JURNAL NAWALA VISUAL
Vol. 2 No 2 - Oktober 2020
p-ISSN 2684-9798 (Print), e-ISSN 2684-9801 (Online)
Available Online at :
https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/nawalavisual

PEDAGOGI METODOLOGI DESAIN SEBAGAI STRATEGI PENDIDIKAN DESAIN (STUDI KASUS: IDENTIFIKASI METODOLOGI SIMULASI PERANCANGAN ULANG WEBSITE TAMAN MINI INDONESIA INDAH)

Brian Alvin Hananto[1], Erlis Leoni[2], Tiffany Wong[3]

[1,2,3]Universitas Pelita Harapan, Tanggerang, Jakarta-Indonesia

e-mail: brian.hananto@uph.edu[1], EL70033@student.uph.edu[2], TW70016@student.uph.edu[3]

INFORMASI ARTIKEL

Received : Juni, 2020
Accepted : September, 2020
Publish online : October, 2020

A B S T R A C T

Design pedagogy is one of the things that is constantly being discussed in the higher education of design. From previous researches and literature reviwes, it can be implied that the development of design pedagogy as a whole can be done when the understanding of design methodology is being taught to students. In hopes of developing the pedagogy of design methodology itself in Universitas Pelita Harapan, the author conducted a classroom action research by creating an assignment that asks students to identify design methodology from a design project. The study case described in this article is the TMII website design simulation by Angelina Tanoto, which is identified and analyzed by students from the 2019/2020 academic year Design Methodology class on the Visual Communication Design Department of Universitas Pelita Harapan. From the assignment, it can be seen that the students can identify and also criticize Tanoto's design project. The study result indicates that the understanding of design methodology can be taught to students at the bachelor level. Through this paper, the author hopes to share the pedagogy of design methodology as a design education strategy.

Key words: Design Education, Design Methodology, Website

A B S T R A K

Pedagogi desain adalah sebuah hal yang secara sadar atau tidak sadar terus menerus dibahas dalam pendidikan tinggi desain. Berdasarkan penelitian dan studi pustaka yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa pengembangan pedagogi desain secara umum perlu membangun pemahaman metodologi desain dalam mahasiswa-mahasiswinya. Dalam rangka mengembangkan pembelajaran metodologi desain sendiri di Universitas Pelita Harapan, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan melakukan perancangan latihan identifikasi metodologi desain dengan tujuan untuk melihat apakah mahasiswa-mahasiswi mampu mengidentifikasi metodologi dari sebuah proyek desain. Salah satu studi kasus yang digunakan dalam latihan ini adalah simulasi perancangan ulang website TMII oleh Angelina Tanoto, yang kemudian dibahas dan diidentfiikasi metode-metode desain yang dilakukan oleh tim mahasiswi dalam mata kuliah Metodologi Desain pada Program Studi Desain

Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan pada tahun akademik 2019/2020. Melalui latihan ini, didapati bahwa tim mahasiswi mampu mengidentifikasi bahkan memberikan masukan-masukan terhadap proyek desain Tanoto secara umum. Hasil studi sederhana ini mengindikasikan bahwa pemahaman metodologi desain memiliki kemungkinan untuk diajarkan dan dipelajari pada mahasiswa-mahasiswi tingkat sarjana strata satu. Melalui tulisan ini, penulis ingin mereferensikan proses pembelajaran metodologi desain yang telah dilakukan dalam rangka pengembangan strategi pendidikan desain secara umum.

Kata Kunci: Pendidikan Desain, Metodologi Desain, Website

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu kunci dari pengembangan berkelanjutan atau *sustainable development* [1, pp. 10–11], [2, p. 69]. Sebagai seorang praktisi serta akademisi desain, penulis melihat bahwa desain juga memiliki potensi. Jika kita mau melihat dan mempercayai ilmu desain sebagai sebuah ilmu untuk 'memecahkan masalah', hal itu tidak dapat dilakukan ketika kita tidak melihat desain sebagai sebuah strategi [3, pp. 65–66]. Hal ini dikarenakan jika kita melihat desain bukan sebagai sebuah obyek atau aktivitas semata [4, pp. 3–5], [5, pp. 2–4], desain memiliki potensi untuk dapat bersinggungan dengan berbagai disiplin atau konteks [6, p. ix]. Dengan demikian, paradigma desain sedikit banyak harus mampu diimplementasikan melalui pendidikan [7, p. 164].

Namun pertanyaan selanjutnya adalah hal apa yang perlu dipelajari mengenai desain, baik untuk orang-orang yang mempelajari desain, maupun yang bukan. Penulis berpendapat bahwa hal tersebut adalah metodologi desain. Metodologi secara harafiah dipahami sebagai studi metode-metode. Dengan mempelajari metode, seseorang dapat menentukan dan merencanakan metode apa yang akan digunakan sebelum melakukan sesuatu [8, p. 18]. Metodologi desain sendiri dapat dipahami sebagai persiapan atau perencanaan metode-metode dalam mendesain. Ketika seseorang belajar mengenai cara atau metode-metode dari sebuah ilmu yang interdisipliner dalam melihat sebuah isu, orang tersebut tentunya tidak hanya menjadi seseorang yang terampil dalam menghadapi, namun juga merespon sebuah isu. Dalam beberapa penelitian, pendidikan metodologi desain juga mendukung gagasan bahwa metodologi desain berkontribusi dalam peningkatan lebih pesat dalam kemampuan mendesain secara umum [9].

Namun terkadang pembelajaran metodologi desain sendiri bukan hal yang mudah untuk dilakukan. Mengambil contoh dari tingkat akhir perkuliahan di Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Pelita Harapan (DKV UPH), terdapat mahasiswa-mahasiswi yang sudah 'fasih' dalam membuat rancangan visual yang menarik, namun memiliki kesulitan untuk mengelaborasikan mengapa ia merancang dan bagaimana ia merancang. Hal ini menjadi hal yang sangat disayangkan karena pemahaman mengenai desain sendiri yang harusnya tidak lepas dari pemahaman proses dan metodologis. Harapannya, seorang desainer dari pendidikan sarjana strata satu mampu bertanggung jawab dengan rancangan dan juga proses perancangan yang ia lakukan, namun nyatanya pemahaman metodologi desain sendiri kerap kurang tercermin di mahasiswa-mahasiswi tingkat akhir.

