

PENGEMBANGAN “JURNAL PROSES DESAIN” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERANCANGAN DESAIN

Siti Nurannisaa P.B., Andreas, Julius Andi Nugroho

Universitas Tarumanagara^{1,2,3}

*Correspondence author: Siti Nurannisaa P.B., sitip@fsrd.untar.ac.id, Jakarta, Indonesia

Abstract. Pembelajaran proses perancangan karya harus dipelajari secara praktek untuk menemukan pengembangan gagasan konseptual dan proses kreatif penciptaan karya visual. Salah satu faktor untuk mengoptimalkan dalam mempelajari materi proses kreatif adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Jurnal pembelajaran adalah kumpulan catatan, pengamatan, pengalaman dan bahan lainnya yang relevan dan terkait selama periode waktu proses pembelajaran. Pembelajaran melalui jurnal dapat membangun pemahaman dan proses refleksi pengalaman dalam memahami proses desain. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan merancang media pembelajaran berupa jurnal proses proses desain bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Penelitian menggunakan model ADDIE - *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian). Jurnal pembelajaran dirancang dengan membagi kriteria berdasarkan karakteristik mata kuliah dan dibuat dalam bentuk lembar kerja. Jurnal pembelajaran membantu mahasiswa dalam membangun pengetahuan dengan lebih reflektif, memahami proses desain yang sedang dilakukan, mengidentifikasi, menseleksi, mengorganisasikan, atau membuat kesimpulan atas seluruh informasi yang dikelola dalam proses desain.

Keywords: media, jurnal, pembelajaran, perancangan, desain

Abstract. *Learning the process of designing works must be studied in practice to find the development of conceptual ideas and the creative process of creating visual works. One of the factors to optimize in learning the creative process material is the use of learning media. A learning journal is a collection of notes, observations, experiences and other relevant and related materials during the time period of the learning process. Learning through journals can build an understanding and reflection process of experience in understanding the design process. This research is a development research that aims to design learning media in the form of a design process journal for Visual Communication Design students. The research uses the ADDIE model - Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The learning journal is designed by dividing the criteria based on the characteristics of the course and is made in the form of a worksheet. Learning journals help students build knowledge more reflectively, understand the design process that is being carried out, identify, select, organize, or draw conclusions on all information managed in the design process.*

Keywords: media, journal, learning, design, design

Pendahuluan

Mendesain adalah kegiatan memecahkan masalah yang didasarkan pada metode yang sistematis. Sebuah kegiatan proses pemecahan masalah melalui solusi kreatif. Proses mendesain merupakan penggabungan antara wawasan dan kreativitas. Dalam proses pembelajaran, upaya membangun pemahaman tentang proses perancangan desain memegang peranan penting agar mahasiswa dapat membangun pengetahuan bagaimana sebuah proses perancangan terlaksana. Salah satu komponen pembelajaran desain adalah mengajarkan bagaimana praktek industri dilakukan, sehingga perlu diciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat meniru praktik profesional, dimana peserta didik perlu mempelajari kebiasaan yang dibutuhkan saat memasuki studio pekerjaan (Motley P. , 2016) dan proses desain merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dipelajari. Dalam menciptakan proses pembelajaran tersebut dibutuhkan pendekatan yang mampu menstimulasi kemampuan mahasiswa dalam memahami proses desain secara komperhensif dengan proses berpikir yang sitematis. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara untuk menyampaikan atau menyajikan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian peserta didik untuk belajar (Arsyad 2011). Media pembelajaran juga memiliki fungsi meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah penyampaian suatu materi pelajaran dari hal yang abstrak menjadi konkret. Melalui penggunaan media pembelajaran, maka materi yang disampaikan lebih jelas dan mudah dipahami, serta dapat meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar (Pradilasar, Gani and Khaldun 2019). Manfaat media dalam proses pembelajaran desain adalah untuk memperlancar interaksi antara pengajar dan mahasiswa sehingga pemahaman mengenai proses perancangan desain dapat dilakukan dengan lebih optimal, terjadi lingkungan belajar kondusif dalam melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Mahasiswa yang aktif terlibat dengan apa yang mereka pelajari cenderung akan memahami lebih banyak, belajar lebih banyak, mengingat lebih banyak, menikmati lebih banyak dan lebih mampu membuat hubungan mengenai apa yang telah mereka pelajari, dari pada siswa yang pasif, hanya menerima satu arah dari apa yang disampaikan oleh pengajar (Park 2003). Dalam proses pembelajaran proses perancangan desain, keaktifan mahasiswa adalah salah satu kemampuan yang memudahkan mereka dalam mempelajari materi tahapan dalam proses tersebut. Keaktifan ini bisa distimulasi melalui media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan dan aktivitas mahasiswa. Secara umum media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar untuk menyalurkan pesan yang merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar terjadi (Sadiman 2009).

