

3. Pandangan Sebagai 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.

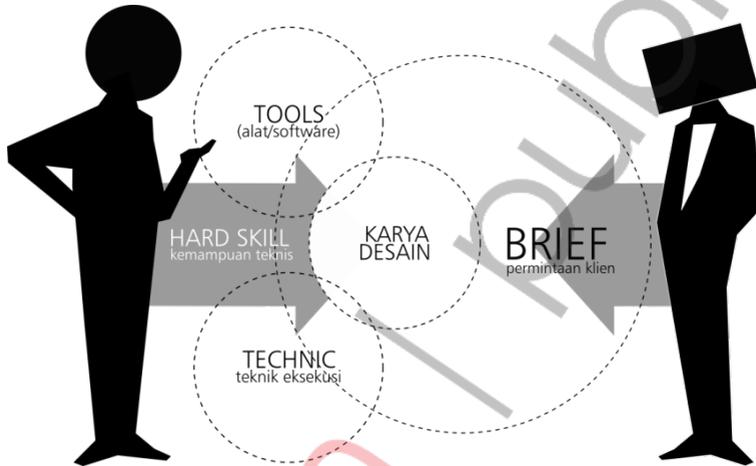
Untuk menjawab pertanyaan di atas, kami menampilkan logo sebuah maskapai ternama di Indonesia dan menanyakan kepada mahasiswa, "Berapakah kira-kira harga logo tersebut?" Di saat yang sama kami menanyakan, "Jika adik Anda ditunjukkan gambar tersebut, apakah dia bisa menggambarnya?"

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?"

Untuk menjawab pertanyaan retorik yang meresahkan itu, kami merujuk pada penjelasan salah seorang dosen kami di Universitas Negeri Malang Bapak Moeljadi Pranata, yang merumuskan bahwa ada 2 jenis desainer.

4. Desainer (dengan huruf “d” kecil)

“Jika desain hanya dikaitkan dengan keahlian menggunakan tools, maka apa bedanya desainer dan pengrajin visual.”



Tidak semua klien paham tentang kaidah desain, namun juga tidak berarti semua klien tidak mengetahui apapun terkait desain. Untuk itu desainer harus memiliki integritas dalam menerima sebuah brief desain. Jika desainer hanya melakukan apa yang diperintahkan maka status desainer bisa menjadi sebuah pertanyaan, apa bedanya dengan visualizer. Visualizer memang bisa jadi salah satu hal yang dilakukan oleh desainer, namun visualizer belum tentu adalah seorang desainer jika ia hanya fokus pada keahlian teknis yang berfokus pada alat.

Karena jika demikian, brief (baca: permintaan) visual dari klien sangat superior dan bersifat mutlak, karakteristik

pengrajin visual (visualizer) ini 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 brief. Dan keunikan karya yang dihasilkan oleh pengrajin itu akan sangat bergantung pada brief yang ia terima. Sehingga hanya karena karyanya bagus dan unik, hal tersebut tidak menjadikannya sebagai desainer kayu, tapi ia telah menjadi penerjemah brief yang baik. Dalam kasus ini jika karya akhirnya menarik dan bagus, hal itu tidak ditentukan oleh pengrajinnya melainkan pemberi brief. Hal itulah yang terjadi pada peserta kompetisi desain logo yang kita bahas sebelumnya.

Peserta kompetisi hanya menerima “perintah” untuk memvisualisasikan keinginan mereka. Tidak ada proses diskusi untuk mengembangkan kemungkinan desain ke arah yang mungkin belum dikethau oleh klien bahwa ada cara maupun teknik tertentu yang bisa jadi lebih efisien untuk kasusnya. Karena pada dasarnya setiap orang tahu apa yang dia inginkan namun tidak semua orang (dalam kasus ini klien) tahu apa yang mereka butuhkan. Dan perbedaan visualizer dan desainer ada pada prosesnya di mana desainer harus bisa merumuskan perbedaan dari apa yang sebenarnya diinginkan dan dibutuhkan oleh klien.

Karakter ini bisa diadaptasi untuk para desainer dengan “d” kecil yang akan cenderung menjadi pengrajin visual. Tentu saja kemampuan dalam memahami brief dan merealisasikannya 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

brief 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.”**

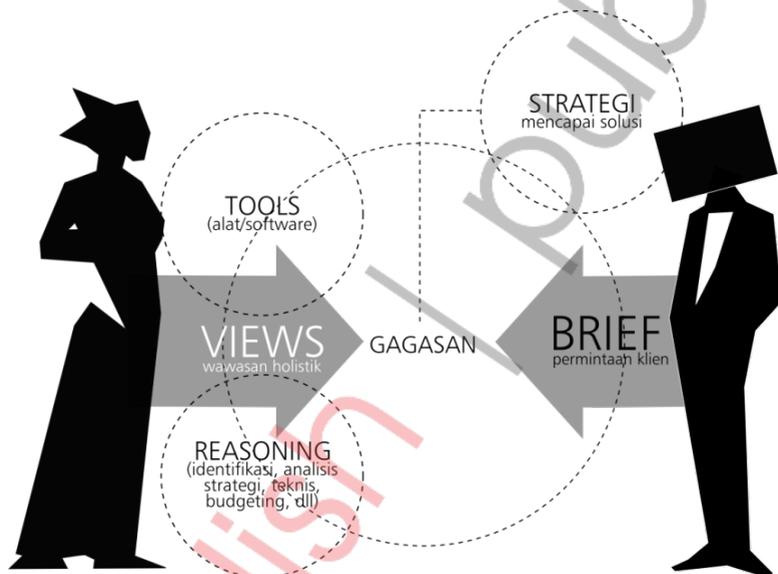
(Papenek: 1971)

