

DKV01

Buku ini merupakan seri perdana yang rencananya akan membahas jenjang tahapan pembelajaran dari DKV 1 hingga 5. Kami merumuskan buku ini dengan harapan bisa digunakan sebagai rujukan, baik oleh mahasiswa maupun dosen untuk mengetahui tahapan pembelajaran, penilaian, dan kontrak kesepakatan di dalam kelas yang diharapkan dapat menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan tetap menantang sebagai calon desainer. Dilengkapi dengan teknik penilaian, kontrak perkuliahan yang didesain untuk menghidupkan atmosfer hubungan profesional desainer dan klien, antara mahasiswa dan dosen. Buku ini juga memberikan gambaran proyek besar sebagai tugas yang akan memuat esensi belajar jurus pertama calon desainer komvis.menciptakan atmosfer yang diharapkan akan bermanfaat di dunia kerja nantinya.

Di dalamnya lengkap dibahas materi yang akan disampaikan, proyek yang harus dikerjakan untuk memenuhi kompetensi, hingga proses penilaian yang fair yang berfokus pada proses yang merupakan bagian terpenting dari sebuah desain khususnya pada dunia akademik.

ISBN 978-623-91313-4-0



Universitas Trilogi Jakarta, Jl. TMP. Kalibata No.4, RT.4
/RW.4, Duren Tiga, Kec. Pancoran, Jakarta,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12760,
Telepon: (021) 7948128

Desain Komunikasi Visual.

*Mengolah Rasa,
Menyimpul Bentuk*



ERIK ARMAYUDA & MUHAMMAD IQBAL

Desain Komunikasi Visual Satu:
Mengolah Rasa, Menyimpul Bentuk

Buku Bahan Ajar:

Desain Komunikasi Visual Satu,
Mengolah Rasa Menyimpul Bentuk

Copyright © Universitas Trilogi 2021

Cetakan ke II, Mei 2021

Penulis:

Erik Armayuda dan Muhammad Iqbal

Editor:

Dra. Venus Yuliana, M.Si

Desain Cover:

Reven Praga Deva, M.Ds

Penerbit Trilogi Press

Web:

trilogipress@trilogi.ac.id

Pengantar:

Dr. Intan Rizky Mutiaz

(Ketua Asprodi, Asosiasi Program Studi Desain Komunikasi Visual)

Ilmu desain komunikasi visual,
bukan hanya ilmu untuk memenuhi kebutuhan industri,
namun bisa merubah kota yang lesu
menjadi bersinar.

A.D. Pirous

di
ka

01 mengolah
rasa,
menyimpul
bentuk

desain.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| PRAKATA | V |
| Pengantar: Dr. Intan Rizky Mutiaz | IX |
| BAGIAN 1 Pembuka | |
| 1.1 Pengertian Desain | 1 |
| 1.2 Desainer Vs desainer | 4 |
| 1.3 desainer | 9 |
| 1.4 Desainer | 13 |
| BAGIAN 2 Pembagian Jenjang DKV 1 - 5 | |
| 2.1 Desain dan tahapan berduka | 23 |
| 2.2 Definisi Desain Komunikasi Visual | 25 |
| 2.3 Jenjang dan fokus materi DKV 1 - 5 | 28 |
| 2.3.1 De Ka Ve dan analogi silat | 30 |
| 2.3.2 DKV 1 - Visualisasi | 34 |
| 2.3.3 DKV 2 - Aplikasi dan fungsi | 36 |
| 2.3.4 DKV 3 - Identifikasi dan Segmentasi | 38 |
| 2.3.5 DKV 4 - Identifikasi | 40 |
| 2.3.6 DKV 5 - Persuasi | 42 |

BAGIAN 3 Pengondisian Kelas

| | |
|--------------|----|
| 3.1 Simulasi | 47 |
| 3.2 Komitmen | 49 |

BAGIAN 4 Desain Komunikasi Visual Satu

| | |
|-----------------------------------|----|
| 4.1 Desain Komunikasi Visual Satu | 53 |
| 4.2 Visualisasi rasa | 54 |
| 4.3 <i>Mind map</i> | 55 |
| 4.4 Mood Board | 56 |

BAGIAN 5 PROYEK 1 Mengolah rasa

| | |
|-----------------------------|----|
| 5.1 Gambaran umum | 59 |
| 5.2 Instruksi termin proyek | 65 |
| 5.2 Referensi | 66 |
| 5.3 Sketsa | 72 |
| 5.4 Asistensi | 74 |
| 5.5 Validasi | 77 |
| 5.6 Presentasi | 80 |
| 5.7 Evaluasi | 83 |
| 5.8 Penting | 84 |

BAGIAN 6 Penilaian

| | |
|---------------------------------|----|
| 5.1 Sistem penilaian progressif | 87 |
|---------------------------------|----|

| | |
|---|-----|
| 5.2 Kolom penilaian | 89 |
| UTS (Ujian Tengah Semester) | |
| Petunjuk Teknis | 93 |
| Dominant | 94 |
| Evaluasi | 96 |
| Bagian 7 PROYEK 2 Menyimpul bentuk | |
| Proyek 2 | 99 |
| Instruksi | 101 |
| Penting | 104 |
| Gambaran umum termin proyek | 106 |
| Pitching | 107 |
| <i>Mind Map</i> | 108 |
| Mood Board | 117 |
| Sketsching | 126 |
| Finalisasi | 131 |
| UAS (Ujian Akhir Semester) | |
| Gambaran Umum | 139 |
| Instruksi Teknis | 145 |
| Evaluasi | 145 |

BAGIAN 8 Point penting Aktivitas Pembelajaran

| | |
|-----------------------|-----|
| brif | 149 |
| Diskusi dan interaksi | 149 |
| Instruksi | 150 |
| Pengerjaan | 151 |
| Asistensi | 151 |
| Evaluasi | 152 |
| Presentasi | 152 |
| Peran Dosen | 153 |

BAGIAN 9 Penutup

| | |
|--------------------------|------------|
| Kesimpulan | 155 |
| Saran | 156 |
| Penutup | 157 |
| Daftar pustaka | 160 |
| Glosarium | 163 |
| Index | 165 |
| Tentang Penulis 1 | 169 |
| Tentang Penulis 2 | 172 |

PRAKATA

Alhamdulillah dengan izin Allah Azza wa jala Buku ini bisa kami selesaikan. Sholawat serta salam kami haturkan pada Rasulullah, Muhammad sallallahu alaihi waalaihwasalam karena berkat ilmu yang beliau ajarkan kami memiliki motivasi untuk menuntut ilmu, dan membagikanya kepada anda semua. Kedua orang tua dan keluarga besar kami sebagai tempat kami belajar dan berbagi tanpa takut salah. Kami juga berterimakasih kepada mahasiswa DKV Trilogi angkatan 2018 dan 2019 sebagai peserta pertama yang menjadi bagian dalam pengembangan buku dan metode ajar ini. Kami juga sangat berterimakasih kepada dosen sekaligus mentor yang sangat bersahabat Bapak Dr. Intan Rizky Mutiaz sebagai pemberi kata pengantar. Rekan-rekan Magister ITB angkatan 2010 dan Kelas Beasiswa Unggulan (BU) 2011, kawan sejawat Universitas Trilogi dan pimpinan yang telah memberikan dukungan terbitnya buku ini. Tak lupa kami ucapkan terimakasih bagi anda semua yang

telah berkenan membaca dan memberikan saran dan komentar atas buku ini untuk pengembangan ke depan yang lebih baik.

Sebagaimana buah dari pohon kelapa yang memiliki manfaat hingga bagian terkecilnya. Proses mendapatkan santan sebagai bahan makanan yang sangat bermanfaat juga melalui proses yang sangat dramatis. Dimulai dari ketika pohon kelapa harus berdiri dan bertahan di antara, angin, hujan, bahkan badai untuk sampai pada saatnya mengeluarkan buah kelapa. Buah itupun harus diambil dengan menggunakan badik, tak sedikit di antaranya yang mengoyaknya hingga terjatuh menghantam tanah, tidak sampai situ, ia kemudian dikoyak kulitnya, dipecahkan batoknya, digiling melalui mesin penggilingan, di antaranya diparut dengan cara tradisional hingga pada titik terakhir ia diperas berkali-kali sampai santan tersebut bisa didapatkan dan siap memberikan manfaat.

Desainer ataupun calon desainer tidak harus melalui proses yang menyakitkan seperti itu, namun tentunya butuh proses yang panjang dan bertahap. Sebagaimana yang kita tahu dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual memiliki seri yang panjang dari DKV 1 hingga DKV 5. Buku ini memberikan gambaran secara menyeluruh mengapa jenjang-jenjang tersebut perlu untuk dilalui, apa saja yang akan dilakukan pada setiap tahapan tersebut, hingga bagaimana gambaran logis penjabaran tersebut. Buku ini memberikan bab khusus untuk menjelaskan gambaran besar tersebut, namun sebagaimana judul buku ini, maka pembahasan akan lebih fokus terhadap simulasi perkuliahan pada tahap pertama (DKV 1) sebagai tahap awal yang sangat penting.

Tentunya setiap instansi memiliki cara yang berbeda dalam menyampaikan tahapan tersebut, untuk itu kami merumuskan buku ini berdasarkan uji coba penyelenggaraan perkuliahan selama 2 tahun dengan 2 mahasiswa yang berbeda. Kami berharap buku ini bisa

menjadi referensi dalam mengajar. Kami menyadari masih banyak kekuarangan dalam penulisan buku ini untuk itu kami akan sangat berterimakasih jika nantinya anda bisa memberikan masukan kritik dan saran yang konstruktif untuk pengembangan studi desain di Indonesia. Terimakasih dan selamat membaca.

Penulis

PENGANTAR

Oleh: Dr. Intan Rizky Mutiaz

(Ketua Asprodi: Asosiasi Program Studi Desain Komunikasi Visual)

Kepopuleran Ilmu Desain Komunikasi Visual tidak lepas dari keberadaan dan kebermanfaatan ilmu ini ditengah-tengah kehidupan masyarakat modern saat ini. DKV tidak lagi berbicara persoalan komunikasi secara visual dalam menyampaikan suatu pesan dan disampaikan melalui media (desain) yang bertujuan menginformasikan, memersuasi, memengaruhi, hingga mengubah perilaku sasaran sesuai dengan yang diinginkan saja, namun perkembangan ilmu DKV memiliki kompleksitas dan berdampak sangat besar, baik dari segi ekonomi, sosial, dan budaya. Salah satunya DKV menjadi subsector ekonomi kreatif Indonesia telah berhasil meningkatkan Product Domestic Bruto (PDB) pada tahun 2017.

Sementara itu, keberhasilan tumbuh kembang ilmu DKV ini dibuktikan dengan tingginya peminat untuk melanjutkan sekolah di perguruan tinggi, pada program studi DKV sampai saat ini. Sehingga beberapa perguruan tinggi berlomba-lomba membuka program studi/jurusan DKV.

Adanya perkembangan teknologi digital, memengaruhi makin berkembangnya ilmu DKV menjadi ilmu yang dapat beradaptasi dan lintas ilmu dengan cabang ilmu lain. Terutama dengan terjadinya musibah Wabah COVID-19 telah mengubah cara berkomunikasi manusia dan mereposisi DKV dalam *landscape* digital baru sehingga semakin strategis posisi keilmuannya.

Dari fenomena yang terjadi di atas menjadikan perlu adanya penguatan-penguatan dalam mengembangkan metode pembelajaran ilmu DKV untuk dikembangkan lebih luas lagi dan menjadi rujukan. Dimana ilmu DKV sangat cepat berkembang dan lahir dari kepraktisan sehingga diperlukan adanya penguatan literasi untuk mendukung

secara sistematis pengembangan metode pembelajaran ilmu DKV dan penguatan dalam landasan keilmiah DKV. Termasuk kehadiran buku ini, menjadi salah satu kontribusi penguatan literasi ilmu DKV.

Sebagai ketua asosiasi prodi DKV, sekallius sebagai dosen DKV saya melihat ada berbagai tantangan dalam proses pembelajaran yang di antaranya adalah ketersediaan buku bahan ajar, mengingat budaya menulis belum menjadi kesadaran bagi para pembelajar desain yang cenderung fokus pad kemampun teknis. Buku dengan judul DKV: *Mengolah Rasa, Menyimpul Bentuk* ini merupakan satu di antara sekian banyak buku yang sebaiknya dimiliki oleh pengajar, pendidik, dan mahasiswa/ pelajar yang tengah berkecimpung di dunia desain khususnya desain komunikasi visual. Buku ini ditulis sedemikian rupa dengan tujuan sebagai rujukan, baik oleh mahasiswa maupun dosen untuk mengetahui tahapan pembelajaran, penilaian, dan kontrak kesepakatan di dalam kelas yang diharapkan

dapat menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan tetap menantang sebagai calon desainer.

Mengingat tidak banyak buku rujukan bahan ajar pada bidang jurusan desain komunikasi visual, maka tidaklah berlebihan jika apa yang disajikan dalam buku ini bisa digunakan sebagai salah satu alternatif dalam acuan mengajar. Namun demikian bagi Anda yang tidak berkecimpung dalam dunia akademik, buku ini tetap bisa memberikan gambaran dan wawasan baru tentang bagaimana desain bila dipelajari dengan sebuah pembiasaan simulasi sejak dini. Saya berharap penulis yang sudah mampu memberikan pembabakan dalam pemahaman desain ini tidak berhenti sampai di sini saja sebagai bagian dalam memperkaya khasanah literasi bidang ini.

Sebagaimana sebuah keilmuan bahwa atmosfer akademisi haruslah dibangun dengan kekayaan literasinya untuk itu segala yang ada dalam buku ini merupakan satu pemicu,

sebuah pilot gagasan pengajaran desain yang dapat diaplikasikan dan diterapkan sedemikian rupa oleh siapapun di manapun. Karena keilmuan desain bukanlah keilmuan yang eksklusif namun bersifat aplikatif dan inovatif. Siapapun bisa mengembangkan metodenya dalam belajar dan mengajar. Untuk itulah akan sangat menarik jika ada satu atau dua gagasan yang ditulis di dalam buku ini yang mungkin tidak sesuai dengan pembaca, akan menjadi triger dalam menulis buku lainnya sehingga atmosfer argumentatif dalam berkarya bisa dibalas dengan karya lainnya. Saya berharap hal itu akan menambah semangat dan motivasi untuk para penggiat, pendidik, dan pembelajar desain untuk tidak hanya fokus pada karya, kemampuan, dan keunggulan estetika semata, namun juga bisa menghidupkan budaya literasi dan atmosfer kreatif yang akan menajamkan juga kepekaan-kepekaan secara sosial.

Metode yang praktis dalam mengenalkan dunia profesi desainer DKV, perlu dukungan pengalaman nyata di

lapangan. Hal itulah yang menjadi salah satu poin yang menarik dari buku ini, di mana proses pembelajaran dilakukan dengan membangun atmosfer desainer dan klien sebagai pembiasaan, sehingga istilah-istilah akademik seperti tugas, presentasi, survei, dan ujian dikemas dalam nuansanya pengerjaan proyek, sehingga mahasiswa sebagai desainerpun sudah memiliki kesadaran konsekuensi jika ada keterlambatan atau ketidakmaksimalan dalam berkarya karena terdapat tabel penilaian asistensi yang memiliki poin tersendiri dalam tiap tahapannya. Sehingga setiap peserta didik dapat memprediksi mulai dari perkiraan nilai yang mereka dapat sampai penyebab nilai tersebut ada.

Pada akhirnya proses pembelajaran desain adalah satu proses berjenjang yang harus dilalui dengan baik bagi siapapun yang mempelajarinya. Atmosfer belajar harus dihidupkan dengan menghilangkan stereotipe satu arah. Buku ini memberikan satu sudut pandang tentang proses tersebut yang dikemas dengan baik. Saya berharap dengan

hadirnya buku ini, para desainer lebih menghargai proses dan literasi untuk bisa melahirkan karya-karya yang lebih berkualitas di Indonesia.

Bandung, Maret 2021

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

Desain

adalah bidang yang tidak dipahami dengan baik
oleh publik maupun media populer
yang hanya tahu desain sebagai tampilan.
Ironisnya, skeptisisme terbesar tentang penelitian desain
ada dalam disiplin itu sendiri, di mana ada perdebatan
tentang pengetahuan desain.

Meredith Davis

bagian

PEMBUKA
desainer
vs Desainer



DEFINISI DESAIN



Beracuan dari buku yang diterbitkan oleh Bekraf terkait dengan pengadaan dan pengelolaan jasa desain di Indonesia, desain didefinisikan sebagai 'penciptaan nilai dari suatu pemecahan masalah' [1]. Dari definisi tersebut maka program studi Desain Komunikasi Visual sebagai salah satu cabang dari keilmuan desain hendaknya tidak jauh dari proses pembelajaran sebuah proses penciptaan (visualisasi karya yang berwujud), perumusan nilai (literasi untuk konseptual sebuah konten), yang didasari untuk memecahkan sebuah masalah (strategi memunculkan solusi berdasarkan konteks).

Tiga kata kunci tersebut yang secara sederhana di pahami sebagai optimalisasi fungsi sebuah wujud, rekayasa tingkat pemahaman konten, dan pertimbangan hubungannya dengan sebuah konteks yang berorientasi pada luaran dan capaian. Mengingat luasnya pemahaman tentang desain dan lingkungannya maka dalam penyampaian pemahaman tersebut dibagi dalam lima tahap pembelajaran, dimulai dari DKV 1 yang berorientasi pada sesuatu yang abstrak dengan pembelajaran yang sangat berorientasi pada kemampuan deskriptif wujud (tangible) sebagai capaian pembelajaran, hingga DKV 5 dengan konteks yang konkrit namun berorientasi pada kemampuan analitik (intangibile) yang berkaitan dengan manajerial sebuah permasalahan dan tahapan metodologis penyelesaiannya.

“Evolusi praktik desain membuktikan peningkatan kompleksitas dan fokus yang lebih besar pada pengalaman dan perilaku. Kami sekarang memahami bahwa logo tidak banyak berarti jika tidak ditempatkan dalam strategi pencitraan merek.” (Davis, 2008). Dari pernyataan Davis di

atas kita tahu bahwa desain pada akhirnya tidak hanya tentang visual sebagaimana yang dipahami publik. Sehingga bisa dikatakan bahwa visual dalam desain itu penting tapi pada akhirnya bukan yang terpenting .



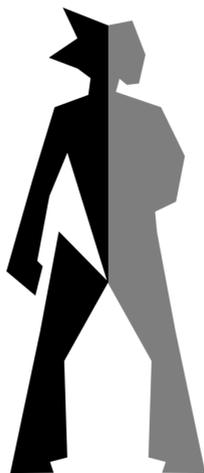
Desainer VS desainer

Di awal perkuliahan DKV selalu ditampilkan sebuah tayangan tentang liputan sebuah stasiun tv swasta terkait sekelompok orang di desa Salaman jogjakarta yang mendapatkan penghasilan tinggi dari pekerjaan mendesain sebuah logo. Uniknya pengerjaan desain tersebut mereka lakukan di malam hari, sedangkan profesi utama mereka di siang hari adalah berkebun dan segala aktifitas penduduk desa pada umumnya. Bahkan ada yang mengaku sebagai pekerja serabutan.

Para pekerja serabutan yang bermodalkan software corel draw tersebut mampu menghasilkan ratusan dolar. "Jika menang kompetisi itu bisa dapat hadiah puluhan sampai ratusan dolar," kata Yunan Hamami, warga setempat.