Proses desain merupakan proses berpikir atau perencanaan langkah-langkah untuk menciptakan suatu karya dengan pengetahuan, pengalaman dan juga kemampuan yang dimiliki. Proses ini menuntun desainer untuk memahami proses dan tahapan dalam membuat sebuah rancangan, walaupun secara umum proses desain secara umum memiliki tahapan yang sama, namun pada tahap tertentu akan menemukan perbedaan yang mungkin akan cukup spesifik, disesuaikan dengan jenis karya rancangan yang dibuat. Sebuah proses kreatif harus dipelajari secara individu ketimbang diajarkan, masing-masing kita harus menemukan proses kita sendiri, karena kitalah, dan bukan orang lain, yang harus mendesainnya (Lawson 1980). Bersamaan dengan bentuk masalah yang semakin kompleks, maka pembelajaran proses desain memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam merefleksikan pengalamannya dalam proses desain. Media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dapat meningkatkan motivasi minat belajar serta pendalaman keilmuan desain (Noviadji and Hendrawan 2021). Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dirancang



adalah dalam bentuk jurnal pembelajaran yang memberi kesempatan mahasiswa untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari dan memerinci proses pemikiran dalam suatu materi tertentu. Jurnal pembelajaran merupakan kumpulan tulisan atau catatan yang berkelanjutan untuk pembelajaran.

Pada studi pendahuluan di beberapa mata kuliah pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV), ditemukan bahwa sebagian persoalan terkait proses pelaksanaan pembelajaran, diantaranya terdapat pada metode dan media pembelajaran. Media pembelajaran yang umum digunakan adalah materi ajar berupa modul, teks, gambar, video dari pengampu mata kuliah yang sifatnya satu arah. Belum adanya perencanaan media pembelajaran khusus yang digunakan sebagai panduan dalam mempelajari tahapan proses perancangan desain yang bersifat interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran mengenai tahapan dalam proses desain bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian ini adalah berupa 'jurnal pembelajaran' yang merupakan kumpulan dari catatan, pengamatan, pengalaman dan bahan lain yang relevan selama periode waktu dan masa studi, atau pengalaman belajar dengan materi proses kreatif penciptaan karya. Media ini akan menjadi panduan mahasiswa dalam memahami proses kreatif dalam perancangan desain.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dan bertujuan menghasilkan produk berupa prototipe buku jurnal pembelajaran. Hasil akhir penelitian ini adalah mengembangkan produk perangkat pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran kelas. Model pengembangan yang menjadi acuan peneliti yaitu Model ADDIE yang mencakup aspek *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian) (Branch 2009). Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan logis, kemudian menggunakan luaran dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya (Januszewski and Molenda 2008).

Subjek penelitian adalah mata kuliah DKV-Media Promosi, Fotografi dan Ilustrasi. Data utama diambil dari analisis dokumen SAP, modul perkuliahan dan observasi lapangan tugas mahasiswa. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan langkah pemaparan dan membuat deskripsi data menggunakan materi hasil observasi tersebut. Tahap analisis dilakukan melalui pengumpulan informasi data observasi, lalu hasil disajikan sebagai input untuk tahap perancangan media pembelajaran. Hasil data digunakan untuk tahap pengembangan, dalam wujud rancangan media pembelajaran, kemudian jurnal pembelajaran diimplementasikan kepada mahasiswa pada proses kegiatan belajar mengajar, dan diakhiri dengan tahap evaluasi penilaian hasil uji coba.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran yang menstimulasi mahasiswa membuat keterkaitan antara materi dengan pengetahuan dan pengalaman dalam diri dalam proses desain diharapkan mampu membangun pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran bermakna adalah proses belajar dimana informasi baru dihubungkan dengan pengertian yang sudah dimiliki sebelumnya. Ausubel mempertegas inti dari pembelajaran bermakna adalah ketika pengajar mampu memberi stimulasi peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan apa yang telah

ketahui sebelumnya sehingga proses pembelajaran lebih mudah dipahami (Prastowo 2013). Proses desain sangat berkaitan dengan pembelajaran bermakna, sehingga dalam prosesnya sangat didominasi oleh aktivitas dan kemampuan dalam mengolah informasi baru dan menggabungkan dengan pengalaman pada proses perancangan desain. Hasil penelitian menyatakan bahwa bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran bermakna, pengajar perlu memperhatikan bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan (Baharuddin 2020) dengan demikian media pembelajaran berpeluang menjadi alat bantu membangun pembelajaran bermakna dalam mempelajari proses desain.