penulis buku

DESIGN FOR THE REAL WORLD

5. Desainer (dengan huruf “D” besar)

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



Jika desainer (dengan huruf “d” kecil) sebatas mengeksekusi brief menjadikan kita fokus pada kemampuan teknis, visualisasi, dan penguasaan alat. Lalu apa yang membedakan ia dengan Desainer (dengan huruf “D” besar). Desainer yang dibahas dalam buku ini, sebagai arah tujuan dalam proses pembelajarannya adalah desainer yang tidak hanya ahli dalam memvisualisasikan brief. Lebih dari itu ia memiliki pemikiran kritis, argumen, dan sudut pandang yang holistik terkait permasalahan yang dihadapi klien. Untuk

itu dalam prosesnya desainer dengan huruf “D” besar ini pasti akan mengumpulkan informasi dengan interaksi dua arah, baik dari diskusi langsung dengan pemilik, observasi, dan metode lainnya yang bisa memberikan pemahaman menyeluruh terkait permasalahan klien.

Tidak jarang kita alami atau temui kasus seorang klien yang merupakan seorang teman, atasan, atau saudara dari desainer meminta untuk memvisualisasikan sesuatu melalui brief yang kadang tidak beliau jabarkan dengan baik. Sementara yang terjadi pada hubungan desainer dan klien sesungguhnya adalah brief 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 memintaresep 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

6. Kesimpulan

Jika dianalogikan, dua tipe desainer ini bagaikan dokter dan apoteker, di mana keduanya memiliki kompetensi dan pemahaman terkait penyakit dan farmasi. Namun yang membedakan keduanya adalah ketika ada orang yang datang dengan keluhan sakit dan meminta obat pada apoteker, tentu apoteker akan langsung memberikan obat seperti yang diminta, atau jika lebih jauh apoteker akan memastikan bahwa penyakit tertentu umumnya diberikan obat tertentu. Tentu saja proses itu tidak berlaku pada pasien ke dokter. Di mana pasien tidak bisa langsung datang menemui dokter dan meminta obat. Tentunya sang dokter harus melakukan observasi untuk memastikan apa masalah kesehatan pasien, dan apa penanganan yang paling tepat untuknya.

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 menjualkan 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, atautkah 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.

Pembahasan ini penting sebagai pandangan pada mahasiswa bahwa proses pembelajaran ini direncanakan untuk menuju identitas desainer dengan huruf "D" besar. Dengan kesadaran ini maka proses perjalanan pembelajaran akan dilalui secara sadar bahwa mahasiswa diharapkan mampu menjadi desainer yang sesungguhnya bukan hanya sekedar visualizer.

"Pendekar sejati tidak lahir hanya karena ia memiliki dan menguasaipedang, namun karena 'kemampuan'-nya dalam 'menjawab' serangan dengan tepat."

7. 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. Di saat yang sama dengan membahas isu ini kami berharap mahasiswa dapat memiliki visi lebih jauh lagi, tidak hanya sekedar mahir dalam menguasai alat, namun juga mampu berargumentasi dalam menyelesaikan permasalahan desain.



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

Bonifacio Renanda, M.Ds.: 2019CSO (Chief Strategy Officer)
PT Cashtree For Indonesia

BAB

12

Publisher

1. Desain dan Tahapan dalam Berduka

Saya akan bercerita sedikit tentang sebuah film yang menarik dan memiliki relasi dengan proses pembelajaran ini. Film itu berjudul Karate Kids yang pada intinya ada seorang anak berkulit hitam (Jaden Smith) berdarah Amerika harus mengikuti ibunya yang pindah dan memulai hidup baru di negeri Cina. Perbedaan budaya yang kontras membuat ia mengalami fase penolakan. Puncaknya ia harus berhadapan dengan sekumpulan anak berandal yang ternyata merupakan murid dari sebuah perguruan kungfu. Di tengah pengeroyokan yang membabi buta itu ia diselamatkan oleh seorang lelaki tua (Jackie Chan) yang merupakan teknisi dari rumah susun tempatnya tinggal. Ia tidak mengira bahwa seorang lelaki tua yang hanya seorang pekerja kotor memiliki kemampuan kungfu, baik dalam teknik bertarung maupun pengobatan yang memukau.