Hal ini kemudian direspon oleh DKV UPH dengan memberikan penekanan lebih dalam proses perancangan di tingkat akhir dan di kelas-kelas. Salah satu bentuk respon yang dilakukan adalah dengan mengadakan kelas metodologi desain yang secara fokus mengajarkan mahasiswa-mahasiswi mengenai metodologi desain. Dalam rangka mengembangkan pedagogi metodologi desain, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dalam harapan untuk bisa mencoba, mengevaluasi, dan menemukan metode pengajaran yang baik [10, p. 3]. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan guna mencari cara pengajaran metodologi desain yang baik untuk mahasiswa-mahasiswi. Metode yang dicoba dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan meminta mahasiswa-mahasiswi untuk melihat sebuah proyek desain secara umum dan mengidentifikasi tahapan-tahapannya. Dengan mampu mengidentifikasi tahapan-tahapan tersebut, dapat dikatakan bahwa mahasiswa-mahasiswi sudah mampu mengerti mengenai proses desain.

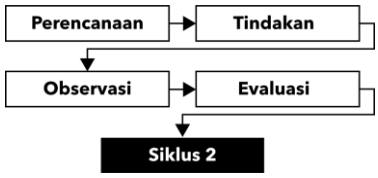
Selanjutnya, mahasiswa-mahasiswi juga diharapkan dapat menganalisa metodologi desain yang telah mereka identifikasi sebelumnya. Hal ini dilakukan agar mahasiswa tidak hanya tahu, namun benar-benar memahami mengenai metodologi desain. Dalam kelas, capaian tersebut dicerminkan melalui kemampuan analitis dan kritis terhadap metodologi desain yang sedang mereka pelajari. Dengan memperhatikan apakah metodologi desain sudah dilakukan dengan baik (efektif maupun efisien) mahasiswa-mahasiswi dapat melihat apakah desain yang dihasilkan memang sudah desain yang terbaik atau belum.

Tulisan dalam artikel ini akan menjelaskan studi yang dilakukan oleh penulis, dimana artikel ini akan membahas metode penelitian yang dilakukan oleh penulis. Setelah itu, penulis juga menjelaskan materi metodologi desain apa yang disampaikan sebagai bentuk metode penelitian penulis. Penjelasan mengenai penelitian digunakan dengan membahas proyek simulasi perancangan website Taman Mini Indonesia Indah (TMII) yang dilakukan Angelina Tanoto. Penulis memilih untuk membahas dengan menggunakan sample ini karena tim mahasiswi yang mengidentifikasi dan menganalisa metodologi desain proyek desain Tanoto mampu mengelompokkan tahapan desain dengan baik. Selain itu, penulis juga melihat hasil studi yang dilakukan mampu merefleksikan harapan dan tujuan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan.

METODE PENELITIAN

Kerangka Penelitian & Studi

Dalam rangka mengembangkan pedagogi pendidikan desain, penulis melakukan penelitian tindakan kelas. Menurut model Stephen Kemmis dan Robin McTaggart, penelitian tindakan kelas per siklusnya dapat dibagi menjadi empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan evaluasi (sekaligus perancanaan siklus selanjutnya) [10, pp. 7–8]. Kerangka penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Dalam tahap perencanaan, penulis melakukan *learning design* atau perancangan pembelajaran. *Learning design* adalah metodologi bagi desainer (atau guru) untuk membuat keputusan-keputusan dalam merancang aktivitas pembelajaran dengan menggunakan sumber daya dan teknologi yang ada [11, p. 2]. Perencanaan tugas dilakukan dengan melihat ketersediaan data proyek-proyek dan juga kesiapan sumber daya, baik dari tim dosen dan juga mahasiswa-mahasiswi.

Pada tahap tindakan, penulis memberikan instruksi latihan dan juga materi mengenai metodologi desain (akan dibahas pada bagian selanjutnya) kepada mahasiswa-mahasiswi yang mengikuti MK. Metodologi Desain pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan pada tahun akademik 2019/2020. Materi ini diberikan sebagai ilustrasi mengenai metodologi desain secara umum dan juga variasi-variasi yang ada. Hal ini digunakan untuk menegaskan bahwa metodologi desain memiliki kemungkinan-kemungkinan untuk dikembangkan dan memiliki iterasi-iterasi berdasarkan situasi proyek desain.

Pada tahap observasi, penulis meninjau dan melihat kembali hasil dari latihan-latihan yang ada. Dalam tahap ini, penulis meninjau hasil latihan untuk mendata hasil dari keseluruhan sampel untuk selanjutnya dievaluasi. Pada waktu penulisan artikel ini, penulis masih dalam proses observasi ini. Pada artikel ini, bagian yang akan dibahas adalah salah satu studi kasus dari salah penelitian siklus pertama, yaitu latihan identifikasi Metodologi terhadap proyek simulasi perancangan ulang *website* untuk TMII yang dilakukan oleh Tanoto [12] yang kemudian ditinjau oleh tim dosen pengampu & peneliti.

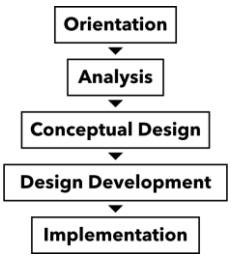
Gambar 2. Detail Tahap Observasi dan Subyek yang Terlibat
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Materi Metodologi Desain

Materi metodologi desain yang akan dijelaskan adalah materi yang diberikan kepada mahasiswa-mahasiswi sebagai pendahuluan dari studi metodologi desain. Dalam proses identifikasi metode dan analisa metodologi desain, para

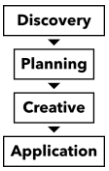
mahasiswa-mahasiswi diperkenankan untuk menggunakan model-model lain ataupun mengembangkan model metodologi sesuai dengan kondisi proyek desainnya.

