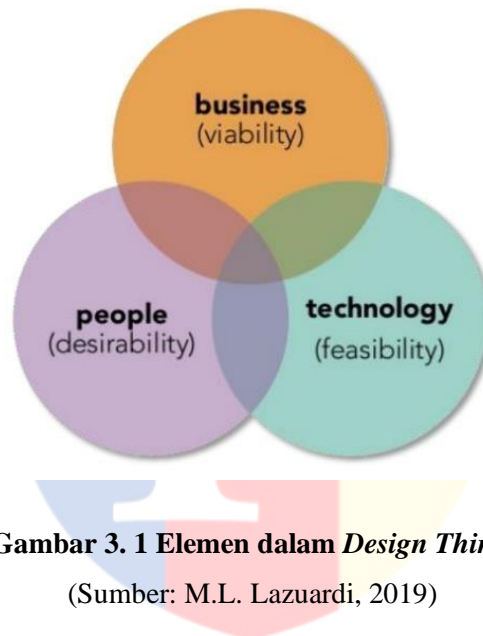


## BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

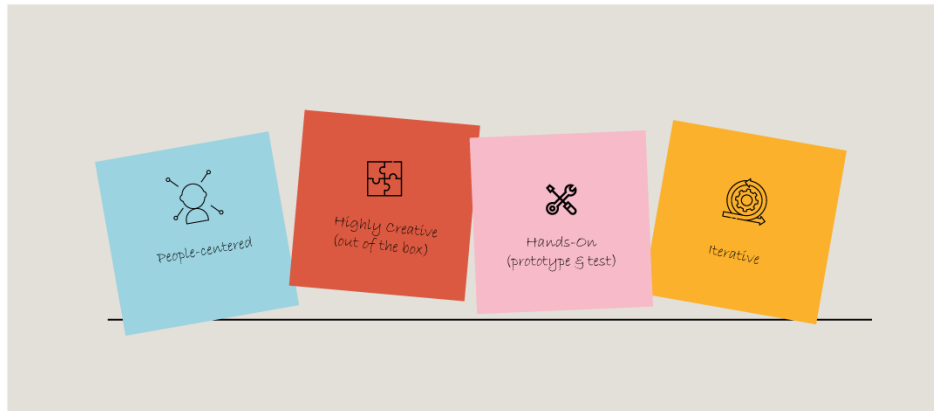
### 3.1 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking*. Menurut (Black, 2019), *design thinking* adalah proses yang digunakan para desainer untuk mencari solusi dari masalah yang kompleks, menavigasi lingkungan baru yang tidak pasti, dan menciptakan produk baru untuk dunia. Metode ini dipilih untuk menemukan desain yang baik dan pas untuk fesyen wanita yang terinspirasi dari burung bidadari.



**Gambar 3. 1 Elemen dalam *Design Thinking***  
(Sumber: M.L. Lazuardi, 2019)

Gambar 3.1 merupakan elemen dalam *design thinking*. Elemen-elemen tersebut digabungkan sebagai bahan pendukung untuk ide yang diperlukan (Lazuardi, 2019). Dalam *design thinking*, desainer mempertimbangkan kebutuhan masyarakat yang kemudian digabungkan dengan teknologi yang sesuai, sehingga dapat menjadi produk bisnis yang baik dan efektif. Kelley & Brown (2018) mengemukakan beberapa elemen penting dalam *design thinking*, antara lain:

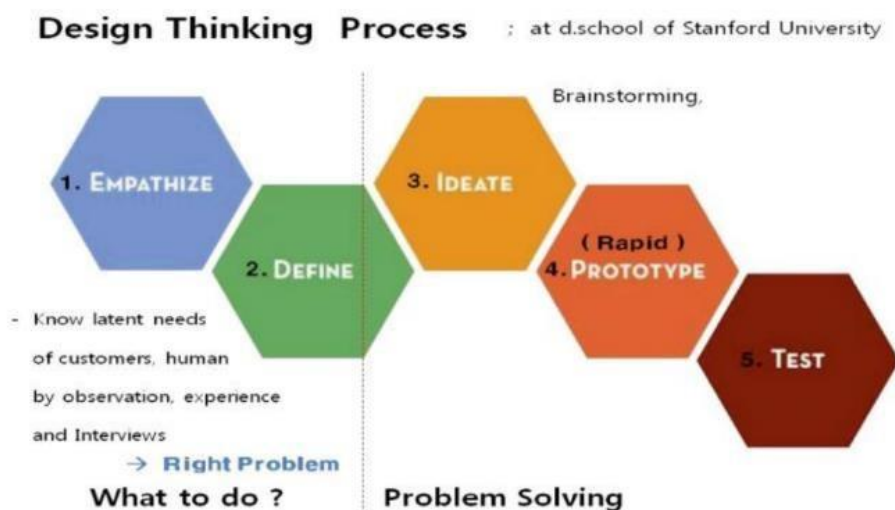


**Gambar 3. 2 Elemen *Design Thinking* Menurut Kelley & Brown**

(Sumber: medium.com)

1. *People Centered*: setiap tindakan yang dilakukan dalam mendesain harus kembali lagi pada kebutuhan dan kepentingan pengguna.
2. *Highly Creative*: membutuhkan kreativitas yang tinggi agar proses perencanaannya tidak kaku dan baku.
3. *Hands on*: perlu nya pelaksanaan percobaan yang nyata dalam membuat suatu desain yang bukan hanya ide dan gagasan semata.
4. *Iterative*: proses berulang-ulang yang dilakukan agar dapat menghasilkan suatu produk yang tepat.

Berikut adalah beberapa tahapan dalam proses design thinking menurut (Kelley & Brown, 2018):



**Gambar 3. 3 Tahapan *Design Thinking***

(Sumber: Kelley & Brown, 2018)

1. *Empathize*: desainer melakukan pendekatan emosi dan situasi si pengguna untuk dapat memahami dengan baik kebutuhan pengguna.
2. *Define*: desainer mulai memikirkan ide-ide atau list kebutuhan pengguna yang dapat menjadi dasar dari produk yang akan dibuat.
3. *Ideate*: ketika telah menentukan kebutuhan dari masalah yang ada, desainer perlu membuat gambaran solusi tersebut.
4. *Prototype*: setelah menentukan ide dan membuat gambaran, maka desainer perlu membuat implementasi dalam sebuah aplikasi atau produk uji coba. Produk tersebut merupakan produk nyata yang perlu dibuat scenario penggunaannya.
5. *Test*: produk uji coba yang telah dibuat kemudian akan dilakukan percobaan pengguna. percobaan itu lah yang akan membuahkan *feedback*, sehingga produk dapat diperbaiki dan lebih baik lagi.

### **3.1.1 Fase *Empathize***

Fase *Empathize* merupakan fase awal yang berfokus pada pengguna dengan mengesampingkan semua asumsi pribadi. Dalam fase ini, penulis melakukan pengumpulan data sekunder setelah mengidentifikasi masalah. Menurut (Sugiyono, 2009), data sekunder adalah data yang memiliki sifat tidak langsung. Data sekunder didapat melalui studi literatur atau studi pustaka.

Data sekunder yang dikumpulkan dalam laporan ini berupa hasil studi literatur dari jurnal, artikel, buku, dan website terkait topik yang diangkat. Studi literatur adalah kegiatan mencari referensi teori dengan mengumpulkan, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian yang bersumber dari internet, buku-buku, jurnal, artikel, dan lain-lain. Hasil dari metode studi literatur adalah kumpulan referensi yang berkaitan dengan topik yang dicari (Pilendia, 2020).

Kemudian untuk memperkuat pendekatan emosi dengan pengguna, penulis akan melakukan survei dengan membagikan kuesioner *online* kepada beberapa responden yang telah ditentukan. Kuesioner ditujukan untuk wanita yang

bedomisili di Jakarta dan sekitarnya, dengan minimum usia 17 tahun. Partisipan akan dicari dari berbagai domisili di Indonesia. Hal ini bertujuan agar didapatkan desain yang layak dan baik dari penggabungan pikiran antara desainer dengan para responden.

Lalu dilanjutkan dengan proses observasi. Ada dua observasi yang akan dilakukan. Pertama, mengamati produk fesyen jenis apa yang paling diminati wanita. Kedua, produk fesyen yang seperti apa yang akan cocok dikombinasikan dengan tema burung bidadari.

