

Perbandingan Metode Kreatif: Mind Mapping, Morfologi dan Moodboard

Trihadi Wahyudi¹, Kurnia Setiawan²
Universitas Tarumanagara, Universitas Tarumanagara
triw@fsrd.untar.ac.id, kurnias@fsrd.untar.ac.id

Abstrak— Mata kuliah Desain Komunikasi Visual dua (DKV II) memberikan pengetahuan dan ketrampilan kepada mahasiswa untuk mampu merancang identitas visual/ branding suatu produk/ lembaga/ ide/ gagasan. Melalui penelitian ini ingin diketahui bagaimana proses eksplorasi kreatif yang sesuai dengan mahasiswa peserta mata kuliah. Penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif kualitatif. Subyek penelitian adalah mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Tarumanagara Program Studi DKV, mata kuliah DKV II semester ganjil 2018/ 2019. Subyek penelitian adalah purposive sampling, mahasiswa yang memperoleh nilai tertinggi. Obyek penelitian adalah hasil Ujian Akhir Semester (UAS) Penelitian difokuskan pada proses kreatif yang dilakukan berkenaan dengan penggalian ide dan gagasan mahasiswa dalam merancang identitas visual. Metode yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa mahasiswa DKV II mampu mengingat dan menerapkan beberapa metode kreatif yang diajarkan yaitu: moodboard, mindmap, morfologi. Metode yang paling dianggap tepat bagi mereka untuk mencari ide adalah mindmap.

Kata kunci: Moodboard; Mind map; Morfologi

I. PENDAHULUAN

Tim peneliti yang terdiri dari dosen mata kuliah Desain Komunikasi Visual II (DKV II) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Tarumanagara berinisiatif untuk mengangkat tema proses kreatif mahasiswa pada mata kuliah DKV II. Hal ini sejalan dengan Sentra Keunggulan Kreatif (SKA) FSRD yang dirumuskan, bahwa mahasiswa sebagai *creative problem solver*. Melalui penelitian ini dapat direkam salah satu kegiatan perkuliahan dan proses kreatif yang dilakukan mahasiswa FSRD. Berdasarkan hal-hal di atas penelitian ini ingin mengetahui bagaimana proses kreatif mahasiswa dalam mata kuliah DKV II.

Penelitian langsung bersentuhan dengan mahasiswa mata Kuliah DKV II di FSRD Untar,

melibatkan mereka secara aktif untuk mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan kreatif dalam merancang identitas visual suatu produk/ide/lembaga. Mahasiswa dilatih untuk melakukan riset, menganalisis masalah, dan merancang identitas visual. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat pula sebagai acuan ataupun pengayaan gagasan untuk mengoptimalkan perkuliahan DKV II lebih lanjut. Hasil penelitian dapat menjadi data dan umpan-balik bagi program studi DKV di FSRD Untar, maupun untuk menyempurnakan satuan keunggulan akademik (SKA) program studi, sekiranya butuh perbaikan / penyempurnaan ke depan.

II. METODE

Desain penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subyek penelitian dipilih dengan

metode *purposive sampling*, yaitu subyek yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu para mahasiswa mata kuliah DKV II semester ganjil 2018/ 2019 Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD Untar dan objek adalah rancangan identitas visual yang dibuat oleh mahasiswa pada Ujian Akhir Semester. Penelitian ini dilakukan di Universitas Tarumanagara, Jakarta, menggunakan metode *Focus Group Discussion (FGD)*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian difokuskan pada mahasiswa dengan karya Ujian Akhir Semester (UAS), Mahasiswa diberikan suatu project untuk membuat desain logo dan event kreatif yang kemudian dipamerkan (display) pada saat ujian akhir. Ada 12 mahasiswa yang memperoleh nilai A (karya terbaik) kemudian diundang untuk ikut serta dalam sesi focus group discussion.

Tabel 1: Mahasiswa dan karya ujian akhir terbaik DKV II

No	Nama	Karya
1	Juana Nadia	Festival Kartun
2	Hendra	Festival Lampion
3	Imelda	Festival Jajanan se Indonesia
4	Bianca Iskandar	Festival Kopi
5	Keysia Kristan	Festival Kampung Jawa
6	Jenifer	Festival Bunga
7	Kristian Sandy	Festival Jajanan Jadul Nusantara
8	Keisha Irene	Festival Topeng Nusantara
9	Jessica	Festival Game
10	Gracela	Festival Naval
11	Jenika	Festival Arkana
12	Vanessa	Festival Marvel



Gambar 1. Dokumentasi suasana ujian akhir DKV II



Gambar 2. Dokumentasi mahasiswa dengan karya ujian akhir terbaik DKV II



Gambar 3. Dokumentasi suasana *focus group discussion*

IV. SIMPULAN

Mahasiswa mengingat berbagai metode kreatif yang diajarkan pada mata kuliah Desain Komunikasi Visual (DKV) II, yaitu: *moodboard*, *mindmap*, *morfologi*. Melalui *moodboard* ada tambahan gagasan bentuk visual dari tema yang diangkat dan dengan morfologi, belajar tentang kategori sehingga gambarnya jadi lebih detil. Sesuai dengan karakteristik mahasiswa DKV, maka dalam pengolahan ide, ternyata paling mudah untuk

mereka dengan model *mindmap* yang merupakan pendekatan visual dengan penggabungan otak kiri dan kanan.

Beberapa cara menggali ide dengan melihat referensi dari berbagai sumber di internet, mencari keunikan dari ciri khas, analisis temanya, kehidupan sehari-hari dan dari apa yang disukai oleh masyarakat pada umumnya. Beberapa metode penggalian gagasan dirasakan beragam, ada yang memakai pendekatan (melihat referensi) visual ada yang dengan membuat sketsa, ada pula yang lebih mudah dengan diskusi. Dalam hal ini tidak bisa disamaratakan cara yang cocok untuk semua orang. Mahasiswa dapat diberikan kebebasan dan arahan dalam rangka mengembangkan potensi kreatif mereka. Mata kuliah DKV II di Prodi DKV FSRD Untar dapat menjadi sarana mahasiswa dalam mengeksplorasi model/ pendekatan mereka dalam memecahkan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Kotler, Philip. (2009). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.

Landa, Robin. (2006). *Designing Brand Experiences*. Thomson Delmar Learning.

Neumeier, Marty. (2003). *The Brand Gap*. New York: New Riders Publishing

Masri, Andry. (2010). *Strategi Visual*, Yogyakarta: Jalasutra

Petersen, Bryan L. Second edition (2003). *Design Basics For Creative Results*, Cincinnati, Ohio: North Light Books