



**Modul Metodologi Desain**

**DVM322-Methodologi Dkv**



Universitas  
**Esa Unggul**

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

**2020**

## PENGANTAR

### A. Kemampuan Akhir Yang Diharapkan

Setelah mempelajari modul ini, diharapkan mahasiswa mampu :

1. Menguraikan visi dan misi Universitas Esa Unggul
2. Merinci topik-topik perkuliahan Metodologi Desain
3. Mengidentifikasi buku referensi serta komponen dan proporsi penilaian mata kuliah Semiotika Desain

### B. Uraian dan Contoh

#### 1. Visi dan Misi

Universitas Esa Unggul mempunyai visi menjadi perguruan tinggi kelas dunia berbasis intelektualitas, kreatifitas dan kewirausahaan, yang unggul dalam mutu pengelolaan dan hasil pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi.

Untuk mewujudkan visi tersebut, maka Universitas Esa Unggul menetapkan misi-misi sebagai berikut :

- a. Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang bermutu dan relevan
- b. Menciptakan suasana akademik yang kondusif
- c. Memberikan pelayanan prima kepada seluruh pemangku kepentingan

#### 2. Topik Perkuliahan

Metodologi DKV adalah cara berfikir dan kerja yang sistimatis dan biasa dimulai dari proses kreatif termasuk aplikasi metode kreatif dari brainstorming, mind map yang sebenarnya

#### 3. Buku Referensi dan Komponen Penilaian

Setelah selesai pembelajaran diharapkan mahasiswa mampu :

- a. Menjelaskan pengertian
- b. Menganalisis cara mendapatkan pengetahuan

- c. Mengidentifikasi langkah-langkah mendapatkan pengetahuan
- d. Menyimpulkan teori menggunakan berbagai sumber yang berbeda

Untuk mencapai tujuan tersebut, mata kuliah Metodologi Desain menggunakan berbagai buku referensi tentang filsafat keilmuan. Ada beberapa buku yang direkomendasikan untuk dipelajari, yakni :

Graphic Design Solution, Robin Landa

Untuk penilaian akhir, komponen nilai yang digunakan terdiri dari kehadiran, UTS, UAS dan penugasan. Dalam kuliah *online* komponen penugasan ditambah dengan kuis, sedangkan komponen kehadiran tidak diperhitungkan karena ditekankan pada aspek aktivitas di *website*. Adapun proporsi penilaiannya sebagai berikut :

- a. UTS = 30 %
- b. UAS = 30 %
- c. Kuis = 20 %
- d. Tugas = 20 %

### C. Latihan

- a. Sebutkan visi Universitas Esa Unggul !
- b. Apa langkah langkah kreatif
- c. Bagaimana melakukan brainstorming.

### D. Kunci Jawaban

- a. Visi Universitas Esa Unggul adalah menjadi perguruan tinggi kelas dunia berbasis intelektualitas, kreatifitas dan kewirausahaan, yang unggul dalam mutu pengelolaan dan hasil pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi
- b. Komponen penilaian mata kuliah Metodologi Desain dan Logika adalah UTS, UAS, kuis dan Tugas.

## SEMIOTIKA DESAIN

### A. Kemampuan Akhir Yang Diharapkan

Setelah mempelajari modul ini, diharapkan mahasiswa mampu :

1. Menyebutkan pengertian kreatif dan metodenya.
2. Menguraikan sistim metodologi desain.

### B. Uraian dan Contoh

Berpikir kreatif sintetis adalah keterampilan untuk membangun ide-ide asli dan hubungan baru, menjadi inovatif, dan menjadi fleksibel dalam pemikiran seseorang. Desainer imajinatif belajar untuk berpikir secara berbeda dan mampu menghasilkan desain kreatif yang relevan.