Hal terakhir yang akan dilakukan adalah wawancara kepada beberapa narasumber yang telah ditentukan.

### **3.1.2 Fase *Define***

Setelah mengumpulkan informasi yang cukup dari studi literatur, kemudian dilakukan lah fase *define* untuk memikirkan solusi dari masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Pada tahap ini akan dilakukan analisis deskriptif. Analisis deskriptif menurut Habsy (Habsy, 2017), adalah metode yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang telah ada, kemudian dilakukan analisis, tidak semata-mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya. Kesimpulan dari hasil analisa dapat dijadikan sebagai dasar dari pembuatan produk.

### **3.1.3 Fase *Ideate***

Pada fase ini, penulis akan membuat gambaran atau sketsa awal dari produk yang sudah ditentukan melalui tahap *define*. Penulis akan membuat *image board* dan melakukan brainstorming sebelum mulai membuat sketsa produk. Sketsa produk akan dibuat dalam beberapa pilihan alternatif.

Dari sketsa alternatif yang telah dibuat, akan dilakukan pemilihan desain final dengan metode *weighted matrix*. Metode ini adalah suatu *tool* yang digunakan dalam pemilihan desain dengan memberikan penilaian terhadap masing-masing desain dari kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Kriteria pemilihan antara lain kesesuaian (4 poin), estetika (3 poin), ergonomi (2 poin), produksi (1 poin). Setelah poin penilaian diberikan pada masing-masing desain, kemudian poin akan dikalikan

dengan poin aspek. Dari hasil perhitungan poin akhir, kemudian akan ditotal dan didapatkan skor akhir.

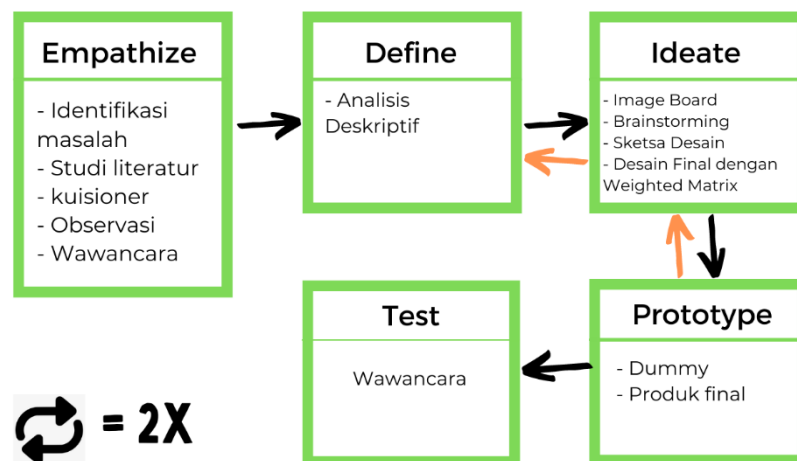
### 3.1.4 Fase *Prototype*

Setelah didapatkan bentuk desain yang sesuai, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan *prototype* produk. Sebelum membuat *prototype* yang benar-benar *final*, penulis akan membuat *dummy* terlebih dahulu yang mungkin masih mempunyai error di beberapa bagian. Pembuatan *prototype* akan dilakukan dengan menggunakan material yang asli ataupun serupa. Pembuatan *prototype* dapat memperlihatkan secara langsung wujud produk yang dirancang.

### 3.1.5 Fase *Test*

Pada fase *test*, penulis akan melakukan wawancara singkat terhadap target produk mengenai opini sekaligus review produk yang dilakukan oleh pengguna, juga kritik dan saran. Fase ini dapat memberikan masukan mengenai perancangan produk agar lebih maksimal apabila produk masih memiliki kendala atau kekurangan. Apabila ternyata produk masih berkendala, maka akan dilakukan kembali fase *ideate* dan seterusnya. Proses pengulangan akan dilakukan sebanyak dua kali.

## 3.2 Skema Proses Perancangan



**Tabel 3. 1 Prosedur Perancangan.**

(Sumber: Dokumen Pribadi)