

# Desain Informasi

# Desain Informasi

---

**Perpustakaan Nasional RI Katalog Dalam Terbitan (KDT)**

**ISBN** 978-623-97584-3-1  
xiv;194 hlm.

**Penulis :**

Erik Armayuda  
Lahandi Baskoro

**Desain Cover:**

Reven Praga Deva, M.Ds

**Penerbit**

Trilogi Press  
Universitas Trilogi

**Dicetak**

Ranka Publishing  
Divisi Percetakan PT Rajawali Buana Pusaka  
Telp/ WA: 0813-83-266-266  
e-mail : [rankapublishing@gmail.com](mailto:rankapublishing@gmail.com)  
Website : [rankapublishing.com](http://rankapublishing.com)

Hak cipta di lindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak isi buku ini, baik sebagian maupun seluruhnya dalam bentuk  
apapun tanpa seizin dari penerbit.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]



# Desain Informasi

Erik Armayuda & Lahandi Baskoro\_

“Ada tiga tanggapan untuk sebuah desain  
- ya, tidak, dan WOW!  
Wow adalah yang diincar. ”

- Milton Glaser (16) -  
Perancang logo I ♥ NYI

# DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	vi
Ucapan Terimakasih .....	x
Kata Pengantar .....	xii
1. PENGANTAR.....	1
I. Mengapa masuk DKV ?.....	1
II. Seniman, desainer, dan perajin grafis.....	3
a. Seniman Grafis.....	6
b. Desainer Grafis .....	8
c. Pengrajin Grafis.....	9
III. Jalan menjadi desainer .....	10
V. Mendesain Atmosfir Kelas .....	12
2. MENJADI DESAINER.....	16
I. Seni mendengar.....	17
II. Metode Desain .....	19
a. Divergen.....	22
b. Konvergen .....	23
III. Literasi .....	25
a. Intepretasi .....	25
b. Refleksi.....	26

IV. Proses pembelajaran desain .....	27
3. KERANGKA PEMBELAJARAN .....	30
I. Gambaran Umum.....	31
II. Sistem Penilaian Progresif.....	32
III. Paruh Semester Awal: Infografis .....	34
IV. Paruh Semester Akhir: Wayfinding .....	36
4. DESAIN INFORMASI .....	38
I. Informasi .....	39
II. Urgensi Desain Informasi .....	44
III. Desain Informasi .....	45
IV. Jenis-jenis Desain Informasi .....	48
a. Grafik .....	48
b. ISOTYPE .....	49
c. Peta Transportasi.....	50
d. Graphic User Interface .....	54
e. Environmental .....	54
f. Infografis .....	55
5. INFOGRAFIS .....	58
I. Infografis .....	59
II. Fungsi Infografis dan Jenisnya .....	52
a. Deskriptif .....	63

1.	Kronologis.....	64
2.	Data visualisasi .....	65
3.	Komparatif .....	66
III.	Kaidah Desain dalam Infografis .....	67
IV.	Transformasi data menjadi Infografis.....	71
6.	DOKUMEN DESAIN UTS .....	72
I.	Tahapan proyek Infografis .....	73
a.	Menemukan Topik.....	73
b.	Merumuskan Gagasan:.....	74
c.	Mengumpulkan Data (Riset) .....	76
d.	Merancang Konten .....	79
e.	Visualisasi .....	83
f.	Validasi .....	86
7.	WAYFINDING.....	88
I.	Gambaran umum Wayfinding .....	89
II.	Elemen dalam Wayfinding .....	95
a.	Ikon .....	95
b.	Tipografi.....	101
c.	Warna .....	104
d.	Super Grafis .....	105
e.	Grid .....	106