Aspek berpikir kreatif adalah:> berpikir asosiatif (mengenali kesamaan, atribut umum)> berpikir metaforis (mengidentifikasi kesamaan antara hal-hal yang tampaknya tidak terkait)> elaborasi dan modifikasi (mengerjakan rincian dan mengusulkan perubahan)> berpikir imajinatif (membentuk gambar dalam pikiran dan imajinasi seseorang) benda atau peristiwa yang tidak mungkin)

#### *Karakteristik dari pemikir Kreatif*

Karakteristik tertentu adalah penanda pemikiran kreatif:> Keberanian: Ketakutan membatalkan pengambilan risiko secara kreatif dan mendukung bermain aman. Keberanian ditambah dengan keingintahuan intelektual memicu kreativitas. > Penerimaan: Terbuka untuk berbagai cara berpikir serta kritik yang membangun memungkinkan Anda merangkul berbagai kemungkinan dan ide-ide baru. > Keingintahuan: Keinginan untuk mengetahui dan mengeksplorasi memungkinkan seseorang untuk tumbuh secara intelektual, artistik, dan teknis. > Fleksibilitas: Tidak hanya pikiran yang gesit dan kepribadian yang fleksibel memungkinkan Anda untuk mengikuti perkembangan zaman, tetapi karakteristik ini juga memungkinkan Anda untuk menekuk dengan jalan ide pemula atau melepaskan jalan yang tidak berbuah. > Being Sharp-Eyed: Memperhatikan apa yang Anda lihat setiap hari (bayangan, penjajaran, kombinasi warna, tekstur, komposisi yang ditemukan, poster yang terkelupas, dll.) Memungkinkan Anda untuk melihat kemungkinan kreatif yang melekat dalam lingkungan tertentu; Anda memperhatikan apa yang dilewatkan orang lain atau tidak dianggap penting.

> Mencari dan Mengenali Koneksi: Orang-orang kreatif memiliki keterampilan untuk menyatukan dua hal yang terkait atau tidak terkait untuk membentuk kombinasi atau hubungan baru. Mereka mengatur hierarki asosiatif dengan cara yang memungkinkan mereka untuk membuat koneksi yang mungkin menghindari orang lain. alat yang merangsang pemikiran Kreatif Ada alat yang membantu pemikiran kreatif. Selain menggunakan teknik kreativitas ini untuk menghasilkan konsep, beberapa desainer dan siswa menggunakannya sebagai visualisasi dan alat komposisi spontan.

BrainstorminG (Grup atau alat individu) Di *Your Creative Power*, diterbitkan pada tahun 1945, Alex Osborn, seorang mitra periklanan di BBDO di New York, mempresentasikan teknik yang telah ia gunakan selama bertahun-tahun di BBDO: brainstorming. Tujuan dari teknik Osborn adalah untuk menghasilkan ide yang bisa menjadi solusi untuk masalah periklanan. Brainstorming tradisional dilakukan dengan sekelompok orang sehingga pemikiran salah satu kontributor membangun atau memicu orang lain, meskipun itu bahkan dapat bekerja lebih baik ketika dimodifikasi untuk penggunaan individu, karena tidak ada penahanan ketika seseorang sendirian. Suasana tanpa hambatan memupuk aliran pemikiran kreatif.

*osCorn's CheCklist (alat individu)* Pada pertengahan 1960-an, seniman Amerika Richard Serra mulai bereksperimen dengan bahan non-tradisional, termasuk fiberglass, neon, karet vulkanisir, dan timah. Dia menggabungkan pemeriksaan bahan-bahan ini dan propertinya dengan minat proses fisik pembuatan patung. Hasilnya adalah daftar kata kerja tindakan yang disusun Serra — roll untuk menggulung, melipat, melengkung ”- tercantum di atas kertas dan kemudian diberlakukan dengan bahan-bahan yang telah dikumpulkannya di studionya. Kepada Lift oleh Serra, 'dibuat dari karet bekas yang diambil dari sebuah gudang di Manhattan yang lebih rendah, adalah hasil dari respons unik karet terhadap pelaksananya dari kata kerja aksi 'untuk diangkat.' 1 saya tersadar bahwa alih-alih memikirkan seperti apa patung itu nantinya dan bagaimana Anda akan melakukannya secara komposisional, bagaimana jika Anda hanya membuat kata kerja itu dalam kaitannya dengan suatu bahan, dan tidak khawatir tentang hasilnya? —Richard serra

