

# **Kategori Metodologi Desain & Metode berpikir dalam Desain**

Pertemuan ke - 3

## KATEGORI METODOLOGI DESAIN

Secara umum metode desain dapat dibagi dalam dua kelompok :

- 1. Metode Desain Konvensional
  - A. Metode Evolusi Kria atau Metode Vernakular
  - B. Metode Merancang dengan Gambar (*Design by Drawing*).
- 2. Metode Desain Baru, yang tidak konvensional.

# Metode Evolusi Kria (Metode Vernakular)

- Kria atau craft adalah suatu produk yang dibuat dengan menggunakan alat-alat sederhana yang mengutamakan ketrampilan tangan melalui proses kerja bersifat industri rumah. Barang yang dihasilkan memiliki kegunaan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pelaksana kria dikenal sebagai perajin.
- Pada metode evolusi kria, perancangan dan pembuatan barang dilaksanakan secara terpadu dalam satu proses yang dikerjakan secara individual oleh satu orang dan dengan tanggung jawab pribadi. Manusia menjadi titik sentral dari proses produksi

# CIRI-CIRI METODE VERNAKULER

- Perajin kria tidak pernah atau sering tidak mampu menjelaskan pekerjaannya dengan gambar dan juga tidak mampu untuk memberikan alasan yang jelas atas keputusan desain yang diambil.
- Produk akhir kria termodifikasi melalui proses pengerjaan berulang-ulang yang sangat sering serta mengandung proses percobaan dan kekeliruan (*trial-and-error*) selama berabad-abad.
- Evolusi kria kadang-kadang menghasilkan komponen atau bagian dari produk yang tidak perlu atau tidak sesuai kebutuhan akan tetapi tetap muncul karena pelaksanaan pembuatannya bersifat duplikasi tradisional secara turun-temurun.
- Tidak ada rekaman visual menyangkut bentuk keseluruhan produk serta alasan yang mendasari terjadinya bentuk tersebut sehingga tidak dapat diteliti kecuali dengan cara mengulang seluruh proses pembuatan produk itu dari awal.
- Pada metode ini tidak dikenal peran desainer yang mandiri. Semua peran, mulai dari perancang, perencana, pembuat, bahkan kadang-kadang penjual, bergabung menjadi satu dalam diri satu orang, yaitu perajin.
- Produk kria dapat menjawab tuntutan kebutuhan masyarakat penggunaanya dengan sangat baik, karena aktivitas kria umumnya hadir di tengah masyarakat akar rumput (*grass root*).

# Metode Merancang dengan Gambar (Design by Drawing)

- Proses merancang dengan gambar dilaksanakan menggunakan gambar dengan skala tertentu dan dilengkapi dengan model, pola, maket atau prototipe (mock-up) yang merupakan simulasi atau eksplorasi dari keadaan sebenarnya. Dalam metode ini berlangsung proses *trial-and-error* bersifat simulasi melalui gambar dan terpisah dari proses produksi barang. Eksplorasi dan simulasi perancangan terutama menghasilkan gagasan serta usulan yang bersifat visual dan teknis. Metode ini menghasilkan beberapa keuntungan dan kemudahan dalam proses produksi barang, antara lain:
  1. Dimungkinkan untuk memilah proses pelaksanaan pembuatan produk menjadi beberapa bagian yang masing-masing bagian dapat dikerjakan oleh pihak yang berbeda. Dalam hal ini terjadi pembagian kerja (*division of labour*).
  2. Metode ini memungkinkan pelaksanaan pembuatan produk yang besar dan rumit karena beberapa komponen pekerjaan dapat dilaksanakan oleh pihak yang berbeda. Hal seperti ini tidak mungkin dilaksanakan dengan metode evolusi kria.
  3. Pembagian kerja yang terjadi memungkinkan pengerjaan produk dengan jumlah lebih banyak dalam waktu yang lebih singkat karena beberapa komponen pekerjaan dapat dilaksanakan secara simultan pada waktu yang bersamaan dan komponen-komponen ini kemudian dirakit (*assembling*) menjadi benda karya desain yang diinginkan.