Sebuah perjalanan proses desain yang dialami setiap mahasiswa adalah sebuah perjalanan yang unik. Karena setiap mahasiswa harus bisa menemukan cara terbaik dari dalam dirinya. Namun demikian dalam proses pembelajaran pengajar perlu membantu menstimulasi dan memperkenalkan cara atau tahapan awal bagaimana proses tersebut dilakukan. Media interaktif dapat memberikan respon positif dan meningkatkan minat belajar peserta didik (Cole and Todd 2003). Perancangan media pembelajaran berupa jurnal pembelajaran menjadi satu alternatif pilihan yang diharapkan dapat merangsang interaksi, keaktifan, kreativitas pembelajaran dan kegiatan yang menyenangkan sebagai upaya 1) merekam proses desain yang dilakukan, 2) penggunaan jurnal sebagai sumber belajar termasuk melatih dalam pengamatan lingkungan sekitar, dan 3) berlatih membuat evaluasi proses desain yang dilakukan.

Jurnal pembelajaran dikenal dengan istilah *learning journal* merupakan kumpulan catatan, pengamatan, pengalaman dan bahan lainnya yang relevan dan terkait dalam proses pembelajaran. Jurnal pembelajaran bertujuan meningkatkan pembelajaran melalui proses menulis dan berpikir tentang pengalaman belajar yang telah dilalui. Jurnal pembelajaran merupakan pembimbingan, dorongan, pertanyaan atau latihan yang memiliki manfaat, harapan bahwa penulisan tersebut dapat membangun pengalaman berharga selama, atau pada akhir proses tertentu (Moon 2006) pada dasarnya adalah sebuah media refleksi diri atas suatu pengalaman belajar yang telah di tempuh sebelumnya.

Dalam sebuah proses perancangan desain, selain memadukan berbagai pengetahuan, juga melibatkan proses mental si desainer itu sendiri. Proses yang berkaitan dengan bagaimana seorang desainer melakukan refleksi pada proses perancangan yang telah dilakukan. Jurnal pembelajaran dapat digunakan sebagai suatu media untuk belajar dari proses refleksi tersebut. Mahasiswa perlu mengenal bagaimana dirinya melakukan langkah kerja dalam proses desain, memahami keputusan apa yang akan diambil, melakukan eksplorasi, atau melakukan eksperimen. Pengenalan langkah kerja proses desain yang terkait dengan cara kerja diri sendiri, pemikiran, pengambilan keputusan, kemampuan memilih dan memilih dalam melakukan proses desain dapat dilakukan melalui penggunaan jurnal pembelajaran. Jurnal pembelajaran dapat membantu dalam memahami materi proses desain yang cukup kompleks.

Proses perancangan desain hampir dilakukan pada setiap mata kuliah, khususnya pada mata kuliah praktek. Perancangan adalah kegiatan memecahkan masalah yang didasarkan pada metode yang sistematis. Oleh karena itu seorang desainer memerlukan pemahaman terhadap setiap proses yang dilakukan. Dalam proses perancangan karya desain, setiap proyeknya memiliki karakteristik masing-masing. Misalnya pada fotografi dan ilustrasi. Fotografi memiliki karakteristik pemahaman proses terkait dengan pengenalan peralatan teknologi kamera dan teknik pencahayaan, sedangkan ilustrasi memiliki karakteristik penggunaan keterampilan menggambar secara manual ataupun digital. Hasil karya yang dihasilkan akan berbeda, maka proses perancangan dengan dilakukan dengan cara yang berbeda pula. Perbedaan perancangan membutuhkan media pembelajaran yang berbeda.

Secara umum proses perancangan desain terbagi menjadi beberapa tahapan :

1. Riset untuk pendalaman dan perumusan masalah yang akan dipecahkan melalui solusi desain
2. Proses perumusan konsep visual
3. Proses eksplorasi gagasan



4. Proses produksi penciptaan karya

Proses desain tersebut memiliki kesamaan terutama pada langkah awal, perbedaan akan ditemukan mulai pada tahapan perumusan konsep visual rancangan, karena akan berhubungan dengan teknis dan proses produksi yang dilakukan. Dalam sebuah proses desain setiap langkahnya saling berkaitan, tidak boleh ada yang tertinggal. Jika ada salah satu elemen terlewatkan maka hasil desain yang dibuat tidak akan sesuai dengan tujuan awal pembuatan dan tujuan komunikasi tidak tercapai.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada proses awal perancangan jurnal pembelajaran diperlukan rumusan kriteria dan rancangan isi jurnal, maka tahap awal proses perancangan media dilakukan dengan merumuskan hal tersebut.