Setelah mendapati tayangan ini selaku pengajar memberikan sebuah pertanyaan, "Jika dengan menguasai

corel saja bisa menjadi jutawan, lalu apa yang membuat Anda bertahan di sini? menghabiskan waktu 4 tahun untuk sebuah gelar Sarjana Desain”. Tentu pertanyaan ini bukanlah pertanyaan demotivasi, namun pertanyaan yang diharapkan mampu membuka wawasan tentang konsep pembeda dengan seseorang yang menguasai keahlian desain secara otodidak bermodal kemampuan mengoperasikan sebuah software desain.



Mendesain yang terlihat
dengan menguasai yang tak terlihat

APA PENDAPAT ANDA SEBAGAI SEORANG CALON DESAINER?

Pertanyaan tersebut diharapkan mampu memicu diskusi kelas, sebuah awal yang penting bagi seorang desainer: memiliki argumen.

Setelah mahasiswa termenung beberapa saat, kami mengajak mereka berdiskusi, kira-kira apakah ada permasalahan di dalam hal itu dan di sana kami bisa melihat heterogenitas mahasiswa dari yang kritis hingga beberapa yang tidak terlalu memikirkan hal tersebut dan hanya berorientasi pada penyelesaian tugas.

Untuk menjawab pertanyaan di atas, kami menampilkan logo sebuah maskapai ternama di Indonesia dan menanyakan kepada mahasiswa, “Berapakah kira-kira harga logo tersebut?” Di saat yang sama kami menanyakan, “Jika adik Anda ditunjukkan gambar tersebut, apakah dia bisa menggambarnya?”

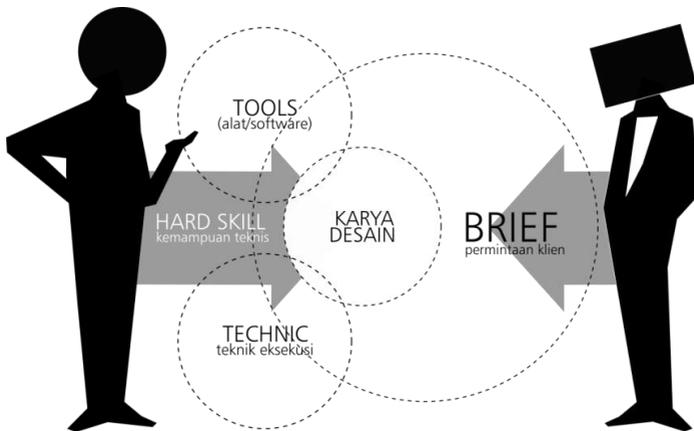
Dua pertanyaan tersebut bertujuan untuk memberikan wawasan kepada mahasiswa bahwa sebuah karya desain itu bernilai bukan karena eksekusi visualnya yang rumit hingga tidak bisa ditiru, namun sebuah desain bernilai karena proses kreatifnya, juga wawasan desainer dalam menyajikan desain yang solutif menjawab permasalahan bukan hanya tentang memvisualisasikan brief.



”Jika dengan menguasai corel saja
bisa menjadi jutawan,
lalu apa yang membuat Anda bertahan di sini
untuk menghabiskan waktu 4 tahun
di bangku kuliah?”

[d]esainer

“Jika desain hanya dikaitkan dengan keahlian menggunakan tools, maka anda adalah pengrajin visual.”

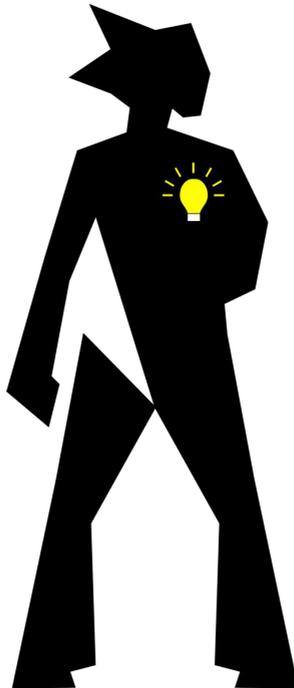


Dalam proses karya sebuah desain, desainer cenderung berfokus pada alat dan teknik yang ia kuasai untuk membuat sebuah karya. Di saat yang sama brief dari klien sangat superior dan bersifat mutlak, karakteristik pengrajin berorientasi pada brief dan sedikit yang mampu melampaui

hal itu. Contoh konkret dari bagan di atas adalah ketika kita ingin memesan kursi pada pengrajin mebel, pengrajin akan membuat kursi itu sesuai brif. Dan keunikan karya yang dihasilkan oleh pengrajin itu akan sangat bergantung pada brif yang ia terima. Sehingga hanya karena karyanya bagus dan unik, hal tersebut tidak menjadikannya sebagai desainer kayu, tapi ia telah menjadi penerjemah brif yang baik. Dalam kasus ini jika karya akhirnya menarik dan bagus, hal itu tidak ditentukan oleh pengrajinnya melainkan pemberi brif. Hal itulah yang terjadi pada peserta kompetisi desain.

Karakter ini bisa diadaptasi untuk para desainer dengan “d” kecil yang akan cenderung menjadi pengrajin isua. Tentu saja kemampuan dalam memahami brif dan merealisasinya bukanlah kemampuan yang remeh, diperlukan latihan hingga pengalaman untuk bisa melakukannya. Namun titik berat dari diskusi ini adalah bahwa ada seseorang yang memiliki kemampuan teknis yang tinggi dan keahlian menerjemahkan brif dengan baik,

namun hanya berperan sebagai eksekutor visualizer saja. Perlu juga digaris bawahi bahwa kondisi ini tidak selalu karena tidak mampu, namun karena ia ada di dalam jobdis tertentu di mana tugasnya hanyalah sebagai visualizer.



“Desain harus menjadi alat yang inovatif,
sangat kreatif, lintas disiplin yang responsif
terhadap kebutuhan manusia.

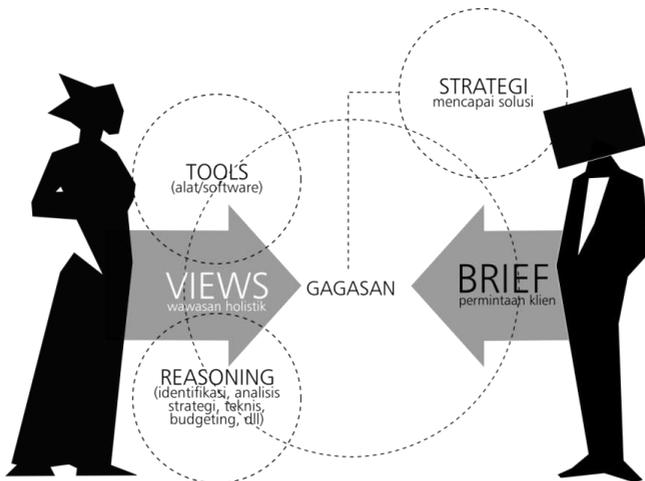
Harus lebih berorientasi pada penelitian,
dan kita harus berhenti mencemari bumi dengan
objek dan struktur yang dirancang dengan buruk.”

(Papenek: 1971)

penulis buku DESIGN FOR THE REAL WORLD

[D]esainer

Desainer memiliki tanggung jawab untuk mengedukasi klien bukan sekedar pengrajin visual, maupun visualizer sebuah brief.



Tidak jarang kita alami atau temui kasus seorang klien yang bahkan bisa menjadi teman, atasan, atau siapapun meminta desainer memvisualisasikan sesuatu melalui brief yang kadang tidak beliau jabarkan dengan baik. Sementara

yang terjadi pada hubungan desainer dan klien sesungguhnya adalah brif dari klien hanya sebagai pemicu sebuah proses desain. Di sini desainer akan berlaku sebagai dokter, karena hakikatnya tidak ada pasien yang datang ke dokter dan meminta resep obat tertentu. Begitu juga desainer.

Desainer harus mampu memahami permasalahan (konteks) dan meskipun desainer adalah pihak yang paling tahu tentang desain, hal tersebut tidaklah membuat desainer menjadi superior terhadap klien karena karya desain yang baik adalah desain yang bertumbuh seiring dengan konteks masalah yang menjadikan desain sebagai solusi berdasarkan konteks tertentu.

Desainer harus merangkul klien, duduk bersama dan menciptakan suasana diskusi dalam menemukan solusi, sehingga hasil akhir desain merupakan sebuah kesepakatan bersama yang tumbuh dari ruang diskusi dan proses transfer ilmu baik dari klien kepada desainer terkait

dengan permasalahan desain, pun dari desainer kepada klien terkait wawasan desain. Sehingga eksekusi akhir adalah sebuah solusi yang bisa diterima kedua belah pihak. Tapi ingat, desainer harus berangkat dari niat untuk membantu, bukan sekedar menciptakan karya yang bisa dibanggakan walaupun tidak sesuai dengan harapan klien. Seperti kata Chirs Do dalam podcast miliknya bahwa, apa yang baik menurut anda, tidak berarti baik menurut orang lain.

Kemampuan untuk memahami permasalahan, duduk bersama klien, mengarahkan diskusi mengidentifikasi masalah dan menyajikan solusi yang relevan inilah yang menjadi tujuan pembelajaran, untuk itu penting bagi seorang dosen untuk memiliki pengalaman atau setidaknya nara sumber berpengalaman yang bisa membagikan pengalamannya



“Desainer harus mengedukasi publik bahwa desain tentang strategi, bukan dekorasi. Namun hal tersebut dirusak oleh dunia kompetisi desain yang hanya merayakan kreativitas bukan strategi atau keberlanjutan” (Bermen: 2008)

[penulis buku Do Good Design: How Designer Can Change The World.]

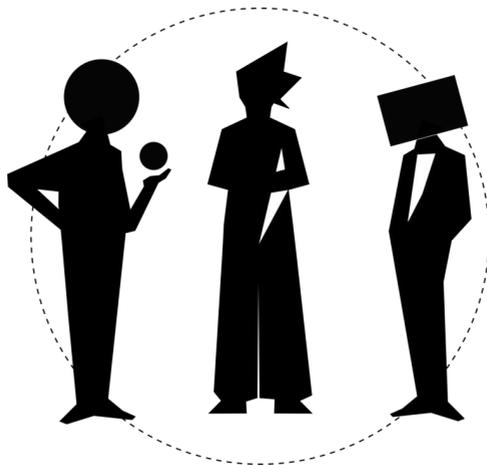
JADI?

“Pendekar sejati tidak lahir hanya karena ia memiliki dan menguasai pedang, namun karena 'kemampuan'-nya dalam 'menjawab' serangan dengan tepat.”

Cara lain dalam menjelaskan fenomena desainer yang berpenghasilan jutaan hanya dengan modal tools desain adalah dengan memberikan ilustrasi jika ada satu desainer atau artis yang memiliki banyak karya ditumpuk di ruang kamarnya, kemudian seorang teman datang menawarkan diri untuk menjual karya-karya tersebut, lalu ternyata teman tersebut mampu menghasilkan uang ratusan juta dari penjualan karya tersebut, kami bertanya, siapakah yang paling berhak terhadap uang tersebut? apakah si pengkarya, atautah si penjual, dan bagaimana jika penjual hanya membagi sedikit persentasi dari harga jual total.

Di sini sekali lagi kelas akan melakukan diskusi yang nantinya kami arahkan bahwa siapapun yang berhak menurut mereka kami menekankan bahwa desainer harus mampu melakukan keduanya. Baik kemampuan untuk berkarya yang memiliki nilai (pemecahan masalah khususnya), hingga menghasilkan karya yang berfungsi memecahkan masalah dengan harga tertentu.

Pada akhirnya desainer tidak hanya mereka yang bisa menghasilkan karya-karya aplikatif dan estetik namun juga memiliki keilmuan untuk memberikan solusi pada permasalahan desain.



“...karena pada akhirnya teknologi akan membatasi kemampuan teknis.” sementara keahlian memahami masalah dan menghadirkan solusi desain bukanlah sesuatu yang bisa digantikan oleh teknologi”

Bonifacio Renanda: 2019

CSO (Chief Strategy Officer) PT Cashtree For Indonesia



DISCLAIMER:

Dengan membagi kategori desainer menjadi dua, tidak berarti kami mendeskreditkan mereka yang berada dalam definisi desainer dengan huruf “d” kecil. Namun kami hanya ingin menyampaikan lingkup keilmuan desain dan aplikasinya, karena bagaimanapun juga desainer dengan definisi tersebut tetaplah salah satu warna dalam profesi keilmuan desain.

bagian

**pembagian
jenjang
dkv 1-5**

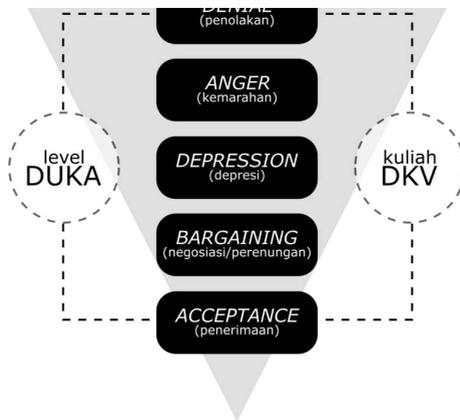
02

DESAIN DAN TAHAPAN DALAM BERDUKA

Ketika manusia dalam keadaan berduka, biasanya mereka akan merasakan sebuah penolakan, rasa marah karena tidak terima, depresi, hingga pada titik tertentu mereka berdialog dengan diri sendiri dan melakukan tawar-menawar dan menyesuaikan diri dengan kenyataan, hingga akhirnya mereka sampai pada titik di mana mereka bisa menerima keadaan dan berdamai dengan masa lalu. Dalam dunia desain, kami menyajikan sebuah kelakar bahwa jalan hidup mahasiswa calon desainer adalah kebalikan dari hal tersebut.

Tentu ini bukanlah hanya sebuah kelakar semata, seperti yang telah disampaikan di awal bahwa penting bagi setiap mahasiswa untuk tahu dan menyadari apa yang sedang mereka lakukan dan apa yang harus mereka kerjakan dalam rangka mencapai apa yang telah menjadi niat awal

memilih jurusan desain. Karena jika tidak benar-benar disadari, mereka hanya akan menjalani tahapan “*the stage of grief*”



Elizabeth Kübler-Ross (1969) menulis dalam bukunya “*On Death and Dying*” bahwa kesedihan dapat dibagi menjadi lima tahap (Holland: 2018). Mahasiswa yang “terdampar” di jurusan dkv akan mengalami tahapan di atas dari penolakan karena dalam benaknya desain adalah tentang menggambar, hingga penerimaan saat ia menyadari bahwa siapapun bisa menjadi desainer. Sementara mahasiswa yang tidak memiliki kesadaran dan tujuan yang jelas akan mengalami tahapan ini secara terbalik.

DEFINISI

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

“Adalah proses mengomunikasikan pesan secara visual”



SENI

Seni yang baik memberikan ruang interpretasi yang luas kepada audiennya, sehingga sebuah karya seni mampu menyampaikan pesan dan makna berbeda pada penikmatnya.



DESAIN

Desain yang baik membatasi ruang interpretasi audiennya sehingga satu desain akan menyampaikan pesan yang sama kepada semua orang dalam lingkup target segmentasi tertentu.

Seorang Desainer Komunikasi Visual harus mampu menyampaikan satu pesan yang dapat diterima oleh kelompok orang (khususnya segmen tertentu) dengan menyampaikan pesan yang sama. Sehingga jika desainer

hendak menyampaikan desain yang ceria, gagasan ceria itu harus diterima oleh target audiensinya untuk itulah pada tahap tertentu, calon desainer komunikasi visual harus memahami kultur kelompok segmen tertentu sebagai target audiensinya agar pesan bisa tersampaikan dengan baik.

Jika dilihat dari pembagian keilmuan desain grafis atau desain komunikasi visual berdasarkan SKKNI, maka kita akan melihat ada tiga poin penting kompetensi dasar yang akan mengelompokkan jenis profesi yang bisa diambil oleh lulusan desain grafis atau dkv. Berdasarkan itulah buku ini berusaha menjabarkan pembagian pembelajaran DKV dari DKV 1 hingga DKV 5 yang juga bisa dianalogikan dengan tahapan-tahapan dalam menguasai ilmu beladiri yang bersifat tangible baik gerak dan kemampuan teknis hingga intangible yang cenderung ke arah kemampuan personal dalam menghadapi situasi tertentu.



Peta Profesi DKV/DG, sumber: SKKNI

DKV 1-5

JENJANG DAN FOKUS MATERI



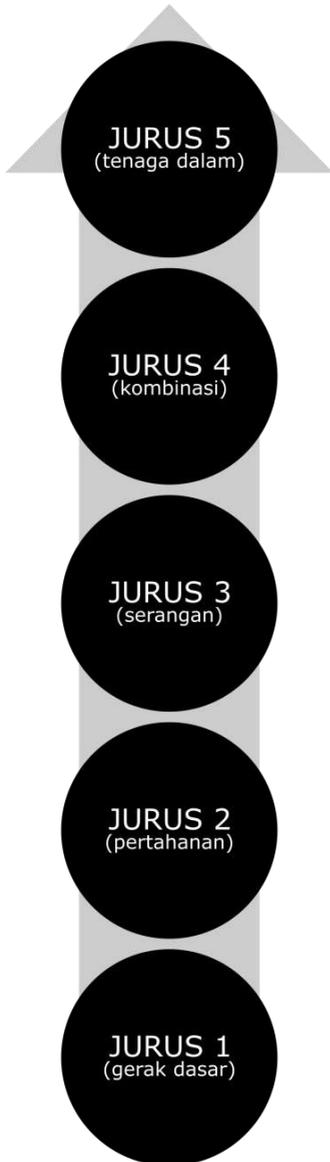
Gambar di atas menjelaskan tentang tahapan dan keilmuan yang harus dimiliki seorang desainer dengan “D” huruf besar. Yaitu kepekaan visual dari dasar, aplikasi visual dan fungsinya, strategi visual dan eksekusinya, strategi dan implementasi kepada studi kasusnya, hingga perancangan strategi hingga evaluasi untuk mendapatkan insight baik dari audiens maupun segment market tertentu.

Mengacu pada peta profesi DKV/DG SKKNI pada halaman sebelumnya kami merencanakan pembagian pembelajaran Desain Komunikasi Visual 1-5 dengan mengadaptasi dari peta tersebut, sehingga secara sederhana pembagian keilmuan dan tahap jenjang pembelajaran bisa diarahkan dari informasi yang berkaitan dengan dasar-dasar visual, identifikasi di mana sebagian materi sudah bisa mengarahkan mahasiswa untuk mulai mengenal segmentasi, menyaring informasi, bahkan mengidentifikasi permasalahan sederhana dari sebuah studi kasus tertentu. Pada tahap persuasi, mahasiswa diharapkan telah mampu menguasai kaidah desain dasar

De Ka Ve DAN ANALOGI SILAT



Kami menjelaskan bahwa tahapan perkuliahan DKV tidak akan semakin mudah namun akan membuat anda semakin ahli. Penting bagi peserta perkuliahan untuk memahami bahwa apa yang mereka lakukan bukanlah sesuatu yang mereka bayangkan ketika masuk dkv, mendesain sesuatu dan menggambarkan karya-karya desain yang bisa dibanggakan. Tapi apa yang harus dilakukan adalah tahapan. Untuk itulah kami membahasakan bahwa pembelajaran DKV adalah berjenjang sebagaimana pelajar silat.