# METODE DESAIN BARU

- Metodologi desain mulai berkembang secara signifikan sejak dasawarsa 1960-an (Imam Buchori 2004), dan memunculkan banyak metode baru bidang desain. Terdapat kesamaan yang merupakan ciri dari semua metode baru ini, yaitu adanya upaya membuat jelas kepada publik atas isi pikiran desainer dengan mengeksternalkan proses pemikiran dalam mendesain suatu barang. Metode-metode ini dipergunakan untuk menelaah segala hal yang mendasari keputusan desain. Demikian juga untuk menilai kembali atau menguji suatu keputusan desain yang telah diambil. Ciri utama metode desain baru adalah sebagai berikut:
  1. Berusaha membuat jelas kepada publik (*stakeholder*) isi pikiran desainer. Dengan kata lain mengeksternalkan proses pemikiran desain melalui kata-kata (deskripsi), simbol matematis ataupun diagram. Publik yang dimaksud adalah pemilik (*owner*), pelaksana pembuatan (*producer*), pengelola (*operator*) dan pengguna.
  2. Terjadi pemisahan yang jelas antara proses pemikiran konsep dari benda yang akan dibuat dengan proses pelaksanaan pembuatan desain menjadi barang yang diinginkan.
  3. Proses perancangan diurai menjadi komponen-komponen desain yang kemudian ditelaah satu per satu secara terpisah. Demikian juga dengan proses pelaksanaan pembuatan barang, yang diurai menjadi komponen-komponen pekerjaan pelaksanaan yang dikerjakan secara terpisah.
  4. Desainer tidak lagi selalu individual melainkan juga kelompok. Dalam hal ini dikenal beberapa istilah, antara lain *Kelompok Desainer*, *Design Team*, *Design Board*. Dengan demikian kelahiran profesi desainer mandiri, yang diawali melalui metode merancang dengan gambar, semakin dipertegas.
  5. Dibandingkan metode desain konvensional, pihak yang berkepentingan dengan hasil desain pada metode desain baru ini lebih luas, meliputi pemilik proyek (*owner*), pengelola (*operator*), pengguna (*user*), clan otoritas pembuat dan pelaksana peraturan (*legislator*).

**Methodologi Design merupakan sebuah pendekatan sains dari berbagai metoda yang dapat diterapkan dalam pemenuhan solusi sebuah desain**

**Methodology bermakna :**

- 1. Cabang Keilmuan atau metoda pengamatan yang mencakup metoda deskripsi, eksplanasi dan evaluasi.**
- 2. Badan atau kumpulan dari prosedur, metoda, konsep kerja dan hukum hukum yang digunakan dari sebuah keilmuan, seni/art**

Ada dua pertanyaan yang sangat prinsipal

1. Apa/Bagaimanakah essensi/intisari sebuah struktur desain ?
2. Bagaimana pendekatan sebuah proses desain agar didapatkan hasil yang efektif serta efisien ?

**> efektif : do the things right**

**> efisien : do the right things**



# Tujuan Metodologi Desain

Tujuan dari metode desain adalah kunci untuk mendapatkan wawasan atau kebenaran esensial yang unik menghasilkan lebih banyak solusi holistik untuk mencapai pengalaman yang lebih baik untuk pengguna dengan produk, jasa, lingkungan dan mengandalkan sistem mereka.

Mempelajari landasan teoritis tentang desain serta bagaimana mencapai sasaran tersebut secara metodologis. Pengenalan cara dan urutan mendesain serta membangun metode berpikir yang sesuai dengan proses permasalahan desain, yakni dengan metode pemecahan masalah. Pengembangan kemampuan menganalisa dan membaca gejala secara kritis setiap pergerakan dengan yang terjadi di sekeliling.