8. AUDIEN DAN ARGUMEN.....	110
I. Audiens dan Argumentasi Desain.....	111
II. Pendekatan dalam identifikasi target .....	112
III. Pertimbangan .....	116
IV. Argumen .....	122
9. FIVE HAT RACKS.....	124
I. Five Hat Racks Principle .....	125
II. Contoh Kasus.....	129
10. DOKUMEN DESAIN UAS .....	136
I. Tahap proyek Wayfinding.....	137
II. Laporan Akhir Sebagai UAS.....	148
11. PENUTUP .....	152
DAFTAR PUSTAKA .....	162
SUMBER GAMBAR.....	166
GLOSARIUM.....	169
PENULIS 1: Erik Armayuda, Ph.D.....	173
PENULIS 2: Lahandi Baskoro, S.T., M.Ds.....	175

## UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah dengan izin Allah Azza wa jala Buku kedua dari (rencana) serial DKV 1- 5 ini bisa kami selesaikan. Sholawat serta salam kami haturkan pada Rasulullah, Muhammad sallallahu alaihi wasalam yang memberi kami motivasi menuntut ilmu, dan membaginya sebagai bagian dari wasiat beliau untuk menyiapkan hari di mana kita akan membuka kembali jejak kebaikan kita di hari perhitungan nanti. Lalu kedua orang tua dan keluarga besar kami sebagai tempat kami belajar dengan segala bentuk dukungannya. Kami juga berterima kasih kepada peserta kelas DKV Trilogi angkatan 2019 sebagai peserta yang menjadi bagian dalam pengembangan buku dan metode ajar ini. Kami juga sangat berterimakasih kepada Kang Eka Sofyan Rizal, Sekjen Asosiasi Profesi Desain Komunikasi Visual (AIDIA) yang telah bersedia memberikan dukungan dengan memberikan kata pengantar dan beberapa masukan dalam proses penulisan buku ini. Rekan-rekan se-almamater, kawan sejawat Universitas Trilogi dan pimpinan. Begitu juga anda semua yang telah mengakses buku ini sebagai salah satu referensi.

Bagi anda yang telah memiliki buku seri pertama dan meluangkan waktu untuk membaca dan memberi masukan, kami ucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya terutama untuk para senior guru, dan praktisi yang telah lebih banyak memakan asam garam dunia desain baik dari akademisi maupun industri. Kami menyadari masih banyak kekuarangan dalam penulisan buku kedua ini untuk itu kami akan sangat berterimakasih jika nantinya anda bisa memberikan masukan kritik dan saran yang konstruktif untuk pengembangan studi desain untuk memperkaya khasanah kajian desain di Indonesia. Terimakasih dan selamat membaca.

Penulis

Erik Armayuda Ph.D.

Lahandi Baskoro M.Sn.

# **KATA PENGANTAR**

Oleh:

**Eka Sofyan Rizal**

Direktur Desain, Paprieka studio.

Sekjen AIDIA - Asosiasi profesional DKV Indonesia.

Mudah sekali kegiatan Desain Komunikasi Visual dihubungkan dengan faktor “visual”nya saja, padahal masih ada faktor yang paling penting di dalamnya, yaitu “desain”. Ketika DKV hanya dinilai dari sisi visualnya, maka terbayanglah kegiatan visualisasi. Ada menggambar, ada penguasaan komputer grafis, ada prinsip komposisi visual dari elemen-elemen visual, dan gambaran konkret lainnya. Bayangan yang muncul ini bukan suatu kesalahan, hanya saja bayangan ini kurang tepat untuk menilai mengenai DKV, apalagi untuk mengembangkan potensi studi dan praktis DKV, bahkan untuk meningkatkan harkat dan martabat desainernya. Studi DKV dan martabat desainer tidak akan dapat berkembang progresif jika hanya melakukan kegiatan-kegiatan visualisasi itu. Studi ini membutuhkan kegiatan-kegiatan mendesain.