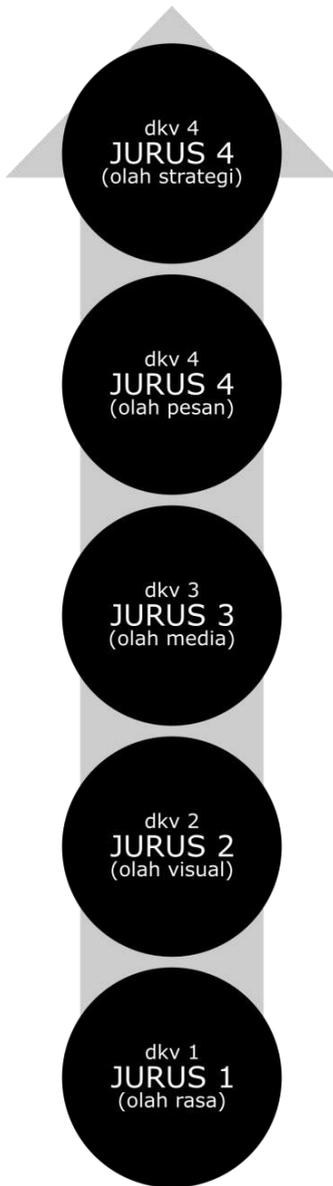
Dalam pelajaran silat pun para pelajar menghabiskan waktu lama hanya untuk menguasai gerak tangan, kaki, bahkan koreografi gabungan. Namun ketekunan tersebut akan memberi akumulasi keahlian reflek. Begitu juga mahasiswa DKV”

De Ka Ve

JURUS SILAT DKV



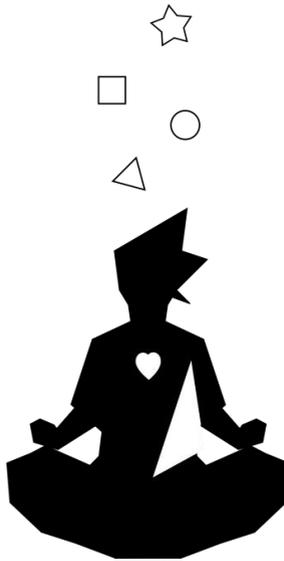
Mata kuliah DKV 1 akan menjadi sangat membosankan bagi mereka yang berharap membuat karya grafis yang baik dengan percampuran warna dan media. Namun dengan pemahaman bahwa hal itu adalah satu bagian proses yang penting dalam membangun reflek visual dan kepekaan rasa, maka diharapkan mereka akan bisa menjalani mata kuliah ini dengan lebih baik. Dengan mengetahui kemana kita semua menuju, hal itu akan membuat kita lebih mudah untuk menikmati prosesnya.



Jika dalam pelajaran silat pun para pelajar menghabiskan waktu lama hanya untuk menguasai gerak dasar, begitu juga dengan pelajaran desain yang akan dimulai dengan memahami dasar-dasar esensi desain, di mana ini akan menjadi fundamental bagi seorang desainer.”

DKV 1

[VISUALISASI]



Pada tahap ini mahasiswa dilatih untuk mengolah kepekaan visual melalui latihan mengomunikasikan sebuah rasa. Merupakan lanjutan dari materi dasar desain, semi abstrak namun sudah mulai nampak brif yang membuat mereka mulai memperhatikan bahasa visual secara general.

LUARAN YANG DIHARAPKAN:

Mahasiswa mampu:

Memvisualisasikan pesan

Eksplorasi alternatif visual

Menyederhanakan visual

Memahami dan merumuskan brief

CONTOH KASUS

Mengidentifikasi kesan/ rasa dengan simbol dan pola visual tertentu, memvisualisasikan rasa/ kesan, membuat alternatif visual, menyederhanakan sebuah gambar, mengeksplorasi alternatif bentuk, dll.



DKV 2

[APLIKASI FUNGSI]



Pada tahap ini mahasiswa belajar menggunakan media cetak dengan strategi yang sesuai berdasarkan konteks masalah. Mahasiswa juga mulai belajar tentang segmentasi dan eksekusi desain.

LUARAN YANG DIHARAPKAN:

Mahasiswa mampu:

Memvisualisasikan informasi

Menampilkan gagasan pesan dalam sebuah tampilan visual

Memahami makna dan kegunaan elemen visual

Mengidentifikasi berbagai jenis media statis dan kegunaanya

CONTOH KASUS

Membuat ikon, informasi desain, wayfinding, map, infografis, poster informatif, peta transportasi, dll



DKV 3

[IDENTIFIKASI DAN SEGMENT]



Pada tahap ini mahasiswa belajar memahami target audienssinya dengan melakukan beberapa pendekatan sehingga mereka bisa memunculkan bahasa retorika/narasi baik sebagai persuasi maupun sebagai informasi yang merepresentasikan target pemirsa.

LUARAN YANG DIHARAPKAN:

Mahasiswa mampu:

Mengidentifikasi segmentasi pasar

Memilih media yang relevan

Menemukan kebutuhan naratif yang sesuai dengan target

Mengetahui ragam media promosi

CONTOH KASUS

Membuat narasi iklan, iklan media cetak, iklan web, dan semua dengan media statis, menerapkan identitas visual dalam berbagai media sesuai dengan segmentasi audiens, membuat desain kemasan, dan sebagainya.



DKV 4

[IDENTIFIKASI]

Pada tahap ini mahasiswa mulai belajar cara mengaplikasikan keilmuannya melalui studi kasus identifikasi visual korporasi. Di mana mahasiswa belajar untuk mendapatkan data kemudian mengidentifikasi karakter korporasi tersebut untuk akhirnya dieksekusi dalam ranah visual sebagai identitas visual sebuah korporasi atau lembaga tertentu.



LUARAN YANG DIHARAPKAN:

Mahasiswa mampu:

Memahami brief desain

Mengambil data primer

Memetakan kompetitor

Menganalisis bisnis sederhana

CONTOH KASUS

Membuat representasi visual sebuah karakter, membuat branding, membuat corporate identity



DKV 5

[PERSUASI]



Pada tahap ini mahasiswa diharapkan mampu memberikan dampak pada karya desainya, baik berupa persuasi, maupun pengarahannya informasi sesuai yang diinginkan kepada target audiens. Proses metodologis dalam mengambil keputusan desain dengan hasil yang sesuai rencana menjadi penekanan yang penting dalam proses dan pencapaiannya.

LUARAN YANG DIHARAPKAN:

Mahasiswa mampu:

Mengidentifikasi masalah

Mengaplikasikan metode desain

Merancang strategi solutif

Mempresentasikan ide & solusi

CONTOH KASUS

Membuat redesain sebuah produk, merepositioning produk, merebranding perusahaan,

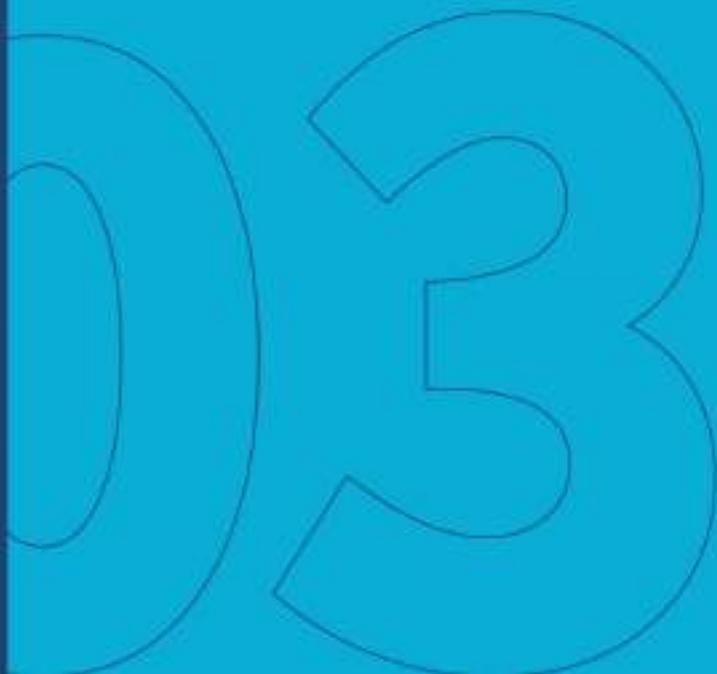


[Halaman ini sengaja dikosongkan

“buku ini hanya akan memfokuskan pembahasan pada tahapan DKV 1 yang akan menjelaskan bagaimana kami mengajarkan proses belajar kepada mahasiswa”

bagian

**pengondisian
kelas**



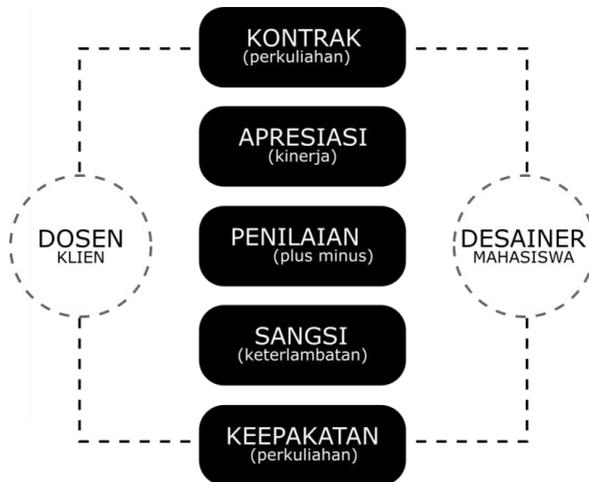
SIMULASI

“Cara terbaik yang kami lakukan dalam mengondisikan kelas adalah dengan melakukan simulasi mereka sebagai Desainer dan dosen sebagai Klien.”

Sebelum memulai sebaiknya disampaikan bahwa apa yang mahasiswa lakukan akan menjadi kultur dan kultur yang mereka bangun selama masa studi akan menjadi kultur mereka di dunia kerja nanti. Maka dari itu pengondisian kelas sebaiknya dibangun atmosfir antara desainer dan klien. Di mana mahasiswa bertindak sebagai desainer dan dosen sebagai klien yang akan memberikan brief dan kontrol dalam proses berkarya.

Dari simulasi tersebut mahasiswa dituntut untuk memiliki dua hal, integritas dalam menjalani proses desain dengan bentuk asistensi, dan tugas yang akan menjadi tolak ukur nilai mereka sebagai hasil dari implementasi materi oleh dosen.

Dengan demikian atmosfir kelas diharapkan mampu membentuk suasana tepat waktu dan standar kualitas karya, sebagaimana mahasiswa hendak melakukan presentasi / *meeting* dengan klien (dosen).



Kontrak kuliah bisa disepakati di awal sebagaimana kesepakatan desainer dan klien. Namun demikian dosen bisa melakukan intervensi lebih banyak dengan menawarkan poin-poin kesepakatan yang menjadi acuan diskusi. Kami menyarankan suasana kelas tidak terlalu kaku dan lebih terbuka dan fleksibel dengan catatan selama mahasiswa berkomitmen memenuhi standar penilaian.

KOMITMEN

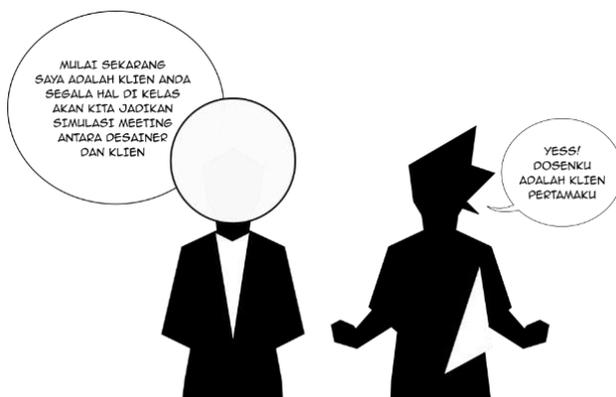
“Dosen juga harus memperhatikan interaksi dengan mahasiswa dan menghilangkan budaya feodal serta memperlakukan mahasiswa sebagaimana partner bisnis untuk menghidupkan atmosfir Desainer-Klien”



Pembelajaran desain adalah sebuah proses, dalam konteks akademis hasil bisa dijadikan urutan nomor dua karena mahasiswa yang mengetahui proses dengan baik nantinya bisa mencari prosesnya sendiri dengan esensi yang ia pahami, namun ketika mahasiswa hanya berorientasi pada

hasil, maka ia akan terjebak pada satu perayaan keberhasilan desain. Maksudnya adalah desainer haruslah bersifat dinamis, permasalahan baru belum tentu bisa diselesaikan dengan cara yang sama yang ia pernah lakukan, karena sebaik-baik desainer itu adalah ia yang tidak terjebak dengan merayakan keberhasilan, tapi menciptakan keberhasilan-keberhasilan baru.

Dengan demi kita bisa bersepakat bahwa pelajaran Desain Komunikasi Visual adalah sebuah proses pembelajaran desain dengan titik fokus pada prosesnya sehingga asistensi sangat penting dalam proses pembelajaran ini.



“desainer sebaiknya tidak terjebak dengan pola desain yang ada tapi bisa menciptakan kemungkinan-kemungkinan baru tentang definisi sebuah bagus.”

Kang Eka 2021

Founder Paprika studio

dalam diskusi peluncuran buku Redefinisi Desain

bagian

**desain
komunikasi
visual satu**



DESAIN

KOMUNIKASI VISUAL SATU

Secara garis besar pembelajaran DKV 1 yang mengacu pada kompetensi visualisasi rasa (dengan tujuan mahasiswa mampu mengidentifikasi elemen visual yang memberikan citra rasa tertentu) dan menyederhanakan visual (dengan tujuan agar mahasiswa mampu mengidentifikasi elemen visual pakem dan substitusional sebuah bentuk sehingga bentuk dapat divariasikan tanpa kehilangan informasi bentuk awal) dapat disimpulkan menjadi bagan pembelajaran memvisualkan rasa, menyederhanakan bentuk, dan menyederhanakan bentuk dengan 'rasa' tertentu sebagaimana bagan di bawah ini



Dalam pembagian pertemuan, memvisualkan kesan akan menjadi tema besar paruh semester awal hingga UTS, sedangkan menyederhanakan bentuk akan menjadi tema besar paruh semester kedua. Pada tahap UAS mahasiswa akan diberi instruksi penggabungan keduanya.

Dengan membagi instruksi seperti ini diharapkan mahasiswa mahasiswa dapat memiliki gambaran utuh apa yang sedang mereka lakukan di semester ini, kemampuan apa yang akan mereka kuasai, dan bagaimana itu akan memberikan dampak yang besar pada proses karier desain yang akan mereka jalani nantinya.

VISUALISASI KESAN/RASA

Tujuan utama dari proses pembelajaran visualisasi kesan dan rasa adalah memberikan mahasiswa gambaran umum tentang simbol-simbol visual tertentu yang bisa membentuk pesan kesan dan rasa tertentu.

Di sini dosen diharapkan membantu mahasiswa dalam memahami setiap kata kunci kesan/rasa dengan

memecahnya menjadi bagian-bagian kecil yang bisa dipahami melalui kaidah visual. Untuk itu diperlukan pemahaman mendasar melalui kaidah visual di mata kuliah dasar desain atau nirmana.

Contoh kasus dari pembelajaran ini adalah, ketika kita membicarakan kesan dari kata kunci lembut misalkan, mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi hal-hal yang bisa membangun kesan lembut tersebut, bagi dari pola, warna, susunan bentuk, hingga elemen-elemen lain yang jika digabungkan dan dikondisikan sedemikian rupa, visual yang didapatkan memiliki kesan lembut. Dari sini bisa diidentifikasi bahwa pembelajaran *mood board* dan *mind map* dengan cara yang benar akan menjadi kunci keberhasilan pembelajaran ini.

MIND MAP

Tujuan dilakukanya *mind map* tidak lain adalah untuk memahami seluk beluk hingga elemen terkecil yang terhubung dengan objek yang sedang dipelajari. Untuk itu

penting diingat bahwa dalam membuat *mind map* mahasiswa harus mampu menjaga korelasi penjabaran kata kunci sesuai tujuan awal. Hal termudah untuk melakukan *mind map* adalah menulis kata kunci di tengah lembar kertas, lalu menuliskan kata kunci kategori di sekelilingnya, di mana setiap kategori nantinya akan dipecah lagi berdasarkan kategori tertentu hingga menemukan elemen terkecil dari percabangan kategori yang telah dilakukan.

Dalam konteks ini *mind map* digunakan untuk mencari elemen visual terkecil dari sebuah kesan yang ingin dicapai. Sehingga mahasiswa diharapkan mampu menemukan dasar elemen visual untuk membentuk berbagai kesan seperti lembut, kasar, dan licin. Sehingga melalui proses ini mahasiswa mampu mendata dan mengidentifikasi elemen visual pembentuk kesan tertentu yang dirumuskan dalam elemen titik, garis, bidang, warna, dan elemen lainnya yang bisa diterjemahkan ke dalam ranah visual untuk kepentingan mendatang.

MOOD BOARD

Setelah mahasiswa selesai dalam merancang *mind map*, diharapkan mahasiswa mengetahui elemen apa saja yang bisa membuat sebuah visual memiliki kesan tertentu (seperti pahit, manis, asin, dll) sehingga pada tahapan membuat *mood board*, mahasiswa mampu mencari gambar yang representatif untuk setiap kata kunci yang telah ditentukan.

Agar proses pembelajaran menyenangkan, mahasiswa dalam menyusun *mood board* diharapkan tidak melalui internet, namun mahasiswa diminta mencari foto yang merepresentasikan kategori kesan yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam konteks kami, kami meminta mahasiswa mencari referensi foto yang bisa memberikan kesan pendengaran (kriuk, noise, dan sebagainya), peraba (kasar, lembut, dsb), hingga perasa (manis, asam, dsb). Sehingga foto yang dikumpulkan nanti akan menjadi storyboard dan studi literasi visual benda di sekitar kita.

bagian

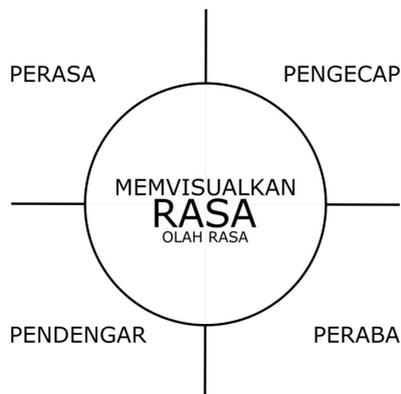
PROYEK 1 **mengolah** **rasa**

05

PROYEK 1

[MENGOLAH DAN MEMVISUAL ISASIKANRASA]

“Pada kenyataanya tidak semua klien mampu menerjemahkan desain yang mereka harapkan, melalui proyek ini mahasiswa diharapkan mampu menerjemahkan 'rasa' ke dalam visual sebagai simulasi brif”

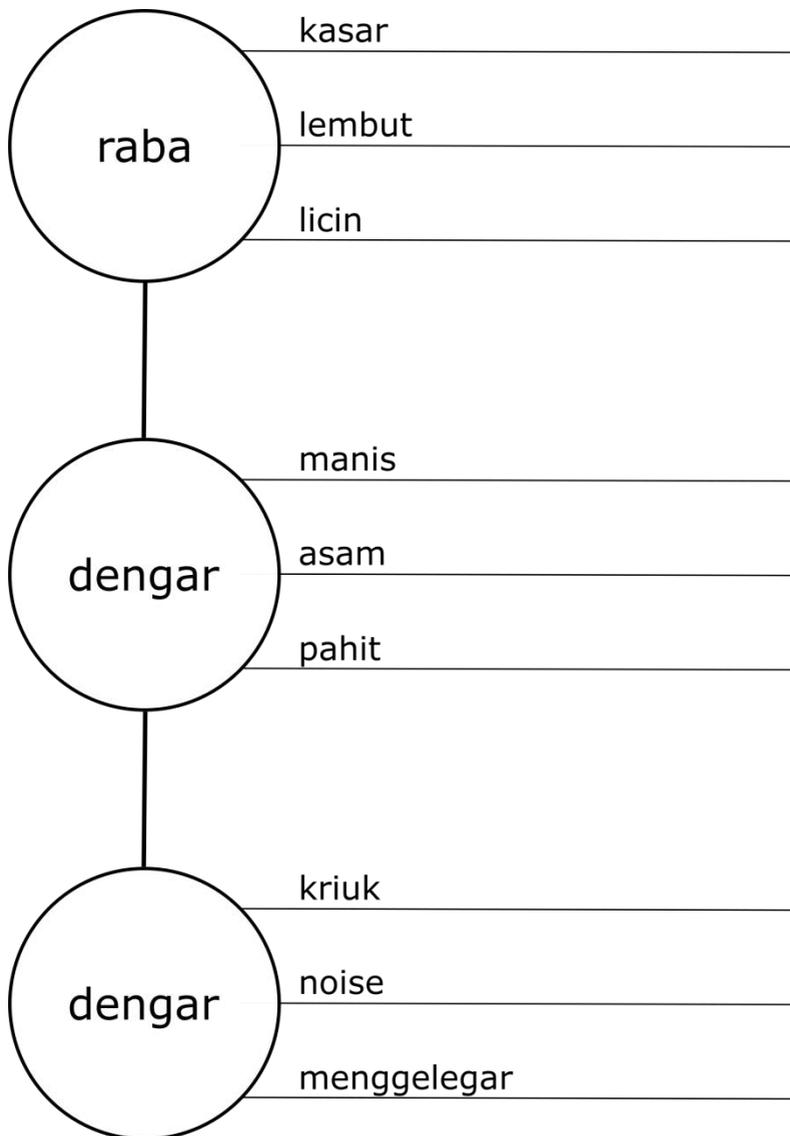


Fokus proyek pertama ini adalah melatih mahasiswa untuk memvisualkan sebuah brif. Hal ini membantu mereka menerjemahkan 'rasa' yang akan divisualkan secara teknis. Di sini mahasiswa akan belajar bagaimana menerjemahkan brif ke dalam bahasa visual.