Metodologi desain pertama yang akan dibahas adalah metodologi desain dari Robin Landa dalam bukunya, Graphic Design Solutions [13, pp. 77–102]. Dalam bukunya, Landa menyebut metodologinya sebagai 'lima fase dalam proses desain grafis'. Fase pertama dalam proses desain tersebut adalah *orientation* atau pengumpulan materi-materi untuk mendesain. Dalam fase ini, desainer perlu mempelajari dan memahami kebutuhan dan keinginan dari klien, memahami audiens, *subject matter* dan juga hal-hal lain yang berkaitan dengan proyek desain yang akan dijalankan. Fase kedua adalah *analysis/discover/strategy,* dimana dalam fase ini desainer melihat dan meninjau material yang didapatkan pada fase pertama. Ujung dari fase kedua ini adalah pembuatan *design brief*, dimana dokumen tersebut merupakan 'kesimpulan' dari apa yang perlu dikerjakan dan batasan-batasan proyek desain tersebut. Fase ketiga adalah *conceptual design/visual concepts,* dalam fase ini desainer mulai menurunkan poin-poin dalam *design brief* dan merancang gagasan atau solusi desain. Fase keempat adalah *design development*, atau fase pengembangan desain (umumnya secara visual). Fase terakhir adalah fase *implementation,* dimana pada fase akhir ini, desain sudah selesai dan diimplementasikan. Implementasi adalah fase produksi desain pada medium yang diperlukan.



Gambar 3. Ilustrasi Model dari Metodologi Desain Robin Landa
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

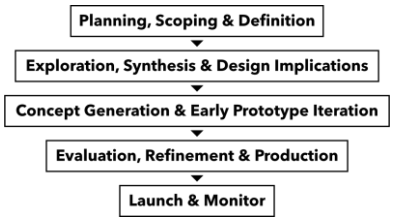
Metodologi kedua adalah metodologi desain oleh Eric Karjaluoto yang ia namakan 'The Design Method' [14, pp. 40–41]. Karjaluoto membagi tahapan desainnya menjadi empat tahap. Tahap pertama, *discovery*, adalah tahap pengumpulan data dan memahami situasi dengan observasi dan analisis. Tahap kedua adalah *planning,* dimana desainer mengidentifikasi kebutuhan dan isu untuk membuat sebuah strategi dan rencana kerja. Tahap ketiga adalah *creative* yang merupakan tahapan eksplorasi konseptual dan potensi arahan desain. Tahap terakhir adalah *application,* dimana arahan desain yang dipilih kemudian dikembangkan dengan melakukan uji coba, pengukuran, evaluasi dan koreksi.



Gambar 4. Ilustrasi Model dari 'The Design Method' oleh Eric Karjaluonto
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Dibandingkan dengan metodologi Landa, Karjaluoto seolah menggabungkan dua tahap pertama Landa. Karjaluoto juga memberikan menggabungkan tahapan konsep dan eksekusi visual menjadi satu tahapan dan menambahkan tahap *application* yang membahas lebih rinci mengenai apa yang dilakukan setelah desain itu 'selesai'.

Metodologi selanjutnya adalah metodologi dari Bruce Hanington & Bella Martin yang juga membagi desain menjadi lima tahap [15, p. 7]. Tahap pertama adalah *planning, scoping, definition*, dimana batasan proyek ditinjau dan didefinisikan. Tahapan kedua adalah *exploration, synthesis & design implications* dimana pada tahapan ini terdapat riset atau studi yang mendalam untuk mendapatkan arahan desain. Selanjutnya adalah *concept generation & early prototype iteration,* dimana terdapat uji coba dan juga eksplorasi desain pada tahapn awal. Kemudian terdapat tahap *evaluation, refinement and production*, berdasarkan hasil tes iteratif dan juga umpan balik yang diterima. Tahap terakhir adalah tahap *launch & monitor* dimana desain yang telah diproduksi dan di'lempar' ke publik dimonitor performanya.

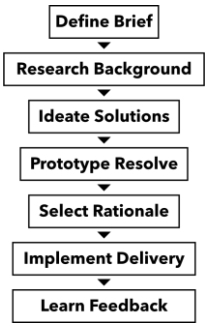


Gambar 5. Ilustrasi Model dari Metodologi Desain Bruce Haningron & Bella Martin
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Metodologi yang diberikan oleh Hanington & Martin adalah metodologi yang universal dan tidak

spesifik pada desain komunikasi visual ataupun desain grafis saja. Hanington & Martin menunjukan pentingnya studi dalam setiap tahapannya, dimana setiap fase memiliki analisa, uji coba atau evaluasi sebagai bentuk akhir dari setiap tahap.

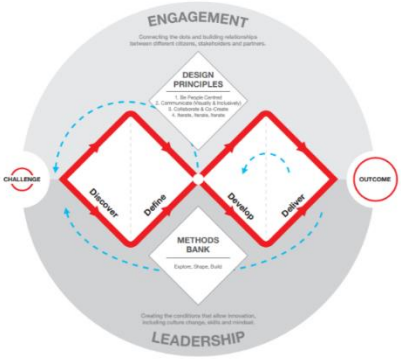
Metodologi keempat adalah metodologi dari Gavin Ambrose & Paul Harris [16, pp. 12–29], dimana mereka membagi tahapan desainnya menjadi tujuh tahap yang lebih rinci dibandingkan ketiga metodologi sebelumnya. Tahap pertama adalah *define brief*, atau tahapan merumuskan dan membuat *creative brief.* Tahap kedua adalah *research background,* atau tahap mencari atau menggali informasi lebih lanjut. Tahap ketiga adalah *ideate solutions,* dimana desainer mencoba menggagas solusi-solusi desain. Selanjutnya adalah tahap *prototype resolve,* yang menguji alternatif-alterantif solusi desain guna mendapatkan solusi yang 'terbaik'. Selanjutnya adalah *select rationale* dimana desainer memilih solusi 'terbaik' dan mengembangkan desain tersebut. Tahap keenam adalah *implement delivery,* atau tahap finalisasi desain, dimana desain dipersiapkan untuk diproduksi dan juga diproduksi. Terakhir adalah *learn feedback*, dimana desainer mencari umpan balik terhadap desain yang telah dihasilkan dan diproduksi.