Penulis nampaknya bisa membaca fenomena tersebut. Oleh sebab itu, buku ini yang mencoba memperdalam pemaknaan tentang desain, dikaitkan dengan seni dan kriya, merupakan kajian dasar

yang menarik untuk dijadikan bahan ajar, terutama dijadikan sebagai bahan diskusi. Ada beberapa hal menarik yang disampaikan secara lugas, sehingga membantu pembaca atau pembelajar untuk mengerti dan memahami adanya lingkup-lingkup yang perlu dipelajari lebih lanjut, terutama dikaitkan lebih mendalam pada studi tentang informasi.

Pada akhirnya, sebagai manusia informasi, kita perlu mempelajari studi tentang informasi ini. Bukan hanya untuk kepentingan mendesain, tetapi juga untuk memahami data, informasi dan konteksnya dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari.

Jakarta, Juni 2022

## **Desain**

adalah bidang yang tidak dipahami dengan baik oleh publik maupun media populer yang hanya tahu desain sebagai tampilannya. Ironisnya, yang paling skeptis tentang pengembangan program penelitian mengenai desain justru berada di dalam disiplin desain itu sendiri, yang masih saja berdebat tentang hal apa yang membentuk pengetahuan tentang desain.

Meredith Davis (28)

Professor Emerita Desain Grafis di Carolina State University

[Halaman ini sengaja dikosongkan]



0

1

Pengantar



## I. MENGAPA MASUK DKV ?

Apapun Jawaban dari pertanyaan sederhana tersebut bisa menjadi pintu masuk diskusi tentang definisi dan tujuan pembelajaran DKV. Dosen bisa mengarahkan diskusi kepada kesimpulan bahwa desain adalah keilmuan yang sangat fleksibel dengan banyak irisan dari keilmuan lain. Di mana pada akhirnya peserta kelas bisa memahami bahwa pembelajaran DKV bukan tentang *workshop* grafis. Namun lebih kepada pembentukan mentalitas kreatif dalam melihat permasalahan dan peluang desain. Adi Panuntun (15), CEO dari Sembilan Matahari menyampaikan bahwa “seorang desainer komunikasi visual itu harus menjadi seorang *design thinker* (pemikir desain), dia harus bisa melihat *bigger picture* (gambaran besar) dari sebuah industri. Misalkan dalam konteks industri kreatif, dia harus bisa melihat industri kreatif ini dari wilayah *policy* (kebijakan), visi, bukan lagi wilayah eksekusi, tapi wilayah kebijakan dan wilayah strategis.” Beliau juga menambahkan tidak cukup hanya menjadi seorang animator. Atau menjadi seorang *film maker*, atau menjadi *graphic designer*, tapi dia harus bisa, bagaimana dengan kemampuannya *toolsnya* itu dia bisa berpikir strategis dan menghasilkan *policy based design* (kebijakan berbasis desain). (Panuntun 2014).

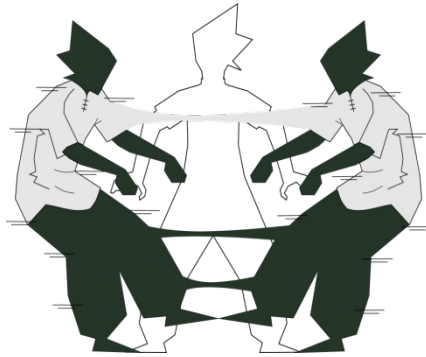
Seorang desainer komunikasi visual tidak boleh menutup diri terhadap keilmuan lain. Pada akhirnya poin dari diskusi ini adalah untuk mengingatkan kembali tujuan dan alasan mereka memilih jurusan ini. Izinkan kami memberikan pandangan untuk menutup diskusi tersebut dengan mengutip dan sedikit mengubah pernyataan Don Norman bahwa, “Desainer perlu mengetahui ilmu sains, tanpa harus menjadi ilmuwan atau fisikawan. Kita tidak seharusnya kehilangan semangat mempelajari sesuatu yang baru dan baku hanya euforia kreativitas.” Selain itu sudah menjadi tugas seorang dosen/guru/mentor untuk memberikan gambaran yang luas dan membuka kesadaran akan peran mulia yang bisa diambil untuk menjadikan dunia tempat yang lebih baik untuk dihuni.