VISUALISASI RASA

“Dalam proses menerjemahkan rasa, mahasiswa diminta untuk membuat *mind map* dari kata kunci rasa tersebut untuk mempermudah eksekusi”

Tujuannya adalah untuk menangkap sifat-sifat yang dimiliki oleh kata kunci tersebut sebagai pendekatan untuk merumuskan visualnya nanti. Contohnya saat memvisualkan kata sakit tentu akan memudahkan jika mereka menemukan kata kunci turunan yang bisa diterjemahkan dalam bentuk garis. Sakit - luka - perih - bergidik, atau Sakit - tulang - patah - hancur. Dari dua contoh itu pada kata kunci akhir baik bergidik maupun patah akan lebih terbayang visualnya jika dikemas dalam bentuk garis. Garis yang bergidik.



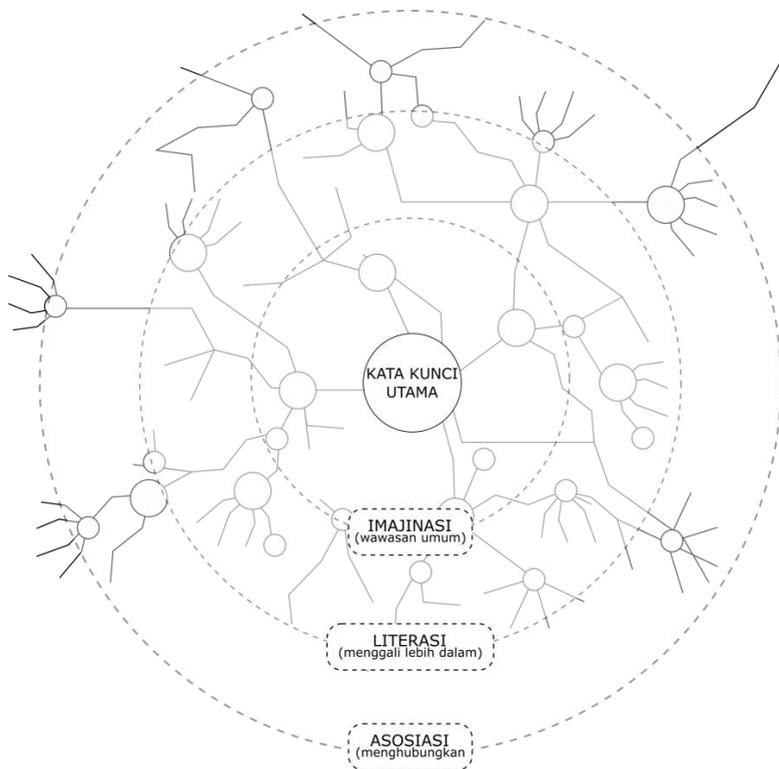
“Mahasiswa diajarkan menerjemahkan visual dengan menginstruksikan mereka untuk terlebih dahulu membuat *mind map* dengan 4 sudut pembagian”



Dengan membagi lembar *mind map* ke dalam 4 quadrans kategori, diharapkan akan membantu mereka menemukan kata kunci visual dengan lebih mudah dan berkelompok. Karena tujuan mindmap di sini adalah untuk mengeksplorasi semua kemungkinan visual, bukan hanya mencari turunan yang berakhir pada kata kunci yang tidak

terlalu relevan dengan kata kunci awal. Sehingga dosen bisa melihat kata kunci dari circle terluar dari *mind map* dengan kriteria penilaian sebagai berikut: apakah ia masih relevan dengan kata kunci awal, apakah ia bisa merepresentasikan elemen visual dari kata kunci utama, dan apakah kata kunci terluar itu membant mahasiswa untuk lebih dekat dalam memvisualkan kata kunci utama.

Di sini mahasiswa akan belajar membuat brief dan survei baik dengan bertanya maupun dengan studi literasi. Karena pada prinsipnya *mind map* bisa dicapai dalam beberapa tahapan mulai dari mengingat dan mereka kata kunci yang mungkin terkait, hingga mahasiswa merasa tidak ada lagi yang bisa dimunculkan dari kata kunci yang ada, di sinilah mahasiswa disarankan untuk melakukan studi literasi untuk mendapatkan kata kunci yang belum mereka ketahui sebelumnya.



INSTRUKSI

[DALAM SIMULASI TERMIN PROYEK]

“Beberapa tahapan yang harus dilalui adalah, referensi, definisi, sketsa, asistensi, eksekusi, validasi dan presentasi.”

Berikut ini adalah tahapan termin proyek (tahapan asistensi) mahasiswa sebagai desainer yang dibagi ke dalam lima tahapan dengan jumlah tugas yang mewakili 3 kata kunci besar dari 3 kata kunci utama (@ kriteria x 9).

| | | |
|------------|---------------------------|-----------|
| Referensi | mencari 10 foto tekstur | 90 foto |
| Sketsa | membuat 5 sketsa tekstur | 45 sketsa |
| Asistensi | membuat 3 sketsa gabungan | 15 sketsa |
| Validasi | membuat 1 gambar final | 9 gambar |
| Presentasi | survei dan evaluasi | temuan |

1. Referensi

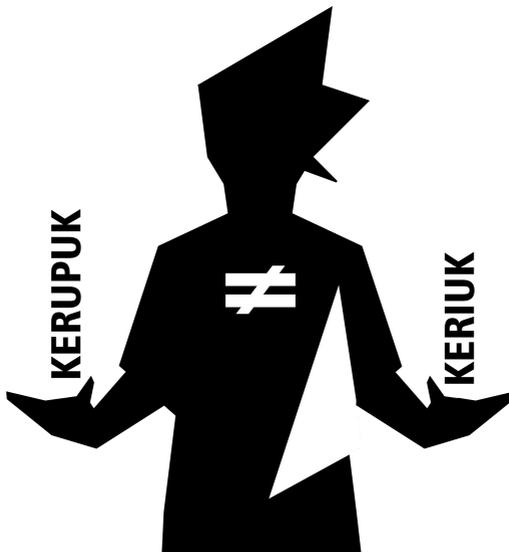
Proses tahapan simulasi proyek ini dimulai dengan meminta mahasiswa mahasiswa untuk melakukan studi mandiri dengan mencari 10 foto tekstur dengan kata kunci yang sudah ditentukan, sehingga jumlah foto yang harus dikumpulkan dan di-ACC berjumlah total 90 foto.

Mahasiswa diminta untuk memfoto tekstur bukan objek sehingga dalam frame foto yang diminta adalah sebuah tekstur bukan tekstur di dalam objek yang difoto).

Dalam proses asistensinya setiap mahasiswa mencari foto yang memiliki kesan kata kunci yang ditentukan, contohnya dalam kasus kriuk. Ingat yang perlu diperhatikan adalah mahasiswa harus bisa menampilkan sebuah foto dengan kesan kriuk **bukan objek yang memiliki sifat kriuk**. Kebanyakan kasus mahasiswa memfoto kerupuk untuk memenuhi kriteria ini, padahal krupuk (khususnya krupuk putih pada kemasan kaleng) jika difoto malah akan terkesan licin. Begitu juga kategori yang

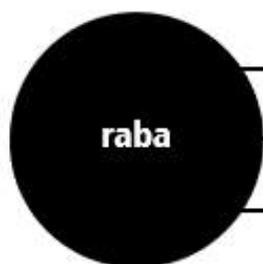
lain, dalam kasus kata kunci lembut misalnya. Bisa jadi objek yang difoto adalah benda yang sangat kasar jika disentuh, namun jika dalam tampilan ia memiliki kesan lembut maka hal itu yang diutamakan.

“Hanya karena objek tersebut memiliki sifat seperti kata kunci (misal kerupuk memiliki sifat kriuk) tidak berarti ketika difoto ia memiliki kesan seperti itu. Sehingga mahasiswa harus fokus pada kesan tampilan foto, bukan objek yang difoto”.



CONTOH: Tahap referensi

Dalam proses uji coba teknik pengajaran ini kami mendapati banyak sekali gagasan baru yang tak terduga dari mahasiswa, salah satunya adalah ketika mahasiswa memberikan contoh tekstur pahit dengan menunjukkan tekstur dengan dominan warna putih, sementara persepsi kami pahit cenderung berkorelasi dengan warna hitam. Usut punya usut mahasiswa tersebut memiliki pengalaman ketika harus meminum obat puyer yang berwarna putih serbuk sehingga membuatnya merujuk putih adalah pahit. Berikut beberapa contoh tekstur pilihan dari mahasiswa Bernama Muhammad Satriamulya dan Bunga Kusuma Ompumona yang cukup merepresentasikan.



kasar

lembut

licin

kasar

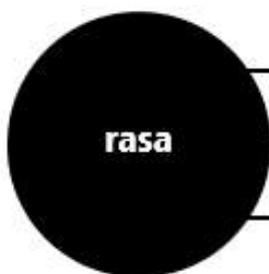


lembut



licin





manis

pahit

asam

manis



pahit



asam



dengar

kriuk

noise

menggelegar

kriuk



noise



menggelegar



2. Sketsa

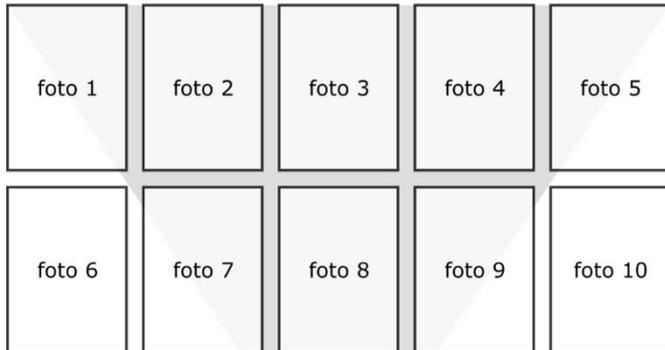
Pada tahap sketsa ini mahasiswa diminta untuk membuat 5 sketsa dari setiap kata kunci (9 kata kunci @5 sketsa = 45 sketsa). Sketsa ini ditujukan untuk memberikan mahasiswa kepekaan visual, mengkopi dan memanipulasi untuk bisa memperkuat elemen yang bisa menunjang sifat tertentu.

Secara teknis mahasiswa diminta untuk memilih 5 dari 10 foto yang telah mereka kumpulkan untuk digambar ulang menjadi sebuah sketsa manual, atau mahasiswa bisa menjadikan 10 foto tersebut sebagai literasi dalam menciptakan 5 sketsa (hitam putih) yang merupakan rangkuman dari elemen foto-foto yang telah mereka kumpulkan.

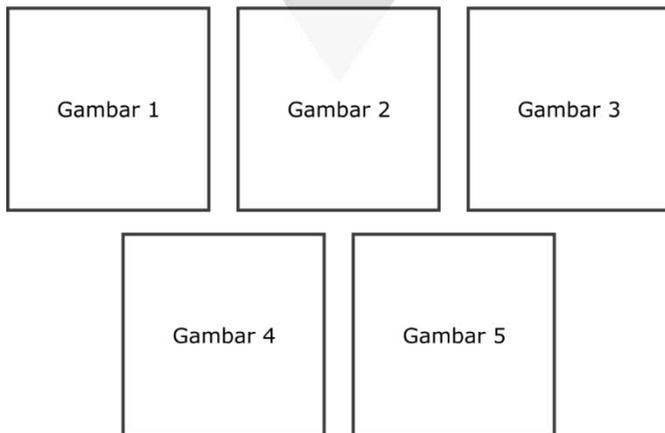
Satu kesalahan umum yang sering dilakukan adalah mahasiswa hanya menggambar ulang tanpa memperhatikan unsur penilaiannya. Jika foto yang didapatkan berupa objek sementara yang dimaksud adalah gambar tekstur di dalam objek tersebut maka dalam sketsa

seharusnya mahasiswa langsung menggambar tekstur yang ada, bukan menggambar objek lagi.

10 FOTO



MENJADI ACUAN REFERENSI



5 GAMBAR HITAM PUTIH

“Tahap sketsa adalah tahap dimana mahasiswa bisa memaksimalkan kesan yang ada pada foto yang didapatkan dengan memaksimalkan unsur-unsur yang ada di dalam foto untuk memperkuat kesan yang diinginkan”.

3. Asistensi

Pada tahap ini klien dan desainer (dosen dan mahasiswa) saling berdiskusi untuk membuat 3 gambar berwarna dari 5 sketsa hitam putih yang telah dibuat sebagai acuan dalam membuat 1 gambar final nantinya.

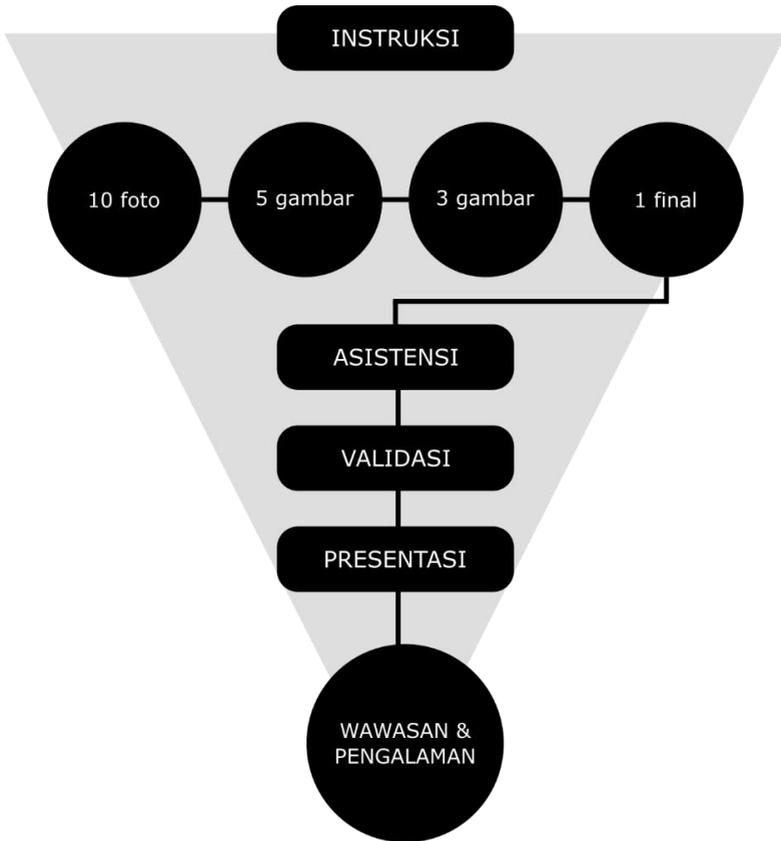


Tujuannya adalah 5 gambar hitam putih memberikan mahasiswa pemahaman tentang bentuk dan elemen visual yang bisa memunculkan kesan pada kata kunci tertentu, sedangkan 3 gambar lanjutnya mahasiswa bisa melakukan eksperimen dengan menggabungkan warna di dalamnya. Sehingga pada tahap ini nantinya mahasiswa akan memiliki 27 gambar berwarna (9 kata kunci @ 3 gambar berwarna = 27 gambar).

“Pada tahap ini mahasiswa tidak hanya mengidentifikasi elemen visual baik garis titik, kerapatan, pengulangan, dll dalam menciptakan kesan namun juga bisa bereksperimen dengan memanfaatkan warna.”

Terkait dengan jumlah alternatif sketsa bisa sangat fleksibel, dosen yang berperan sebagai klien harus mampu mengukur kemampuan mahasiswanya, mengingat kualitas lebih utama daripada kuantitas. Sehingga penting bagi dosen untuk memiliki kebijaksanaan dalam mengukur performa mahasiswanya, bukan menjadi ajang saling

membanggakan jika telah meminta mahasiswa melakukan tugas dengan banyak, namun menjadi kebanggaan jika mahasiswa mampu menangkap esensi dan menikmati proses belajar.



4. Validasi

Pada tahap ini mahasiswa diharapkan telah memiliki 3 alternatif gambar warna yang akan dipilih berdasarkan diskusi dan kesepakatan bersama “klien” dan “desainer” akan dijadikan acuan untuk menggambar 1 visual final yang merepresentasikan kata kunci, sehingga nantinya setiap kata kunci akan memiliki 1 gambar final yang representatif dengan ukuran yang lebih besar.

Tahap berikutnya dari gambar final tersebut mahasiswa diminta untuk membuat survei sederhana untuk ditampilkan pada responden desainer dan non desainer untuk mengevaluasi apakah gambar yang telah mereka buat memiliki kesan seperti yang diharapkan atau tidak.

Secara teknis mahasiswa hanya perlu menampilkan kesembilan gambar final secara acak dengan memberikan nomor pada setiap gambarnya, lalu ia menanyakan kepada responden pertanyaan “menurut anda gambar nomor berapakah yang memiliki kesan kriuk?” begitu untuk

hingga semua kata kunci disampaikan. Responden diperbolehkan memilih gambar yang sama untuk kata kunci yang berbeda hingga diperbolehkan memilih lebih dari satu gambar jika memang ia merasa bahwa kedua gambar tersebut memiliki kesan yang sama. Dari situlah sesi presentasi hasil survei diharapkan akan sangat mengasikan.

Mahasiswa bisa menampilkan gambar final pada sebuah impraboard untuk kemudian melakukan survei kepada dua kelompok responden. Dengan latar belakang seni/desain, dan responden dengan latar belakang umum (nondesainer/ non seniman).

CATATAN:

Pada masa pandemi kami melakukannya dengan sistem online menggunakan google form. Formatnya adalah mahasiswa meletakkan semua prosesnya dalam bentuk slide presentasi powerpoint. Sekali lagi di sini dosen harus mengingatkan bahwa mahasiswa berperan sebagai

desainer, sehingga penting untuk membuat slide powerpoint sangat informatif dan menarik.