Gambar 6. Ilustrasi Model dari Metodologi Desain Gavin Ambrose & Paul Harris
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Secara sederhana, metodologi yang diberikan oleh Ambrose dan Harris terlihat lebih rinci dibandingkan metodologi-metodologi yang lain. Terdapat beberapa tahap dari Ambrose dan Harris yang mereka jabarkan lebih rinci seperti *ideate solutions, prototype resolve & select rationale* yang pada metodologi lain umumnya disederhanakan menjadi satu tahap saja.

Metodologi terakhir adalah metodologi dari Design Council yang dikenal sebagai *Double Diamond* [17]. Metodologi tersebut dinamakan *double diamond* karena ketika digambarkan, terlihat seperti dua wajik yang berdampingan. Ilustrasi wajik tersebut muncul karena visualisasi dari bentuk berfikir divergen-konvergen, yang merupakan esensi dari metodologi tersebut. Secara sederhana terdapat empat tahap yang membangun metodologi dari Design Council. Tahap *discover* adalah tahap memahami problem desain, hal ini dilakukan dengan mencari informasi dan menghabiskan waktu dengan pihak-pihak yang bersinggungan dengan isu yang tengah diangkat. Tahap kedua adalah *define,* dimana masukan dan wawasan yang didapat kemudian digunakan untuk merumuskan permasalahan yang ada menjadi sesuatu yang dapat dikerjakan. Selanjutnya adalah *develop,* dimana pada tahap ini solusi desain mulai dikembangkan. Terakhir adalah tahap *deliver,* dimana solusi desain diujicobakan dalam skala kecil untuk mendapatkan masukan untuk mengembangkan solusi desain terbaik.



Gambar 7. Model dari 'Double Diamond' Design Council
[Sumber: https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond]

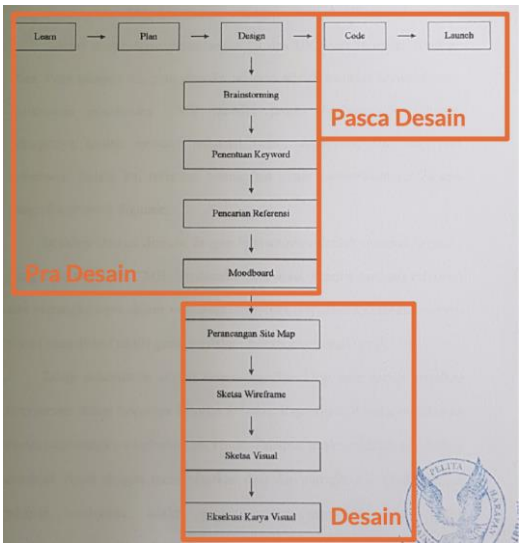
Metodologi dari Design Council menunjukkan bahwa proses desain bukanlah sebuah proses desain yang linear. Walaupun terhadap tahapan-tahapan, namun terkadang desainer perlu berhenti bahkan mundur dari tahapan tertentu ketika proses desain yang dilakukan ternyata tidak tepat. Hal ini menunjukkan bagaimana desainer perlu memiliki pikiran yang terbuka untuk dapat melewati setiap tahapannya dengan baik.

Secara umum, kelima metodologi desain ini sama-sama menunjukkan bahwa setiap proyek desain tidak dimulai dari tahapan 'membuat desain'. Setiap proyek diawali dengan fase 'pra-desain' atau tahapan memahami problem desain, memahami konteks & konten serta mempelajari batasan-batasan dari proyek itu sendiri. Setelah itu, barulah desainer dapat memasuki fase 'desain' atau 'membuat desain', dimana proses ini mungkin variatif metodenya. Setelah memutuskan sebuah solusi desain final, proyek desain akan memasuki

fase ‘pasca-desain’, dimana desain tersebut kemudian diproduksi dan mungkin juga dievaluasi. Langkah terakhir ini mengindikasikan bahwa proses desain tidak selesai ketika desain sudah selesai dibuat dalam komputer atau alat lainnya. Proses desain selesai ketika desain sudah diproduksi atau diterima oleh audiensnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan materi metodologi desain yang telah disampaikan, mahasiswa-mahasiswi diminta secara berkelompok untuk mengidentifikasi metodologi desain dari sebuah proyek desain yang dilakukan. Sumber proyek desain tersebut adalah buku laporan proyek akhir yang diarsipkan dalam repositori Universitas Pelita Harapan.



Gambar 8. Kategorisasi Tahap Pra-Desain, Desain & Pasca Desain dalam Metodologi Desain Angelina Tanoto [Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Proses perancangan ulang situs TMII dapat dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu pra desain, desain, dan pasca desain (Gambar 8). Tahap pra desain adalah tahap dimana dilakukannya langkah-langkah sebelum mendesain. Pada tahap ini Tanoto melakukan proses *learn*, dimana Tanoto mengumpulkan informasi dan data melalui studi pustaka dan wawancara. Data-data yang dikumpulkan mencakup informasi tentang TMII dan situsnya. Melalui pengumpulan data ini, Tanoto mendapatkan informasi mengenai pengguna situs dan *traffic data* yang kelak berguna untuk perancangan desain visual maupun desain UI dan UX situs TMII untuk digunakan pada proses *plan*.