Kriteria jurnal pembelajaran proses desain

Jurnal pembelajaran proses desain memerlukan pendalaman terhadap masing-masing karakteristik mata kuliah. Berdasarkan hal itu maka berdasarkan hasil studi dokumen perkuliahan maka dirumuskan kriteria jurnal pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Sesuai dengan karakteristik mata kuliah
2. Mempelajari bagian mana dalam proses desain yang memiliki persamaan dan perbedaan
3. Merumuskan tahapan pelaksanaan proses desain dan proses kreatif
4. Membuat panduan lembar kerja
5. Mengaplikasikan lembar kerja pada buku jurnal pembelajaran

Rancangan isi jurnal pembelajaran

Pada tahap ini jurnal akan dibuat dalam bentuk lembar kertas kerja. Dalam pengembangannya dapat dilanjutkan pada rancangan buku jurnal yang lebih lengkap dan komperhensif. Bagian ini diawali dengan mengidentifikasi bagian mana dari tiga mata kuliah ini yang memiliki persamaan dan perbedaan dalam melakukan proses desain. Oleh karena itu rancangan isi buku jurnal akan dibuat menggunakan beberapa tahap. Pada tahapan awal, yaitu fase informasi, seluruh mata kuliah perlu melaksanakan seluruh rangkaian didalamnya yang diantaranya meliputi: pengumpulan dan pengolahan data (literatur, survey lapangan dan interview), pengenalan produk, latar belakang masalah, tujuan, khalayak sasaran dan lainnya. Kemudian akan terdapat perbedaan pada fase pengolahan data menjadi visual. Berikut Tabel 1. hasil identifikasi persamaan dan perbedaan karakteristik mata kuliah.

Tabel 1 Identifikasi Karakteristik Mata Kuliah

Mata Kuliah	Persamaan Tahapan Fase Informasi	Perbedaan Fase Olah Visual
DKV – Media Promosi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memerlukan tema atau objek untuk produk desain 2. Memahami masalah yang akan diangkat untuk dipecahkan dengan solusi visual 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui karakteristik media cetak, digital dan audio visual 2. Memerlukan pengetahuan gabungan fotografi dan ilustrasi 3. Mengetahui teknik produksi media
Fotografi	<ol style="list-style-type: none"> 3. Mengetahui khalayak sasaran 4. Mengetahui komposisi 5. Mengetahui elemen visual 6. Mengetahui layout 7. Memiliki referensi visual 8. Mengetahui nuansa emosi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memerlukan peralatan fotografi 2. Mengetahui karakteristik alat fotografi 3. Kemampuan berhitung dengan cahaya dan kecepatan 4. Mengetahui ragam jenis fotografi 5. Mengetahui teknik produksi foto

Ilustrasi	9. Proses ideasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membutuhkan keterampilan menggambar 2. Mengetahui alat dan media gambar 3. Mengetahui dan menciptakan <i>style</i> gaya ilustrasi 4. Mengetahui ragam hias 5. Mengetahui teknik produksi gambar ilustrasi
------------------	------------------	--

Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan data pada hasil analisis maka desain jurnal pembelajaran secara umum akan dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian 1) pendahuluan, 2) konsep komunikasi, dan 3) konsep perwajahan karya (visual), 4) teknik berpikir kreatif yang digunakan, 5) sketsa ide gagasan dan 6) sketsa hasil akhir putusan visual. Berikut disajikan pada Tabel 2. pembagian jurnal.

Tabel 2 Pembagian jurnal pembelajaran proses desain

I. Bagian Pendahuluan: Tahapan ini akan dirumuskan secara sama oleh ketiga mata kuliah, hanya perbedaannya terdapat pada jenis karya yang akan dibuat.