MENURUT ANDA MANAKAH YANG...?

| | | |
|-----------------------|----------------------|---------------------------|
| Tekstur 1 (kriuk) | Tekstur 2 (licin) | Tekstur 3 (mengelegar) |
| 1 | 2 | 3 |
| Tekstur 4 (manis) | Tekstur 2 (asin) | Tekstur 6 (kasar) |
| 4 | 5 | 6 |
| Tekstur 7 (lembut) | Tekstur 8 (noise) | Tekstur 9 (pahit) |
| 7 | 8 | 9 |

SILAHKAN PILIH
Anda boleh memilih lebih dari satu gambar
juga boleh memilih gambar yang sudah anda
pilih untuk katagori lainnya.

Dalam kasus kami, menentukan format detil terkait halaman dan isi slide akan mempermudah mahasiswa untuk menyelesaikan tugas, dan memudahkan dosen untuk mengevaluasi elemen penilaiannya berdasarkan format yang telah ditentukan.

“Proses validasi diharapkan menjadi bagian yang menyenangkan, sehingga perlu disampaikan kepada mahasiswa bahwa kecocokan hasil survei bukanlah penilaian utama, namun akan menjadi temuan yang bisa saling didiskusikan pada tahap presentasi nantinya.”

5. Presentasi

Pada tahap ini mahasiswa menyampaikan temuannya, berupa persentasi, berapa persen dari jumlah total responden yang memilih gambar sesuai dengan kata kunci, lalu mahasiswa dipandu dosen akan menganalisa mengapa gambar tertentu sesuai dengan survei atau mengapa gambar tertentu belum berhasil mencapai hasil yang diinginkan. Sehingga semakin menarik temuannya akan

semakin seru, mahasiswa tidak perlu memanipulasi hasil agar semua menjadi sesuai.

Selain itu penting bagi dosen untuk menyampaikan bahwa ini adalah sesi yang menyenangkan jika ada kelebihan rezeki, tidak ada salahnya mentraktir mereka dengan beberapa box pizza yang akan dihadiahkan pada yang paling atraktif.

“Mahasiswa perlu diyakinkan bahwa semakin vaRiatif temuannya akan semakin menyenangkan saat mengevaluasi”



EVALUASI

“Setelah presentasi mahasiswa bisa saling mencatat dan mendiskusikan mengapa beberapa responden memilih gambar ini dan itu. Lebih jauh lagi mahasiswa yang memiliki nilai sempurna dalam gambar tentu dan bahkan gambar yang tidak dipilih sama sekali akan menjadi diskusi pengayaan wawasan.”

“Penting juga untuk diajarkan kepada mahasiswa agar merekapitulasi terlebih dahulu data yang telah didapat. Berapa jumlah pemilih ini dan itu, berapa yang setuju dari berapa dan berapa yang tidak setuju dari berapa.

Mana yang paling banyak dipilih padahal bukan, dan mana yang paling banyak dipilih sesuai dengan rencana. semua itu harus dihitung terlebih dahulu sebelum presentasi sehingga tidak ada yang menghitung ketika melakukan presentasi dan membuat waktu berhenti lama”

PENTING:

Dalam memberi brief pastikan semua mahasiswa tidak memiliki keterbatasan tertentu. Dalam kasus kami, terdapat salah seorang mahasiswa yang menyandang tunarungu, sehingga kata kunci dari indera pendengaran kami ganti dengan kata kunci rasa panas, dingin, dan tajam (atau anda bisa mengganti dengan perasaan lainnya yang sesuai dengan kemampuannya).

Kami yakin desain bukanlah sebuah studi yang eksklusif malah ia bisa menjadi sangat inklusif dan tidak ada yang menjadi kendala dengan hal tersebut.

“Desain adalah penciptaan nilai
dari suatu pemecahan masalah”

Dasar pengadaan & pengelolaan jasa desain di Indonesia

ADGI | ADPII | AIDIA | HDII | HDMI

agian

metode
PENILAIAN



PENILAIAN

[SISTEM NILAI PROGRESIF]

“Inti dari gagasan penilaian progresif ini adalah bahwa dalam sebuah desain proses adalah bagian yang penting.”

Mengacu pada alur asistensi di halaman sebelumnya, maka dalam proses penilaian dosen (jika *team teaching* akan lebih mudah) membuat dokumen via *google doc* yang memungkinkan ada dua atau lebih kontributor nilai dalam kelas. Formatnya sederhana, dosen membuat beberapa kolom sesuai absensi mahasiswa dan di sebelahnya diberikan kolom-kolom centang (dengan poin maksimal yang bisa diperoleh jika jenjang tersebut telah diselesaikan dengan baik) yang akan dicentang oleh dosen setiap kali mahasiswa telah melalui tahapan dengan baik. Jika mahasiswa melakukan revisi maka centang sebaiknya tidak diberikan terlebih dahulu.

Sehingga mengingat proses adalah bagian terpenting dari mata kuliah ini, maka di akhir semester, dosen tinggal menjumlahkan berapa centang yang telah dicapai oleh mahasiswa dan berapa nilai di setiap centangnya. Sehingga dari sini proses penilaian akan terbuka dan mahasiswa bisa menilai sendiri kemampuan dan kecepataanya dalam menyelesaikan tugas.

Kami menyarankan nilai skor dari setiap centang harus semakin besar pada tahap selanjutnya, dan total dari semua centang tersebut harus setidaknya 80/100 point sehingga sisa 20 point sisanya bisa ditambahkan secara normatif dan spesifik dengan mempertimbangkan ketekunan (ada anak yang tidak bisa secara teknis tapi ia mau berusaha), kerapian (tentang bagaimana ia selalu menampilkan tugas asistensinya di setiap bimbingan sebagaimana ia berhadapan dengan klien.

KOLOM PENILAIAN PROGRESIF

Berikut ini contoh kolom yang bisa digunakan dalam proses penilaian. Dapat dilihat bahwa setiap tahap acc nilai maksimal seperti yang tertera di kolom atas. Namun demikian dosen tetap bisa memberikan skor sesuai dengan kualitas hasil yang dikerjakan mahasiswa karena terkadang mahasiswa telah memenuhi prasyarat tapi dengan performa yang sedikit sehingga nilainya pun tidak maksimal.

Namun demikian tidak menutup kemungkinan jika dosen mematok centang dengan poin sesuai yang tertera di atas. artinya mahasiswa dinyatakan acc jika ia memang telah layak mendapatkan poin tersebut.

Intinya mahasiswa akan mengetahui gambaran nilainya bahkan sebelum ia mengikuti UTS, siapapun yang hanya rajin di akhir tanpa mengikuti proses dari awal akan mengalami nasib yang sama seperti nilai Eldian yang tertera pada tabel penilaian. Sedangkan mereka yang hanya ikut uts meskipun nilai uts maksimal, ia tidak akan

mendapatkan nilai baik seperti yang terjadi pada nilai Chaplin di kolom penilaian.

Sangat ditekankan bagi dosen dan mahasiswa untuk saling berdiskusi. Diskusi terkait nilai ini juga perlu dilakukan dengan santun dan profesional. Kemampuan berargumen yang baik sangat ditekankan di sini untuk dilatih.

| Tahap progress | foto | hitam putih | warna | final | survei | uts | NILAI |
|----------------|------|----------------|-------|-------|--------|-----|-------|
| Nama / point | 10 | 15 | 20 | 15 | 5 | 30 | 100 |
| Alif Zetta | 10 | 15 | 20 | 15 | 5 | | 70 |
| Baba Yeager | | | | | | | |
| Chaplin Xian | | | | | | 30 | 30 |
| Deku War | | | | | | | |
| Eldian Vrish | | | | 15 | 5 | 30 | 50 |
| Falco Usman | | | | | | | |
| Grindaman Tan | 10 | 15 | | 15 | 5 | 30 | 75 |
| Hexa Susanto | | | | | | | |

Dari tabel di atas kita bisa mengetahui bahwa pada setiap jenjang tahapan termin proyek memiliki nilai maksimal. Seperti halnya pada contoh tahap asistensi foto. Nilai

maksimal yang tertera adalah 10 poin, namun demikian jika dosen merasa mahasiswa yang bersangkutan tidak maksimal dan jumlah pengumpulan terbelang jauh dari yang diharapkan, dosen dengan terbuka bisa memberikan nilai di bawah 10 poin, bahkan 0.

Kolom penilaian ini sebaiknya disampaikan pada awal pemberian proyek, sehingga secara rasional mahasiswa mampu mengukur konsekuensi dari tindakan yang akan dipilihnya nanti terkait terlambat mengumpulkan, menghindari tugas, bahkan tidak menghadiri kuliah.

“Mahasiswa harus diyakinkan bahwa dalam konteks akademik proses adalah bagian yang sangat penting, dan justru karena itulah dosen perlu meyakinkan bahwa mahasiswa bebas mengekspresikan dan mengeksplorasi segala kemungkinan yang ia bayangkan.

UITS

! visualisasikan
personaliti
● Anda

Ujian
tengah
semester

U T S

[UJIAN TENGAH SEMESTER]

“Kami menginstruksikan untuk:

Membuat sebuah poster yang merepresentasikan identitas/ karakter diri sendiri yang mengacu pada 9 kata kunci yang telah diberikan (menggelegar, kriuk, noise, licin, lembut, kasar, manis, asam, pahit)

Dalam pembuatan poster tersebut harap memperhatikan aspek desain sebagai berikut: Dominan (dominan, sub dominan, sub ordinat), Titik Fokus, dan Hirarki

Kriteria Penilaian

Konsep:

kesesuaian deskripsi/identitas dengan eksekusi (50%)

Implementasi aspek desain yang telah ditentukan (30%)

Ketepatan waktu (20%).”

DOMINAN

[MATERI SISIPAN UTS]

Dalam sebuah tampilan desain ada beberapa tingkat dominasi elemen satu terhadap yang lain. Elemen yang lebih dominan akan menarik mata dan diperhatikan terlebih dahulu. Bahkan mungkin terlihat menunjukkan semacam kontrol atas elemen yang kurang dominan.

Dominan. adalah level dengan bobot paling visual dan level yang paling ditekankan. Level dominan Anda biasanya terdiri dari satu elemen di latar depan.

Sub-dominan. adalah tingkat titik fokus, dengan penekanan sekunder. Elemen-elemen pada level ini mendapatkan lebih sedikit penekanan daripada level dominan tetapi lebih dari level bawahan.

Sub-ordinat. adalah level ini dengan bobot visual paling sedikit. Itu harus surut ke latar belakang sampai batas tertentu. Level ini biasanya akan berisi isi teks Anda.

Dalam ujian tengah semester ini mahasiswa diberikan sebuah hint tentang prinsip desain namun dikemas dalam sebuah fokus pekerjaan yang menyenangkan. dalam konteks ini mahasiswa diajak untuk santai namun tetap mengerjakan brief yang memiliki objektivitas dalam penilaian.

Mereka mengekspresikan personal mereka dengan cara membuat sebuah brief tentang personal mereka yang akan menjadi brief acuan dalam membuat sebuah visual saat UAS.

Di sini mereka belajar memahami brief yang mereka buat sendiri. Dosen hanya membantu mahasiswa untuk menila apakah brief tersebut bisa sesuai dengan karya yang mereka buat. Jika tadinya mereka belajar memvisualkan brief dari 'klien' maka saat ini mereka akan belajar membuat brief yang baik untuk mereka wujudkan sendiri dalam bentuk karya.

CATATAN:

Dari pengalaman kami, dalam menginstruksikan tugas ini perlu diberikan satu format khusus dalam membuat brif personal, karena yang kami alami kami melihat beraneka macam deskripsi yang membuat kami kesulitan untuk menilai secara objektif.

EVALUASI

Pada prinsipnya kami bereksperiman di UTS ini dengan memberikan brif kepada mahasiswa sebagai desainer melalui instruksi untuk menyampaikan personaliti mahasiswa sebagai desainer. Setelah mereka menentukan kata kunci personaliti mereka, dari feminim, minimalis, kompleks dan sebagainya, kami meminta mereka untuk memvisualisasikan hal tersebut.

Pada awalnya hal ini nampak menyenangkan, namun kendala sebenarnya terjadi pada saat penilaian. Menyadari bahwa tugas tersebut sangat subjektif kami memutuskan

untuk menyandarkan objektivitas penilaian pada instruksi di mana kami meminta mahasiswa memasukan gagasan dominan untuk menjadikan acuan penilaian objektif. Untuk itu penting bagi para dosen jika ingin mengadaptasi konsep ini untuk memiliki metode penilaian yang objektif.

“Kejelasan brif sangat diperlukan untuk menghindari penilaian yang sangat subjektif pada tugas kali ini.”



agian

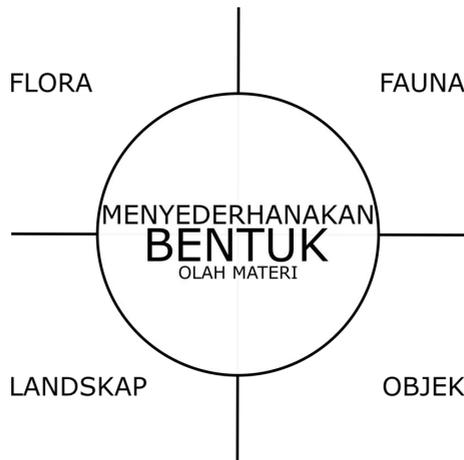
**menyimpul
bentuk**



PROYEK 2

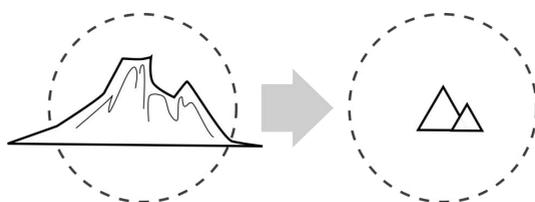
[MENYIMPUL DAN MENGESENSI BENTUK]

“Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki desainer adalah mengkristalkan sebuah ide dan mengeliminasi elemen-elemen informasi untuk mengambil esensi dalam berkomunikasi”



Fokus proyek kedua ini adalah melatih mahasiswa untuk mengeksplor sebuah bentuk. Hal ini membantu mereka memahami esensi bentuk yang dibutuhkan untuk

mengambil esensi informasi pakem bentuk dan memvariasi sisanya. Di sini mahasiswa akan belajar bagaimana membuat alternatif visual tanpa mengurangi pesan. Sehingga bentuk yang diciptakan adalah bentuk yang esensial dengan pengolahan variasinya.

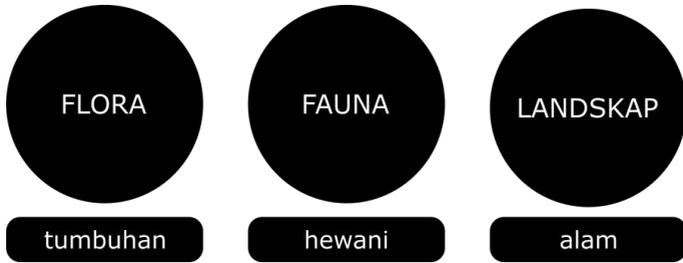


INSTRUKSI

[DALAM SIMULASI TERMIN PROYEK 2]

Di paruh semester ke dua ini, mahasiswa akan belajar mendalami satu bentuk alternatif visual dengan kategori yang telah ditentukan, lalu mereka akan mencoba untuk melakukan *mind map* untuk menemukan alternatif visual yang sesuai dengan tema yang ditentukan.

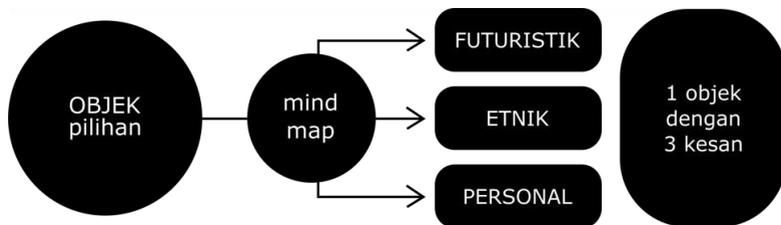
Dosen bisa mencari kategori kelompok visual tertentu sebagai koridor dan memberikan pilihan objek kepada mahasiswa. Dalam kasus ini kami membagi mahasiswa menjadi tiga kelompok visual dengan tema alam sebagai koridor. Ketiga kelompok itu adalah FLORA, FAUNA, dan LANDSKAP. (kelompok bisa diubah; kuliner, perabot, dll.)



Penting untuk disampaikan di awal bahwa mahasiswa memilih sendiri objek yang akan dia eksplorasi, jika dia dalam kelompok hewani, maka ia bisa memilih hewan apapun dengan syarat tidak boleh sama dengan teman lainnya. Untuk menjaga dari perebutan pemilihan konten, dosen hendaknya mengarahkan bahwa semakin umum dan populer objek yang dipilih, maka potensi pertanyaan dan diskusinya akan semakin tinggi hal tersebut dikarenakan semua orang telah mengetahui sifat dan bentuk objek tersebut, namun lain halnya jika objek tersebut merupakan objek yang jarang diketahui/ langka.

Setelah mahasiswa menentukan objek dari kategori yang ditetapkan, ia harus melakukan beberapa instruksi selanjutnya, yaitu mengeksplorasi kata sifat yang

memberikan tiga kesan. Sehingga setiap anak dengan satu objek yang telah dipilih nantinya akan mentransformasikan objek itu dengan bentuk kesan visual yang diinstruksikan.



Ambil contoh mahasiswa memilih buah apel, ia harus melakukan *mind map* untuk bisa menemukan eksplorasi mendasar pada elemen apel tersebut dan segala kemungkinannya untuk diuji coba. Setelah mahasiswa melakukan eksplorasi pada objeknya saja (tanpa dipengaruhi dengan elemen etnik, futuristik, dan personal). Tahap berikutnya mahasiswa melakukan eksplorasi kata kunci etnik, futuristik, dan personal sebagaimana yang telah dilakukan pada objek apel. Hanya saja pada tiga proses *mind map* ini mahasiswa hendaknya mengacu pada *mind map* objek utamanya, sehingga akan mempermudah

menemukan korelasi unsur etnik/futuristik/personal dengan buah apel. Sehingga dari sini pada tahap *mind map* akan diperoleh 4 lembar *mind map*.

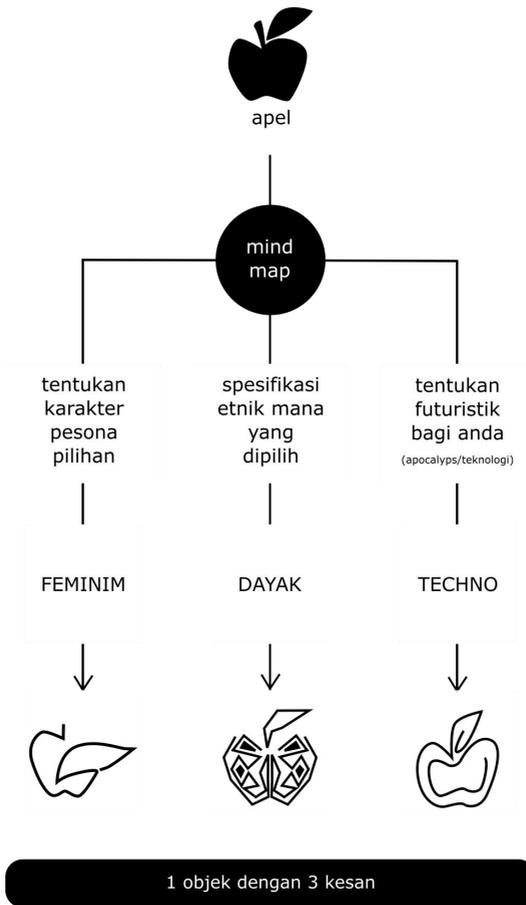
Setelah mahasiswa menentukan objek dari kategori yang ditetapkan, ia harus melakukan beberapa instruksi selanjutnya, yaitu mengeksplorasi kata sifat yang memberikan tiga kesan. Sehingga setiap mahasiswa dengan satu objek yang telah dipilih nantinya akan mentransformasikan objek itu dengan bentuk kesan visual yang diinstruksikan.