Setelah mendapatkan data pengguna situs, Tanoto lanjut mencari kata kunci yang sesuai dengan metode *brainstorming* dan mencari referensi *sitemap* dan *wireframe*. Setelah mendapatkan referensi, Tanoto membuat *moodboard* dan menentukan media yang sesuai menurut referensi yang sudah didapat.

Tahap pra desain lalu dilanjutkan dengan tahap desain. Pada tahap desain Tanoto menggunakan data dan informasi yang telah dikumpulkan menjadi alternatif-alternatif desain untuk dikembangkan lebih lanjut. Setelah mendapat desain final, Tanoto kemudian melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu tahap pasca desain. Pada tahap ini, Tanoto merealisasikan desain yang sudah didapat menjadi sebuah *prototype* situs yang berjalan dengan *coding*. Pada akhirnya, situs diluncurkan kepada pengguna, sambil di monitor kelancarannya.

Tahap Pra Desain

Proyek simulasi perancangan ulang situs TMII dimulai dengan tahapan pra desain dimana Tanoto mempelajari kajian studi kasus dan mendefinisikan batasan sejauh apa proyek akan dirancang ulang. Jika dilihat dari metodologi desain Hanington & Martin, tahap pra desain ini merupakan tahap pertama yang mencakup *planning, scoping, and definition.* Pada tahap *planning,* Tanoto memulai proyek dengan melakukan riset mengenai sejarah dan perkembangan TMII. Informasi dikumpulkan dengan tujuan untuk memperdalam pemahaman mengenai esensi tempat wisata TMII dan seberapa besar peran fitur-fitur website TMII dalam memberikan informasi sekaligus promosi kepada calon pengunjungnya. Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan, Tanoto menemukan adanya beberapa permasalahan baik dari segi visual maupun dari segi interaksi *UI/UX design* terhadap pengguna website.

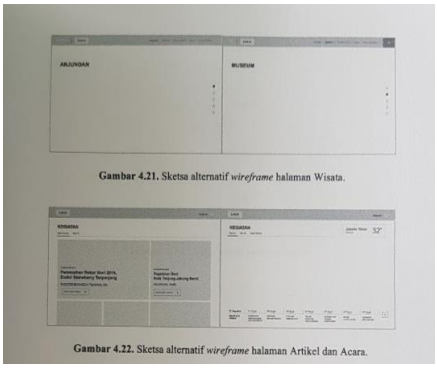
Pada tahap *scoping*, Tanoto kemudian melakukan studi pustaka yang berkaitan dan bersinggungan dengan masalah-masalah yang ditemukan. Konsep-konsep dasar serta teori yang berkaitan diperoleh dari berbagai sumber baik melalui jurnal ilmiah, referensi buku, maupun situs-situs pendidikan yang telah terverifikasi. Tanoto juga mengumpulkan hasil-hasil wawancara terhadap pihak-pihak yang terkait langsung dengan operasional TMII, salah satunya adalah hasil riset wawancara dengan *website developer* TMII yang bernama Rayendra. Selain kajian teori mengenai pemahaman seputar *web design*, Tanoto juga merangkum berbagai teori yang studinya bersinggungan langsung dengan bidang keilmuan desain komunikasi visual. Teori-teori seperti halnya semiotika, persepsi visual, dan sebagainya, sangat berperan besar bagi Tanoto untuk menentukan langkah-langkah perancangan visual yang akan digagas dalam tugas akhir ini.

Gambar 9. Moodboard Perancangan Angelina Tanoto
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Bertumpu pada pemahaman visual secara teoritis yang menjadi landasan argumennya, tahap *definition* adalah tahap dimana Tanoto mendefinisikan kata-kata kunci yang menjadi batasan dari ide perancangannya melalui proses *brainstorming.* Berangkat dari satu tema besar yaitu "Budaya Indonesia" yang merupakan objek utama dari industri pariwisata TMII, Tanoto secara ekspansif menggali karakteristik-karakteristik apa yang mungkin dapat ditonjolkan secara esensial dalam desain visualnya, disini Tanoto memutuskan untuk menetapkan empat kata kunci utama yaitu : *iconic, diversity, cultural,* dan *informative.* Dari keempat kata kunci tersebut, Tanoto mengumpulkan referensi-referensi visual berupa fotografi yang bertemakan budaya-budaya Indonesia serta referensi gaya ilustrasi yang akan divisualisasikan ke dalam sebuah *moodboard.* Tanoto juga menambahkan referensi-referensi berupa tangkapan layar dari *website-website* serupa di bidang pariwisata, yang *website*-nya sendiri sudah dapat dikatakan optimal dari segi desain visual maupun interaksi *UI/UX*-nya. Rangkaian sub-tahapan yang dikerjakan dalam tahap *definition* ini menjadi kerangka konsep utama bagi penulis untuk mengembangkan hasil riset ke dalam tahapan eksplorasi desain selanjutnya.

Tahap Desain

Tahap pra desain lalu dilanjutkan dengan tahap desain, serupa dengan tahap ketiga pada metodologi Hanington & Martin yaitu *concept generation & early prototype generation*. Pada tahap ini, Tanoto melakukan berbagai eksplorasi alternatif visual dan secara iteratif mengevaluasi solusi-solusi desain menuju tahap finalisasi atau eksekusi desain. Pertama-tama Tanoto merancang *wireframe* dengan referensi yang dikumpulkan pada tahap pra desain sebagai pertimbangan alternatif untuk pengaplikasian rancangan visual ketika diterapkan pada website yang nyata. Setelah mendapatkan rancangan *wireframe* yang dinilai sesuai, Tanoto lalu mendesain tampilan visual *digital* untuk situs web TMII. Pada awalnya, Tanoto merancang desain dengan konsep teknis perancangan yang telah dipertimbangkan pada tahap pra desain: menggunakan *typeface sans-serif* yang humanis dengan *sweet spot* Lato 18pt, menggunakan skala *perfect fifth* (2 : 3) dan *minor third* (5:6), menggunakan ilustrasi bergaya *flat icon*, menggunakan warna-warna dari turunan warna logo TMII, dan menggunakan gambar berupa fotografi. Desain awal yang dirancang mencakup beberapa halaman utama dari situs wisata, seperti halaman *home, profile*, tentang, wisata, terbaru *(update)*, dan tiket.



