

MODUL TEORI DAN PRAKTIKUM PERTEMUAN 4

Mata Kuliah:
PROJECT DESIGN

Disusun Oleh:
Abdi Darmawan, S.T., M.T.I., Ph.D.
Sigit Yudi Prasetyo, S.Ds., M.Ds.



**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
Tahun Ajaran Ganjil 2025-2026**

Modul Teori

Pertemuan 4 – Metode Eksplorasi Ide

Tujuan Pembelajaran

- Mahasiswa memahami berbagai metode eksplorasi ide dalam proses desain.
- Mahasiswa mampu menggunakan teknik brainstorming, mind mapping, dan SCAMPER untuk menghasilkan ide kreatif.
- Mahasiswa mulai mengembangkan peta ide untuk proyek desain.

Materi Pokok

1. Eksplorasi Ide dalam Desain

- Proses mencari sebanyak mungkin ide sebelum menentukan solusi terbaik.
- Penting untuk memperluas alternatif solusi dan menghindari solusi tunggal terlalu cepat.

2. Metode Eksplorasi Ide

- **Brainstorming**
 - Menghasilkan ide sebanyak-banyaknya tanpa mengkritik.
 - Prinsip: kuantitas > kualitas di awal.
 - Bisa dilakukan individu atau kelompok.
- **Mind Mapping**
 - Visualisasi ide dalam bentuk cabang dari tema utama.
 - Membantu menghubungkan ide-ide yang terlihat tidak berkaitan.
 - Cocok untuk memetakan gagasan dalam proyek desain.
- **SCAMPER**
 - Teknik modifikasi ide dengan 7 langkah:
 - **S**ubstitute (ganti)
 - **C**ombine (gabung)
 - **A**dapt (sesuaikan)
 - **M**odify (ubah)
 - **P**ut to other use (gunakan untuk hal lain)
 - **E**liminate (hilangkan)
 - **R**earrange (atur ulang)

3. Aplikasi dalam DKV

- Contoh: kampanye pengurangan sampah plastik.
 - Brainstorming: ide slogan, media, target.
 - Mindmap: hubungan antara masalah plastik dengan gaya hidup remaja.
 - SCAMPER: mengubah botol plastik → merchandise promosi.

Strategi Pembelajaran

- **Ceramah singkat:** pengenalan metode eksplorasi ide.
- **Diskusi & praktik:** mahasiswa mencoba langsung membuat mindmap.
- **Studi kasus:** gunakan isu aktual untuk latihan eksplorasi ide.

Aktivitas Kelas

1. Pemaparan Konsep

- Dosen menjelaskan 3 metode eksplorasi ide.
- Menunjukkan contoh mindmap desain.

2. Latihan Individu

- Tema: “Kampanye hemat energi di kampus”.
- Mahasiswa membuat mindmap minimal 2 level cabang.

3. Diskusi Kelompok

- Mahasiswa mencoba metode SCAMPER dari ide kampanye tersebut.
- Hasil diskusi dipresentasikan singkat (3–5 menit per kelompok).

Modul Praktikum

Pertemuan 4 – Eksplorasi Ide & Brainstorming

Eksplorasi ide dan **brainstorming** adalah dua langkah penting dalam proses kreatif yang digunakan untuk menghasilkan berbagai solusi atau konsep dalam desain atau proyek apapun.

Eksplorasi Ide adalah tahap di mana individu atau tim mencoba mencari berbagai kemungkinan atau pendekatan terhadap sebuah masalah atau tantangan. Pada fase ini, tidak ada pembatasan, dan ide-ide dapat dikembangkan secara bebas. Eksplorasi ini bertujuan untuk memperluas pemikiran, melihat masalah dari berbagai sudut, dan menemukan banyak opsi yang mungkin belum terbayangkan sebelumnya.

Brainstorming adalah metode yang sering digunakan dalam eksplorasi ide. Ini adalah sesi diskusi terbuka, di mana peserta mengungkapkan semua ide yang muncul tanpa takut dianggap salah atau tidak masuk akal. Dalam brainstorming, penekanan utama adalah pada jumlah ide, bukan kualitasnya. Proses ini dapat dilakukan secara individual atau kelompok, dan biasanya melibatkan teknik seperti pemetaan pikiran (*mind mapping*) atau penulisan ide secara spontan untuk merangsang kreativitas.