Pada akhirnya mahasiswa diharapkan mampu membuat alternatif dari eksplorasi bentuk yang sama dengan tiga eksplorasi kesan yang berbeda.

PENTING:

Memberi contoh bukanlah sesuatu yang terlarang, namun terlalu teknis dalam membrifing mahasiswa dikhawatirkan dapat membatasi ruang eksplorasi mereka. Sehingga

diharapkan baik dosen maupun mahasiswa tidak terlalu banyak menanyakan contoh dan petunjuk teknis, biarkan instruksi yang jelas membuka ruang eksplorasi alternatif yang tak terbatas.



INSTRUKSI

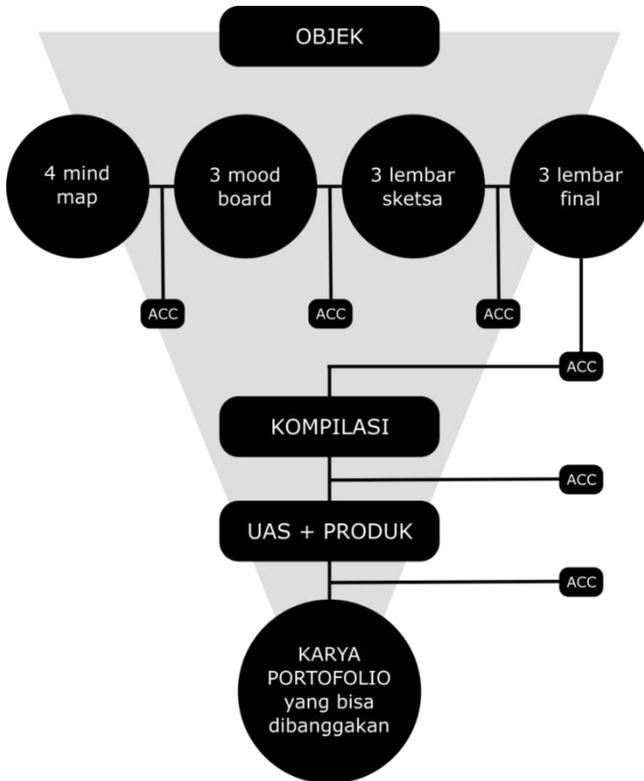
[GAMBARAN BESAR TERMIN PROYEK 2]

Mahasiswa dikelompokkan menjadi tiga kelompok dengan kategori yang telah ditetapkan dan memilih objek berdasar kategoror

| | | |
|------------|--|-----------|
| tentukan | memilih satu objek dari kategori yang ditentukan | 1 objek |
| pahami | membuat mind map dari objek yang telah dipilih | 1 lembar |
| cari | literasi dan mind map dari 3 kata kunci kesan | 3 lembar |
| mood board | membuat 3 mood board berdasar 3 kata kunci kesan | 3 lembar |
| sketsa | membuat sketsa alternatif objek (tanpa 3 kata kunci) | 1 lembar |
| sketsa | membuat sketsa alternatif dengan 3 kata kunci | 3 lembar |
| final | membuat 3 alternatif final dari tiap 3 kata kunci | 3 lembar |
| total | ditambah 1 lembar cover dijilid menadi laporan | 15 lembar |

PITCHING

“Mahasiswa diminta melibatkan dosen sebagai klien dalam setiap proses pengerjaan dari alternatif hingga gambar terpilih.”



PITCH 1

[*MIND MAP*]

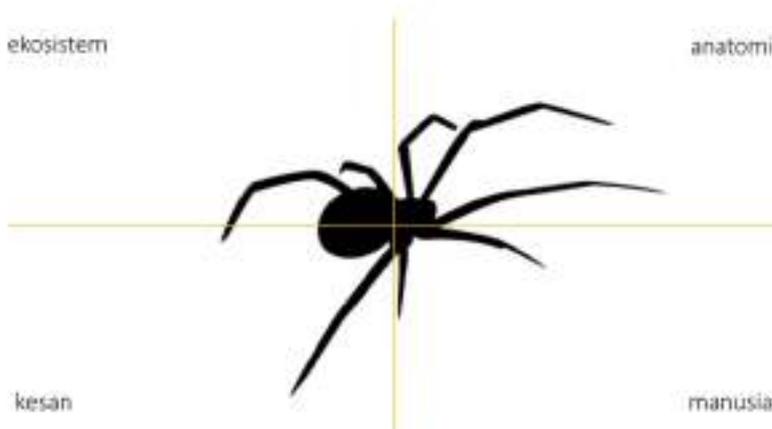
Mind map (peta pikiran) adalah cara grafis untuk merepresentasikan ide dan konsep. Ini adalah alat berpikir visual yang membantu menyusun informasi, membantu Anda menganalisis, memahami, mensintesis, mengingat, dan menghasilkan ide-ide baru dengan lebih baik. (litemind)

Mahasiswa bisa memulai dengan mengambil sebuah bidang kertas kerja dan mulai menuliskan kata kunci/gambar di tengah halaman kosong, lalu tulis atau gambarkan ide yang ingin Anda kembangkan. Kami menyarankan agar menggunakan orientasi lanskap.

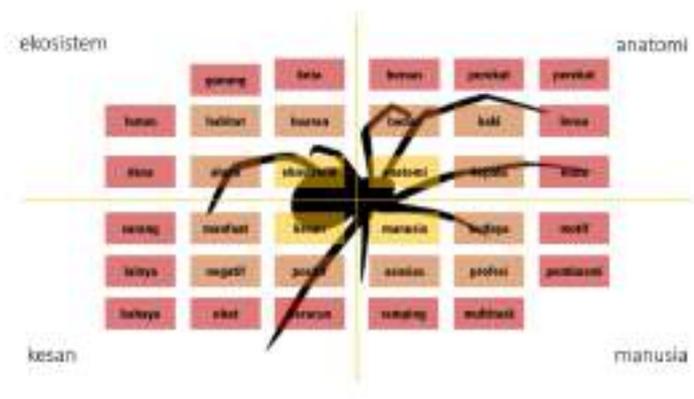
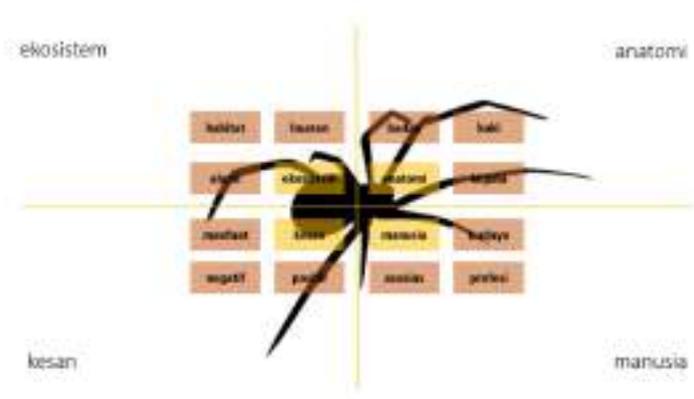
Kembangkan subtopik terkait di sekitar topik sentral. Ulangi proses yang sama untuk subtopik, hingga menghasilkan subtopik tingkat rendah yang bahkan belum diketahui secara umum. Pada bagian kata kunci yang

menarik, segera gambarkan sesuatu sebagai pengingat agar tidak perlu lagi mencari poin penting saat membuka lagi lembaran peta konsep ini nantinya.

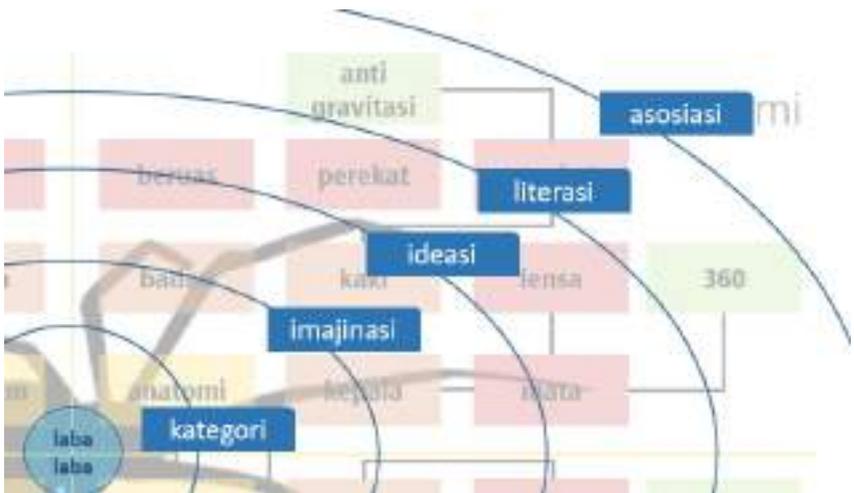
Pada konteks ini *mind map* bertujuan sebagai bank literasi ide, di mana mahasiswa harusnya melakukan eksplorasi menyeluruh terhadap objek yang telah ia pilih secara detil dan relevan. *Mind map* bertujuan untuk membuat bank “kata kunci” yang akan menjadi acuan eksplorasi ide. *Mind map* sebaiknya tetap terhubung dengan kata kunci “objek” pilihan.



Ambil contoh dalam melakukan eksplorasi *mind map* pada objek laba-laba, hendaknya mahasiswa melakukan kategorisasi terlebih dahulu agar memudahkan penjabaran sesuai kelompok kata kunci yang akan didapatkan.



Pembagian tiga hal tersebut pun bukanlah mengada-ada karena itu juga mengacu pada teori Don Norman tentang tiga level dalam desain: *visceral*, *behavioral*, dan *reflective* yang dalam hemat kami *tangible*, kegunaan, *intangible*.



Kami sendiri menyarankan untuk memberikan panduan dalam melakukan *mind map* agar lebih terstruktur dengan cara membuat eksplorasi berdasarkan tahapan sebagai berikut: (1) pengkategorian, sebagaimana yang telah dijelaskan; (2) Imajinasi eksplorasi, Jika memungkinkan lakukan pengkategorian lagi, jika tadi masuk kategori

tubuh, maka jika dikategorikan kembali akan lebih banyak eksplorasi seperti bagian kepala, badan, dll; (3) jika tahap awal mahasiswa hanya diminta untuk mengategorikan dari apa yang mereka tahu tahap ini adalah tahap kreatifitas untuk mencari ide hubungan objek dengan hal-hal di sekelilingnya, semisal manusia laba-laba, mutasi, dll; (4) tahap literasi merupakan tahap di mana mahasiswa telah menuangkan semua wawasan umumnya tentang objek dan saatnya mereka mencari literasi rujukan untuk memperdalam riset; dan (5) tahap asosiasi adalah tahap di mana mahasiswa mengorelasikan dengan potensi eksplorasi yang ada sesuai kebutuhan. Jika konteksnya adalah logo maka bisa dikaji lebih dalam segala potensi terkait logo dan penerapannya.

Dengan metode ini dosen bisa dengan cepat melihat lingkaran terluar dari *mind map* seharusnya menjadi point penting yang ditemukan dalam mengeksplorasi objek. Metode ini adalah bentuk adaptasi dari proses *mind map*

yang dijabarkan oleh Tony Buzan dalam bukunya *Mind Map Mastery* menuliskan 10 hukum *mind map*.

- 1) Selalu Menggunakan lembar kertas kosong dengan posisi mendatar/landscape. Pastikan lembarannya cukup besar untuk memungkinkan Anda membuat sub cabang dan sub cabang.
- 2) Buatlah gambar di tengah kertas, yang mewakili subjek Anda, menggunakan setidaknya tiga warna.
- 3) Gunakan gambar, simbol, kode dan dimensi di seluruh *Mind Map* Anda.
- 4) Pilih kata kunci dan tulis menggunakan huruf kapital.
- 5) Tempatkan setiap kata atau gambar pada cabangnya sendiri, sehingga berdiri sendiri.
- 6) Memancarkan cabang yang mengalir keluar dari gambar pusat. Buat cabang lebih tebal ke arah tengah Peta Pikiran, dan lebih tipis saat mereka menjalar keluar menjadi sub-cabang.
- 7) Jaga panjang cabang sama dengan kata-kata atau gambar di atasnya.

- 8) Gunakan warna di seluruh Peta Pikiran, kembangkan kode warna Anda sendiri di cabang-cabang.
- 9) Gunakan penekanan, panah dan garis penghubung untuk menggambarkan asosiasi antara topik terkait yang berbeda di Peta Pikiran Anda.
- 10) Targetkan kejelasan dalam Peta Pikiran Anda dengan memposisikan cabang Anda di ruang yang dipikirkan dengan cermat.

Memberikan jarak pada objek-objek kata kunci yang ditemukan akan menjadi sama pentingnya dengan kata kunci yang sedang dicari, seperti sebuah ruang di antara pepohonan. Kemudian penting bagi mahasiswa untuk membrikan tanda berupa gambar atau tanda visual pada setiap kata kunci yang menarik untuk dieksplorasi nantinya.



“Seperti halnya dalam setiap ide hebat, kekuatannya terletak pada kesederhanaannya.”

-litemind

PITCH 2

[MOOD BOARD]

Papan suasana hati, kadang-kadang disebut papan inspirasi, adalah alat untuk membantu Anda mengasah ide-ide visual Anda di awal proyek kreatif. Ini adalah kolase gambar, sampel material, palet warna dan terkadang kata-kata deskriptif dan tipografi yang akan memandu Anda dalam pekerjaan Anda. (*masterclass*).

“Papan mood dapat menjadi kunci keberhasilan banyak proyek kreatif, baik itu merencanakan pesta atau mendekorasi satu set film.”

Perlu ditekankan kepada mahasiswa tentang pentingnya pembuatan *mood board* dalam setiap proses desain. *Mood board* bertujuan membangun nuansa gaya desain yang akan dibuat nantinya.

Mood board berbeda dengan *mind map*, jika pada tahap *mind map* mahasiswa diminta untuk mencari setiap korelasi dari eksplorasi objek, maka *mood board* bertujuan memperbanyak referensi nuansa visual yang selaras yang tidak harus berhubungan langsung dengan objek. Ada tiga langkah untuk membuat papan *mood board*:

Tentukan tema.

Seperti yang telah disampaikan bahwa akan ada 3 tema dalam membangun kesan, etnik, futuristik, dan personal. Tentukan satu tema dalam satu moodboard. Kemudian dilanjutkan dengan memilih beberapa kata kunci yang terkait dengan ide-ide gaya tertentu (modernis, Skandinavia, tropis), bahan (beton, kayu, rotan) atau warna (kuning keju, biru laut, hijau daun). Mahasiswa bisa mencari literasi visual ini dengan cara mengakses internet: Google, Unsplash, Pinterest, dll.

Mengumpulkan elemen,

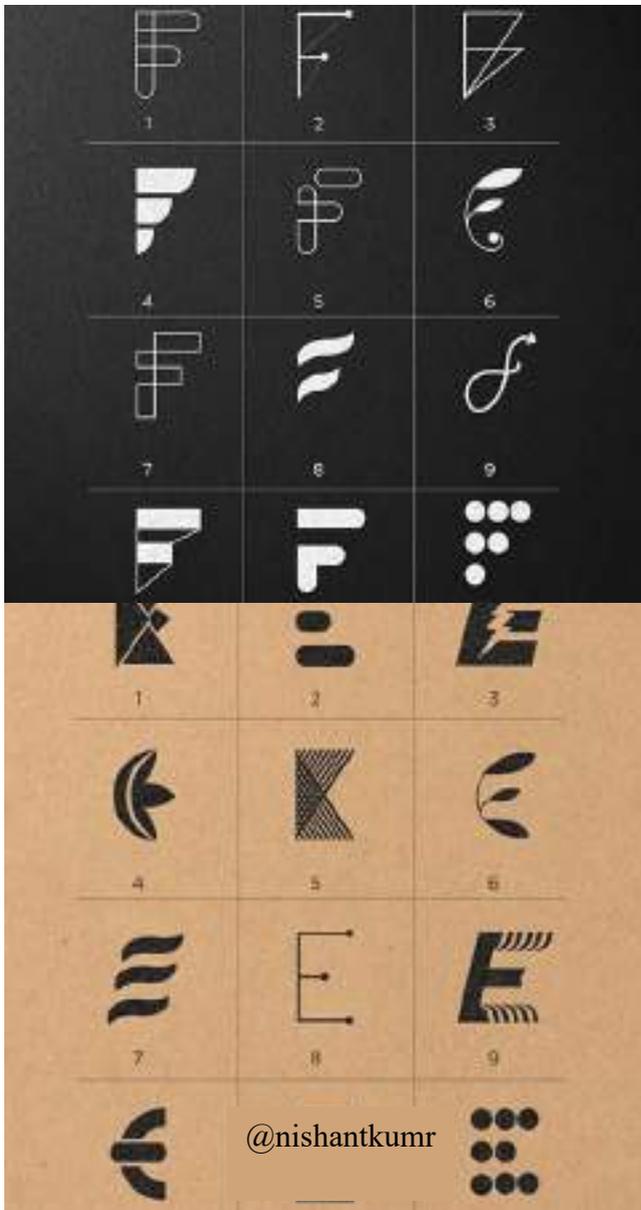
mahasiswa mengumpulkan semua elemennya dengan catatan memiliki nuansa sama yang hendak dibangun. Penting juga untuk mempertimbangan *tipografi - font*.

Tinjau, susun dan sajikan.

Ada kemungkinan dalam mencari gambar, mahasiswa mendapatkan banyak sekali contoh gambar sebagai literasi yang selaras. Hal berikutnya adalah harus menyeleksi agar gambar yang ditampilkan harmonis, Buang semua gambar yang bentrok, pertimbangkan lima warna kunci atur agar tetap menunjukkan suasana yang senada. Pada akhirnya moodboard akan menjadi satu literasi pendukung yang tersusun secara komprehensif untuk memberikan gambaran tentang warna, gaya desain, dan nuansa yang ingin dicapai nantinya.

Untuk memudahkan dalam mencari literasi, sangat disarankan bagi dosen maupun mahasiswa memiliki literasi

desainer terkait projek yang sedang dikerjakan. Mengingat media sosial juga merupakan bagian dari kehidupan generasi kita saat ini, tidak ada salahnya baik dosen maupun mahasiswa berburu literasi dan saling menyarankan akun maupun desainer yang bisa dirujuk menjadi inspirasi. Berikut ini beberapa akun yang bisa dirujuk sebagai gambaran dalam memberikan kesan yang berbeda pada bentuk yang sama.





Dalam membuat *mood board*, mahasiswa diminta membuat 3 jenis *mood board* berdasarkan instruksi tentang kesan futuristik, etnik dan personal. Sehingga diharapkan dari satu gambar yang sama mahasiswa mampu mengeksplorasi bentuk dengan kesan visual yang berbeda satu dan lainnya.



Sebagaimana yang ditampilkan dalam karya desainer logo di instagram bernama @nishantkumr ia mampu memunculkan satu bentuk eksplorasi (dalam koneksi ini huruf) untuk memiliki kesan yang berbeda-beda, baik dari sisi natural, futuristik, etnik, dan lain sebagainya.

Penting juga untuk diketahui mahasiswa dan dosen untuk saling berdiskusi dalam proses asistensi untuk bisa

memberikan hasil yang maksimal dan terarah. Karena dalam satu moodboard futuristik misalnya. Intreperetasinya bisa luas. Di satu sisi futuristik bisa diartikan secara umum sebagai zaman di mana semua teknologi telah maju. Namun di satu sisi juga tidak salah jika dipersepsikan sebagai sebuah masa depan yang akan menjadi *post apocalipse* di mana semua teknologi akan berubah menjadi masa steampunk.