Gambar 10. *Wireframe* Perancangan Angelina Tanoto
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Desain yang sudah dirancang kemudian memasuki proses revisi dan evaluasi dengan arahan dari para dosen pembimbing tugas akhir. Pertama, Tanoto merancang situs menggunakan warna logo TMII dan ilustrasi pulau-pulau Indonesia (*fig. 20*). Namun, secara visual, desain tersebut lebih merepresentasikan tampilan Indonesia secara geografis melalui *form*, kurang menggambarkan kata kunci utama yaitu keberagaman tradisi dan kebudayaan di Indonesia, dan warna yang digunakan juga dinilai terlalu gelap. Lalu, *layout* yang digunakan juga tidak memungkinkan untuk dapat diterapkan sistem *parallax*, sebuah sistem tata letak dengan fitur *scrolling* yang umumnya digunakan pada tampilan layar ponsel *(mobile screen)* secara vertikal, sehingga tampilan visual sebuah situs dapat menyesuaikan ukuran vertikal tersebut dan alur pergerakan *scrolling*-nya menjadi lebih hidup. Hal ini sangat disayangkan karena desain tersebut sangat berpotensi untuk digunakan, dimana potensinya adalah adanya kejelasan relasi antara *figure* dan *ground* secara visual. Selain itu, beberapa masalah lainnya juga

ditemukan pada desain-desain awal: pembagian kolom yang terlalu panjang, *white space* yang terlalu besar, serta berbagai masalah ukuran *layout* lainnya. Lalu, ditemukan juga masalah pada desain UX awal dimana Tanoto meletakkan tombol navigasi pada bagian bawah halaman. Hal ini pada dasarnya tidak salah dan dilarang, namun peletakkan tersebut jarang digunakan dan karena terasa asing dan cukup menyulitkan *flow* navigasi bagi para pengguna situs, yaitu masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, disarankan akan lebih baik jika tombol navigasi diletakkan pada tempat yang familiar bagi pengguna situs. Lalu, dengan semua evaluasi yang didapatkan, Tanoto melanjutkan proses desainnya dengan merevisi desain-desain awal secara bertahap.

Tahap ini merupakan tahap keempat dari metodologi desain Hanington & Martin yang mencakup *evaluation, refinement, & production*. Dari revisi-revisi yang sudah dibuat, Tanoto akhirnya mendapatkan desain final yang sudah melewati proses evaluasi bertahap dan sudah direvisi. Desain akhir dapat menonjolkan keberagaman budaya Indonesia melalui ilustrasi-ilustrasi yang tidak terlalu kompleks namun tetap dapat merepresentasikan semiotika visual Indonesia dengan baik. Ilustrasi yang digunakan juga mengikuti referensi konsep perancangan yang telah ditetapkan pada tahap pra desain, yaitu *flat icon*. *Flat icon* dipilih karena jenis ilustrasi ini mempunyai kelebihan ketika merepresentasikan berbagai objek visual dengan penggunaan warna yang cerah, bold, sederhana, dan mudah dikenali. Namun ilustrasi diberi kesan kedalaman dengan menggunakan bayangan agar dapat memaksimalkan sistem *parallax* yang diputuskan untuk digunakan karena sistem tersebut dapat lebih menonjolkan relasi antara *figure*, yaitu objek-objek ilustrasi yang merepresentasikan keberagaman budaya Indonesia, dan *ground*, yang berupa latar belakang langit berwarna gradasi antara biru dan kuning, yang merepresentasikan perjalanan pengguna di TMII mengunjungi 'seluruh Indonesia' dalam sehari. Selain itu, kesan kedalaman juga berfungsi untuk memberikan gambaran bahwa TMII merupakan sebuah tempat wisata dengan area yang sangat luas untuk dijelajahi oleh pengguna. Sistem *grid* yang digunakan pada desain akhir juga terlihat lebih konsisten dan dirancang sedemikian rupa agar pembagian kolom tidak terlalu panjang.

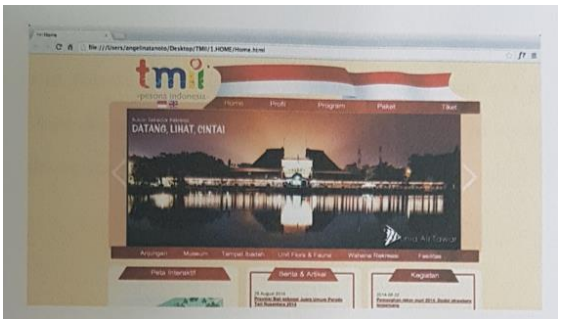
Tahap Pasca Desain

Tahap pasca desain merupakan tahap terakhir seperti yang tertera pada metodologi desain Hanington & Martin, yaitu *launch & monitor.* Tahap ini adalah tahap dimana Tanoto yang sudah melakukan finalisasi desain visual, kemudian melanjutkan proyek desainnya tersebut untuk diproduksi dalam bentuk situs web nyata melalui pemrograman *software*. Tanoto mengklaim bahwa setelah situs telah direalisasikan dengan perancangan *coding* HTML, situs web TMII telah jadi dan siap untuk dioperasikan dan diuji performanya oleh para calon pengguna.

Komparasi Hasil Desain

Pada bagian ini akan dijelaskan contoh dua halaman dari website TMII semasa simulasi perancangan dan hasil akhir Tanoto guna menjawab perubahan-perubahan desain yang ada.