Sebelum eksperimen pahatan Serra, Alex Osborn, yang mengembangkan brainstorming, menciptakan teknik daftar periksa yang diilhami sebagai alat untuk

mengubah ide atau objek yang ada. Bisa dibilang, ini bisa menjadi satu-satunya alat yang Anda butuhkan untuk menumbuhkan pemikiran kreatif. Singkatnya, daftar periksa Osborn terdiri dari kata kerja tindakan:> Adaptasi> Ubah> Perkecil> Perkecil> Pengganti> Atur Ulang> Atur Ulang> Balikkan

mapping (alat individu) Peta pikiran adalah representasi visual atau diagram dari berbagai cara kata, tema, gambar, pikiran, atau ide dapat dihubungkan satu sama lain. Pemetaan adalah alat brainstorming dan diagram visual yang digunakan untuk mengembangkan ide atau mengarah ke ide; itu juga disebut pemetaan kata, pemetaan ide, pikiran

mapping™, pengelompokan kata, dan diagram laba-laba. Ini dapat digunakan untuk memvisualisasikan, menyusun, dan mengklasifikasikan ide-ide dan sebagai bantuan dalam studi, organisasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Peta visual yang dihasilkan adalah diagram yang mewakili pemikiran, kata-kata, informasi, tugas, atau gambar dalam pengaturan diagram tertentu. Ada kata atau pikiran kunci pusat, dan semua kata, pikiran, atau visual lainnya berasal dari dan terkait dengan ide sentral dalam radius di sekitar titik fokus pusat itu.

Pemetaan Tipe Pikiran Pemetaan adalah alat yang berguna untuk proses penulisan, proses desain, proses curah pendapat, mengeksplorasi hubungan, atau hanya untuk memikirkan sesuatu. Anda dapat mendekati pemetaan dengan dua cara dasar:> Pemetaan otomatis sangat bergantung pada strategi surealis asosiasi bebas spontan, mencoba menghindari pilihan sadar dan membiarkan asosiasi mengalir dengan bebas. > Pemetaan yang disengaja lebih mengandalkan pertumbuhan alami asosiasi, mengungkapkan cara pikiran Anda secara insting mengorganisasi atau membuat asosiasi.

Peta pikiran adalah representasi nyata dari asosiasi yang dapat mengungkapkan wawasan atau mengarah ke ide. Anda dapat mengatur ulang item untuk membuat awal baru (kata atau gambar tengah), menyusun ulang subtopik (item sekunder), sub-subtopik (item tersier), dan sebagainya. Anda dapat memetakan kembali berdasarkan pemahaman yang lebih dalam yang berasal dari putaran pertama atau berdasarkan pada sesuatu yang terjadi pada Anda saat memetakan. Anda dapat mengartikulasikan bagian koneksi atau melihat tautan di antara item pada peta.

Tersedia perangkat lunak Pemetaan Peta Mind yang menawarkan template, pengocokan, catatan, label, cross-linking, dan banyak lagi. Namun, karena sifat dari proses menggambar memaksimalkan pemetaan spontan, melakukannya dengan tangan menawarkan hasil yang unggul. Gambar peta Anda sendiri memastikan personalisasi dan aliran pikiran yang alami. > Posisikan selembar kertas ekstra besar dalam posisi lanskap. > Di bagian tengah halaman, titik awal Anda, gambar visual kunci atau tulis kata kunci, topik, atau tema. > Dimulai dengan kata atau gambar pusat, gambar cabang (menggunakan garis, panah, semua jenis cabang) ke segala arah sehingga asosiasi sebanyak mungkin. Jangan menghakimi; hanya menulis atau menggambar dengan bebas.

menjelaskan masalah desain kepada seseorang yang tidak mengenalnya akan memaksa Anda untuk mengatur dan mengartikulasikan pemikiran Anda, yang mungkin mengarah pada pemahaman yang lebih baik tentang masalah dan pada akhirnya ke wawasan atau ide.