Tujuan: Menghasilkan alternatif ide kreatif.

Materi: Teknik *brainstorming*, *mind mapping*, *SCAMPER*.

Praktikum & Aplikasi: *Mind map* menggunakan XMind, Miro, Canva.

Tugas: Mind map + 3 alternatif ide proyek.

Output: Dokumen peta ide.

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti praktikum ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Memahami konsep eksplorasi ide dalam proses desain.
2. Menerapkan teknik *brainstorming* untuk menghasilkan gagasan kreatif.
3. Menggunakan metode *mind mapping* dan SCAMPER dalam eksplorasi ide.
4. Menghasilkan minimal 3 alternatif ide sebagai dasar pengembangan proyek desain.

B. Deskripsi Materi

1. Eksplorasi Ide dalam Desain

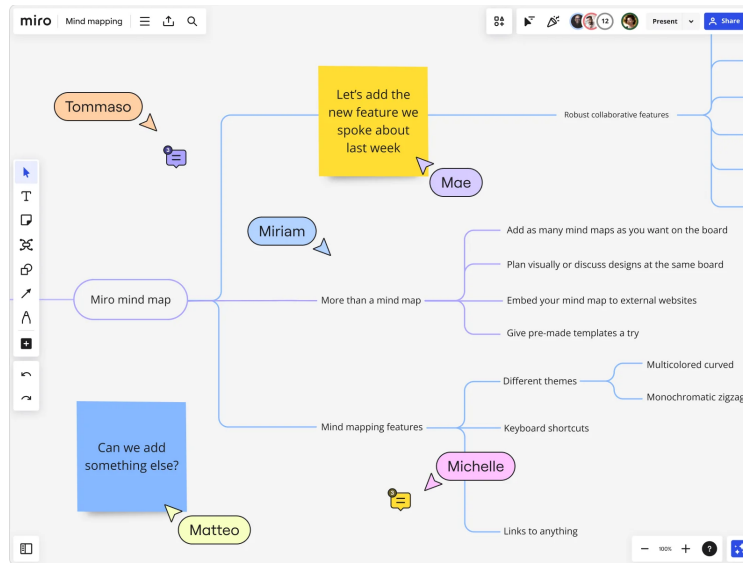
- Eksplorasi ide merupakan tahap penting setelah identifikasi masalah.
- Tujuannya adalah memperluas kemungkinan solusi sebelum memilih yang paling tepat.
- Prinsip utama: *quantity over quality* → lebih banyak ide di awal, penyaringan dilakukan kemudian.

2. Teknik Brainstorming

- Curah pendapat bebas, tanpa kritik di tahap awal.
- Ide liar (*wild ideas*) justru dapat memicu solusi baru.
- Kombinasikan dan kembangkan ide orang lain (*build upon others' ideas*).

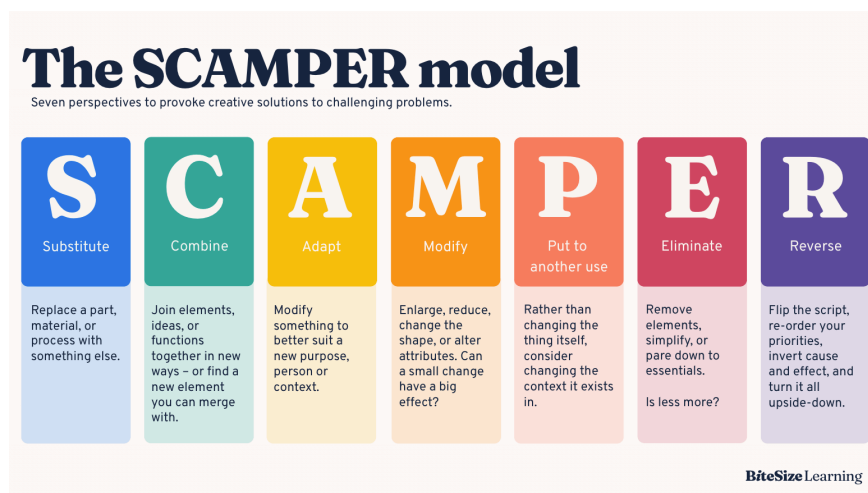
3. Mind Mapping

- Teknik visualisasi ide dalam bentuk peta cabang.
- Memudahkan pengorganisasian konsep dan melihat hubungan antar ide.
- Contoh alat: **XMind, Miro, Canva, MindMeister**.