Sehingga dari eksplorasi tersebut setiap mahasiswa akan memiliki kekayaan karya yang eksploratif dan berani karena dalam satu kata kunci dapat diartikan banyak.



“Papan mood dapat menjadi kunci keberhasilan proyek kreatif, baik itu merencanakan pesta atau mendekorasi satu set film.”

-masterclass

PITCH 3

[SKETSA]

Papan suasana hati, kadang-kadang disebut papan inspirasi, adalah alat untuk membantu Anda mengasah ide-ide visual Anda di awal proyek kreatif. Ini adalah kolase gambar, sampel material, palet warna dan terkadang kata-kata deskriptif dan tipografi yang akan memandu Anda dalam pekerjaan Anda. (masterclass)

Pada tahap sketsa, mahasiswa bisa mengacu pada proses *mind map* dan *mood board* untuk membuat sketsa bentuk objek dengan eksplorasi yang beragam. Dalam satu kata kunci objek diharapkan mahasiswa mampu membuat berbagai alternatif tampilan.

Pada tahap ini mahasiswa diminta untuk mempresentasikan sketsanya dengan layak dalam bentuk thumbnail yang telah melalui proses inking atau penintaan

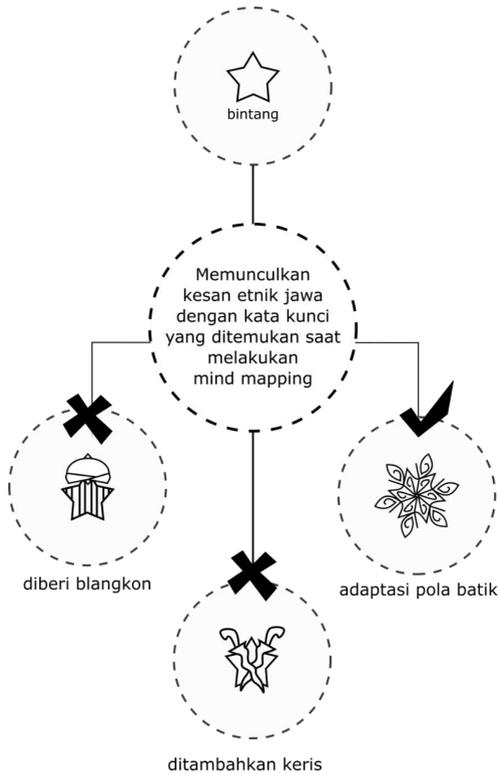
dari sisi outlinenya. sehingga hasilnya dapat dilihat sebagai sebuah tampilan alternatif gambar dalam satu halaman penuh.

Catatan penting dari proses ini adalah:

Mahasiswa disarankan tidak mencampurkan objek lain dalam mengeksplorasi objek. Beberapa kasus, hanya karena diminta untuk menampilkan kesan etnik pada objek tertentu, mahasiswa memunculkan objek etnik lain di atas gambar seperti keris, blankong, atau bahkan dalam konteks budaya etnik indian mereka memunculkan orang india di dalam eksplorasi gambarnya. Hal tersebut harus dihindari agar mahasiswa mampu secara mandiri menangkap elemen visual yang ada pada kata kunci etnik ketika melakukan *mind map*, dan mampu mengolaborasikanya dalam bentuk eksplorasi visual objek tanpa harus memunculkan objek lainnya.

Contoh memunculkan elemen etnik tanpa harus memunculkan objek dari etnik itu adalah penggunaan pola

motif suku dayak, atau elemen ombak yang memang lekat pada suku etnik tertentu yang dekat dengan laut.



Contoh tampilan thumbnail bisa anda lihat pada referensi gambar karya @willfinchdesign dan @daily_minimal yang menggambarkan objek laut dengan berbagai eksplorasi alternatif seperti pada gambar berikut.



@willfinchdesign





@daily_minimal

PITCH 4

[FINALISASI]

Pada tahap final desain mahasiswa diharapkan telah berkonsultasi dengan dosen untuk menentukan sketsa mana yang hendak dieksplorasi menjadi bentuk final yang lebih detail dengan variasi warnanya.

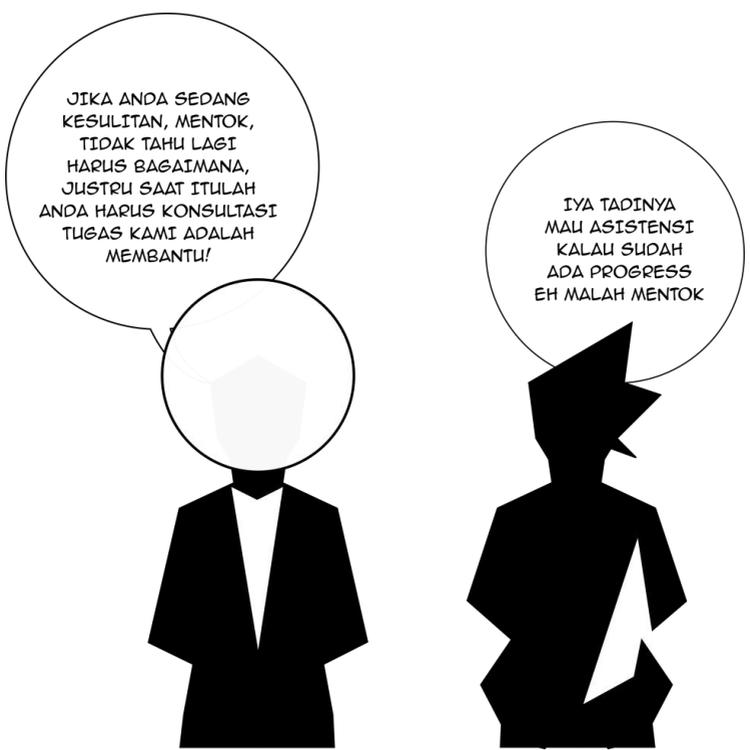
Bagi dosen:

Diharapkan mampu memilih alternatif objek yang unik dari berbagai alternatif sketsa yang digambarkan oleh setiap anak. Dalam artian dosen mungkin akan menemukan beberapa kesamaan alternatif, untuk itu akan sangat baik jika dosen mampu memilih gambar-gambar yang tidak umum dan unik untuk memperkaya literasi kelas.

Bagi mahasiswa:

Mahasiswa bisa merekomendasikan alternatif gambar yang ia sukai kepada dosennya. Dosen di sini bukanlah klien yang harus selalu benar, dosen hanya akan memberikan pertimbangan dan saran, selebihnya mahasiswa berhak menentukan pilihannya meskipun dalam hal ini mahasiswa dalam pembelajaran sebagai klien juga harus mempertimbangkan keinginan klien.

Dengan demikian proses asistensi bukanlah hanya proses di mana dosen memilih alternatif yang baik, menolak, menyuruh membuat, sedang mahasiswa hanya menjadi pengkarya saja. Diskusi sangatlah penting dilakukan di tahap awal ini sehingga mahasiswa juga bisa berlatih dalam berargumentasi, sedangkan dosen memberikan wawasan cara berkomunikasi yang baik.



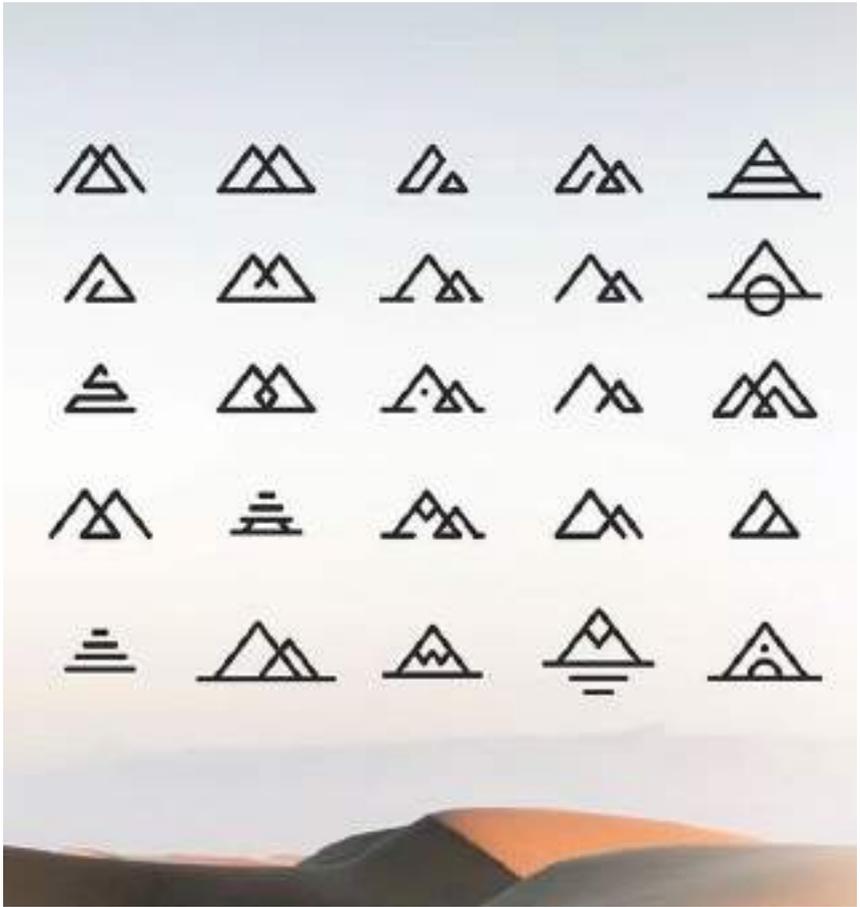
JIKA ANDA SEDANG
KESULITAN, MENTOK,
TIDAK TAHU LAGI
HARUS BAGAIMANA,
JUSTRU SAAT ITULAH
ANDA HARUS KONSULTASI
TUGAS KAMI ADALAH
MEMBANTU!

IYA TADINYA
MAU ASISTENSI
KALAU SUDAH
ADA PROGRESS
EH MALAH MENTOK

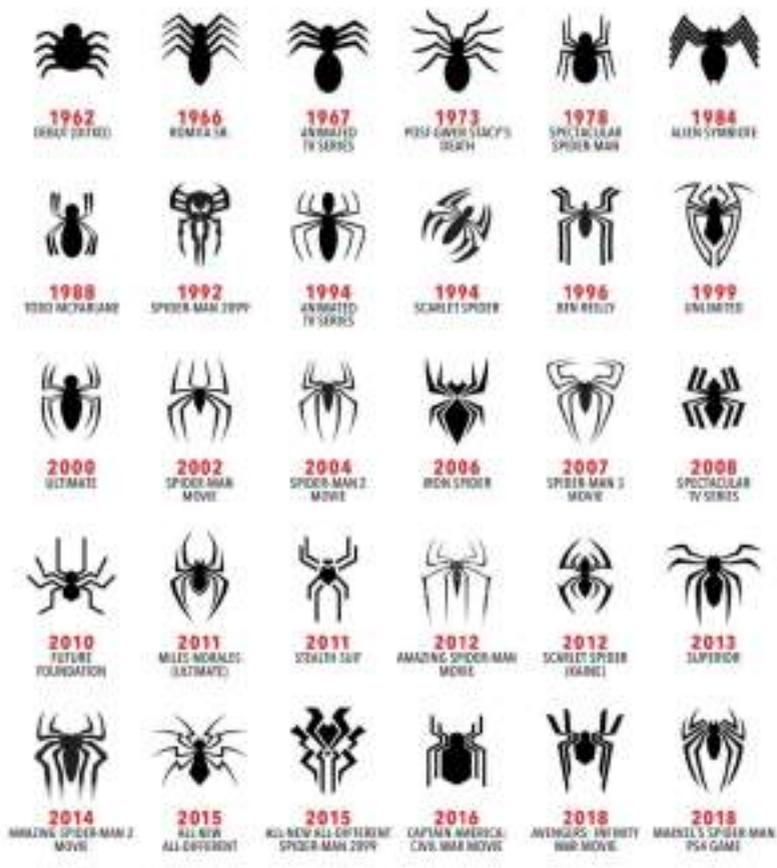


@xoseroi





@adriansy.design



@emporio comics

UAS

! visualisasikan
bersama
● tim Anda

ujian
akhir
semester

U A S

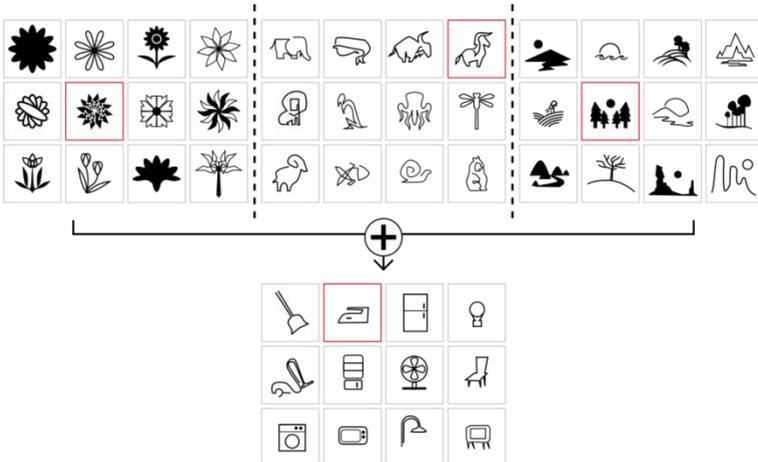
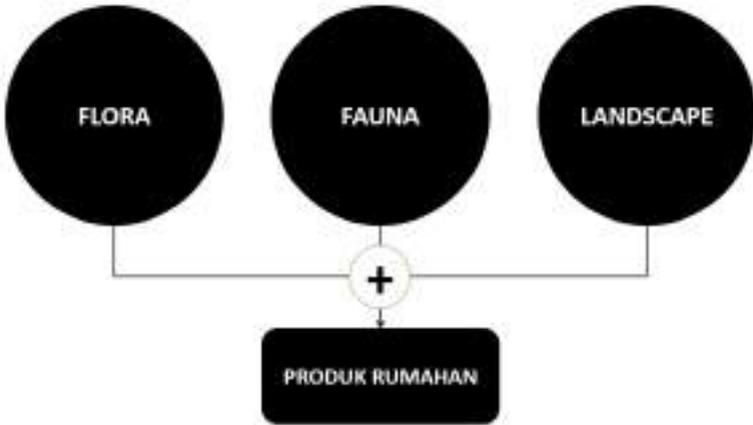
[UJIAN AKHIR SEMESTER]

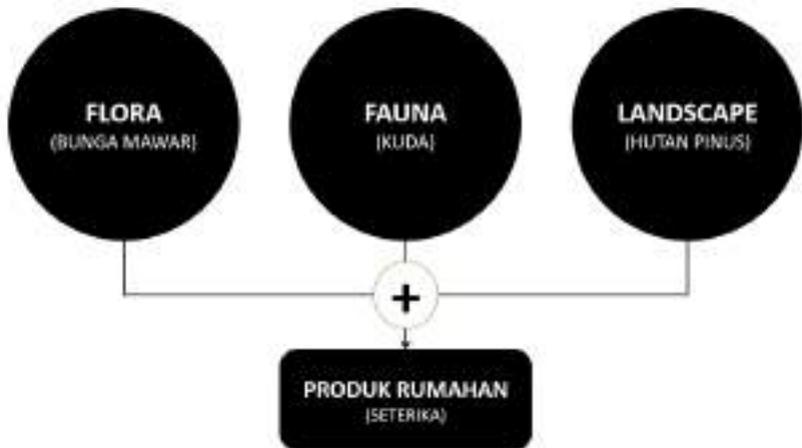
“Kami menginstruksikan untuk:

Membuat sebuah kelompok dan memilih sebuah nama (yang akan menjadi simulasi nama perusahaan) dengan ketentuan; nama harus jelas dan maksimal terdiri atas tiga kata, dalam aplikasinya nama hanya boleh ditulis dengan huruf arial.

Dalam satu kelompok produk rumah tangga harus sama sehingga akan ada 3 variasi logo yang tiap variasinya memiliki variasi objek

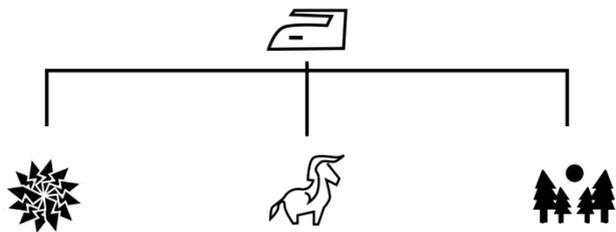
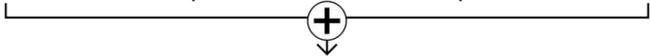
Syarat dibolehkannya mahasiswa mengikuti UAS bisa dilihat dari tabel asistensi yang ada, dosen bisa menentukan pada tahap apa minimal mahasiswa harus mencapai untuk bisa melanjutkan pada proses UAS.





25

Melalui tahapan tersebut kelompok nantinya memilih kata kunci maka dalam satu kelompok akan memiliki tiga jenis kata kunci yang telah ditentukan bersama kelompok kecilnya. Kemudian setiap kelompok kecil tersebut menggabungkan bentuknya dengan satu kata kunci bentuk yang telah disepakati bersama dengan kata kunci produk rumahan. Dalam hal ini kelompok kecil flora memilih bunga mawar, fauna memilih kuda, dan landscape memilih hutan pinus yang akan digabungkan dengan produk rumah tangga berupa seterika.



Konsep penggabungan bentuk tersebut secara nyata dapat dilihat pada akun @shibupg yang melakukan eksperimen merancang logo dengan menggabungkan dua bentuk ikonik.



@shibupg

Dengan demikian mahasiswa diharapkan dapat melakukan eksperimen yang menyenangkan dengan mengeksplorasi bentuk yang telah ditentukan sesederhana mungkin.



@piotrlogo

INSTRUKSI UAS

- 1) Mahasiswa melakukan *mind map* produk pilihan, lalu membuat *mood board* desain yang akan dilakukan (satu kelompok satu *mind map* dan *mood board*)
- 2) Lalu membuat sketsa produk gabungan
- 3) Dari sketsa dipilih 3 menjadi alternatif final (dengan warna)
- 4) Dari 3 alternatif dipilih satu
- 5) Mahasiswa menampilkan karya akhir di sebuah infra board untuk ditempel di sudut TRILOGI untuk melakukan survei mana yang dipilih oleh audiens umum

EVALUASI

“Setelah presentasi mahasiswa bisa saling mencatat dan memberikan masukan terkait proses pembelajaran.

Beberapa poin yang bisa menjadi koreksi kami ke depan adalah beberapa mahasiswa yang tidak mengetahui prosesnya dan terhenti di tengah butuh perhatian khusus agar tidak tertinggal semakin jauh. Ini sangat penting diperhatikan agar dosen memberikan timeline kepada mahasiswa mengingat mahasiswa pada tahap ini belum bisa dilepaskan 100% untuk dipercayakan membuat timeline sendiri meskipun di depan telah diinstruksikan.