Tahapan	Deskripsi komponen informasi
Fase Informasi	Mengenai pendalaman data dan latar belakang masalah
Tahapan Perancangan	Berisi perumusan konsep komunikasi: <ol style="list-style-type: none"> a. Tujuan komunikasi b. Pesan Komunikasi

II. Bagian Tahapan Perancangan: Perumusan konsep komunikasi dan perwajahan karya desain. Rumusan pada tahap ini akan berbeda, disesuaikan dengan karakteristik olah visual mata kuliah

Tahapan	Deskripsi komponen informasi
Mata Kuliah DKV III	<ol style="list-style-type: none"> a. Jenis layout b. Tone and manner (gaya pendekatan komunikasi) c. Penggunaan elemen layout d. Tipografi e. Pemilihan warna
Mata Kuliah Fotografi	<ol style="list-style-type: none"> a. Jenis kamera b. Exposure c. Komposisi d. Penggunaan cahaya e. Pemilihan objek f. Pemilihan warna
Mata Kuliah Ilustrasi	<ol style="list-style-type: none"> a. <i>Style</i> atau gaya ilustrasi yang digunakan b. Simbol, ikon dan indeks c. Pengolahan elemen dasar seni rupa d. Penerapan prinsip dasar seni rupa e. Alternatif rancangan ilustrasi f. Teknik alat dan Media

III. Bagian Tiga: Teknik berpikir kreatif. Teknik pengembangan alternatif ide dan gagasan kreatif, pilihan teknik yang disesuaikan dengan arahan dan kebutuhan mata kuliah



IV. Bagian Empat: Hasil akhir gagasan. Sketsa hasil akhir pengembangan ide gagasan dan sketsa, berupa gambar hasil akhir putusan visual di tuangkan sebagai perwujudan visual akhir hasil pengembangan konsep yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya

Pembagian tahapan tersebut melatih mahasiswa agar dapat melakukan refleksi pada setiap proses tahapan yang telah dilakukan. Setiap tahapan saling berkait secara berurutan secara prosedural satu dengan yang lain. Jadi jika tahapan sebelumnya tidak diisi dengan tepat, maka hampir bisa dipastikan bahwa mahasiswa akan kesulitan dalam membuat pendalaman di tahap selanjutnya. Setelah proses identifikasi diperoleh maka langkah selanjutnya adalah membuat desain perancangan jurnal pembelajaran proses desain. Setelah dilakukan pembagian tahapan maka berikutnya dilakukan perancangan desain jurnal pembelajaran dibuat melalui beberapa langkah sebagai berikut.

Tabel 3 Langkah Perancangan Jurnal Pembelajaran

Langkah	Aktivitas
Identifikasi	Hasil identifikasi menunjukkan bahwa ciri-ciri jurnal pembelajaran proses desain harus mampu memberikan stimulasi untuk membangun pemahaman dan refleksi dari proses belajar. Kata kunci yang ditemukan yaitu “proses desain yang ringkas dan mudah dipahami” .
Konseptualisasi	Jurnal pembelajaran bersifat ‘terbuka’ artinya tetap memerikan peluang bagi mahasiswa untuk dapat mengembangkan pemikirannya, maka jenis jurnal pembelajaran yang diambil adalah yang memiliki ruang untuk berekspresi secara bebas, namun tetap sesuai dengan rencana pembelajaran .
Eksplorasi	Desain jurnal pembelajaran proses dibuat menggunakan konsep lembar kerja.
Pengembangan Produk	Lembar kerja jurnal bertema “design brief” dan akan diberi judul serta rancangan pertanyaan dan isian ditulis berdasarkan tahapan proses desain yang dirumuskan sebelumnya, dan disesuaikan untuk masing-masing unit pembelajaran. Lembar kerja ini juga dilengkapi dengan Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Berdasarkan perencanaan pada tahapan desain, maka bentuk pengembangan media jurnal pembelajaran dibuat prototipe dengan model kertas kerja. Lembar kertas kerja diberi nama *“design brief”*. Jurnal pembelajaran ini dibuat dengan struktur yang disesuaikan dengan proses desain. Dalam mengisi lembar kerja dibutuhkan keterlibatan mahasiswa secara langsung dalam mengkombinasi pengalamannya dengan materi pembelajaran proses desain, membangun pengalaman berpikir untuk mencapai kompetensi pemahaman mengenai proses desain.

Lembar kerja jurnal pembelajaran dibuat dengan isi atau konten yang dapat merekam data dan pengalaman mahasiswa dalam melakukan proses desain. Pertanyaan dibuat sedemikian rupa untuk melatih proses perolehan data, analisa dan sintesa, menggunakan strategi pertanyaan yang sifatnya menstimulasi untuk berpikir secara struktur, kritis namun

kreatif. Mengembangkan pengembangan sikap ingin tahu, meningkatkan kemampuan dalam refleksi dan pemikiran, membantu kreativitas dan proses eksplorasi.

Jurnal pembelajaran dibagi menjadi empat tahapan sesuai dengan tahapan proses desain, dengan sistematika sebagai berikut.