Gambar 11 menunjukkan halaman beranda (*homepage*) dari website pada tahun 2014-2015. Dimana pada halaman tersebut memiliki desain yang kurang dinilai kurang responsif dalam kacamata UI/UX, sedangkan Gambar 12 menunjukkan hasil perancangan Tanoto yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip desain UI/UX yang akan dibahas lebih lanjut.



Gambar 11. Halaman Beranda Website TMII Semasa Simulasi Perancangan
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Gambar 12. Hasil Akhir Halaman Beranda Website TMII Karya Angelina Tanoto
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Gambar 13 adalah halaman profil (*homepage*) dari website pada tahun 2014-2015, sedangkan Gambar 14 adalah hasil perancangan ulang Tanoto yang berupaya menjawab permasalahan konsistensi visual dan pengelompokkan informasi yang ada.

Gambar 13. Halaman Profil Website TMII Semasa Simulasi Perancangan
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Gambar 14. Hasil Akhir Halaman Profil Website TMII Karya Angelina Tanoto
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Menjawab berbagai permasalahan yang ditemui pada sistem UI/UX di situs web TMII yang lama, Tanoto mencoba memperbaikinya melalui berbagai implementasi visual yang berpedoman pada karakteristik ideal UI/UX seperti yang telah dijabarkan sebelumnya. Jika diperhatikan, Tanoto telah mengolah tata letak *layout* situs web TMII hasil rancangannya menjadi lebih efektif secara visual. Tanoto mengubah sistem ukuran *layout* yang sebelumnya statis *(fixed width layout)* menjadi lebih adaptatif *(hybrid layout),* dimana desain situs web yang baru ini mampu mengoptimalkan tampilan layar yang ukurannya akan beradaptasi dengan ukuran resolusi layar *gadget* yang berbeda-beda, bahkan termasuk layar ponsel *(mobile screen)*. Tanoto juga memperhitungkan grid-grid pembagian kolom yang sesuai dengan ukuran resolusi pada beragam *gadget*, serta mengatur tampilan grafis dan tipografi agar ukurannya tetap proporsional dengan skala ukuran resolusi layar melalui rancangan program dalam bentuk kode HTML *(Hypertext Mark-up Language)*. Secara keseluruhan, segi pengaturan tata letak dan konten dalam perancangan ulang desain TMII ini sudah terlihat lebih informatif dan lebih memperhatikan sisi estetikanya.

Selain perancangan ulang mengenai *layout*, ambiguitas pada tombol-tombol di desain website lama yang memiliki kendala baik secara visual (tombol namun tidak terlihat seperti tombol, atau sebaliknya bukan tombol tapi terlihat seperti tombol) dan secara responsivitas (terlihat seperti tombol dan memang seharusnya berfungsi sebagai tombol namun tidak berfungsi) juga sudah diatasi oleh sistem desain situs web yang dibuat Tanoto. Terlihat contohnya seperti di halaman 'profil' (Gambar 14), Tanoto mengelompokkan bagian informasi agar menyatu dengan background halaman, sedangkan bagian tombol memiliki area khusus berbentuk persegi panjang dan terlihat lebih menonjol secara visual dengan adanya shadow. Contoh lainnya adalah seperti yang terlihat pada halaman 'tiket' (Gambar 15), dimana Tanoto menampilkan lokasi-lokasi pada situs TMII dengan tampilan ikon berbentuk lingkaran. Dalam hal ini, lingkaran menjadi salah satu unsur visual yang membantu pengguna mengenalinya sebagai tombol karena tombol biasanya identik dengan bentuk lingkaran. Tanoto juga mengklaim telah memperbaiki sistem *navigation flow* menjadi lebih efisien, ergonomis, dan konsisten dalam pengoperasiannya. Sehingga pengguna tidak akan kebingungan, kesulitan, atau merasa bosan saat menjelajahi situs web TMII hasil rancangan yang baru ini. Dari segi pemanfaatan waktu pula, pengguna dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan alur kinerja *website* yang lebih efektif dan konsisten.

Gambar 15. Hasil Akhir Halaman Tiket Website TMII Karya Angelina Tanoto
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Rangkuman dan Analisis

Secara keseluruhan, dengan perancangan ulang desain situs TMII oleh Tanoto, Tanoto menyelesaikan masalah-masalah yang ada pada situs lama TMII yang kurang optimal dalam pengoperasiannya. Selain itu, desain visualnya pun kurang mengundang minat pengunjung dan tidak merepresentasikan visi, misi, serta karakteristik dari TMII sendiri. Dengan perancangan ulang desain situs yang telah dilakukan, Tanoto dapat memperbaiki dan mengoptimalkan semua permasalahan yang tidak terpenuhi secara ideal dari situs lama TMII.

Metode yang digunakan Tanoto cukup menyeluruh dan mendetail, namun menurut tim penulis, Tanoto kurang baik dalam mengkategorisasi dan menjabarkan metodologi desain yang digunakan. Tanoto mengelompokkan beberapa tahap pada tahap desain yang seharusnya berada sebelum tahap desain, yang merupakan tahap pra desain.

Kemudian, ada juga miskonsepsi dalam pemilihan kata-kata atau istilah yang digunakan Tanoto. Dalam laporan proyek akhirnya, Tanoto menuliskan bahwa sang Tanoto membuat beberapa alternatif untuk perancangan desain situs TMII, namun setelah ditinjau lebih lanjut, 'alternatif' yang dimaksud merupakan desain-desain iteratif hasil revisi dari desain awal. Penggunaan kata 'alternatif' memiliki makna yang berbeda dengan desain iteratif, atau revisi, dan dapat memberikan arti yang berbeda bagi pembaca.