Singkat cerita lelaki tua itu berkenan mengajarkan kungfu pada sang anak untuk memenangkan sebuah turnamen. Hal menarik mulai terjadi di sini. Sang anak yang sudah bersemangat segera melempar jaketnya sesaat setelah memasuki area latihan dan segera memasang kuda-kuda sambil berekspektasi akan menguasai jurus bertarung Capoeira ala Eddy Gordo atau Bruce Lee dengan pukulan tanpa bayangannya. Namun uniknya lelaki tua ahli kungfu tidak mengajarnya pukulan atau bahkan sekedar kuda-kuda. Malahan anak itu mendapatkan instruksi untuk mengambil

jaketnya, memasangnya pada tiang gantungan, lalu ia diminta untuk melemparkannya kembali ke tanah, mengambilnya, memasang pada tiang gantungan dan seterusnya berulang-ulang hingga beberapa hari ke depan.

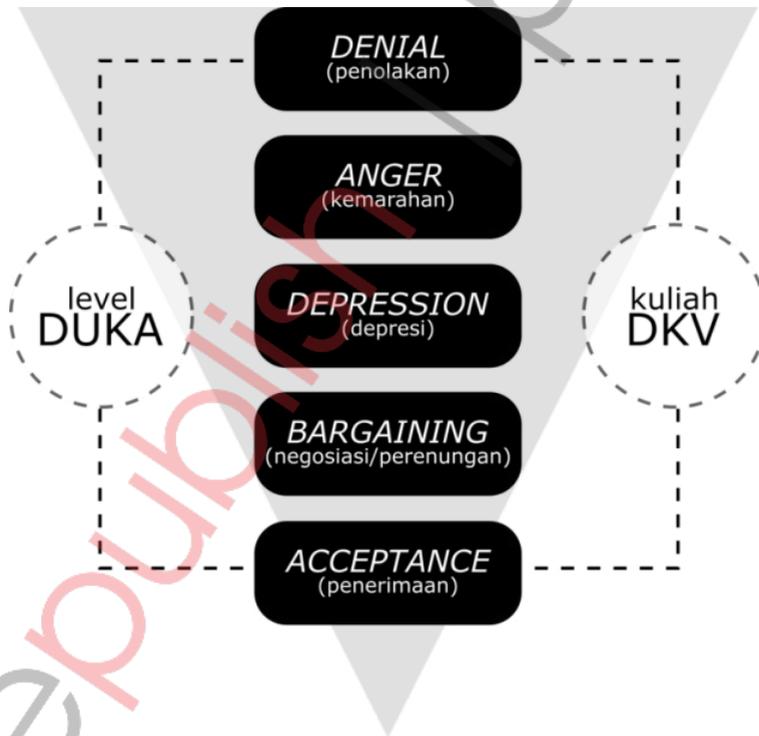
Pada awalnya sang anak merasa apa yang ia lakukan hanyalah hal sia-sia dan membuang-buang waktu. Membosankan dan tidak sedikitpun menambah kemampuan kungfunya. Mengetahui sang anak sudah mulai jengah lelaki tua itu memberikan sebuah serangan yang tanpa disadari dapat ditangkis oleh sang anak menggunakan gerakan monoton yang ia lakukan selama memasang dan melepas jaketnya. Di situlah ia baru paham bahwa gerakan sederhana melepas dan memasang jaket itu sebenarnya sedang melatih sebuah konsistensi, kedisiplinan, keteraturan bahkan kekuatan.

Tanpa memahami maksud dan tujuan dari sebuah proses pembelajaran, mahasiswa bisa jadi akan mengalami sebuah penolakan akan proses yang dilaluinya. Tak jarang ia jengah, marah dan malah depresi, untuk itulah bab ini perlu disampaikan di awal-awal sesi perkuliahan agar semua tahu arah dan tujuan pembelajaran ini.

Elizabeth Kübler-Ross (1969) menulis dalam bukunya *"On Death and Dying"* bahwa kesedihan dapat dibagi menjadi lima tahap (Holland: 2018). 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. 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. Bisa jadi ia santai di awal dengan asumsi yang salah, pada akhirnya akan kesulitan dan mengalami pertentangan batin dalam prosesnya.



2. Definisi Desain Komunikasi Visual



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

Desain Komunikasi Visual dapat diartikan sebagai strategi mengomunikasikan pesan (baik sekedar informasi hingga sebuah persuasi) melalui media berbasis visual. Sehingga untuk memulai pembahasan ini kelas bisa diarahkan pada sebuah diskusi tentang apa yang membedakan antara seni dan desain. Di mana masing-masing mahasiswa dapat memberikan pandangannya masing-masing sehingga pada akhirnya mahasiswa mampu berproses dalam menjadi seorang desainer dan tidak salah dalam memaknai sebuah desain sebagai seni.