“Seorang desainer komunikasi visual itu harus menjadi seorang *design thinker*, dia harus bisa melihat *bigger picture* dari sebuah industri... bisa berpikir strategis dan menghasilkan *policy based design*”.

Adi Panuntun

CEO Sembilan Matahari

## II. SENIMAN, DESAINER, DAN PERAJIN GRAFIS



Tak sedikit peserta kelas yang masuk dalam jurusan dkv mengira akan mempelajari ilmu komunikasi (dalam konteks jurnalistik dan merasa tidak perlu repot-repot untuk melatih kepekaan visual. Begitu juga di sisi kontras, sebagian lagi berpikir bahwa dengan menjadi peserta kelas desain ia bebas berekspresi dengan penampilan yang nyentrik, banyak bermain, berkarya, dan jalan-jalan tanpa harus belajar, khususnya membaca. Tidak sedikit yang berpikir bahwa desain cukup berkarya, nongkrong, nyentrik, dan sayangnya dalam beberapa kasus dijadikan pembenaran untuk melakukan tindakan yang berlawanan dengan norma dan nilai setempat atas nama kreatif. Untuk itulah pada tahap kedua ini penting bagi kita untuk menata kembali niat, dan meluruskan persepsi. Bukankah untuk bisa melompat lebih tinggi kita harus memiliki pijakan kuat?

Terdapat fenomena yang menarik, di mana seseorang yang telah mampu membuat sebuah karya grafis cenderung “dilabeli” atau dalam beberapa kasus “mengklain” sebagai seorang desainer. Dari satu sisi, bisa jadi orang tersebut memang memiliki kemampuan mengoperasikan alat desain, memiliki cita rasa desain yang baik, dan sering membuat karya grafis yang mengundang apresiasi dari teman, rekan, bahkan “*folower*”-nya ketika karya grafis tersebut ia unggah di sosial media. Bahkan tak jarang ia mengunggah karya grafis yang mengekspresikan isu tertentu sebagaimana seorang seniman. Tentunya hal ini menjadi satu tanda tanya kapan seseorang bisa disebut sebagai seorang desainer?

Hal ini juga memunculkan pertanyaan kapan sebuah karya grafis bisa disebut dengan desain grafis, dan kapan bisa disebut dengan seni grafis? desain bisa menjadi media berkarya seorang seniman? Pada akhirnya dua istilah itu mengerucut pada pertanyaan kepada kita semua, apakah kita telah menjadi seorang desainer grafis atau malah seniman grafis? Untuk menjawab hal itu, Bima Nurin, salah seorang praktisi desain sekaligus *Creative Director* dari Wanara Studio memberikan pandangan di mana seniman dan desainer grafis adalah dua bidang keahlian yang berbeda. Seniman grafis berkarya untuk berekspresi, dengan teknik grafis, sementara Desainer grafis berkarya untuk memecahkan suatu masalah

komunikasi visual. “Seniman grafis menyampaikan pesan berupa pendapat, rasa atau statement si seniman terhadap suatu hal, ke dalam karya. Desainer grafis menterjemahkan pesan lewat bahasa visual, makanya suka disebut desain komunikasi visual.” Dari pernyataan tersebut kita bisa memahami bahwa karya grafis memiliki latar belakang dan tujuan yang berbeda-beda. Ada yang sekedar untuk mengekspresikan diri, dan ada juga yang dirancang untuk mengkomunikasikan pesan tertentu.