Alat preSenTaTion lisan TeCHnique 1. Ajukan pendengar yang ramah. Orang ini seharusnya tidak berusaha membantu Anda memecahkan masalah atau membuat komentar. Jika tidak ada yang tersedia, gunakan tape recorder. Anda perlu mendengarkan secara aktif apa yang Anda katakan untuk wawasan kunci yang mungkin. 2. Berikan gambaran umum masalah desain. Kemudian jelaskan lebih detail. Pendengar harus fokus pada Anda, mengganggu untuk mendorong Anda terus berbicara, tetapi tidak berkomentar agar tidak mengganggu aliran pikiran Anda. 3. Jika proses ini belum merangsang wawasan dari mana Anda dapat mengembangkan ide, maka lanjutkan ke Langkah 4. 4. Setelah Anda selesai berbicara, pendengar bebas untuk mengajukan pertanyaan — pertanyaan untuk mengklarifikasi poin atau pertanyaan yang muncul kepala orang itu berdasarkan apa yang telah Anda sajikan. Jika orang tersebut penuh perhatian, maka ia mungkin memiliki beberapa pertanyaan runcing yang dapat membantu dalam memfokuskan pemikiran Anda. Atau minta orang tersebut untuk membuat catatan, yang dapat Anda gunakan sebagai lompatan awal.

Kreativitas melalui penemuan proBlem In The Mystery of Picasso (film dokumenter tahun 1956 oleh sutradara Henri-Georges Clouzot dan sinematografer Claude Renoir), seniman tersebut melukis. Saat kami menonton lukisan Picasso, kami

menyadari prosesnya spontan. Setiap bentuk yang ia lukis membawanya ke yang lain, dan tidak ada yang terbentuk sebelumnya. Asosiasi bentuk bebasnya berlanjut. Lima jam kemudian, Picasso menyatakan bahwa ia harus membuang kanvas, "Sekarang saya mulai melihat ke mana saya akan pergi dengan itu, saya akan mengambil kanvas baru dan mulai lagi." Picasso

menggunakan proses melukis untuk menemukan inspirasi dan arahan saat melukis; dia tidak merencanakannya sebelum mulai melukis. Seperti Picasso, desainer dapat menggunakan penemuan masalah, di mana proses membuat sketsa atau membuat tanda memungkinkan pemikiran visual, penemuan, dan tetap terbuka terhadap berbagai kemungkinan selama proses pembuatan visual; ini juga disebut pencarian masalah.

**PENDAFTARAN KEPEMIMPINAN** Oleh imaGe makinG (alat individu) Tindakan menciptakan seni — menggambar, melukis, patung, keramik, kolase, fotografi, dan seni tradisional atau nontradisional apa pun — mengaktifkan banyak bagian otak. Ini mempertajam pemikiran, memprovokasi jaringan asosiatif pikiran, dan meningkatkan fokus ke titik di mana pemikiran kreatif dapat terjadi. Saat membuat karya seni untuk periode waktu yang solid, Anda memasuki zona meditasi eksperimen aktif. Menciptakan seni rupa membebaskan pikiran bawah sadar dari masalah desain dan dapat mengarah pada ide.

cara bertukar pikiran dalam suatu Grup (Brainstorming)

- Mendefinisikan masalah dengan jelas dan ringkas. Tentukan kriteria.
- Tunjuk dua orang: (1) pencatat yang baik dan (2) fasilitator yang efektif yang bertanggung jawab untuk menjalankan sesi curah pendapat. (Catatan yang besar, papan penanda, atau layar papan tulis interaktif berguna. Atau catat sesi. Catatan harus dievaluasi pada kesimpulan.)
- Termasuk peserta dengan keahlian yang berbeda adalah optimal.
- Peserta harus berkontribusi secara terbuka.
- Tetap fokus pada masalah yang sedang dibahas.
- Selama sesi brainstorming, jangan menilai ide yang berkontribusi. Kreativitas tidak boleh dikekang, tidak peduli seberapa bingung ide yang ditawarkan.
- Putaran kedua dari brainstorming dibangun di atas gagasan-gagasan yang disarankan di babak pertama.

Waktu rata-rata: sesi 30-45 menit.

Di akhir sesi, evaluasi gagasan. Menurut ahli kreativitas Edward de Bono, ide harus dievaluasi untuk kegunaannya, apakah mereka perlu eksplorasi lebih lanjut, dan untuk orisinalitas.

Keuntungan dari brainstorming meliputi:

- Alat generasi ide yang efektif
- Mendorong pemikiran kreatif
- Memberikan kesempatan untuk kolaborasi dan penyerbukan silang