Bagian Satu: Pendahuluan

1. Pembukaan, menjelaskan tentang fungsi dan guna *design brief*
2. Identitas desainer
3. Fase Informasi

DESIGN BRIEF			
<p>Creative Design Brief</p> <p>berisi garis besar seperti tujuan pembuatan desain, khalayak sasaran, konsep visual, seperti pemilihan warna, tipografi dan spesifikasi lainnya yang berkaitan dengan perencanaan dan proses kreatif pembuatan desain.</p>		<p>Karya desain grafis sangat bergantung dengan perencanaan yang baik. Membuat <i>design-brief</i> merupakan bagian penting dari proses desain yang akan membantu untuk fokus terhadap aspek utama dalam proyek desain.</p> <p>Bagi proyek desain harus terencana dengan baik. Langkah-langkah didalamnya diperlukan untuk eksekusi sebuah proses desain.</p>	
<p>Nama Desainer : (Nim-Nama) _____ Departemen : _____ Proyek Desain : _____ Deadline : _____</p> <p>1. Creative Karya : _____ Kelas _____</p>			
<p>Jenis Karya _____</p> <p>Data Tema Ceritakan tentang tema proyek layout yang akan dibuat</p>			
<p>Permasalahan Ceritakan alasan dan permasalahan, mengapa layout ini harus di <i>re-design</i></p>			
<p>Tujuan Pembuatan Desain Ceritakan apa tujuan dilakukan <i>re-design</i> layout</p>			
<p>Target Audience / Khalayak sasaran Deskripsikan ciri-ciri <i>target audience</i> yang akan dituju</p>			
<p>'What do we want them to think' Kamu ingin <i>audience</i> melihat karya mu seperti apa? Kira-kira apa kelebihan layout yang kamu buat?</p>			
<p>Desain Brief • Mata Kuliah : Metodologi Desain • DIK-550 UNTAR • Di susun Oleh : Siti Nurannisa P.B • Februari - Juni, 2017 1</p>			

Bagian Pembukaan
Berisi penjelasan mengenai fungsi dan guna desain brief dalam pekerjaan dan proses desain

Bagian Keterangan Identitas Desainer

Bagian Pendahuluan – Fase Informasi
Berisi penjelasan mengenai pendalaman data dan latar belakang masalah

Pertanyaan yang diajukan sama dan bisa digunakan untuk ketiga mata kuliah, hanya objek desainnya disesuaikan dengan karakter mata kuliah.

Gambar 1 Rancangan jurnal pembelajaran halaman satu

Bagian Dua: Tahapan Perancangan

1. Perumusan konsep komunikasi
2. Perwajahan karya desain

TAHAPAN PERANCANGAN

Setelah merumuskan brief, maka selanjutnya adalah tahap proses perancangan karya, dengan proses berikut ini :

A. PERUMUSAN KONSEP KOMUNIKASI

Keterangan	Penjelasan
Tujuan Komunikasi – uraian hal apa saja yang akan dicapai atau dihasilkan melalui perancangan layout yang baru.	
Harapan Audience – Coba tanyakan kepada beberapa konsumen (audience) apa harapan mereka tentang layout baru yang akan dibuat (tanyakan dengan minimal 10 orang temannya)	
Pesan Komunikasi – Hal apa yang akan ditonjolkan dalam layout yang baru, sifat apa yang ingin disampaikan.	

Bagian Konsep Komunikasi

Berisi penjelasan mengenai fungsi dan guna desain brief dalam pekerjaan dan proses desain

B. PERWAJAHAN KARYA DESAIN

Keterangan	Penjelasan
Jenis Layout – sebutkan jenis layout yang dipakai	
Tone and Manner – gaya pendekatan dalam berkomunikasi, serangkaian sifat, nilai dan kepribadian yang dimiliki oleh brand dan ingin disampaikan melalui rancangan karya desain ; misalnya segar, ceria, lembut, kuat, kokoh dll	
Penggunaan elemen layout (headline, foto, ilustrasi, margin, grid, dll)	
Pemilihan huruf / Tipografi - sebutkan sifat huruf yang akan digunakan misalnya modern, segar, ceria, lembut dll. Setelah itu sebutkan jenis hurufnya	
Pemilihan warna – uraian pilihan warna yang akan digunakan	

Bagian Perwajahan Desain - Fase Kreatif

Berisi penjelasan visual pada tahap ini setiap mata kuliah berbeda, disesuaikan dengan pengerjaan karya secara teknis yang berbeda

Desain Brief • Mata Kuliah : Metodologi Desain • DIV-FSRD UNTAR • Di susun Oleh : Siti Nurannisa P.B • Februari - Juni, 2017 | 2

Gambar 2 Rancangan jurnal pembelajaran halaman dua

Bagian Tiga: Teknik berpikir kreatif. Tahap ini merupakan langkah pengembangan ide/gagasan visual yang berisi tentang penggunaan teknik berpikir kreatif yang akan digunakan dalam proses eksplorasi

C. PENGEMBANGAN ALTERNATIF IDE DAN GAGASAN – Berdasarkan analisa dan konsep perwajahan pada bagian tabel sebelumnya. Buat pengembangan menggunakan **IDE VISUAL**. Gunakan teknik berpikir kreatif Mind Mapping. **Buatlah Mind Mapping dengan serius**, sesuai dengan tahapannya.