SENI

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

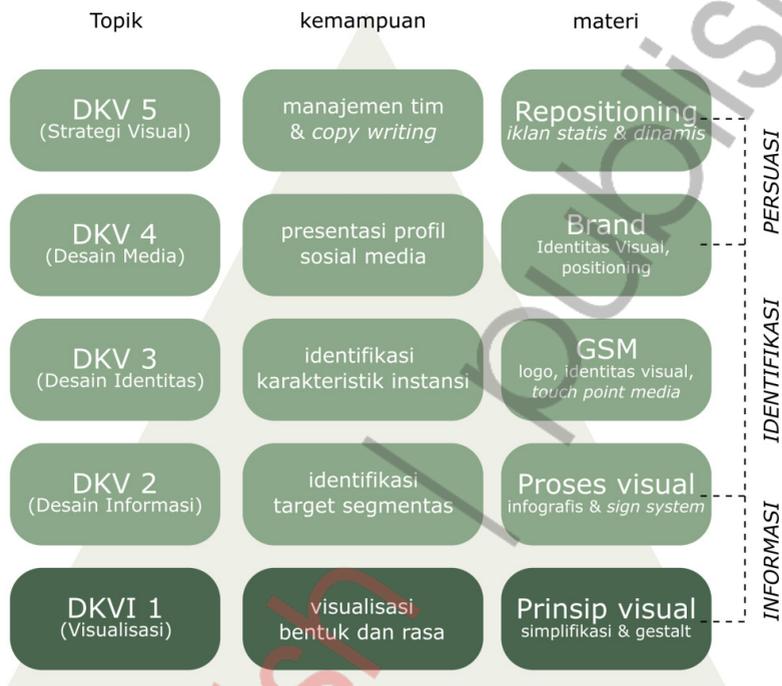
Seorang Desainer Komunikasi Visual harus mampu menyampaikan satu pesan yang dapat diterima oleh kelompok orang (khususnya segmen tertentu) dengan menyampaikan pesan yang sama. Sehingga jika desainer hendak menyampaikan desain yang ceria, gagasan ceria itu harus diterima oleh target audiensinya untuk 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

3. Garis Besar Pembelajaran DKV



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 audiences maupun market segment tertentu.

Mengacu pada peta profesi DKV/DGSKKNI pada halaman sebelumnya kami merencanakan pembagian pembelajaran Desain Komunikasi Visual 1-5 dengan mengadaptasi dari

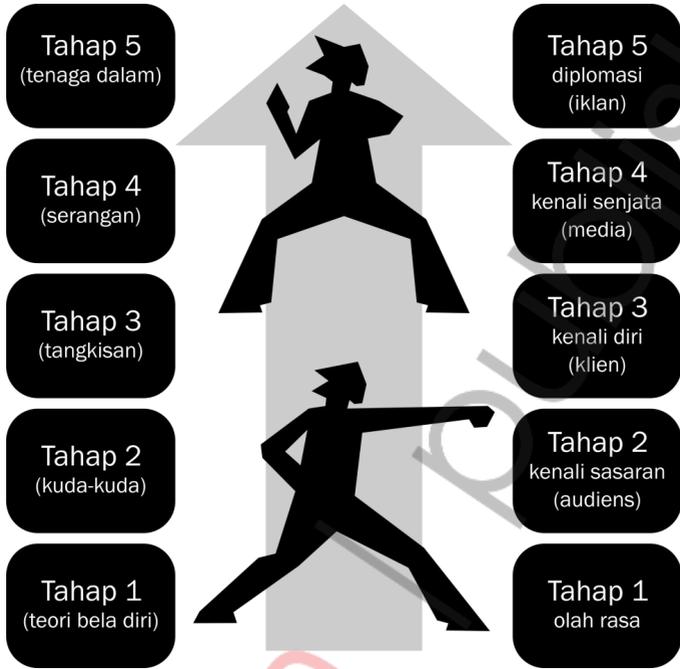
peta tersebut, sehingga secara sederhana pembagian keilmuan dan tahap jenjang pembelajaran bisa diarahkan dari informasi yang berkaitan dengan dasar-dasar visual, identifikasi di mana sebagian materi sudah bisa mengarahkan mahasiswa untuk mulai mengenal segmentasi, menyaring informasi, bahkan mengidentifikasi permasalahan sederhana dari sebuah studi kasus tertentu. Pada tahap persuasi, mahasiswa diharapkan telah mampu menguasai kaidah desain dasar.

Kami menjelaskan bahwa tahapan perkuliahan DKV tidak akan semakin mudah namun diharapkan akan membuat mindset kita semakin terbangun tentang pemahaman sebuah desain. 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.

4. De Ka Ve dan Analogi Silat

Meninjau kembali film Karate Kids yang dijabarkan pada bagian sebelumnya. Kita tahu bahwa proses pembelajaran untuk menjadi seorang master kungfu, kita diharuskan untuk melalui tahap latihan dasar yang mungkin terlihat monoton dan membosankan, tapi hal tersebut merupakan dasar yang akan menjadi landasan dasar dalam menguasai berbagai jurus yang akan dipelajari nantinya. Begitu juga dengan pembelajaran desain, kita tahu bahwa kita bersepakat untuk melalui tahapan pembelajaran dalam rangka menjadi seorang desainer dengan huruf "D" besar. Proses pembelajarannya mungkin akan tampak monoton dan tidak berarti, khususnya pada tahap dasar. Di beberapa kampus kita bahkan menemui mata kuliah dengan nama "Nirmana" yang berarti tanpa makna Nir: tanpa, mana:makna. Pembelajarannya bagi pemula pasti tampak membosankan dan tidak jelas namun ternyata kita belajar banyak hal dari kepekaan warna, tata letak, harmonisasi, hingga kepekaan terhadap ruang dan bentuk.