Namun dengan terungkapnya fenomena tersebut, akan mengarahkan pada satu pertanyaan tambahan, bagaimana dengan karya grafis yang diproduksi bukan untuk mengekspresikan diri, dan juga tidak melalui proses yang bertujuan untuk mengkomunikasikan pesan tertentu, atau dengan kata lain yang dilakukan hanyalah membuat karya grafis yang bersifat eksploratif. Sudut pandang yang lebih komprehensif kami dapatkan dari Kang Eka Sofyan, Direktur Desain, Paprieka studio sekaligus Sekjen AIDIA (Asosiasi profesional DKV Indonesia) di dalam diskusi online “Cyan” yang didokumentasikan ke dalam buku “Redefinisi Desain” membagi fenomena keilmuan grafis dengan mengelompokkan keilmuan yang berkaitan dengan grafis ke dalam tiga bidang, seni, desain, dan kriya. Di mana hal itu berimplikasi pada lahirnya istilah-istilah seniman grafis, desainer grafis, dan pengrajin grafis. Mengingat kelas ini adalah kelas desain, untuk itu perlu juga diberikan gambaran distingsi dan arah tujuan peserta kelas dalam menempuh proses belajar agar tidak salah berekspektasi dan bersikap, dalam menjalani prosesnya.



### a. **Seniman Grafis**

“Seni umumnya merupakan bagaimana seseorang menyebut hasil olahan rasa karsa dari hati mereka yang berbentuk sebuah rupa atau benda yang bisa ditangkap oleh visual manusia.” (9). Ciri khas seorang seniman grafis adalah kemampuan dalam menciptakan ide dan visual grafis sangat mengekspresikan keunikan dirinya. Karyanya sangat subjektif, sehingga penikmatnya akan terperangah karena melihat atau merasakan sentuhan yang sangat personal dari senimannya. Di mana untuk mencapai hal tersebut seorang seniman harus mengeksplorasi kedalaman dirinya yang intensif, termasuk menjadi sensitif dengan teknik dan media, sehingga seniman tersebut memiliki karakter unik yang memiliki nilai tersendiri.

Pada konteks karya atau *output*, seniman grafis tidak harus terbebani dengan pihak luar dan boleh berfokus pada ekspresi subjektif dengan gaya visual yang dimiliki dengan mempertimbangkan cara komunikasi tersendiri yang personal kepada audiensnya. Seniman tidak harus mengikuti cara komunikasi populer yang dianggap efektif. Konsep karya bisa bersifat satu arah, seniman grafis berekspresi sementara respons audiens bisa sangat terbuka. Keterbukaan pemaknaan pesan dalam karya seni yang multi tafsir ini, menjadi hal yang sangat lumrah dalam seni yang justru dalam desain, pemaknaan audiens harus dikelola agar tidak terlalu meleset dari satu makna yang dituju.

## **b. Desainer Grafis**

Secara umum sebuah desain melalui dua proses, memahami permasalahan melalui riset yang menghasilkan banyak alternatif informasi (*divergen*) lalu merumuskan solusinya dengan mengeliminasi beberapa alternatif solusi pada yang lebih relevan (*konvergen*). Kedua proses itu harus dilakukan sebelum melakukan teknis desain. Desainer Komunikasi Visual, atau lebih umum disebut desainer grafis, membutuhkan kemampuan dasar dalam mengidentifikasi permasalahan dan mengumpulkan data terkait, menganalisisnya hingga merumuskan strategi desain yang paling efisien. Sedangkan untuk eksekusinya, desainer bisa melakukan kolaborasi dengan berbagai irisan bidang keilmuan berdasarkan kebutuhan.

Objektivitas dalam sebuah desain sangatlah penting mengingat desainer bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan klien, sehingga proses menjadi bagian yang sangat penting. Begitu juga pada proses pembelajaran, pemahaman akan proses desain yang runtut, karena bagus dan jelek itu bisa sangat relatif, namun proses yang betul bisa menjadikan hasil akhirnya memiliki argumentasi yang objektif. Dari sini dapat disimpulkan bahwa desainer harus memiliki wawasan teknis dan analitis. Karena desainer haruslah berorientasi pada solusi yang objektif. Diskusi inipun bertujuan untuk memberikan gambaran arah dan batasan yang jelas sehingga baik dosen dan peserta kelas memiliki tujuan pembelajaran yang sama, yaitu untuk membentuk mentalitas seorang desainer.