Bagian pengembangan alternatif ide

Berisi penjelasan mengenai pendalaman ide dan gagasan

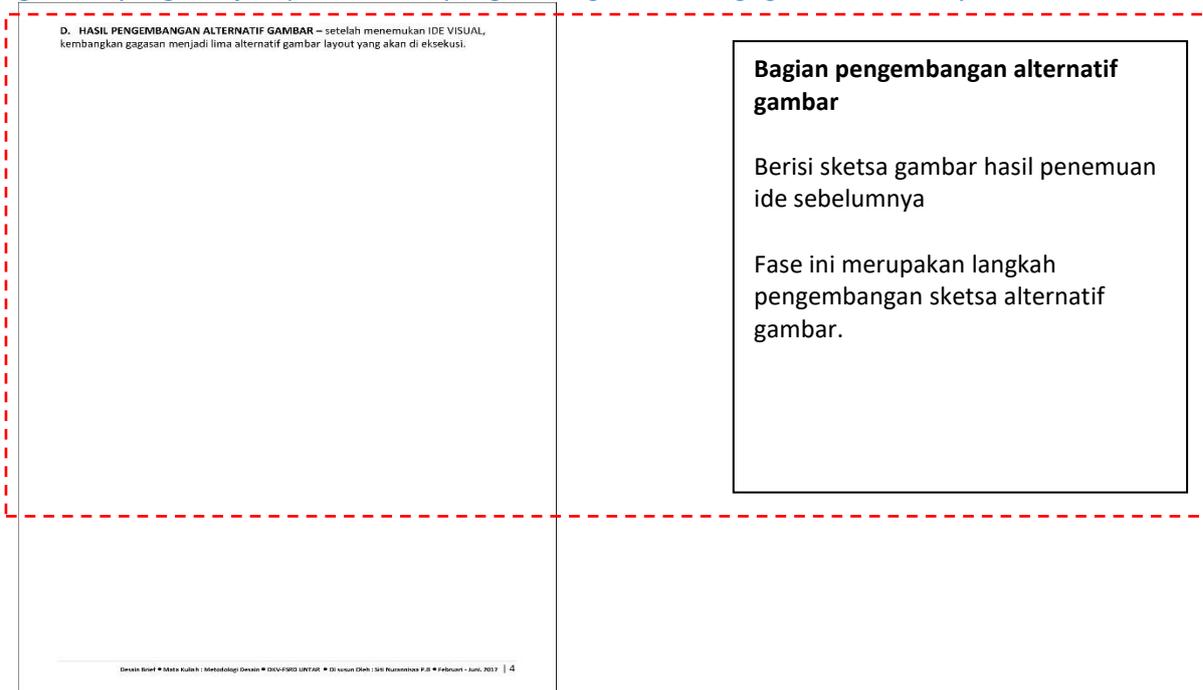
Fase ini merupakan langkah pengembangan alternatif ide dan gagasan kreatif bisa menggunakan teknik berpikir kreatif yang dipilih sesuai arahan dan kebutuhan mata kuliah

Tuliskan hasil kesimpulan IDE VISUAL dari mind mapping yang dibuat :

Desain Brief • Mata Kuliah : Metodologi Desain • DIV-FSRD UNTAR • Di susun Oleh : Siti Nurannisa P.B • Februari - Juni, 2017 | 3

Gambar 3 Rancangan jurnal pembelajaran halaman tiga

Bagian Empat: Hasil akhir pengembangan alternatif gagasan visual yang berisi tentang sketsa gambar yang menjadi pilihan, hasil pengembangan ide dan gagasan sebelumnya.