# Metode Dalam Desain

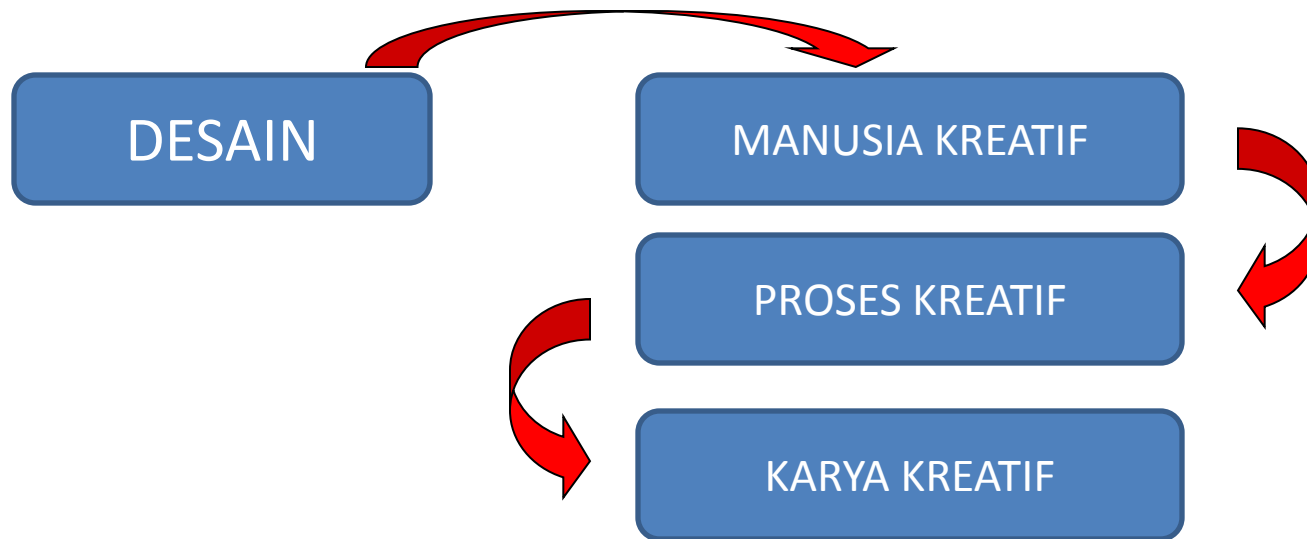
Metoda Deskriptif desain menjawab pertanyaan pertama

- > mengurai benang merah dari sebuah metoda yang digunakan dalam desain dengan berdasarkan penalaran struktur analisa dan penelitian empiris, beserta identifikasi hal yang mendukung metoda

Metoda Preksriptif desain menjawab pertanyaan kedua

- > metoda normatif, dikembangkan berdasarkan analisa deskriptif kemudian memberikan rekomendasi spesifik metoda untuk permasalahan yang tertentu.

**Desain sebagai sebuah proses kreatif ;  
merupakan pengejawantahan manusia sebagai pribadi-pribadi memiliki  
peran bagi peningkatan kualitas hidup sebagai mahluk sosial.**



Alur diatas memperlihatkan bagaimana pola berpikir desain  
Dimanfaatkan oleh manusia-manusia kreatif berproses  
Kreatif untuk menghasilkan karya-karya kreatif, sebagai  
Bentuk atas berbagai pertanyaan dan permasalahan  
Dilingkungannya.

## Metode berpikir dalam Desain


Secara umum, dikenal tiga kategori cara berpikir, yaitu cara berpikir logis, berpikir intuitif, dan berpikir rasional.

Proses pemikiran sistematis, yaitu penelaahan masalah-masalah rasional sebagai dasar untuk menetapkan keputusan desain, hal ini disebut sebagai berpikir logis atau rasional.

Metodologi desain, mengistilahkan tiga cara berpikir yaitu ;



- Metode kotak kaca (*glass box method*)



- Metode kotak hitam (*Black Box Method*)



- Metode Pengorganisasi Diri (*Self-Organizing System*)

## **Metode kotak kaca (glass box method)**

Metode berpikir rasional yang secara objektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis. Metode berpikir seperti ini lazim disebut sebagai reasoning.

Ciri utama metode kotak kaca ;

- Adanya sasaran dan strategi sebelum telaah (analisis) dilaksanakan
- Analisis desain dilaksanakan secara tuntas sebelum keputusan yang diinginkan ditetapkan
- Evaluasi bersifat deskriptif dan dijelaskan secara logis
- Menetapkan strategi perancangan terlebih dahulu sebelum proses analisis

## **Metode kotak hitam (Black Box Method)**

Metode berpikir intuitif atau disebut pula sebagai  
imaging.

Untuk melaksanakan pendekatan metode  
kotak hitam, seorang desainer dituntut untuk  
memiliki pengalaman serta referensi yang banyak  
serta daya pikir yang tajam.

# **Metode Pengorganisasi Diri (Self-Organizing System)**

Kelemahan utama Glass box method dan black box method bahwa alternative keputusan yang dihasilkan masih terlalu luas untuk dieksplorasi, dan salah satu cara mengatasi melalui metode pengorganisasi diri.



Prosesnya adalah ;