Mata kuliah DKV 1 akan menjadi sangat membosankan bagi mereka yang berharap membuat karya grafis dengan menggunakan *software* grafis. Namun dengan memahami bahwa hal itu hanyalah satu bagian dari proses terpenting dalam membangun reflek visual dan kepekaan rasa. 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. Namun demikian tidak berarti pembelajaran akan berjalan dengan sangat lambat, dosen juga bisa memperhatikan proses belajar mahasiswa untuk kemudian menyesuaikan kecepatan pembelajaran untuk memaksimalkan prosesnya.

A. DKV 1: Proses Visualisasi Rasa & Bentuk

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 brief yang membuat mereka mulai memperhatikan bahasa visual secara general. Dengan melatih memvisualisasi sebuah gagasan abstrak diharapkan dapat memahami brief yang cenderung abstrak dari klien sebagai landasan dalam melakukan riset dan desain.

Luaran yang diharapkan dari pembelajaran ini adalah kemampuan memvisualisasikan pesan, mengeksplorasi alternatif visual, menyederhanakan bentuk, memahami dan merumuskan brief. Contoh kasus yang bisa dijadikan simulasi pembelajaran adalah, mengidentifikasi kesan, rasa dengan pendekatan tertentu kemudian memvisualisasikannya, membuat alternatif, menyederhanakan dan mengeksplorasi alternatif bentuk. Untuk itu materi dasar terkait prinsip visual akan sangat relevan untuk didalami, mulai dari gestalt, simplifikasi, dan hirarki visual yang tentunya diberikan sebuah konteks agar lebih aplikatif.



TOLONG BUATKAN SAYA
DESAIN YANG MENYENANGKAN
TAPI TERKESAN MAHAL
ELEGAN DAN MASIF
DENGAN RASA STRAWBERRY
!!!

B. DKV 2: Desain Informasi

Pada tahap ini pembelajaran diarahkan untuk mengenal proses mendesain dalam konteks penyampaian informasi. Menggunakan metode desain tertentu dalam mengkonversi data ke dalam sebuah brief kreatif. Aplikasi bisa menggunakan media cetak dengan strategi yang sesuai berdasarkan konteks masalah. Mengembangkan pemahaman tentang segmentasi untuk merancang argumentasi.

Luaran yang diharapkan dari proses pembelajaran ini adalah kemampuan untuk menyaring informasi, mengidentifikasi target segmentasi melalui user persona, dan melakukan proses berfikir konvergen dan divergen guna merumuskan gagasan informatif dengan mempertimbangkan segmentasi. Contoh kasus yang sesuai untuk simulasi pembelajarannya seperti merancang ikon, infografis, *wayfinding*, peta, poster informatif dan sistem penandaan untuk petatransportasi.



SAYA MAU BIKIN HOTEL
INTERNASIONAL BINTANG LIMA.
TOLONG DESAINKAN
PETUNJUK INFORMASI
KHUSUSNYA UNTUK ORANG
RUSIA DAN ZIMBABWE.
YANG LUNYU YA, @PL!

C. DKV 3: Desain Identitas

Pembelajaran pada tahap ini diarahkan untuk mengidentifikasi sebuah produk/instansi/gagasan tertentu untuk kemudian didefinisikan identitasnya secara visual dalam rangka menyampaikan atau mempresentasikan hal tersebut kepada target audiens tertentu. Pemahaman terkait bagaimana mengidentifikasi karakteristik sebuah produk/perusahaan baik dari sudut pandang pemilik perusahaan dan sudut pandang pelanggan, serta analisa pemilihan media dalam mengaplikasikan identitas visual tersebut (*touch poin*) menjadi fokus dari tahapan ini. Dengan mengaplikasikan hal tersebut diharapkan dapat merumuskan brief kreatif yang dikemas dalam bahasa retorika atau narasi baik sebagai persuasi maupun sebagai informasi yang relevan dengan target pemirsanya.

Luaran yang diharapkan adalah kemampuan dalam merancang desain identitas perusahaan/produk sesuai dengan visi misi yang dimiliki, memiliki pengetahuan tentang produk (*product knowledge*), pertimbangan pemilihan media (*touch point*) yang relevan, yang dikemas dalam dokumen desain GSM (*Graphic Standart Manual*).

DEK, SAYA MAU EKSPOR
SATE MADURA KE SrilANKA DEK!
TOLONG BUATKAN SAYA
LOGO SATE YANG
MENERMIN KARAKTER SAYA
DAN KAMPUNG HALAMAN SAYA
DI DESA TAPI DENGAN
SAYA EROPA.