### **c. Pengrajin Grafis**

Jika seni mengarah ke subjektivitas, artinya berorientasi ke senimannya dan desain ke objektivitas yang menghubungkan nilai solusi ke dalam objek-objeknya, maka kerajinan/kriya mengarah ke sensitivitas dan kedalaman pengembangan objeknya. Studi kriya sangat penting dipahami oleh seniman dan desainer. Tanpa kemampuan dalam kriya, seringkali hasil karya seni dan desain jadi kehilangan daya tarik atau kedalaman pesona.

Ketika seseorang mahasiswa desain komunikasi visual melakukan “proses desain” tapi penekanannya lebih ke lingkup visual, tidak terlalu menekankan ke nilai solusi, maka studi yang dipelajarinya lebih ke arah kerajinan/kriya. Demikian juga, jika “desainer logo” langsung melakukan proses visualisasi, tanpa memperdalam masalahnya, bisa disebut dirinya adalah seorang pengrajin logo, walaupun hasil kerjanya sama dengan desainer logo, sama-sama berupa logo.

Pada akhirnya seorang desainer selalu memiliki ruang untuk berekspresi selama masih relevan dengan pesan yang ingin disampaikan dan tidak mengurangi efektifitas pesan tersebut. Tidak hanya itu, selain kemampuan berkomunikasi secara visual dengan baik, kemampuan dalam mengeksplorasi bentuk dibutuhkan agar hasil akhirnya tetap memiliki daya tarik visual.



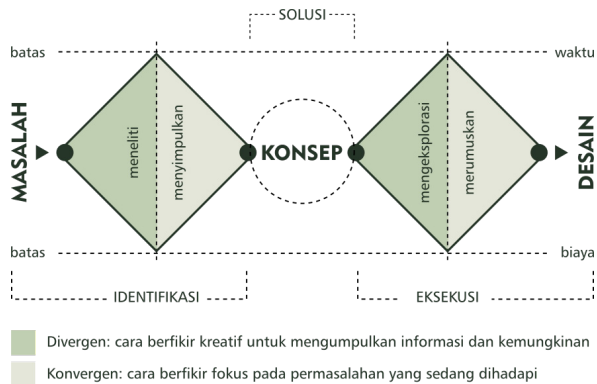
### III. JALAN MENJADI DESAINER

Dari diskusi ini diharapkan peserta kelas bisa membedakan antara karya yang diinginkan/dibutuhkan oleh publik, atau karya yang sekedar mengekspresikan keinginan pembuatnya. Dalam mendesain, memahami dan mempertimbangkan respons audiens adalah hal penting untuk dilakukan. Keinginan desainer harus diterjemahkan menjadi keinginan audiens.

Dari diskusi ini juga bisa dipahami bahwa mengkategorikan perbedaan seni, desain dan kriya sangat sulit jika dinilai berdasarkan karyanya, karena seringkali jenis karya yang dipakai bisa dalam kategori yang sama. Tidak semua lukisan bisa disebut seni, tidak semua logo adalah desain, tidak semua tembikar adalah kerajinan.

Mengingat kelas ini, mengarahkan anda untuk menjadi seorang desainer grafis, maka pemahaman tentang pengaruh nilai estetika pada daya tarik karya, menjadi perlu untuk dipelajari, walaupun kemampuan menghasilkan karya bernilai estetik tinggi bukanlah hal yang mutlak harus dikuasai, namun lebih kepada kemampuan strategis untuk bisa mengidentifikasi masalah dan menawarkan alternatif solusi. Di mana pada tahap kelas ini peserta kelas diarahkan untuk menguasai kompetensi identifikasi, dengan mengaplikasikan kepekaan visual pada konteks fungsi khususnya dalam konteks mendesain informasi.

