesan 'kurang penting'



Metode Synectics

© Original Artist
Reproduction rights obtainable from
www.CartoonStock.com



Metode ini hampir sama dengan brainstorming, perbedaan yang khusus pada synectics adalah bahwa individu anggota tim berasal dari 'luar' yang memiliki keahlian lain di luar bidang desain.

Metode SWOT

- analisis SWOT terutama dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (re-evaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan risiko yang mungkin timbul.



Metode SWOT

- Langkah analisis;
- Mengkaji hal atau gagasan yang akan dinilai dengan cara memilah dan menginventarisasi sebanyak mungkin dari segi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman.

SWOT ANALYSIS

	Helpful to achieving the objective	Harmful to achieving the objective
Internal origin (attributes of the organization)	S Strengths	W Weaknesses
External origin (attributes of the environment)	O Opportunities	T Threats

Penyusunan kesimpulan metode SWOT dengan Matriks Pakal



1= Peluang dan Kekuatan

Mengembangkan peluang menjadi kekuatan

2= Peluang dan Kelemahan

Mengembangkan Peluang untuk mengatasi kelemahan

3= Ancaman dan Kekuatan

Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan

4= Ancaman dan Kelemahan

Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimalisir kelemahan

Metode Cost-Benefit

- Dampak positif yang menghasilkan manfaat (benefit)
- Dampak negatif yang merupakan beban atau biaya (cost)

PROSES	INPUT	PENGOLAHAN		OUTPUT	KETERANGAN
FASE	FASE INFORMASI	FASE analisis	FASE SINTESA	FASE KREATIF	FASE EKSEKUSI
AKTIVITAS	PENGUMPULAN DATA (LITERATUR, SURVEY LAPANGAN DAN INTERVIEW)	MENgAnalisis SELURUH DATA IDENTIFIKASI PEMASALAHAN IDENTIFIKASI TARGET AUDIENCE	MENCARI CARA-CARA PEMECAHAN MASALAH MENENTUKAN • KONSEP KOMUNIKASI • KONSEP KREATIF DESAIN • KONSEP PERENCANAAN MEDIA	SKETSA ALTERNATIF IDE IDE KOMUNIKASI IDE VISUAL PERENCANAAN MEDIA ESTIMASI BIAYA EVALUASI	EKSEKUSI DESAIN TEKNIK PRODUKSI/ PEMBUATAN FINISHING
BRIEF YANG DIGUNAKAN DALAM PERIKLANAN	<ul style="list-style-type: none"> • Produk • Latar Belakang Masalah • Tujuan • Target Market • Target Audience • Pengetahuan Brand • Kompetitor • Dll 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>communication objective</i> • consumers journey • consumer insights • consumer benefit • tone and manner • <i>proposition (pesan komunikasi)</i> • analisis SWOT • Positioning • Dll 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep Komunikasi <p>“WHAT TO SAY?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Kreatif <p>“HOW TO SAY?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan Media <p>“WHEN TO SAY?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Budget • Mandatory 	<ul style="list-style-type: none"> • SKETSA • Eksekusi Komputer (<i>Comperhensive Design</i>) 	PRESENTASI
	COMMUNICATION BRIEF		CREATIVE BRIEF		
BRIEF YANG DIGUNAKAN DALAM DESAIN GRAFIS		SILAHKAN Mencari INFORMASI / BUTIR PROSES APA SAJA YANG PERLU Dilakukan pada BRIEF DESAIN GRAFIS DAN MULTIMEDIA !!!			
BRIEF YANG DIGUNAKAN DALAM MULTIMEDIA					