Isu terakhir yang cukup krusial dan sangat disayangkan ditemukan pada tahap pasca desain, dimana Tanoto tidak mengelaborasikan proses atau metodenya sama sekali. Tanoto mengklaim bahwa hasil perancangan desain visual telah diimplementasikan ke dalam wujud situs web yang nyata. Namun klaim ini tidak didukung oleh penjabaran data dan dokumentasi seperti susunan kode pemrograman HTML yang telah dibuat, atau penjabaran yang menunjukkan perjalanan *navigation flow* pada *website* nyata yang telah dirancang dan dioperasikan. Padahal jika hal-hal tersebut dilampirkan, tentunya klaim Tanoto akan lebih baik karena telah didukung dengan bukti-bukti dokumentasi proses implementasi proyek desainnya di tahap pasca desain.

Pada akhirnya, akan lebih baiknya jika Tanoto dapat menjabarkan metode perancangannya secara lebih menyeluruh, dan penjabaran tidak hanya disentralisasi pada tahapan awal saja, karena setiap tahapan perancangan memiliki bobot yang sama pentingnya untuk dijabarkan dalam laporan tugas akhir. Hal ini didasari oleh fakta bahwa sang Tanoto kurang menunjukkan penjabaran pada tahap pasca desain, sehingga menimbulkan kesan seperti perancangan situs pada tahap desain tidak diketahui apakah telah diimplementasikan atau atau belum.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang ada, penulis melihat bahwa dalam studi identifikasi metodologi yang dilakukan oleh tim mahasiswi yang dibahas sebelumnya sangat detail dan runut dalam membahas dan menjabarkan metodologi perancangan Tanoto. Hal ini memberi contoh bahwa pengajaran metodologi desain melalui latihan identifikasi dan kritisisasi metodologi sebuah proyek desain ini mampu dilakukan dengan baik oleh mahasiswa-mahasiswi pada tingkat strata satu.

Secara keseluruhan, penelitian yang sedang dijalankan oleh penulis masih memiliki sampel-sampel yang belum selesai ditinjau. Namun keberhasilan sampel kali ini dalam mencapai pemahaman yang diharapkan dalam latihan ini mengindikasikan bahwa pemahaman metodologi desain dapat digunakan untuk melihat sebuah situasi atau kondisi (dalam konteks ini, sebuah proyek desain) dan melihatnya secara mendetail dan meluas. Dengan perspektif desain, sebuah situasi dapat dijabarkan secara sistematis dan berjarak, dan satu isu dengan isu lain dapat dipisahkan sehingga sebuah permasalahan yang kompleks dapat dijabarkan dan dipahami dengan lebih sederhana. Hal ini terlihat pada studi kasus ini ketika dalam perancangan website yang aspek visual dan teknis terkadang melebur dapat dipilah dan dibahas secara terpisah dengan paradigma desain.

Selanjutnya, penulis perlu meninjau lebih lanjut sampel-sampel yang masih ada untuk mendapatkan konklusi yang lebih obyektif dalam penelitian tindakan kelas siklus pertama ini. Latihan identifikasi metodologi ini menjadi suatu hal direkomendasikan oleh penulis untuk diterapkan dan digunakan dalam pembelajaran metodologi desain.

Tulisan ini berupaya memberikan sebuah model pembelajaran yang tentunya dapat dikembangkan lebih lanjut. Pengembangan dalam penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan memberikan model-model metodologi desain yang lain dan juga dengan merumuskan metode identifikasi yang lebih jelas agar dapat digunakan oleh mahasiswa-mahasiswi untuk bisa memahami metodologi desain.

DAFTAR PUSTAKA

[1] R. W. Kates, T. M. Parris, and A. A. Leiserowitz, "What is Sustainable Development? Goals, Indicators, Values and Practice," *Environ. Sci. Policy Sustain. Dev.*, vol. 47, no. 3, pp. 8–21, 2005.

[2] T. Klarin, "The Concept of Sustainable Development: From its Beginning to the Contemporary Issues," *Zagreb Int. Rev. Econ. Bus.*, vol. 21, no. 1, pp. 67–94, May 2018.

[3] R. Doherty, C. Wrigley, J. Matthews, and S. Bucolo, “Climbing the Design Ladder : Step by step,” *Rev. D. Des. Educ. Soc. e Sustentabilidade*, vol. 7, no. 2, pp. 60–82, 2015.

[4] B. Lawson, *How Designers Think: The Design Process Demystified*, Fourth Edi. Oxford: Architectural Press, 2005.

[5] J. Heskett, *Design: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press, 2002.

[6] J. Bowers, *Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application*, vol. 59, no. 4. New Jersey: John Wiley & Sons, 2011.

[7] B. A. Hananto, “Pendidikan Desain Sebagai Strategi Pembangunan Berkelanjutan,” in *Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA) 2020*, 2020, vol. 3, pp. 160–165.

[8] I. Noble and R. Bestley, *Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*. Switzerland: AVA Publishing, 2005.

[9] W. E. Eder, “Application of Design Methodology for Education,” in *Proceedings of the Canadian Design Engineering Network (CDEN) Conference*, 2005.

[10] H. M. Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*, 3rd ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.

[11] L. Buus and M. Georgsen, “A learning design methodology for developing short learning programmes in further and continuing education,” *J. Interact. Media Educ.*, vol. 2018, no. 1, 2018.

[12] A. Tanoto, “Perancangan Visual Website Tempat Wisata (Studi Kasus Taman Mini Indonesia Indah),” Universitas Pelita Harapan, 2015.

[13] R. Landa, *Graphic Design Solutions*, 4th ed. Boston: Wadsworth Cengage Learning, 2011.

[14] E. Karjaluoto, *The Design Method: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*. San Francisco: New Riders Publishing, 2013.

[15] B. Martin and B. Hanington, *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Massachusetts: Rockport Publisher, 2012.

[16] G. Ambrose and P. Harris, *Design Thinking (Basic Design #8)*. Case Postale: AVA Publishing, 2010.

[17] “What is the framework for innovation? Design Council’s evolved Double Diamond,” *Designcouncil.org.uk*, 2015. [Online]. Available: https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond. [Accessed: 04-Jan-2020].