D. DKV 4: Desain Media

Setelah membuat identitas sebuah instansi/produk, pada tahap ini pembelajaran diarahkan pada proses mengmas dan mempresentasikan produk/instansi dengan menggunakan media statis. Pada dasarnya dosen akan mengajarkan bagaimana mempromosikan atau mempresentasikan perusahaan atau produk kepada khalayak. Bisa dari desain kemasan, hingga tampilan website, sosial media, dan sistem visual dalam mengelompokkan jenis informasi dan konten yang dipublikasikan oleh pengguna dalam rangka membangun sebuah kesan tertentu. Sehingga pemilihan media, materi konten, brand ambassador, warna, dan presentasinya pada momen-momen hari besar tertentu menjadi studi kasus yang bisa dieksplorasi.

Peseta kelas diharapkan dapat memahami pengertian *branding* dan identitas visual, mengerti distingsi, segmentasi target dan positioning dengan merumuskan gagasan visual, yang teraplikasi pada kemasan, website, sosial media dan iklan statis instansi tersebut dalam rangka membangun kesan tertentu yang disepakati.



UNTUK MEMENANGKAN
PERSAINAN PASAR DAGANG
DI TAHUN 2030, SAYA INGIN
ANDA MEMBUATKAN GAGASAN
BRANDING UNTUK IDENTITAS
VISUAL PERUSAHAAN CILOK SAYA,
DARI KEMASAN, LANDING PAGE,
KONTEN SOSIAL MEDIA,
DAN IKLAN STATIS

E. DKV 5: Manajemen Tim dan *copy writing*

Pada tahap ini pengerjaan desain secara berkelompok diutamakan di mana setiap anggotanya mengidentifikasi dirinya sebagai bagian dari spesialisasi tim. Pembelajaran akan diarahkan pada simulasi sebuah proyek dalam sebuah agensi desain. Manajerila, brief kreatif, brainstorming, proses desain, riset, perancangan hingga presentasi menjadi penekanan dalam pembelajaran sehingga mahasiswa mendapatkan gambaran di lapangan ketika mengerjakan sebuah proyekdesain dalam sebuah tim.

Diharapkan setiap mahasiswa sudah menguasai proses desain dengan menggunakan metodologi desain yang runtut, berorientasi untuk memecahkan masalah dengan penambahan nilai. Menekankanmindset seorang desainer yang berfikir solutif dengan argumentasi yang relevan. Sehingga pembelajaran bisa fokus kepada *copy writing*, narasi, dan gagasan yang memberikan nilai tambah pada strategi visual. Sedangkan studi kasus yang mungkin bisa dikerjakan adalah repositioning atau rebranding sebuah produk.



MENINGAT SEKARANG
JAMIAN KOLABORATIF, SAYA
INGIN ANDA BUATKAN GAGASAN
DESAIN UNTUK PRODUK KAMI
YAITU PERMEN LOLIPOP
AGAR BISA DITERIMA OLEH
KOMUNITAS SUNMORI
HARLEI DAVIDSEN

**“BUKU INI HANYA AKAN MEMFOKUSKAN
PEMBAHASAN
PADA TAHAPAN DKV 1 YANG AKAN
MENJELASKAN BAGAIMANA
KAMIMENGAJARKAN PROSES
MEMVISUALISASIKAN GAGASAN
YANG ABSTRAK KEPADA MAHASISWA”**

BAB

03

Publisher

Pengondisian Kelas dan Penilaian

1. Terserah

Apa yang akan anda lakukan ketika anda tengah mensurvei lokasi buka puasa bersama kepada teman-teman sekelas anda jika hampir semuanya menjawab dengan kata “terserah”? apakah anda akhirnya akan memilih tempat makan yang anda suka dengan alasan semua akan ikut. Jika anda memilih tempat yang anda suka karena kesal mereka semua berpasrah, mungkin kami bisa memberikan anda satu pendekatan bernama Empati. Bagaimana jika teman-teman anda mengatakan terserah bukan karena tidak punya tempat rekomendasi, namun karena sedang mempertimbangkan salah seorang anggota kelas yang tinggal di tempat yang jauh dan daripada memaksakan kehendaknya ia lebih memilih yang berkorban untuk mengikuti konsensus di manapun diselenggarakan. Begitu juga dengan beberapa teman lainnya yang mengatakan terserah karena tidak bisa ikut mengingat tempat yang dipilih hanya untuk anggota kelas yang memiliki kelas ekonomi tertentu. Dengan demikian proses empati akan membuat anda mempertimbangkan pendapat abstrak melalui pendekatan-pendekatan yang bisa digapai.

Konsep inilah yang nantinya akan menjadi satu gagasan utama di mana pembelajaran diarahkan pada proses menterjemahkan sesuatu yang abstrak ke dalam bentuk yang kongkrit (dalam konteks ini visual. Jika ditarik lebih jauh lagi,

proses ini adalah bagian dari persiapan untuk menghadapi klien yang tak jarang datang dengan sebuah gagasan abstrak. Di mana sebagian klien datang dengan sebuah instruksi untuk membuat sebuah desain yang “bagus”, “cantik”, “enak” dan sejenisnya. Pada akhirnya desainer akan dituntut untuk melakukan beberapa pendekatan untuk memvisualisasikan kata kunci tersebut. Mulai dari menggali latar belakang klien, melakukan mind-mapping dengan konteks relevan sesuai dengan produk atau instansi yang direpresentasikan, hingga pendekatan kreatif lainnya untuk bisa mendefinisikan kata-kata abstrak tersebut.