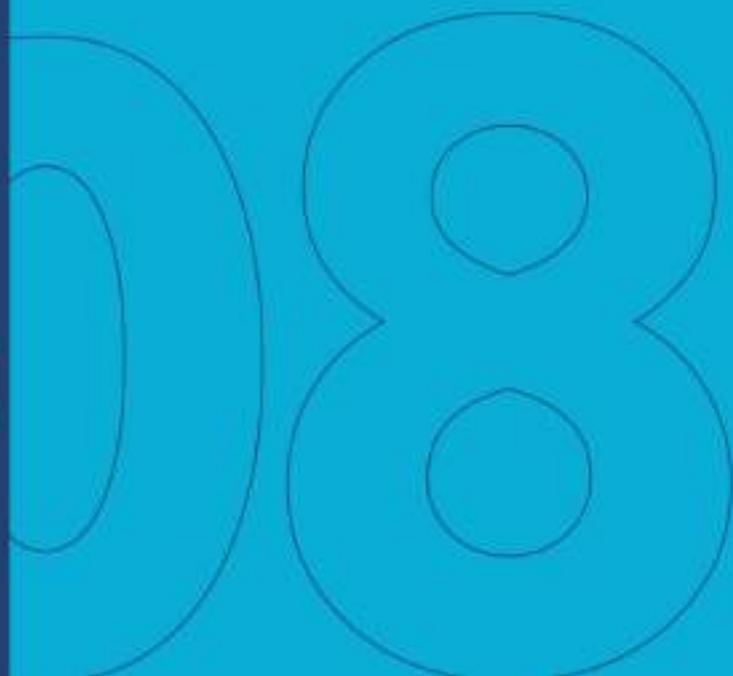
Hal lainnya adalah kami mendapati banyaknya waktu libur pada semester yang membuat proses asistensi terkendala. Untuk itu disarankan dosen dapat memantau dan memprediksi hari libur yang kiranya memotong waktu asistensi.

Hal yang tak kalah penting adalah jika peserta didik lebih dari 30 orang, ada baiknya membagi jam asistensi agar tidak membebani dosen dalam setiap mahasiswa yang terkadang menumpuk di menit-menit akhir menjelang UTS/UAS.”

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

bagian

**catatan
penting**



BRIF MATERI

CAPAIAN DAN TUJUAN APLIKATIF

Mengingat DKV 1 adalah materi dasar, maka setiap kami memberi brif kami memberikan gambaran aplikatif materi dan tugas yang sedang mereka kerjakan di dunia kerja nanti agar mereka memiliki bayangan. Dengan membangun kesadaran bahwa setiap tindakan yang dilakukan di tahap ini akan berdampak besar di kemudian hari, kami berharap mahasiswa bisa menjalani setiap prosesnya dengan semangat.

DISKUSI AKTIF

MELIBATKAN MAHASISWA DALAM PROSES

Tidak dipungkiri beberapa mahasiswa menonjol dari yang lainnya, penting juga menjaga semangat dan menyebarkan semangat itu kepada mahasiswa lainnya. Untuk itu pelibatan mahasiswa khususnya yang kurang aktif diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih bagi

kelas. Penting untuk menjaga dan meningkatkan kualitas mahasiswa yang rajin dan memiliki kemampuan di atas rata-rata sambil memotivasi setiap mahasiswa yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata.

INSTRUKSI DAN SIMULASI DALAM PROYEK

Atmosfir desainer dan klien harus terus digaungkan agar integritas mahasiswa terus terasah. Bahkan ketika terlambat kami meminta mereka berdiri dan meminta maaf kepada kelas sebelum kami mempersilangkannya duduk agar tercipta kesadaran akan waktu. Begitu juga dengan istilah tugas menjadi proyek, presentasi menjadi *pitching*, dan sebagainya.

D E S A I N

PENGERJAAN

TIMELINE DAN MANAJEMEN WAKTU

Dimulai dari DKV 1 mahasiswa hendaknya sudah dikenalkan dengan time line dan kedisiplinan terkait manajemen waktu. Hal ini adalah upaya membangun kultur desainer yang berintegritas. Sehingga dalam pengerjaan, penjagaan kualitas, kemasan pengumpulan dapat menjadi satu hal penting yang harus diperhatikan.

ASISTENSI

BAGIAN TERPENTING DALAM PROSES

Ada perbedaan nilai yang kami tetapkan kepada mereka yang memiliki hasil akhir karya yang bagus namun tidak pernah asistensi, dan mereka yang selalu asistensi meski karyanya kurang baik. Hal itu untuk menekankan bahwa proses lebih penting dalam pembelajaran.

Terkait kendala teknis masalah waktu, kami sendiri memahami tidak semua dosen memiliki waktu yang fleksibel, untuk itu penting dilakukan kesepakatan untuk waktu dan proses asistensi yang efisien.

EVALUASI

PENTINGNYA VALIDASI SEBUAH DESAIN

Validasi dari survei kepada audiens adalah sebuah eksperimen kecil yang memiliki dampak besar baik dari sisi evaluasi mahasiswa hingga evaluasi pembelajaran.

PRESENTASI

SEBAGAI SIMULASI DISKUSI DENGAN KLIEN

Dengan mengingatkan mahasiswa terhadap hubungan desainer dan klien diharapkan pada saat presentasi mahasiswa mampu menjelaskan poin-poin penting sambil belajar mengomunikasikan ide.

PERAN DOSEN

SEBAGAI PROSES MEMBANGUN PONDASI

Dosen adalah partner yang seharusnya terbuka dan memberikan panduan, bantuan, dan teladan bagi mahasiswa. Sikap otoriter yang hanya terhenti pada proses menilai dan mengoreksi tanpa solusi sebaiknya sudah mulai dikurangi, karena dosen berperan dalam menciptakan generasi desainer seperti apa nantinya.



bagian

PENUTUP
kesimpulan
& saran

19

KESIMPULAN

DAN SARAN YANG BISA DIPEGANG

Sebagai seorang calon desainer, mahasiswa peserta matakuliah DKV 1 penting untuk mengetahui posisi dan perbedaannya dengan desainer lainya melalui pemetaan kategori Desainer dengan “D” besar dan desainer dengan “d” kecil.

Hal tersebut akan memberikan wawasan kepada mereka untuk mempersiapkan motivasi dalam mengikuti jenjang DKV 1 hingga DKV 5. Dengan demikian mereka akan menyadari perbedaan setiap jenjang dan apa yang akan dipelajari dan kemampuan apa yang akan mereka kuasai.

Buku ini hanya membahas proses pembelajaran DKV 1 dengan teman “VISUALISASI” yaitu mengarahkan mahasiswa untuk bisa memvisualkan sebuah kesan dan melakukan eksplorasi bentuk.

Dalam melakukan prosesnya, penting bagi dosen untuk melakukan simulasi desainer dan klien untuk menjaga motivasi dan kesadaran peserta didik bahwa meskipun masih pada tahap DKV 1, mereka adalah calon desainer yang akan berinteraksi dengan klien, sehingga penting menjaga kualitas karya dan cara presentasinya.

SARAN

UNTUK PERBAIKAN KE DEPAN

Mengingat performa mahasiswa satu dan mahasiswa lainya tidak sama, ada yang memiliki kualitas karya dan proses yang baik, namun juga tidak menutup kemungkinan bahwa ada mahasiswa yang memiliki performa yang rendah dan membutuhkan proses yang lama baik dalam memahami dan mengerjakan, maka peran dosen sangat dibutuhkan untuk menjaga kualitas dan performa mereka dengan mengondisikan kelas.

Sedangkan untuk mahasiswa, penting bagi mereka untuk tetap menyadari bahwa ini semua adalah bagian dari

proses yang akan membentuk karakter desainernya di masa mendatang. Inilah saatnya anda bereksperimen, berargumen, memupuk skill dan menambah portofolio sebaik mungkin. Jadi maksimalkan waktu Anda, buat timeline proyek dan mulailah atur cara dan metode Anda dalam bekerja.

PENUTUP

UNTUK MEMBUKA PINTU YANG LEBIH BESAR

Pendekatan seorang dosen terhadap mahasiswanya akan memberikan dampak yang besar pada generasi yang akan diciptakan nantinya. Mengingat mahasiswa sebagai calon desainer akan menjadi penerus tongkat estafet pembangunan bangsa.

Pendekatan personal, emosional, dan spiritual menjadi bagian yang harus diperhatikan dalam interaksi dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran.

Karena dengan memberikan pengajaran yang terbaik, secara tidak langsung kita sebenarnya sedang membangun peradaban yang akan mereka dan anak cucu kita tinggali nantinya.

Pada Akhirnya kami menyadari masi banyak kekurangan dalam buku ini, sehingga masukan dan saran yang membangun sekali lagi akan memberikan evaluasi yang penting bagi kami. Demikian terimakasih atas waktu yang telah diluangkan,



“Pendidikan adalah tiket ke masa depan. Hari esok dimiliki oleh orang-orang yang mempersiapkan dirinya sejak hari ini”

Malcolm X

Desain memiliki kekuatan untuk
menghimpun keramaian, membelokkan
sudut pandang, memicu pergerakan,
bahkan merubah kebudayaan dan
menciptakan peradaban.

@verti.sign

DAFTAR PUSTAKA

- Bermen, D. (2008). Do Good Design: How Designer Can Change The World. *Design and Culture*, 2(3), pp. 360–361
- Buzan, T. (2018). *Mind Map Mastery*, United Kingdom: Watkins Media Limited
- Damanik, C. (2015, January 09). *Belajar Otodidak, Para Pemuda Desa Ini Kerap Juarai Lomba Desain Tingkat Dunia* Halaman all. Retrieved April 05, 2021, from <https://regional.kompas.com/read/2015/01/09/18185831/Belajar.Otodidak.Para.Pemuda.Desa.Ini.Kerap.Juarai.Lomba.Desain.Tingkat.Dunia:iloveindonesias?page=all>
- Davis, M. (2008). *Why Do We Need Doctoral Study in Design? International Journal of Desig. Vol2, No 3*
- Holland, K. (2018, September 25). Stages of Grief: General Patterns for Breakups, Divorce, Loss, More. Retrieved April 06, 2021, from <https://www.healthline.com/health/stages-of-grief>

Nugroho et al. (2019), *Dasar pengadaan dan pengelolaan jasa desain di Indonesia*, Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif, Deputi Riset, Edukasi, dan Pengembangan.

Utama putra, H. (2017). DESAINER KAMPUNG

DOCUMENTARY METRO TV PENUH INSPIRASI.

[video] Available at:

<https://www.youtube.com/watch?v=l9xpgTvW61w>

[Accessed 31 Oct. 2019].

Fitriana, I. (2015). Kisah Mantan Sopir Bus Penggagas

Kampung Desain yang Mendunia Artikel ini telah

tayang di *Kompas.com* dengan judul "Kisah Mantan

Sopir Bus Penggagas Kampung Desain yang

Mendunia",

<https://regional.kompas.com/read/2015/01/10/13>

[285431/Kisah.Mantan.Sopir.Bus.Penggagas.Kampu](https://regional.kompas.com/read/2015/01/10/13)

[ng. Desain.yang.Mendunia?page=all](https://regional.kompas.com/read/2015/01/10/13). Penulis :

Kontributor Magelang, Ika Fitriana. [Blog]

[kompas.com](https://regional.kompas.com/read/2015/01/10/13). Available at:

<https://regional.kompas.com/read/2015/01/10/13>

[285431/Kisah.Mantan.Sopir.Bus.Penggagas.Kampu](https://regional.kompas.com/read/2015/01/10/13)

ng.Desain.yang.Mendunia?page=all [Accessed 31 Oct. 2019].

L. (2012, August 18). *What is mind map?* (and How to Get Started Immediately). Retrieved February 18, 2021, from <https://litemind.com/what-is-mind-mapping/>

M. J. (2020, November 08). *How to Make a Moodboard: Step-by-Step Guide - 2021*. Retrieved February 18, 2021, from <https://www.masterclass.com/articles/how-to-make-a-moodboard-step-by-step-guide#stepbystep-guide-make-your-own-moodboard>

Norman, Donald. (2002). *Emotional Design*. New York: Basic Books

Papanek, Victor. (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York, Pantheon Books.

SKKNI No.301 Th. 2016 *Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual*

GLOSARIUM

Acc

Kependekan dari accepted yang berarti diterima/disetujui

Alternatif

n pilihan di antara dua atau beberapa kemungkinan

Aplikasi

n penggunaan; penerapan

Argumen

n alasan yang dapat dipakai untuk memperkuat atau menolak suatu pendapat, pendirian, atau gagasan

Behavioral

berkaitan dengan perilaku

Brief

eng. perilaku

Corel draw

Nama sebuah aplikasi digital untuk membuat gambar vektor

Demotivasi

n kehilangan motivasi

Disclaimer

eng. sangkalan atau pernyataan telah berlepas diri

Eksklusif

a terpisah dari yang lain

Fleksibel

a luwes; mudah dan cepat menyesuaikan diri

Font

eng. huruf

Google doc

sebuah aplikasi dokumen online yang disediakan oleh google

Hierarki

n urutan tingkatan atau jenjang jabatan

Holistik

*eng.*berurusan dengan atau memperlakukan keseluruhan dari sesuatu atau seseorang dan bukan hanya sebagian

Implementasi

n pelaksanaan; penerapan

Infografis

gambar atau diagram yang menjelaskan informasi

Inklusif

a bersifat inklusi

Intangible

tidak mungkin untuk disentuh, dijelaskan dengan tepat/dilihat

Klien

n orang yang membeli atau memperoleh layanan /pelanggan

Kompetitor

n orang yang bersaing

Konteks

n situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian

Konten

n informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik

Kultur

n kebudayaan

map

*eng.*peta

Mind map

sejenis diagram (= denah sederhana) dengan garis dan lingkaran untuk mengatur informasi agar lebih mudah digunakan atau diingat

Mood board

papan yang berisi kumpulan gambar yang menunjukkan warna dan gaya yang akan digunakan sebagai referensi desain

Naratif

n bersifat narasi; bersifat menguraikan (menjelaskan)

Noise

ng.suara atau bunyi, yang tidak diinginkan, tidak menyenangkan

Pengrajin visual

orang yang memproduksi visual

Persuasi

n ajakan kepada seseorang dengan cara memberikan alasan dan prospek baik yang meyakinkannya; bujukan halus

Pitching

kesempatan untuk “menjual” gagasan secara singkat kepada calon investor, customer dan partner bisnis.

Progresif

a ke arah kemajuan

rebranding

tindakan mengubah cara organisasi bisnis perusahaan kepada publik

Redesain

untuk mengubah desain sesuatu

reflective

Refleksi atau perenungan

reflek

Respon cepat

Repositioning

proses mengubah cara orang berpikir tentang produk, layanan, atau perusahaan

Representasi

n perbuatan mewakili

Segmentasi

n pembagian struktur sosial ke dalam unit-unit tertentu yang sama

Sketsa

n gambar rancangan; rengrenan; denah; bagan

Software

eng. program komputer

Steampunk

buku atau film tentang waktu yang dibayangkan ketika mesin menggunakan uap untuk tenaga daripada mesin dan metode modern, atau gaya mode berdasarkan ini

Tangible

nyata dan tidak imajiner; dapat diperlihatkan, disentuh, atau dialami

Team teaching

Pembelajaran dengan beberapa pengajar

tekstur

n ukuran dan susunan (jaringan) terluar suatu benda

Termin

n jangka waktu; babak; tahap:

Tipografi

desain tulisan di selembor percetakan atau di layar komputer

Validasi

n pengujian kebenaran atas sesuatu

Views

pendapat, keyakinan, atau ide, atau cara berpikir tentang sesuatu

visceral

berdasarkan perasaan yang dalam dan reaksi emosional

daripada pada alasan atau pikiran

Visualisasi

n pengungkapan gagasan dengan menggunakan gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya

wayfinding

sistem penanda untuk memberikan informasi arah/lokasi tertentu

.

INDEX

Brif:

7,9,13,30,31,36,42,52,57,71,
79,80,88,125

Desain Komunikasi Visual:

2,25,45,135

Desainer:

5,7,9,13,14,15,17,18,20,22,2
4,26,42,43,44,45,46,58,65,6
6,67,80,83,104,126,128,131,
132

Mind map:

50,51,52,55,56,57,85,86,87,
92,93,95,96,97,100,106,107,
122

Mood board:

50,52, 100,104,106,122

Klien:

9,13,14,42,43,44,54,65,66,74,
79,91,110,111,126,128,131

Konteks:

2,3,13,32,44,51,52,78,93,97,
107

Sketsa:

58,53,65,106,110,122

Simulasi:

58,85,126,128

Tangible:

3,25,95

Valdasi: 127

Visualsas:

2,7,30,31,32,48,50,55,58,80,1
31

PENULIS 1: Erik Armayuda, Ph.D.



ERIK ARMAYUDA adalah peneliti dan dosen di bidang Desain pada Fakultas Industri Kreatif dan Telematika Universitas Trilogi. Lahir di Malang, 26 Juli 1988. Menempuh jenjang Sarjana di jurusan Desain Komunikasi Visual di Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang (2011), gelar master di bidang desain dan teknologi dari ITB (2013), dan Doktor dengan spesifikasi Industri Kreatif (2019) di National Taiwan University of Arts. Pada usia 27 tahun dipercaya sebagai kepala bagian kemahasiswaan (2016) dan kini dipercaya sebagai wakil dekan Fakultas Industri Kreatif dan Telematika Universitas Trilogi (2020). Selain aktif sebagai Mitra Bestari di beberapa Jurnal Nasional, juga bergabung di Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia (AIDIA) dan Asosiasi Prodi Desain Komunikasi Visual (ASPRODI). Memiliki ketertarikan di bidang budaya, sosial, dan spiritual. Mendapat

kesempatan mempresentasikan hasil penelitiannya terkait permainan tradisional dan pendekatan penelitian desain kerakyatan di konferensi internasional yang diselenggarakan di Las Vegas, Nevada (2018) dan di tahun yang sama mempublikasi karyanya melalui Forum Intrnasional Ergonomics di Croasia dan menyumbangkan pemikirannya pada forum desain internasional di Aahmadebad India. Secara rutin setiap tahun mempublikasikan karyanya di jurnal internasional Journal of Arts and Humanities. Saat ini tengah menjalankan penelitiannya terkait desain dan tuna netra, dan desain pendidikan kampus teknososioprener. Ketertarikan pada desain dan sosial dan pengalaman spiritualnya sebagai minoritas di Taiwan memberikan banyak pengaruh pada arah penelitian dan karya lainnya. Pengalaman menjadi kreatif director di sebuah startup teknologi yang menjadi finalis di beberapa kompetisi nasional dari INAICTA (2013) hingga program inkubasi Kementrian Pariwisata dan Industri Kreatif (2014) memberikan pengalaman desain yang baik, sedangkan kegemaran dalam menulis

memberikan motivasi kuat untuk menggabungkan pengalaman spiritual, keilmuan desain, dan kegemaran menulis yang dituangkan dalam buku yang sedang ditulis berjudul VERTICAL DESIGN yang saat ini dipublish berkala melalui media instagram dengan akun @verti.sign.

PENULIS 2: Muhammad Iqbal, S.T., M.Ds.



Muhammad Iqbal adalah Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif dan Telematika, Universitas Trilogi sejak tahun 2014. Pada tahun 2015 sampai sekarang dipercaya untuk mengemban tugas sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual. Lulus sebagai sarjana desain di tahun 2010 dari Program Studi DKV, di Jurusan Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS) dan Lulus dengan sebagai Master Desain dari Sekolah Pasca-Sarjana di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung pada tahun 2014. Selain berkecimpung di dunia desain, dirinya juga sebagai seniman kertas - Papercutting Art. Selain aktif di beberapa pameran nasional dan internasional, juga bergabung dan menjadi bagian dari berdirinya Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia (AIDIA) dan Asosiasi Prodi

Desain Komunikasi Visual (ASPRODI). Memiliki ketertarikan di bidang budaya, sosial, dan seni. Telah tersertifikasi oleh Adobe Certified Associate - Adobe dengan nomor License wqWa9-22wo

Sampai jumpa
pada buku selanjutnya
[insyaallah]

cdk

02 ^{...}data
^{...}loading.....

design