Gambar 4 Rancangan jurnal pembelajaran halaman empat

Tahap Implementasi (*Implementation*) dan *Evaluation* (Evaluasi)

Untuk mendapatkan mendapatkan umpan balik jurnal maka tahap ini dilakukan diujicoba kepada mahasiswa sebagai langkah pada tahap implementasi, dan pada langkah berikutnya melakukan penilaian dan evaluasi terhadap hasil uji coba prototipe menggunakan metode *focus group discussion*. Dari hasil diskusi diutarakan oleh mahasiswa bahwa jurnal ini mempermudah dalam memahami dan melakukan langkah proses desain. Mahasiswa dapat membuat perencanaan langkah proses desain secara lebih lengkap dan terpadu. Saat mendapatkan informasi mahasiswa lebih mudah dalam mengelola dan mengorganisirnya. Pembagian sistematika berpikir dan pembagian informasi memberi peluang mahasiswa untuk menyusun pemikiran yang abstrak menjadi konkret. Penyajian tata letak dengan penggunaan kolom menarik perhatian dan minat mahasiswa untuk menggali lebih lanjut hal apa yang masih harus dicari lebih lanjut.

Salah satu kendala yang diutarakan ada pada bagian pengembangan eksplorasi ide, sebagian besar masih menggunakan teknik berpikir yang sama, diantaranya *mind mapping* atau *sketching*. Untuk pengembangan lebih lanjut diperlukan pengenalan metode berpikir kreatif lainnya agar dapat menjadi alternatif. Pada bagian pengembangan eksplorasi gagasan visual tidak ada kendala yang berarti, mahasiswa dapat menyelesaikan sesuai dengan proses desain.

Dalam pembelajaran desain, aktivitas praktik untuk memahami proses desain secara aktif lebih besar dilakukan oleh mahasiswa, salah satu penelitian menyatakan bahwa pembelajaran interaktif memiliki tingkat praktikalitas yang sangat tinggi untuk digunakan oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran (Yanto 2019), dengan demikian peran pengajar yang saat ini sebagian besar berperan sebagai fasilitator, dapat didukung dengan tersedianya media pembelajaran yang menunjang untuk membangun interaksi dan praktek langsung dalam proses belajar desain. Media pembelajaran yang mendukung dapat menstimulasi proses interaksi pembelajaran antara mahasiswa dengan kegiatan pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran menjadi salah

satu instrumen strategis dalam keberhasilan proses belajar mengajar, karena keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap kegiatan belajar mengajar.

Simpulan

Jurnal pembelajaran memiliki potensi untuk mengoptimalkan keterlibatan mahasiswa dengan materi pembelajaran, menjadi salah satu media memahami proses desain. Membangun proses pembelajaran bermakna, membantu mahasiswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan lebih reflektif, berpeluang memudahkan dalam memahami proses desain yang sedang dilakukan dalam perancangan karya. Perancangan jurnal pembelajaran memudahkan mahasiswa mengidentifikasi, menseleksi, mengorganisasikan, atau membuat kesimpulan atas seluruh informasi yang dikelola dalam proses desain. Melalui jurnal pembelajaran diharapkan mahasiswa lebih mudah memahami proses desain yang sedang dipelajarinya, melihat dan mengevaluasi pengalamannya sendiri dalam proses desain.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih atas dukungan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara, kepada tim peneliti dan mahasiswa yang terlibat dalam keseluruhan prosesnya.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharuddin, Ilham . 2020. "Pembelajaran bermakna berbasis daring di tengah pandemi Covid 19." *Journal of Islamic Education Management*, 5 (2) 79-88.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cole, R. S., and J. B. Todd. 2003. "Effects of web-based multimedia homework with immediate rich feedback on student learning in general chemistry." *Journal of Chemical Education*, 80 (11) 1338.
- Januszewski, A., and M. Molenda. 2008. *Technology: A definition with commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Lawson, Bryan. 1980. *Bagaimana Cara Berpikir Desainer (How Designers Think)*. Yogyakarta & Bandung: Jalansutra.
- Moon, Jennifer A. 2006. *Learning Journals*. New York : Routledge.
- Motley, Phillip. 2016. "Critique and process: Signature pedagogies in the graphic design classroom." *Arts & Humanities in Higher Education*, 0, (0) 1-12.
- Noviadji, Benny Rahmawan , and Angga Hendrawan. 2021. "Perancangan buku ilustrasi sebagai media pengenalan bidang keilmuan desain." *Jurnal Desain*, 8 (2) 103-121.
- Park, Chris. 2003. "Engaging Students in the Learning Process: the learning journal." *Journal of Geography in Higher Education*, 27 (2) 183 - 199.

- Pradilaras, Lia , Abdul Gani, and Ibnu Khaldun. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7 (1) 9-15.
- Prastowo, Andi . 2013. *Pengembangan bahan ajar tematik*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sadiman, Arif. 2009. *Media pendidikan, pengertian, hakikat, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yanto , Doni Tri Putra. 2019. "Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik." *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19 (1) 75-82.