Untuk itulah pembelajaran akan dimulai dengan memvisualisasikan sesuatu yang abstrak seperti sensasi pada lima panca indra sebagai simulasi visualisasi abstrak. Di mana dalam prosesnya dosen juga bisa memberikan materi terkait proses kreatif khususnya dengan cara memanipulasi elemen grafis yang sudah dikenal sejauh ini, baik dari garis, bidang, warna, dan komposisi yang bisa daapt dieksploitasi lagi dengan menggunakan prinsip-prinsip gestalt.

Namun sebagai calon desainer tentu saja visual yang dihasilkan tidak boleh bersifat subjektif, untuk itulah perlu dibuat sebuah proses validasi sederhana.



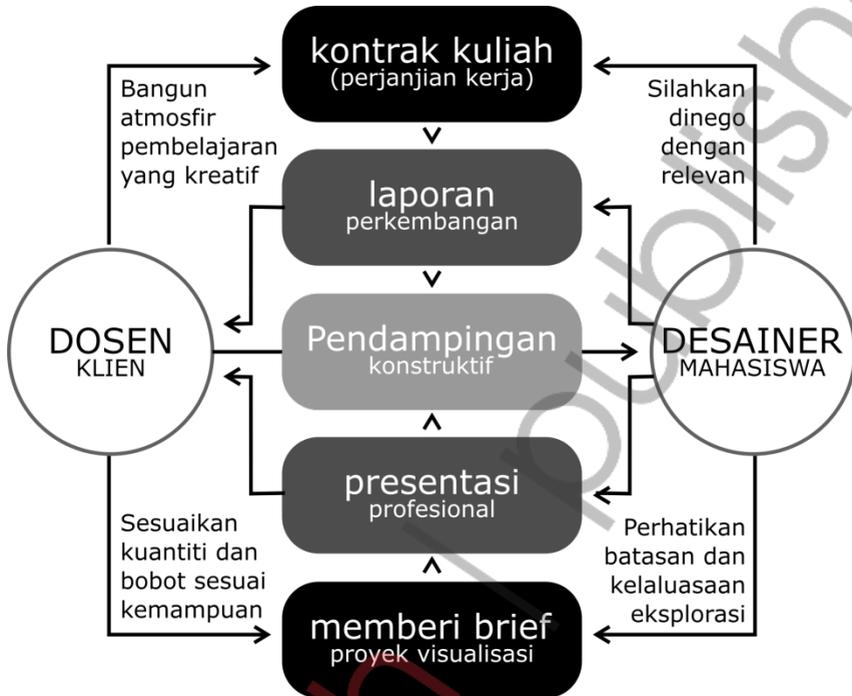
2. Simulasi

Kami menyarankan dalam menyelenggarakan kelas ini baik dosen dan mahasiswa dapat menyepakati satu atmosfer yang membantu membentuk budaya profesional. Kami sendiri berusaha mengondisikan kelas dengan melakukan simulasi hubungan antara Desainer dan Klien. Dosen bisa membagikan pengalaman relasi antara desainer dan klien sebagai gambaran. Hal ini diharapkan dapat memberikan gambaran pada mahasiswa bahwa manajemen waktu, kelayakan presentasi, dan cara dalam berinteraksi akan menjadi satu penekanan dalam proses pembelajaran ini.

Perlu juga diberikan satu gambaran bahwa apa yang dilakukan akan menjadi kultur baik keterlambatan, kesungguhan, dan ketelitian, dan kultur yang dibangun selama

masa studi akan menjadi karakter yang akan dimiliki di dunia kerja nanti. Maka dari itu pengondisian kelas sebaiknya dibangun dengan hati-hati. Dosen sebagai klien tidak hanya berlaku sebagai pemberi perintah. Dosen juga harus menyadari bahwa ia bukanlah Boss yang akan marah jika ada satu mahasiswanya tidak mengumpulkan atau berproses dengan baik. Dosen justru harus menjadi orang yang bisa membantu menyelesaikan masalah dan kebingungan dari desainer. Begitu juga mahasiswa, sikap profesional harus bisa mulai dilatih. Jika ada kesulitan dan keterlambatan dalam pengerjaan jangan sampai ia malah kabur dan ketakutan, justru ia harus lebih sering berinteraksi dengan dosen atau dalam konteks ini klien untuk menggali berbagai informasi dalam menjalani proses desain.

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).