Sumber Gambar: Miro

4. Teknik SCAMPER



Sumber Gambar: BiteSize Learning

- Digunakan untuk mengembangkan ide melalui 7 pendekatan:
 - **S (Substitute)** → Apa yang bisa diganti?
 - **C (Combine)** → Apa yang bisa digabungkan?
 - **A (Adapt)** → Apa yang bisa disesuaikan?

- **M (Modify/Magnify/Minify)** → Apa yang bisa diperbesar / diperkecil?
- **P (Put to another use)** → Apa yang bisa digunakan dengan cara lain?
- **E (Eliminate)** → Apa yang bisa dihapus?
- **R (Reverse/Rearrange)** → Apa yang bisa dibalik atau diatur ulang?

C. Aktivitas Praktikum

1. Pemanasan Kreatif

- Dosen memberikan contoh masalah sederhana (misal: poster kampus membosankan).
- Mahasiswa diminta menyumbangkan ide solusi cepat tanpa kritik.

2. Brainstorming Individu

- Menuliskan sebanyak mungkin ide solusi terkait masalah desain yang telah diidentifikasi di Pertemuan Sebelumnya.
- Semua ide dicatat, tanpa evaluasi terlebih dahulu.

3. Membuat *Mind Map* Individu

- Mahasiswa memilih masalah yang telah dipilih di Pertemuan 1-3.
- Membuat mind map minimal 3 cabang ide utama, masing-masing bercabang ke detail solusi.
- Menggunakan Sketsa Manual di kertas atau aplikasi: **XMind**, **Canva**, atau **Miro**,

4. Penerapan SCAMPER

- Mahasiswa mengambil 1 ide utama dari *mind map*.
- Menerapkan 7 pendekatan SCAMPER untuk mengembangkan ide tersebut.
- Hasil dituangkan dalam tabel sederhana (Sampel format diberikan di bawah).

D. Contoh Tabel SCAMPER

SCAMPER	Pertanyaan	Ide yang Muncul
Substitute	Apa yang bisa diganti?	Ganti poster cetak dengan poster digital interaktif
Combine	Apa yang bisa digabungkan?	Gabungkan poster dengan QR code menuju video promosi
Adapt	Apa yang bisa disesuaikan?	Sesuaikan warna desain dengan identitas kampus
Modify	Apa yang bisa diubah ukurannya?	Perbesar tipografi headline agar lebih menonjol
Put to another use	Apa fungsi lain?	Poster juga berfungsi sebagai media voting event
Eliminate	Apa yang bisa dihapus?	Hapus teks panjang, ganti dengan ikon visual
Reverse	Apa yang bisa dibalik?	Desain dari bawah ke atas untuk menarik perhatian

E. Alat & Aplikasi yang Digunakan

- **XMind / Miro / Canva** → Membuat mind map digital.
- **Google Docs / Microsoft Word** → Membuat tabel SCAMPER.
- **Kertas & Spidol (opsional)** → Untuk brainstorming manual.

F. Tugas Mahasiswa

- Membuat dokumen (PDF/Word) berisi:
 1. **Mind Map** Proyek desain pilihan anda (misalnya: branding UMKM, Kampanye social, desain aplikasi, komik, dan lainnya) minimal 3 cabang ide.
 2. **Tabel SCAMPER** untuk 1 ide utama.
 3. **3 alternatif ide proyek** yang akan dipertimbangkan.

G. Output

- Dokumen peta ide (Mind Map + Tabel SCAMPER + 3 alternatif ide proyek).
- Output Fide digital PDF