Proses karya desain berangkat dari sebuah masalah, di mana desainer akan selalu memulai prosesnya dengan meneliti untuk mendapatkan banyak informasi, kemudian menarik kesimpulan sebagai landasan argumentasi dalam membuat karya desain yang kita kenal dengan konsep desain. Dari sini kita bisa tahu bahwa Konsep desain bukanlah sekedar penjelasan filosofis di balik elemen visual, namun ia adalah jembatan argumentatif bagaimana desain yang dihasilkan bisa menjawab masalah yang dihadapi.



Dari konsep tersebut, desainer bisa melakukan eksplorasi alternatif visual yang memungkinkan sebanyak mungkin dan nantinya akan diseleksi dengan mempertimbangkan media, material, dan ketentuan teknis seperti pembiayaan dan keterjangkauan alat/teknologi. Eksplorasi harus dibatasi dan terukur berdasarkan indikator tertentu untuk mengetahui apakah tujuan eksplorasi telah tercapai. Dengan demikian karya grafis yang dihasilkan dapat dikatakan sebagai karya desain.

## V. MENDESAIN ATMOSFIR KELAS

Kami yakin semua yang ada di dalam kelas adalah orang-orang kreatif. Sehingga diperlukan juga pendekatan kreatif dalam menjelaskan kontrak perkuliahan. Tentu saja ini hanyalah salah satu alternatif dalam penyelenggaraan pembelajaran. Namun dengan kesadaran dan kesepakatan bahwa semua yang ada di ruangan adalah orang-orang kreatif, dosen bisa menentukan pendekatan kreatif yang sesuai berdasarkan karakter kelas tersebut.

Penting untuk memberikan gambaran tentang apa yang akan dilakukan satu semester ke depan, keseruan apa, dan bagaimana itu menjadi penting bagi karir mereka nantinya. Dengan gambaran itu diharapkan peserta kelas nantinya akan mensimulasikan hubungan antara desainer junior dan desainer senior dalam menyelesaikan beberapa proyek besar, yang tentunya dikemas sebagaimana yang terjadi di lapangan. Di sini dosen juga bisa membagikan pengalaman pribadi maupun rekan profesi dalam menjalankan sebuah proyek. Sehingga diharapkan akan terbentuk atmosfir di mana dosen menjadi mentor atau dalam istilah industri adalah *senior designer*, sementara peserta kelas menjadi *junior designer*.

Perbedaan antara klien dan mentor adalah, jika klien memiliki hubungan transaksional dengan memberikan brief dan permintaan yang harus dieksekusi (meskipun sebagai desainer ada kalanya juga kita tidak hanya menuruti permintaan klien tapi juga berdiskusi untuk memberikan edukasi sebagai tanggung jawab profesi). Sementara mentor tidak hanya memberikan sebuah brief, namun bisa memosisikan juga sebagai penerima brief dengan memberikan gambaran alternatif eksekusi desain beserta konsekuensi yang mungkin terjadi. Sehingga di sini dosen tidak hanya menjadi pemberi instruksi namun juga bisa memberikan sudut pandang sebagai seorang desainer.

Penting bagi dosen untuk berorientasi pada kemudahan transfer pengetahuan pada peserta kelas. Jangan sampai dosen membawa euforia standar dan istilah pengetahuan yang didapatkannya dari jenjang S2 maupun S3 untuk peserta kelas S1. Kelas yang berisi orang-orang kreatif sebaiknya memiliki pendekatan kreatif dengan lebih banyak memberikan pertanyaan, menjadikannya sebuah forum diskusi di mana setiap individu saling memberi dan menerima, serta memiliki kesempatan yang sama untuk berbagi sehingga kelas lebih dinamis, bukan dosen sentris.

“Konsep desain bukanlah tentang penjelasan filosofis di balik elemen dan bentuk visual, namun ia adalah jembatan argumentatif bagaimana desain bisa menjembatani pesan yang hendak disampaikan kepada audiens.”