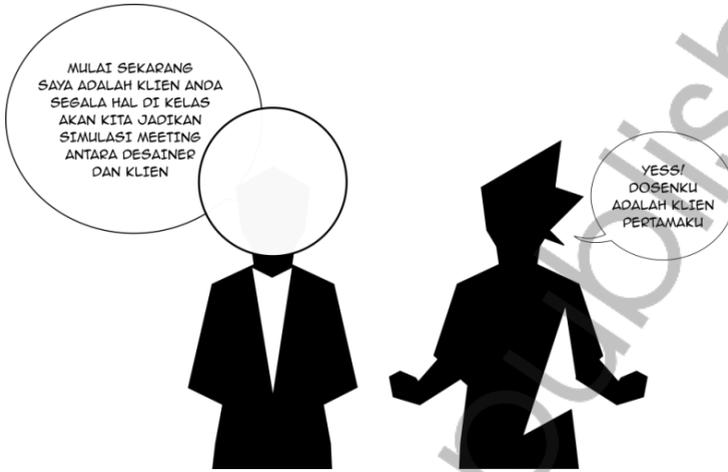
Kontrak kuliah bisa disepakati di awal sebagaimana kesepakatan desainer dan klien. Namun demikian dosen bisa melakukan intervensi lebih banyak dengan menawarkan poin-poin kesepakatan yang menjadi acuan diskusi. Kami menyarankan suasana kelas tidak terlalu kaku dan lebih terbuka dan fleksibel dengan catatan selama mahasiswa berkomitmen memenuhi standar penilaian. Hal ini tentu saja sebagai insan kreatif perlu atmosfir dan suasana pembelajaran yang kreatif, tidak terpusat pada dosen, namun juga mahasiswa.

3. Komitmen

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 demikian 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. "Dosen harus menghilangkan budaya feodal dan memperlakukan mahasiswa sebagai partner diskusi untuk menghidupkan atmosfir Desainer-Klien".





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

Kang Eka 2021
(Ketua ADIA)
dalam diskusi peluncuran buku Redefinisi Desain

4. Sistem Penilaian Progresif

Sebagai sebuah simulasi proyek desain, penilaian progresif ditujukan untuk mensimulasikan proses pengerjaan desain berdasarkan termin pengerjaan. Jika dalam dunia kerja kita bisa mendapatkan uang muka sebelum *kick off* (atau mulai mengerjakan proyek) dan mendapatkan pembayaran proyek berkala, maka pembayaran proyek bisa dianalogikan sebagai poin penilaian yang bisa didapatkan oleh mahasiswa. Pembelajaran yang terstruktur dan sistematis akan membantu kelas mengevaluasi apakah proses yang diinstruksikan telah dijalani dengan baik atau belum. Untuk itu kami menyarankan sebuah metode penilaian yang tidak (hanya) berbasis output, namun lebih kepada proses. Metode penilaian ini cukup sederhana, yaitu dengan membagi sebuah tugas besar proyek dalam tahapan kecil yang bisa dievaluasi setiap minggunya.

Metode ini diharapkan menjadi upaya dalam merealisasikan gagasan bahwa desain adalah sebuah proses yang duntut dan metodologis. Bukan sekedar sebuah instruksi dan hasil yang bagus entah bagaimanapun caranya. Untuk itu dalam merealisasikannya dibutuhkan sinergi antara dosen sebagai dosen yang diharapkan dapat memecah tahapan pembelajaran pada jenjang-jenjang kecil secara bertahap untuk memudahkan mahasiswa. Sehingga terbiasa untuk melakukan proses diskusi, riset, brainstorming yang runtut dalam menciptakan atau karya desain tertentu.

Dosen bisa membuat file penilaian berupa kolom sesuai absensi dengan kolom-kolom centang (dengan poin maksimal yang bisa diperoleh jika jenjang tersebut telah diselesaikan dengan baik) yang akan diisi oleh dosen setiap kali mahasiswa

telah melalui tahapan dengan baik. Jika mahasiswa melakukan revisi maka penilaian sebaiknya tidak diberikan terlebih dahulu.

Mengingat dalam pembelajaran desain, proses adalah bagian terpenting, maka di akhir semester, dosen tinggal menjumlahkan berapa poin yang telah dicapai oleh mahasiswa sebagai bagian dari penilaian ujian tengah semester (UTS). Sehingga bukan tidak mungkin bahkan sebelum UTS dilaksanakan, mahasiswa sudah mengetahui nilai yang ia dapatkan. Dosen bisa memberikan porsi pada proses lebih banyak daripada UTS. Misalkan nilai proses 70% dan 30% sisanya didapat setelah menyelesaikan instruksi soal UTS. Dalam kasus ini UTS bisa jadi hanyalah proses kompilasi dan mempresentasikan hasil kinerja paruh semester awal.

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							

Kami menyarankan nilai skor dari setiap “termin” bersifat proposional 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 dengan baik. Berikut ini contoh kolom yang bisa digunakan dalam proses penilaian.

Tabel di atas menunjukkan jenjang tahapan termin proyek memiliki nilai maksimal. Sehingga jika pengerjaannya tidak maksimal, dosen bisa memberikan nilai di bawah nilai maksimal tersebut. Dari tabel di atas juga dapat dilihat bahwa siapapun yang hanya rajin di akhir tanpa mengikuti proses dari awal akan mengalami nasib yang sama seperti nilai Eldian dan Chaplin. Sangat ditekankan bagi dosen dan mahasiswa untuk saling berdiskusi selama proses asistensi.

BAB

D

4

deceit / Publisher